

Luca Borsa
& Luca Bellini

Stai addendo

ISTRUZIONI

 Erickson

8+

ANNI

10

MINUTI

1-4

GIOCATORI

CONTENUTO 1 classidra



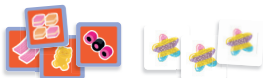
50 carte sfida



4 plance di gioco



64 tessere



Numeri da sottrarre

16 caramelle premio

NUMERO GIOCATORI: 1 - 4

OBIETTIVO DEL GIOCO

Posizionare sulla plancia i valori corretti che diano il risultato indicato sulla carta sfida, sia nelle colonne sia nelle righe.

DESCRIZIONE DELLE CARTE SFIDE

I valori riportati sui 4 lati corrispondono al risultato da ottenere sia in colonna sia in riga. I risultati si ottengono o con la somma (sono le carte sfida di colore azzurro) o con somme e sottrazioni (sono le carte sfida di colore giallo). In alcuni casi è necessario sottrarre 2 tessere rosse per ottenere il risultato richiesto.



Per ottenere i risultati richiesti, talvolta è necessario inserire nelle caselle anche le tessere azzurre senza caramelle, che corrispondono al valore 0.

Alcune carte presentano una facilitazione e hanno le caselle azzurre già inserite.



PREPARAZIONE

Mischiate le carte Sfida e mettetele sul tavolo, coperte. Distribuite una plancia di gioco per ciascun giocatore e il set di 16 tessere corrispondente al colore di ogni plancia. Ogni giocatore deve avere un foglio e matita per segnare i punti.



COME SI GIOCA

Al via scoprite la prima carta Sfida e mettetela al centro del tavolo: i giocatori – contemporaneamente – dovranno posizionare sulla plancia le tessere con i valori corretti in modo che ogni riga ed ogni colonna dia come valore totale il numero riportato sulla carta Sfida. Alcune carte sfida indicano di posizionare anche una tessera rossa che sarà da considerare nei calcoli come un numero da sottrarre (quindi per ottenere il risultato dovrò sommare i valori delle tessere con fondo bianco e, nel caso, sottrarre quella con fondo rosso). Il primo giocatore che pensa di aver finito correttamente, attiva la clessidra davanti a sé: tutti gli altri avranno ancora 15 secondi prima che il turno finisca. Al termine della clessidra nessuno potrà più posizionare le tessere e si controllano le soluzioni della carta sfida.

CALCOLO DEI PUNTI

- Il primo giocatore che blocca il gioco e risolve correttamente lo schema segna **1 punto** sul proprio foglio e conquista anche **1 caramella premio**.
- Tutti coloro che hanno posizionato le tessere correttamente entro il tempo della clessidra segnano **1 punto** sul proprio foglio.
- Chi non conclude lo schema nel tempo della clessidra: **0 punti**
- Se il primo giocatore che blocca il gioco sbaglia i calcoli ottiene **0 punti** e **restituisce 1 caramella premio** (se precedentemente conquistata).

CHI VINCE

La partita finisce dopo 10 round. Vince il giocatore che ha ottenuto più punti e, in caso di parità fra più giocatori, chi fra questi ha conquistato più caramelle premio.

SFIDA TE STESSO!

Se vuoi giocare da solo, scegli una plancia e poni davanti a te il mazzo di carte. Decidi un tempo di gioco (puoi impostarlo sul timer del cellulare o utilizzare più volte la clessidra) per risolvere una sfida. Se riesci a risolverla correttamente ottieni un caramella premio, se sbagli o se non rispondi in tempo, devi restituirla. Vinci se, al termine di 10 round, hai ottenuto almeno 7 caramelle.

Mazzo di
carte sfida



Carta sfida



Tessere



Plancia



Caramelle
premio





CREDITI

Un gioco di Luca Borsa e Luca Bellini

Progettazione e editing: Sara Lisa Di Mario

Progettazione grafica: Leonardo Michelon

Illustrazioni: Federico Mariani

Direzione artistica: Giordano Pacenza

Erickson © 2025

ISBN: 978-88-590-4090-3

Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500

www.erickson.it - info@erickson.it

 Erickson