



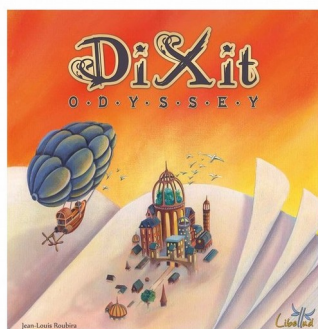
Carcassonne, un gioco di Klaus-Jurgen Wrede, Munchen: Hans im Gluck; Napoli: Giochi uniti, 2011

Durata: 30 - 45 minuti circa - Età di gioco da 8 anni - Adatto a 2/5 giocatori

Gioco di strategia, esplora e costruisci il tuo feudo medievale. Costruisci il paesaggio, schiera i tuoi seguaci nel ruolo di Cavalieri, Ladri, Monaci e contadini e ottieni più punti dei tuoi avversari.

Istruzioni: Il gioco consiste nel creare un paesaggio medievale posizionando e accostando tra loro vari tipi di tessere, che rappresentano una parte di città,

un tratto di strada, un campo, o altre tipologie di paesaggio, a seconda della versione del gioco o delle espansioni disponibili. Completando quindi più città, strade, fiumi, ecc. attraverso tali tessere, i giocatori accumulano i punti necessari a vincere la partita.



Dixit odyssey, un gioco di Jean-Louis Roubira, Poitiers: Libellud, 2011

Durata: 30 minuti circa - Età di gioco 8 anni - Adatto a 3/12 giocatori

Gioco di fantasia il cui indizio è ispirato dalle carte.

Istruzioni: Ogni giocatore riceve una mano di carte grande formato, con illustrazioni, il giocatore di turno (il narratore) ne sceglie una segretamente, inventa una frase/parola/titolo che ritiene rispecchi la carta scelta e la pone poi coperta sul tavolo. A questo punto tutti gli altri giocatori scelgono segretamente dalla loro mano la carta che ritengono essere più affine alla frase del giocatore di turno. Tutte le carte vengono quindi mescolate coperte e poi piazzate scoperte sul tavolo attorno al tabellone (che ha degli appositi spazi numerati da 1 a 12 per identificare le varie carte).

A questo punto ogni giocatore deve cercare di indovinare qual è la carta del giocatore di turno... dopo che tutti hanno votato segretamente vengono rivelate le scelte e si calcolano i punti: il giocatore di turno riceve 3 punti se qualcuno ha indovinato la sua carta, a condizione che non sia stata indovinata da tutti, nel qual caso prende 0 punti, come se nessuno l'avesse indovinata (bisogna quindi stare attenti a non essere troppo espliciti, nè troppo criptici nella propria frase). Chi la indovina guadagna invece sempre 3 punti. Ogni altro giocatore la cui carta è stata scambiata per quella del giocatore di turno ed è quindi stata votata riceve 1 punto per ogni voto ricevuto. Il primo che arriva a 30 punti è il vincitore.



Goku coconuts, un gioco di Walter Schneider, Cascina: uplay.it, 2014

Durata: 20 min circa - Età di gioco 5 anni - Adatto a 2/4 giocatori

È gioco di abilità, con una noce si deve fare canestro nei bicchierini.

Lancia e fai centro! Un dinamico gioco per tutta la famiglia, carico di azione, con protagonista Guku, il Re Scimmia! Spara una noce di cocco e centra un cesto per farlo tuo! Cerca di essere il primo a costruire una piramide di cesti e sarai incoronato leggendario Re Scimmia!

Istruzioni: Nel gioco, i giocatori lanceranno noci di cocco verso le tazze colorate posizionate al centro dell'area di gioco utilizzando la propria scimmia.

Quando un giocatore riuscirà a centrare una tazza se ne impossesserà mettendola nella propria plancia di gioco. Dopo tre tazze comincerà ad impilarle fino a costruire una piramide e, quindi, vincere la partita. Se la noce viene lanciata dentro la tazza di un avversario, allora il giocatore ruberà quella tazza, mettendola tra le proprie. Inoltre, è possibile giocare carte speciali "Monkey King Magic" che costringeranno gli avversari a giocare con gli occhi chiusi, a tirare da lontano, ecc., rendendo più difficile e frustrante ottenere l'agognata tazza!



Gravity maze: falling marble logic game, Alexandria: ThinkFun, 2014

Età di gioco 5 anni in su - Adatto 1 o più giocatori

Gioco di logica.

Il labirinto logico 3D, azionato dalla forza di gravità, metterà alla prova la tua percezione visiva e le tue capacità di ragionamento. Lo scopo del gioco è costruire un percorso attraverso le torri trasparenti per portare la biglia alla torre rossa d'arrivo.

Istruzioni: Giocato da solo, Gravity Maze di ThinkFun coinvolge i bambini di età superiore a 8 anni nella costruzione e nella risoluzione mentre organizzano torri colorate e traslucide per sferzare il marmo dal punto di partenza al bersaglio. Le torri possono essere organizzate in molte strutture visivamente stimolanti, offrendo un sacco di tempo di costruzione creativo, ma solo un progetto risolverà ognuna delle 60 sfide puzzle, che vanno dal principiante all'esperto.



The Long Road, di Stefania Niccolini e Marco Canetta, Cascina: uplay.it, 2018

Età di gioco da 8 anni - Adatto per 2/4 giocatori

Nel vecchio west, i giocatori hanno il difficile compito di condurre le grandi mandrie di manzi attraverso praterie e altipiani fino ai mercati di bestiame. Nel corso del cammino, i giocatori cercheranno di indirizzare la lunga carovana secondo il percorso a loro più favorevole. Giunti finalmente a destinazione, vi sarà la spartizione del ricavato dalla vendita. La spartizione tuttavia avverrà secondo le regole del far west: il meglio armato (o il più furbo) si prenderà la maggior parte del bottino!

Istruzioni: i giocatori giocheranno carte al fine di condurre le mandrie a destinazione, dove verranno vendute dai personaggi che avranno assegnato a quella carovana. Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario i giocatori si alternano nello svolgere i propri turni di gioco, fino alla fine della partita.

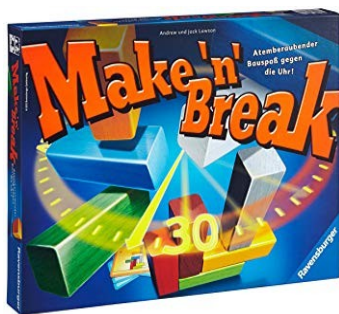


Kingdomino, di Bruno Cathala, Cyril Bouquet, Pont-à-Mousson: Blue Orange, 2016

Età di gioco da 8 anni - Adatto 2/4 giocatori

Sei un Signore in cerca di nuovi possedimenti per estendere il tuo reame. All'interno di questo reame ogni dominio ti conferirà prestigio in misura proporzionale alla sua estensione e se conterrà prestigiosi edifici. Scegli i tuoi territori, estendi i tuoi domini e sviluppa il più prestigioso dei reami!

Istruzioni: In Kingdomino dovete riuscire ad espandere il vostro Reame, tessera territorio dopo tessera territorio, esplorando diversi paesaggi in modo da raccogliere più punti possibile. Il paesaggio varia tra campi di grano, laghi e montagne, dovrai trovare e conquistare con attenzione il territorio in cerca degli appezzamenti migliori e dotati di corone.



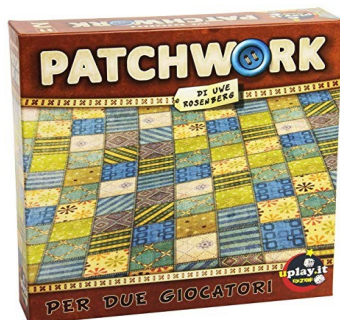
Make'n'break, di Andrew & Jack Lawson, Assago: Ravensburger, 2017

Gioco di abilità e velocità (bisogna costruire la figura data dalla carta in minor tempo).

Età di gioco da 9/14 anni - Adatto 2/5 giocatori

Un'emozionante sfida per tutta la famiglia! In squadre sempre diverse, i concorrenti costruiscono figure differenti prima che finisca il tempo. Alla fine, però, ci sarà un solo vincitore. 150 nuove costruzioni e il dado fun garantiscono sfide sempre nuove ed emozionanti

Istruzioni: Make 'n' Break e' un gioco semplicissimo: si prepara il mazzetto di 60 carte mescolandolo a dovere. Si piazza sul tavolo il dado, il timer e successivamente i 10 blocchi colorati (in modo casuale). Si stabilisce chi è il primo a giocare e si procede in senso orario. Al proprio turno: si tira il dado stabilendo i minuti a disposizione (da 1 a 3); si passa il timer ad un avversario che lo fa partire ed il turno ha inizio. Nel proprio turno durante lo scorrere del timer: si prende la prima carta, si esamina lo schema di blocchi illustrato e si cerca di ricostruire con i 10 blocchi lo stesso schema rispettando le posizioni dei colori e gli spazi fra i mattoncini. Quando la costruzione è pronta si grida "STOP!", si ferma il timer e si esamina la correttezza della costruzione. Se la costruzione è corretta si fa ripartire il timer e si continua finché il tempo a disposizione non si esaurisce, se invece è sbagliata si fa ripartire il timer e il giocatore di turno corregge gli errori. Spetta ai giocatori, previo accordo preliminare, stabilire se gli errori debbano essere elencati a voce alta oppure lasciati all'individuazione del giocatore di turno per rendere più difficoltoso il gioco stesso. Esaurito il tempo a disposizione il giocatore deve passare il turno. Alla fine di un numero prestabilito di turni il giocatore che ha totalizzato più punti vince in caso di parità si effettuerà uno spareggio. Si può anche decidere di terminare la partita quando un giocatore arriva per primo ad un punteggio prestabilito.



Patchwork, di Uwe Rosenberg, Cascina: uplay.it, 2014

Durata circa 30 minuti - Età di gioco 8 anni - Gioco per 2 giocatori

Descrizione: Gioco di strategia. Ci sono così tanti pezzi di stoffa sparsi qua e là, di tipi, forme e colori diversi... È arrivato il momento di farci un bel quilt! Questo richiede una buona dose di impegno e tempo, nonché una massiccia quantità di bottoni! Il giocatore che saprà riservarsi le stoffe migliori e combinarle sapientemente in una trapunta finemente cucita, sarà il vincitore.

Istruzione: Si pone al centro la plancia segna-turno e attorno si dispongono a caso i 33 ritagli di stoffa in cerchio, dopodiché si piazza la pedina neutra in legno a destra del pezzo più piccolo (quello 2x1). Le pedine dei giocatori vanno sulla prima casella della plancia centrale e su questa si piazzano anche negli appositi spazi i ritagli di stoffa da un quadratino. Ognuno riceve infine una plancia vuota di 7x7 e 5 bottoni (la valuta del gioco). Al proprio turno ogni giocatore potrà soltanto fare una di queste azioni: prendere uno scampolo di stoffa, saltare il turno, La partita finisce quando entrambe le pedine dei giocatori hanno terminato il percorso, ed il vincitore è quello con più bottoni.



Quadropolis, di Francois Gandon, Paris: Days of Wonder Europe, 2016

Durata circa 30 e 60 minuti - Età di gioco 8 anni in su - Gioco da 2 a 4 giocatori

Descrizione: Gioco di strategia In Quadropolis interpreti il ruolo di Sindaco di una metropoli moderna. Devi definire una strategia globale per costruire la tua città in base alle necessità dei tuoi abitanti, superare in astuzia i tuoi avversari e inviare i tuoi architetti a erigere edifici nella tua città. Ogni edifici ti permette di guadagnare dei punti vittoria.

Esistono diversi tipi di edifici con vari meccanismi di punteggio, molti dei quali possono essere combinati tra loro per ottenere degli effetti migliori.

Istruzioni: obbiettivo del gioco è accumulare il totale più alto di punti. Guadagnerete punti base agli edifici che collocherete nella vostra città e alla rispettiva posizione: ognuno di loro fornisce punti in base a uno schema diverso.



Roller Coaster Challenge: thrill ride building game: 40 easy to super hard challenges, Alexandria: ThinkFun, 2017

Età di gioco da 6 + - Da un giocatore +

Descrizione: gioco di abilità e logica, costruisci montagne russe mozzafiato e arriva a fine corsa con il tuo vagone!

Istruzioni: 1-Scegli una carta sfida e posiziona cilindri e rotaie come indicato

2-Decidi dove aggiungere pezzi indicati sul piano del gioco

3-Il tuo vagone corre senza intoppi sulla pista dalla partenza all'arrivo... ce l'hai fatta? Hai vinto!



The Mind: una sola mente..., un gioco di Wolfgang Warsch, Corciano: dV giochi, 2018

Carte numerate gioco di cooperazione, non vince il singolo ma vince il gruppo.

Durata 20 min. - Età di gioco da 8 anni - Gioco da 2 a 4 giocatori

The Mind è un esperimento, un viaggio sorprendente che vi farà scoprire l'esperienza di squadra più geniale che si possa vivere. Se riuscirete a superare l'ultimo livello insieme, sarete al settimo cielo. Non potete scambiarsi informazioni, nè mettervi d'accordo. Eppure si può vincere, ma solo se riuscirete ad essere in completa sintonia. Solo con l'aiuto della mente...

Istruzioni: Tutti i giocatori formano un'unica squadra. Durante la prima mano di gioco (Level 1) ogni giocatore riceve 1 carta, alla seconda (Level 2) ne riceverà 2 e così via. Per ogni livello, la squadra dovrà posizionare tutte le carte che i giocatori hanno in mano al centro del tavolo, disponendole in ordine crescente, una alla volta, in modo da formare un mazzo scoperto. Esempio (4 giocatori, Level1): 18-34-41-73. I giocatori non dovranno rispettare alcun turno per giocare: chi vuole lancia una carta.



Time's up! Celebrity 1: Indovina il personaggio!, un gioco di Peter Sarrett, Bruxelles: ReposProduction, 2014

Età di gioco 12 anni + - Adatto a 4/12 giocatori - Durata: 45' minuti

Gioco di squadra. Avete 30 secondi e 3 round per far indovinare il maggior numero di personaggi famosi. Nel primo round, descrivete i personaggi senza dirne il nome; nel secondo, fate indovinare con una sola parola lo stesso personaggio; nel terzo, mimate i personaggi ai vostri compagni di squadra!



Ravensburger puzzle: Amalfi, Ravensburg: Ravensburger, 201
Puzzle da 1000 tessere



Rummikub, Tel Aviv: M&M Ventures, 2014

Età di gioco da 7 anni + - Adatto a 2/4 giocatori

Gioco numerico, tipo scala 40 ,Ogni concorrente cerca di liberarsi per primo delle proprie tessere numerate, dopo averle opportunamente combinate e disposte sul tavolo in serie ed in gruppi.

Con un'opportuna strategia di gioco, aggressiva o difensiva, riuscirete anche a mettere in difficoltà i vostri avversari e chiudere la partita, facendo pagare loro i punti ancora in mano.

Istruzioni: Lo scopo del gioco è quello di liberarsi di tutte le tessere ricevute, posizionandole sul tavolo tramite combinazioni numerici di gruppi o serie. Il vincitore è colui che in mano, o meglio, sugli appositi supporti, non ha più nessuna tessera. Chi invece ne ha ancora perderà punti in base a quante tessere sono rimaste. A giocare possono essere dai 2 ai 4 giocatori superiori ai 10 anni. Le regole di questo gioco sono molto semplici e immediate, ciò che conta davvero è avere un po' d'occhio per identificare in poco tempo le combinazioni numeriche possibili per restare senza tessere.