

XGAME

Istruzioni



7-99

ANNI

10-20

MINUTI

2+

GIOCATORI

CREDITI

Un gioco di Valentina Cornacchia

Progettazione e editing: Sara Lisa Di Mario

Grafica e impaginazione: Samuele Prosser

Illustrazioni: Francesca Rizzato

Direzione artistica: Giordano Pacenza

ISBN 978-88-590-3734-7

© Erickson 2024

Edizioni Centro Studi Erickson S.p.a.

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500 - www.erickson.it - info@erickson.it

GIOCO 1. PITAGORA

Obiettivo: associare il maggior numero di carte fattori con la relativa carta prodotto.

Numero giocatori: 2-4

Preparazione:

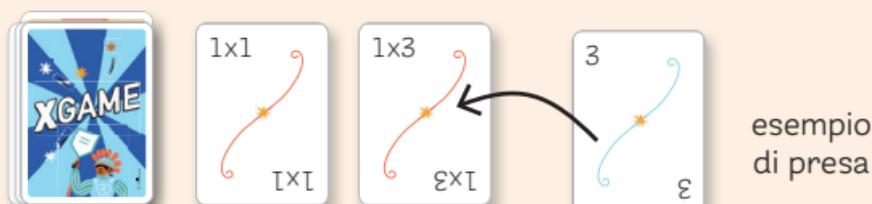
- per 2 giocatori si seleziona un mazzo composto da una singola tabellina (10 carte fattori e 10 carte prodotto),
- per 4 giocatori un mazzo composto da 2 tabelline (40 carte in totale).



Si mescolano tutte le carte assieme e si distribuiscono 3 carte ad ogni giocatore, poi si posiziona una carta scoperta sul tavolo. Il mazzo resta sul tavolo, coperto. Qualora sia necessario, predisporre sul tavolo la tavola pitagorica in dotazione come strumento di consultazione e di autoverifica.

Svolgimento

Il primo giocatore pesca una carta dal mazzo e guarda se tra le sue carte in mano ce n'è una adatta alla presa della carta sul tavolo. La presa avviene accoppiando una carta fattori con la relativa carta prodotto (o viceversa). Se non ne ha, ne scarta una, scoperta, a fianco di quella già presente sul tavolo. Il secondo giocatore procede allo stesso modo, verifica se ha una presa utile altrimenti scarta una carta e la pone al fianco delle altre. Vince chi, al termine del mazzo, ha guadagnato più carte.

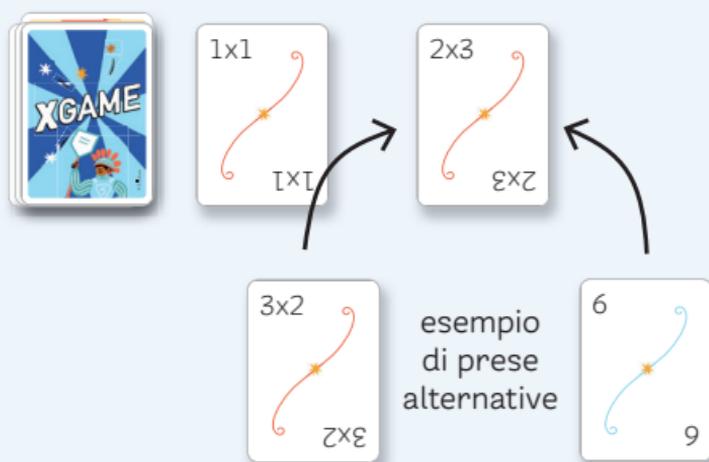


GIOCO 2. GENIUS

Obiettivo: associare il maggior numero di carte fattori/prodotto e fattori/fattori.

Numero giocatori: 2-4

Preparazione: si selezionano almeno due tabelline con cui giocare (40 carte in totale). Si può aumentare la difficoltà di gioco aggiungendo ulteriori mazzi di tabelline.



Si mescolano tutte le carte assieme e si distribuiscono 3 carte ad ogni giocatore e si posiziona una carta scoperta sul tavolo. Il mazzo resta sul tavolo, coperto. Qualora sia necessario, predisporre sul tavolo la tavola pitagorica in dotazione come strumento di consultazione e di autoverifica.

Svolgimento

Si procede analogamente al gioco Pitagora ma cambiano le regole degli abbinamenti. Le prese possono essere effettuate in tre modalità, accoppiando carte che abbiano lo stesso valore:

- Carta fattori e relativa carta prodotto (esempio 3×6 prende 18)
 - Carta fattori con carta fattori che diano lo stesso risultato (esempio 3×6 prende 2×9)
 - 2 carte prodotto uguali (esempio 18 prende 18)
- Vince chi guadagna più carte.



GIOCO 3. MEMORY

Obiettivo: accoppiare il maggior numero di carte fattori/prodotto.

Numero giocatori: 1+

Preparazione: si seleziona una tabellina (20 carte), si mescolano tutte le carte assieme e si dispongono sul tavolo ordinatamente.

Per agevolare il gioco si può scegliere di osservare le carte scoperte, per 30 secondi, e poi voltarle.

Svolgimento

Si procede con le regole di un classico Memory. I giocatori, a turno, dovranno ritrovare la coppia di carte fattori/prodotto (o viceversa).

Per aumentare il livello di difficoltà si possono inserire più tabelline. Vince chi guadagna più coppie di carte.



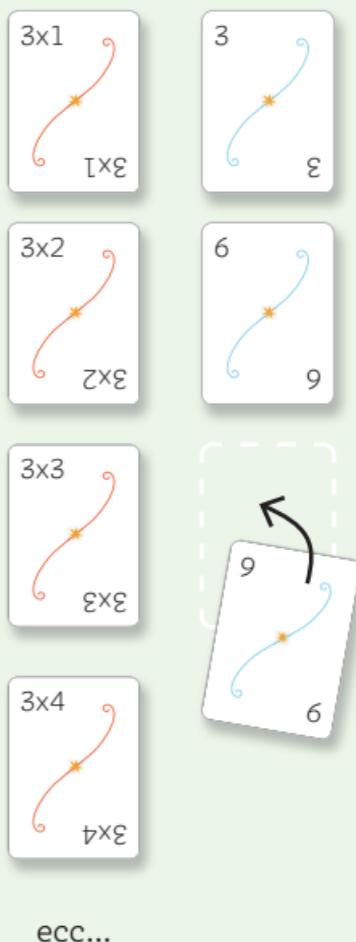
esempio
di coppia

SOLITARIO

Obiettivo: ricostruire la tabellina in ordine crescente e decrescente.

Svolgimento: Si seleziona una singola tabellina (carte fattori + carte prodotti). Si posizionano i fattori in verticale, in ordine crescente, e si affiancano i relativi risultati, sempre in ordine crescente. Utilizzare la tavola pitagorica in dotazione come strumento di consultazione o di autoverifica.

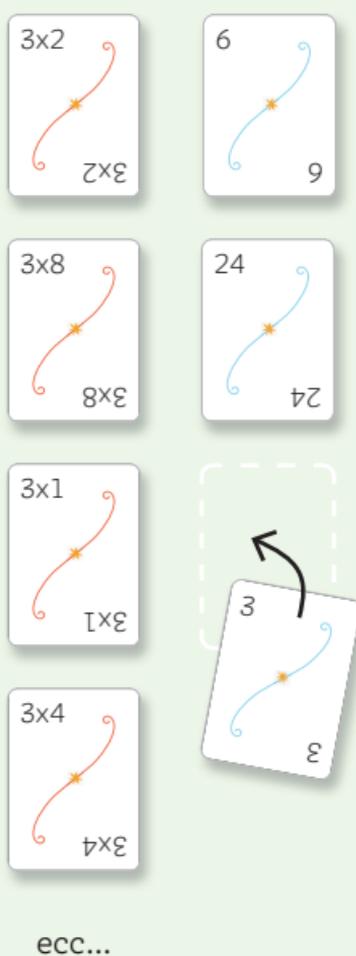
Attenzione! È importante mantenere un corretto allineamento verticale e orizzontale tra le carte, così da favorire la memorizzazione dei risultati.



Leggendo consecutivamente e ripetutamente la serie dei prodotti si faciliterà la memorizzazione della tabellina. Ripetere lo stesso gioco invertendo l'ordine, partendo dal maggiore al minore.

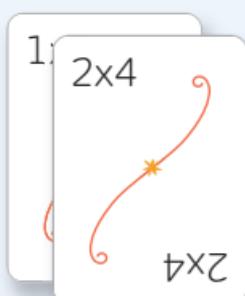
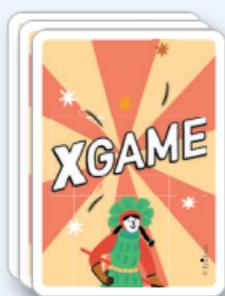
VARIANTE

Svolgimento: si selezionano le carte fattori e prodotti di una tabellina. Si mescolano le carte fattori e si allineano verticalmente, in modo casuale; analogamente si mescolano le carte prodotto e si svelano una alla volta, allineandole alla relativa carta fattori. Per aumentare il livello di difficoltà, svolgere il gioco con due tabelline contemporaneamente. Via alle sfide!



CONTENUTO

- 100 carte fattori
- 100 carte prodotti
- 1 tavola Pitagorica



mazzo
carte fattori



mazzo
carte prodotti



x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100



tavola pitagorica