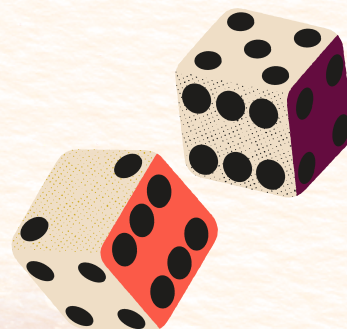
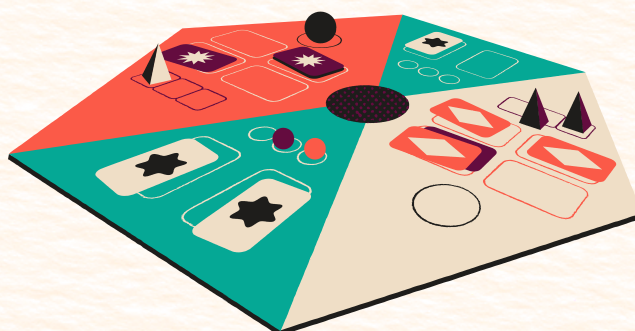




# IL NOSTRO ELENCO DEI GIOCHI DA TAVOLO



## I NOSTRI GIOCHI DA TAVOLO: VENITE A GIOCARE IN BIBLIOTECA!

### - 7 WONDERS

**Numero giocatori:** da 3 a 7 giocatori

**Durata media:** '30 minuti

**Età suggerita:** dai 10 anni

**Genere:** strategia, gestione risorse, costruzione di civiltà

7 Wonders è un gioco da tavolo strategico ambientato nell'antichità, in cui ogni partecipante guida una civiltà con l'obiettivo di costruire una delle sette meraviglie del mondo. Il gioco si svolge in tre epoche, durante le quali i giocatori scelgono carte che rappresentano edifici, risorse, strutture militari, scientifiche e commerciali. Le carte vengono scelte con una meccanica di *draft* (scelta e passaggio delle carte), creando una combinazione di strategia e pianificazione.

I punti vittoria si ottengono costruendo edifici, sviluppando la propria meraviglia e vincendo conflitti militari. Alla fine della terza epoca, il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore.

### - 360 STORIES - DEUTSCH OR ENGLISH EDITION

**Numero giocatori:** da 2 a 8 giocatori

**Durata media:** '60 minuti o più

**Età suggerita:** dai 10 anni

**Genere:** narrativo, conversazionale, relazionale

**Lingua di gioco:** tedesca oppure inglese

360 Stories è un gioco da tavolo narrativo, incentrato sulla condivisione di esperienze personali e storie di vita. I partecipanti pescano carte o girano una ruota tematica che propone argomenti diversi—come famiglia, sogni, avventure o emozioni—e ogni giocatore è invitato a raccontare un episodio reale legato a quel tema.

Il gioco non prevede vincitori né punteggi: l'obiettivo è creare un dialogo profondo, stimolare il confronto e rafforzare le relazioni. Adatto a gruppi di amici, famiglie o colleghi, 360 Stories è perfetto per rompere il ghiaccio o approfondire la conoscenza reciproca.

## **- ACQUA QUIZ!**

**Numero giocatori:** da 2 a 4 giocatori

**Durata media:** '20 minuti

**Età suggerita:** dai 7 anni

**Genere:** educativo, cooperativo, quiz ambientale

Acqua Quiz! è un gioco da tavolo educativo finalizzato a sensibilizzare sull'importanza dell'acqua e le buone pratiche per il suo risparmio. I giocatori si muovono lungo un percorso dove ad ogni casella dovranno rispondere a delle domande basate sul tema dell'acqua.

## **- BLUFF PARTY**

**Numero giocatori:** da 4 a 50 giocatori

**Durata media:** '20/'30 minuti

**Età suggerita:** dai 12 anni

**Genere:** party, bluff, recitazione in tempo reale, social game

Bluff Party è un gioco di carte e party, ideato da Christian Lemay e pubblicato da Cocktail Games/Olyphante. All'inizio, ogni partecipante riceve tre obiettivi segreti (ad es. dire tre frasi in una lingua straniera, applaudire qualcuno in un certo modo, mimare qualcosa), da realizzare invisibilmente agli altri.

Durante la partita, se completi un obiettivo senza essere scoperto per 30 secondi, mostri la carta e guadagni punti vittoria. Se invece un altro giocatore sospetta (e "scommette") che stai realizzando un obiettivo, il bluff può essere smascherato: se indovina, ottiene 2 punti, altrimenti ne perde 1.

È un gioco leggero, divertente e interattivo, pensato per scatenare risate, curiosità e dinamiche di gruppo durante feste, aperitivi o serate tra amici.

## **- CARCASSONNE BIGBOX**

**Numero giocatori:** da 2 a 6 giocatori

**Durata media:** '35 minuti

**Età suggerita:** dai 7 anni

**Genere:** strategia, piazzamento tessere, controllo territorio

Carcassonne Big Box è un gioco da tavolo strategico e di piazzamento, ambientato nella Francia medievale. I giocatori costruiscono un paesaggio con tessere raffiguranti città, strade, monasteri e campi, su cui posizionano i propri seguaci (i "meeple") per ottenere punti vittoria.

Ad ogni turno, si pesca una tessera e la si colloca in modo coerente al paesaggio, decidendo poi se piazzare un seguace su quella tessera per reclamarne i benefici. I punti si ottengono completando strutture come città e strade, oppure dominando i campi alla fine della partita. Vince chi totalizza più punti.

La versione Big Box include il gioco base più numerose espansioni, che aggiungono nuove tessere, meccaniche e varietà di gioco (come locande, fiumi, cattedrali, costruttori e altro ancora), offrendo una grande *rigiocabilità* e possibilità di personalizzazione delle partite.

## **- COLORETTO**

**Numero giocatori:** da 2 a 5 giocatori

**Durata media:** '30 minuti

**Età suggerita:** dagli 8 anni

**Genere:** carte, collezione set, tattica leggera

Coloretto è un gioco di carte semplice e strategico, incentrato sulla raccolta di carte colorate per ottenere il punteggio più alto. Ogni giocatore, durante il turno, può pescare una carta e aggiungerla a una fila oppure prendere una fila già presente sul tavolo.

Le carte rappresentano diversi colori, ma solo tre colori per ogni giocatore daranno punti positivi alla fine della partita: gli altri ne faranno perdere. La sfida sta nel raccogliere le carte giuste e decidere quando fermarsi, cercando di ostacolare gli avversari senza penalizzarsi.

Facile da imparare e veloce da giocare, Coloretto è ideale per famiglie, gruppi di amici e come *filler* tra giochi più lunghi.



## **- COSA FANNO GLI ANIMALI DELLA FORESTA**

**Numero giocatori:** da 1 a più

**Durata media:** variabile in base all'attività (memory, domino, ...)

**Età suggerita:** dai 3/5 anni

**Genere:** educativo, associazione, logica, linguaggio

Cosa fanno gli animali della foresta è un gioco educativo per bambini di 3-5 anni, progettato per stimolare le abilità logiche, l'osservazione e il linguaggio.

I bambini giocano con 21 tessere morbide che raffigurano vari animali della foresta intenti in azioni quotidiane (come dormire, mangiare, saltare). Possono sceglierle per giocare a incastro, associazione, domino o memory, a seconda del livello di difficoltà e dell'età.

Un sistema di controllo cromatico ai bordi delle tessere permette ai bambini di verificare autonomamente se le associazioni fatte sono corrette, favorendo l'apprendimento indipendente.

## **- DIXIT: ODISSEY**

**Numero giocatori:** da 3 a 12 giocatori

**Durata media:** '30 minuti

**Età suggerita:** dagli 8 anni

**Genere:** narrativo, party game, interpretazione visiva

Dixit: Odyssey è un gioco da tavolo narrativo e di interpretazione adatto a famiglie e gruppi di amici. Ogni turno, un giocatore fa da narratore scegliendo una carta illustrata e fornendo un indizio - una frase, parola o suono - in modo evocativo ma non troppo esplicito. Gli altri giocatori selezionano dalla loro mano la carta che meglio si adatta all'indizio. Tutte le carte vengono mescolate e poste sul tavolo: seguono poi una votazione per indovinare quella del narratore. Il punteggio premia l'equilibrio tra chiarezza e ambiguità - se troppo chiaro o troppo vago, nessuno guadagna; se giusti, indovinatori e narratore ottengono punti, e chi ha piazzato carte "ingannevoli" riceve voti extra.

La versione Odyssey è sia in versione *standalone* (autonoma) che espansione: include 84 carte illustrate, tabellone segnapunti, 12 coniglietti in legno e voti, sufficiente per far giocare fino a 12 partecipanti. Offre varianti per il gioco in squadra e modalità alternative d'uso delle carte.

## **- DOBBLE**

**Numero giocatori:** da 2 a 8 giocatori

**Durata media:** '15 minuti

**Età suggerita:** dai 6 anni

**Genere:** party game, osservazione, rapidità

Dobble è un gioco di carte rapido e divertente, basato sull'osservazione e sulla rapidità. Ogni carta mostra otto simboli, e tra due carte qualunque c'è sempre un solo simbolo in comune.

I giocatori devono individuare il simbolo comune tra le carte nel modo più veloce possibile per vincere la mano. Il gioco propone diverse modalità di gioco, tutte basate su questa meccanica di riconoscimento visivo e velocità di reazione.

Facile da imparare, Dobble è ideale per tutta la famiglia e per gruppi di amici, perfetto come *filler* o gioco da viaggio.

## **- HEAT: PEDAL TO THE METAL**

**Numero giocatori:** da 1 a 6 giocatori

**Durata media:** '60 minuti

**Età suggerita:** dai 10 anni

**Genere:** strategia, corse automobilistiche, deck-building

Heat: Pedal to the Metal è un gioco da tavolo strategico e di corse automobilistiche, ambientato nel periodo delle gare degli anni '60. Ogni giocatore controlla un'auto da corsa e deve affrontare emozionanti circuiti cercando di bilanciare velocità e gestione del calore del motore per evitare surriscaldamenti e penalità.

Il gioco si sviluppa su 4 circuiti diversi, con meccaniche di *deck-building* e gestione delle carte. Ogni turno, i giocatori scelgono carte per determinare la velocità e le azioni del proprio veicolo, tenendo conto delle curve, dei rettilinei e delle condizioni atmosferiche. La gestione del calore è cruciale: azioni troppo aggressive possono portare a surriscaldamenti, mentre una guida troppo cauta potrebbe non essere sufficiente per vincere la gara.

## **- *IMAGINE FAMILY***

**Numero giocatori:** da 3 a 8 giocatori

**Durata media:** '30 minuti

**Età suggerita:** dagli 8 anni

**Genere:** creatività, comunicazione, party game

Imagine Family è un gioco da tavolo creativo e di comunicazione, pensato per famiglie e gruppi di amici. Utilizzando carte trasparenti con simboli diversi, i giocatori devono far indovinare parole o frasi agli altri combinando e sovrapponendo queste immagini in modo originale e fantasioso.

Il gioco stimola la fantasia, la collaborazione e l'interpretazione visiva, permettendo di creare scene sempre diverse. La sfida è riuscire a trasmettere il concetto senza parole, usando solo le immagini e le combinazioni delle carte trasparenti.

## **- *KINGDOMINO: ORIGINS***

**Numero giocatori:** da 2 a 4 giocatori

**Durata media:** '25 minuti

**Età suggerita:** dagli 8 anni

**Genere:** strategia, piazzamento tessere, gestione risorse

Kingdomino: Origins è un gioco da tavolo strategico ambientato nell'era preistorica. Ogni giocatore deve costruire il proprio territorio 5x5 utilizzando tessere domino, cercando di ottenere il punteggio più alto possibile.

Il gioco si sviluppa attraverso tre modalità progressive:

- Scoperta: introduce il concetto di fuoco e vulcani. Le tessere vulcano generano fuoco, che moltiplica il valore delle regioni adiacenti, aumentando i punti ottenuti.
- Totem: aggiunge le risorse (legno, mammut, pesce, funghi) e i totem. I giocatori raccolgono risorse per ottenere totem, che forniscono punti extra a fine partita.
- Tribù: introduce i cavernicoli, che possono essere assunti utilizzando le risorse. I cavernicoli offrono punti in base alla loro posizione e al tipo di risorsa circostante.

## **- LA SCATOLA DEGLI ENIGMI DELLA SFINGE**

**Numero giocatori:** da 2 a 12 giocatori (+ 1 mazziere opzionale)

**Durata media:** '30 minuti

**Età consigliata:** adolescenti e adulti curiosi e amanti dei puzzle

**Genere:** quiz, enigmi, logica, cultura generale

La scatola degli enigmi della Sfinge è un gioco di carte quiz per 2-12 giocatori (più un mazziere opzionale), con lo scopo di mettere alla prova la propria astuzia attraverso una grande varietà di rompicapi. La scatola contiene 102 carte suddivise in sei categorie: linguistici, matematici, paradossali, "pazzi", poetici e romanzeschi (ispirati a opere letterarie e film come "Edipo Re" e "Harry Potter"). Durante il gioco, il mazziere propone enigmi ai giocatori che competono nel trovarne la soluzione. È incluso anche un volumetto con le regole, le soluzioni degli enigmi e una serie di 48 "Enigmi Flash" per una prova finale ad alta intensità.

## **- LA SCATOLA DELLA MITOLOGIA**

**Numero giocatori:** da 2 a 12 giocatori (o più squadre)

**Durata media:** '30 minuti

**Genere:** quiz, cultura generale, mitologia

**Età consigliata:** adolescenti e adulti

La scatola della mitologia è un gioco di carte quiz per 2-12 giocatori (o squadre), pensato per mettere alla prova la conoscenza dei grandi miti classici come divinità, eroi e creature mitologiche. Contiene circa 252 carte / 600 domande, suddivise in 6 categorie tematiche: Iliade e Odissea, divinità principali, grandi eroi, mostri e metamorfosi, miti d'amore, espressioni e nomi leggendari.

Ogni turno, si pesca una carta e si risponde a domande con difficoltà crescente; una risposta corretta vale 1 punto e permette di affrontare la domanda successiva, mentre una risposta sbagliata passa il turno. Vince chi raggiunge prima 20 punti in almeno 4 categorie, oppure, in alternativa, chi accumula più punti in un tempo stabilito. Il gioco include un libretto esplicativo (con le soluzioni) e si presta sia per competizioni individuali sia a squadre guidate da un mazziere. È ideale per serate culturali, classi o famiglie.



### **- LABIRINTH: HARRY POTTER EDITION**

**Numero giocatori:** da 2 a 4 giocatori

**Durata media:** '20/'30 minuti

**Età suggerita:** dai 7 anni

**Genere:** puzzle, piazzamento tessere, percorso modulare

Labyrinth: Harry Potter Edition è un gioco da tavolo di piazzamento e percorso basato su una versione tematizzata del classico Labyrinth. Ambientato nel mondo di Hogwarts, i giocatori muovono pedine alla ricerca di personaggi iconici (Harry, Hermione, Ron, Silente, Edvige...) spostando le tessere del labirinto per creare nuovi percorsi. Ogni turno, si sposta una fila di tessere per modificare il labirinto e facilitare l'avvicinamento ai propri obiettivi rappresentati da carte simbolo. Il gioco richiede astuzia, pianificazione e buon colpo d'occhio per anticipare le mosse degli avversari.

La scatola contiene 34 tessere del labirinto, 24 carte obiettivo, 4 pedine, un tabellone modulare e un libretto di regole.

### **- MA LE DONNE DOVE SONO? GIOCO DELL'OCA NELLA STORIA TRENTINA**

**Numero giocatori:** da 2 a 6 giocatori

**Durata media:** '30/'45 minuti (variabile in base alle discussioni del gioco)

**Età suggerita:** dai 7 anni

**Genere:** educativo, storico, inclusivo

Ma le donne dove sono? è un gioco dell'oca educativo per gruppi/famiglie, ideato per riscoprire la storia del Trentino attraverso il contributo di donne spesso assenti dai libri di storia. I giocatori avanzano lungo un percorso a spirale, scoprendo personalità femminili locali o alpine — da pioniere educatrici a imprenditrici, scienziate, alpiniste e figure emblematiche come Donna Fior e Antonia Pruner — incontrando eventi e aneddoti biografici che riscrivono la memoria della regione.

Non c'è competizione: lo scopo è valorizzare la presenza femminile nella storia, favorire il dialogo tra generazioni e ripensare una narrazione inclusiva. Perfetto per scuole, associazioni e famiglie, il gioco promuove consapevolezza e storia di genere attraverso una dinamica semplice e accessibile, senza meccaniche complesse ma con un alto valore culturale.

## **- MICROMACRO - CRIME CITY**

**Numero giocatori:** da 1 a 4 giocatori

**Durata media:** '15/'45 minuti per ogni caso

**Età suggerita:** dai 14 anni (contiene scene di violenza cartoon, con simboli per indicazioni di contenuto)

**Genere:** cooperativo, deduzione, "cerca e trova"

MicroMacro: Crime City è un gioco da tavolo cooperativo dove si vestono i panni di investigatori chiamati a risolvere 16 casi su una grande mappa cittadina illustrata (75×110 cm). Durante la partita, il "Lead Investigator" (l'investigatore capo) legge la scheda del caso, che descrive il crimine e fornisce indizi da rintracciare sulla mappa. Ogni indizio porta a un pezzo successivo della storia, seguendo i movimenti di vittime e sospetti attraverso il tempo e lo spazio disegnati sulla carta. È richiesta osservazione acuta e deduzione per collegare dettagli, risolvere movimenti e scoprire il colpevole. Il gioco è semplice da imparare, con una durata di 15-45 minuti a seconda della difficoltà del caso. Il focus sta sulla cooperazione, il ragionamento visivo e la discussione di gruppo.

## **- MONOPOLY**

**Numero giocatori:** da 2 a 6 giocatori

**Durata media:** '90 minuti o più

**Età suggerita:** dagli 8 anni

**Genere:** gestione economica, trattativa, fortuna

Monopoly è un gioco da tavolo di strategia economica in cui i partecipanti competono per accumulare ricchezza acquistando, costruendo e gestendo proprietà immobiliari. L'obiettivo è far fallire gli avversari attraverso affitti, ipoteche e scelte di investimento.

Ogni giocatore tira i dadi per muoversi su un tabellone composto da vie, stazioni, servizi pubblici, carte evento e caselle speciali (come la prigione). Comprando proprietà e costruendo case e alberghi, si aumentano gli affitti da riscuotere quando gli altri ci finiscono sopra. La gestione del denaro e la negoziazione con gli altri giocatori sono elementi chiave per la vittoria.

Iconico e intramontabile, Monopoly è diventato un simbolo della competizione familiare e ha dato origine a centinaia di edizioni speciali a tema.

## **- MONOPOLY: GAME OF THRONES COLLECTION EDITION**

**Numero giocatori:** da 2 a 6 giocatori

**Durata media:** '90 minuti o più

**Età suggerita:** dai 18 anni

**Genere:** strategia economica, negoziazione, interazione diretta

Monopoly: Game of Thrones Edition è una versione tematica del classico Monopoly, pensata per giocatori adulti, in cui i essi competono per dominare i Sette Regni. Il tabellone, le pedine (ispirate alle Grandi Case), il denaro (draghi d'oro e cervi d'argento), le carte Imprevisti e Probabilità e gli edifici (torri e castelli invece di case e hotel) sono tutti resi con estetica e iconografia fedelmente ispirate alla serie TV. Include anche un porta carte che riproduce il tema musicale di Game of Thrones premendolo, per un'esperienza immersiva.

## **- PANDEMIC: UNA NUOVA SFIDA**

**Numero giocatori:** da 2 a 4 giocatori

**Durata media:** '45 minuti

**Età suggerita:** dai 10 anni

**Genere:** cooperativo, gestione risorse, movimento punto-a-punto

Pandemic: Una Nuova Sfida è un gioco da tavolo cooperativo, in cui si vestono i panni di specialisti di una task force antibatteriológica con l'obiettivo di impedire la diffusione di quattro malattie mortali a livello globale. Ogni giocatore interpreta un ruolo unico (come medico o ricercatore), con abilità speciali che favoriscono il coordinamento e il lavoro di squadra.

Il tabellone rappresenta un planisfero con 48 città collegate. Ad ogni turno, i giocatori hanno a disposizione quattro azioni: viaggiare, curare infezioni, costruire stazioni di ricerca, scambiare carte città. Dopo le azioni si pescano carte giocatore (fra cui eventi o epidemie) e poi carte contaminazione: ogni nuova epidemia fa esplodere la diffusione, e una città può scatenare un focolaio se supera 3 cubi di malattia.

Si vince quando si scoprono le cure per tutte e quattro le malattie: ogni cura si ottiene scartando cinque carte città dello stesso colore in una stazione di ricerca. Si perde se si verificano 8 focolai, se finiscono i cubi di un colore o esauriscono le carte giocatore. Perfetto per chi ama giochi cooperativi di tensione e strategia, ideale per gruppi che vogliono collaborare sotto pressione. Richiede buona comunicazione e un team coeso per prevalere.

## **- Pictionary**

**Numero giocatori:** da 3 a 16 giocatori

**Durata media:** '30 minuti

**Età suggerita:** dagli 8 anni

**Genere:** party game, comunicazione visiva, disegno

Pictionary è un gioco da tavolo party per 3 o più giocatori, in cui i partecipanti si sfidano a squadre cercando di indovinare parole o frasi disegnate dai propri compagni. Ogni turno, un giocatore pesca una carta con una parola segreta e ha un tempo limitato per rappresentarla solo con il disegno, senza parlare, mimare o usare lettere o numeri. Le parole appartengono a diverse categorie (oggetti, azioni, luoghi, ecc.) e cambiano a seconda della casella su cui si trova la squadra sul tabellone. Se la parola viene indovinata correttamente entro il tempo stabilito, la squadra avanza verso il traguardo.

Il gioco si concentra su intuizione, comunicazione visiva e gioco di squadra, e il divertimento nasce anche dagli errori e dalle interpretazioni buffe. Vince la squadra che raggiunge per prima la fine del percorso e indovina l'ultima parola.

## **- Pythagora**

**Numero giocatori:** da 2 a 4

**Durata media:** 20 - 30 minuti

**Età suggerita:** dai 4 anni

**Genere:** logica, matematica, puzzle

Pythagora è un gioco da tavolo educativo in cui i giocatori costruiscono uguaglianze matematiche corrette utilizzando tessere-puzzle con numeri e simboli delle operazioni. Lo scopo è creare equazione sempre più lunghe e complesse, collegandole con quelle già presenti, facendole più lunghe possibile e guadagnando il maggior numero di punti.

## **- Project L**

**Numero giocatori:** da 1 a 4 giocatori

**Durata media:** '30 minuti

**Età suggerita:** dagli 8 anni

**Genere:** strategia, puzzle, gestione risorse

Project L è un gioco da tavolo strategico e di puzzle in cui ogni partecipante costruisce la propria collezione di tessere colorate per completare sfide sempre più

complesse. Durante il turno, i giocatori raccolgono tessere geometriche di varie forme e colori e le posizionano su schede sfida, cercando di ottimizzare risorse e mosse. Il cuore del gioco è la gestione efficiente delle tessere e il completamento di *pattern* su schede, che garantiscono punti vittoria e abilità speciali. È possibile pianificare e migliorare la propria strategia raccogliendo tessere bonus e giocando le carte azione. Vince chi totalizza più punti completando sfide e combinando tessere nel modo migliore.

### **- RISIKO!**

**Numero giocatori:** da 3 a 6 giocatori

**Durata media:** '60 minuti o più

**Età suggerita:** dai 10 anni

**Genere:** strategia, guerra, conquista territoriale

Risiko! è un gioco da tavolo strategico in cui ogni partecipante assume il comando di un esercito con l'obiettivo di conquistare territori e dominare il mondo. Il tabellone rappresenta una mappa divisa in regioni e continenti, e i giocatori si sfidano tramite combattimenti con dadi, movimenti tattici e alleanze.

Il gioco si svolge in turni, durante i quali si conquistano territori, si rinforzano eserciti e si completano obiettivi segreti o globali. La gestione delle truppe, la strategia di attacco e difesa, e la negoziazione con gli altri giocatori sono elementi chiave per il successo.

Vince chi riesce a completare l'obiettivo assegnato o a dominare l'intera mappa.

### **- SCARABEO**

**Numero giocatori:** da 2 a 4 giocatori

**Durata media:** '90 minuti

**Età suggerita:** dagli 8 anni

**Genere:** parole, strategia, vocabolario

Scarabeo è un gioco da tavolo di parole in cui ogni partecipante le costruisce su una griglia usando tessere con lettere, cercando di ottenere il massimo punteggio possibile. Durante il turno, i giocatori pescano tessere e le posizionano sulla plancia formando parole valide in orizzontale o verticale.

Le parole si costruiscono sfruttando lettere con valori diversi e caselle bonus sulla plancia che moltiplicano i punti. Il gioco richiede creatività, conoscenza lessicale e strategia nella scelta delle parole per ottenere più punti degli avversari.

Vince chi, esaurite le tessere o terminate le mosse, ha totalizzato il punteggio più alto.

## **- SHERLOCK HOLMES: CONSULENTE INVESTIGATIVO - I DELITTI DEL TAMIGI E ALTRI CASI**

**Numero giocatori:** da 1 a 8 giocatori

**Durata media:** '60/'120 minuti

**Età suggerita:** dai 14 anni

**Genere:** cooperativo, investigativo, narrativo

Sherlock Holmes: Consulente Investigativo - I Delitti del Tamigi e Altri Casi è un gioco da tavolo cooperativo, in cui i partecipanti vestono i panni di investigatori che collaborano per risolvere misteriosi casi criminali ambientati nella Londra vittoriana. Il gioco si basa sulla raccolta di indizi, l'analisi di testimonianze e la consultazione di giornali, mappe e documenti.

Ogni caso presenta un'avventura narrativa complessa in cui i giocatori decidono quali piste seguire, quali persone interrogare e quali prove approfondire. L'obiettivo è risolvere il caso nel minor numero di mosse possibile, confrontandosi con la logica di Sherlock Holmes.

Vince il gruppo se riesce a risolvere correttamente i casi, con punteggio che premia rapidità e precisione.

## **- SUPER MASTER MIND**

**Numero giocatori:** 2 anni

**Durata media:** 10- 20 minuti

**Età suggerita:** 8 anni

**Genere:** gioco di logica, deduzione astratta e strategia

**Autore:** Mordecai Meirowitz

Master Mind è un gioco di logica dove due giocatori si alternano nei ruoli di Codificatore e Decodificatore.

Il Codificatore è colui che sceglie e nasconde il codice segreto e il Decodificatore è il giocatore che lo deve indovinare.

L'obiettivo è quello di indovinare il Codice Segreto nel minore numero di tentativi possibili.

I due giocatori decideranno all'inizio quante partite effettuare e al termine confronteranno la somma dei tentativi. Chi avrà il numero minore, vince.

Il codice segreto è composto da quattro pioli colorati tenuti nascosti da un coperchietto della tavola di gioco.

Il Decodificatore per tentativi successivi giocherà dei codici, anch'essi composti da pioli colorati e il Codificatore porrà dei Pioli Chiave di colore Bianco e Nero per ogni



tentativo.

In base alle risposte del Codificatore, il Decodificatore deciderà il Codice successivo da giocare.

### **- THE GAME: EXTREME**

**Numero giocatori:** da 1 a 5 giocatori

**Durata media:** '20 minuti

**Età suggerita:** dagli 8 anni

**Genere:** cooperativo, carte, strategia, gestione ordine

The Game: Extreme è un gioco di carte cooperativo in cui i partecipanti collaborano per scartare tutte le carte numerate da 2 a 99 su quattro mazzi in ordine crescente o decrescente, ma con una sfida in più: le carte sono disposte su due lati, aumentando la complessità delle mosse.

Durante il turno, i giocatori devono coordinarsi senza parlare troppo per posizionare le carte in modo strategico e non bloccare il gioco, mantenendo la sequenza corretta sui mazzi. Il gioco richiede memoria, pianificazione e comunicazione silenziosa.

Si vince se tutte le carte vengono scartate con successo; si perde se non è più possibile fare mosse valide.

### **- THE ISLAND**

**Numero giocatori:** da 2 a 4 giocatori

**Durata media:** '45 minuti

**Età suggerita:** dagli 8 anni

**Genere:** strategia, avventura, gestione risorse

The Island è un gioco da tavolo d'avventura e strategia, in cui ogni partecipante guida un gruppo di naufraghi che cercano di fuggire da un'isola in continuo cambiamento, minacciata da eruzioni vulcaniche, tsunami e predatori feroci.

Il gioco si svolge su un tabellone modulare che rappresenta l'isola, con tessere che vengono rimosse progressivamente simulando la distruzione del terreno. I giocatori devono muovere i propri sopravvissuti, raccogliere risorse e pianificare la fuga verso le barche prima che l'isola scompaia.

Vince chi riesce a salvare il maggior numero di naufraghi e recuperare più tesori.

## **- TICKET TO RIDE: EUROPA**

**Numero giocatori:** da 2 a 5 giocatori

**Durata media:** '30/'60 minuti

**Età suggerita:** dagli 8 anni

**Genere:** strategia, gestione carte, costruzione percorsi

Ticket to Ride: Europa è un gioco da tavolo strategico, in cui ciascun partecipante compete per costruire la rete ferroviaria più efficiente attraverso l'Europa del XIX secolo. I giocatori raccolgono carte treno di vari colori per costruire tratte tra città, completare biglietti obiettivo e guadagnare punti.

Rispetto al gioco originale, questa versione introduce nuove meccaniche come stazioni, gallerie e traghetti, che aggiungono variabili tattiche e rendono il gioco più profondo e sfidante. La scelta tra prendere carte, costruire tratte o pianificare nuove rotte è alla base di una strategia sempre diversa.

I punti si ottengono costruendo tratte, completando biglietti e realizzando il percorso ferroviario continuo più lungo. Vince chi totalizza il maggior numero di punti al termine della partita.

## **- TRIVIAL PURSUIT (edizione Genus)**

**Durata media:** 45 - 90 minuti

**Numero giocatori:** da 2 a 6

**Età suggerita:** 12 anni

**Genere:** cultura generale, quiz, party game

È un gioco di domande e risposte in cui i partecipanti si muovono su un tabellone lanciando un dado. Ogni casella corrisponde a una categoria di cultura generale; rispondendo correttamente si continua a giocare e, nelle caselle speciali, si ottengono le caratteristiche "fette" colorate. Vince il primo giocatore che raccoglie una fetta per ogni per ciascuna delle sei categorie e rispondendo correttamente alla domanda finale al centro del tabellone.

## **- TSURO**

**Numero giocatori:** da 2 a 8 giocatori

**Durata media:** '15/'20 minuti

**Età suggerita:** dagli 8 anni

**Genere:** astratto, strategia, percorso

Tsuro è un elegante gioco da tavolo astratto in cui ogni partecipante guida una pedina a forma di pietra lungo un percorso tracciato posizionando tessere su un tabellone. L'obiettivo è restare il più a lungo possibile sul tavolo, evitando di uscire dal bordo o scontrarsi con gli altri giocatori.

Ad ogni turno, i giocatori piazzano una tessera davanti alla propria pedina, prolungando il tracciato e seguendo automaticamente il nuovo percorso. La posizione strategica delle tessere può proteggere il proprio cammino o deviare quello degli avversari. Il gioco termina quando rimane una sola pedina in gioco o quando non si possono più piazzare tessere. Vince chi sopravvive più a lungo.

## **- UNO**

**Numero giocatori:** da 2 a 10 giocatori

**Durata media:** '1/'30 minuti

**Età suggerita:** dai 7 anni

**Genere:** party game, carte, tattica leggera

UNO è un gioco di carte semplice e dinamico, in cui ogni partecipante cerca di sbarazzarsi di tutte le proprie carte combinando numeri e colori. Al proprio turno, si gioca una carta che corrisponde per colore o numero a quella precedente, oppure si usano carte azione per cambiare il ritmo della partita.

Carte speciali come +2, Salta turno, Inverti il giro, Cambia colore e +4 aggiungono colpi di scena e permettono di influenzare gli avversari. Quando un giocatore ha una sola carta in mano, deve dichiarare "UNO!"... o rischia una penalità!

Vince chi termina per primo le carte, e si può giocare a round sommando i punti delle carte rimaste agli avversari.

## **- VILLAINOUS**

**Numero giocatori:** da 2 a 6 giocatori

**Durata media:** '20 minuti per giocatore

**Età suggerita:** dai 10 anni

**Genere:** strategia, asimmetrico, gestione azioni

Villainous è un gioco da tavolo strategico in cui ogni partecipante interpreta uno dei celebri cattivi Disney, con l'obiettivo di realizzare il proprio piano malvagio prima degli altri. Ogni cattivo ha un obiettivo unico, un mazzo personalizzato e un tabellone personale.

Al proprio turno, i giocatori spostano il proprio personaggio tra le location del regno e compiono azioni come giocare alleati, attivare effetti o ostacolare gli avversari usando carte Fato che rappresentano gli eroi delle storie Disney. Le partite sono

asimmetriche: ognuno gioca secondo le regole del proprio villain, rendendo ogni sfida diversa.

Vince il primo giocatore che riesce a completare il proprio obiettivo malvagio.

### - VU DU'

**Numero giocatori:** da 2 a 8 giocatori

**Durata media:** '30 minuti

**Età suggerita:** dagli 8 anni

**Genere:** party game, dadi, azioni buffe

Vu Du è un gioco di carte e dadi, in cui ogni partecipante interpreta uno stregone che lancia maledizioni assurde contro gli avversari per farli comportare in modi buffi e imbarazzanti durante la partita.

A ogni turno si tirano dadi magici per lanciare maledizioni, che obbligano gli avversari a compiere gesti strani, parlare in modo bizzarro o restare in certe posizioni... pena la perdita di punti! Le maledizioni si accumulano e restano attive finché non vengono sostituite, rendendo il gioco sempre più caotico e divertente.

Vince lo stregone che, tra una risata e l'altra, totalizza per primo il numero richiesto di punti maledizione.

### - ZOMBICIDE: 2^EDIZIONE

**Numero giocatori:** da 1 a 6 giocatori

**Durata media:** '60 minuti

**Età suggerita:** dai 14 anni

**Genere:** cooperativo, strategia, azione contro orde di zombie

Zombicide: Seconda Edizione è un gioco cooperativo, in cui ogni partecipante interpreta un sopravvissuto in un mondo invaso dagli zombie. Insieme, i giocatori esplorano la città, raccolgono armi, affrontano missioni e abbattano ondate di non morti sempre più pericolose.

A ogni turno, i giocatori compiono azioni come muoversi, cercare oggetti o attaccare gli zombie. Ma attenzione: più zombie si eliminano, più potente diventa la minaccia! Ogni sopravvissuto acquisisce nuove abilità salendo di livello, ma ciò attira anche nuove orde e Abomini ancora più letali.

La partita si vince solo se la squadra completa gli obiettivi dello scenario... e sopravvive per raccontarlo.