



Numero di giocatori: 2-4

Durata: 10-20 minuti

Età: 8-88



TRE GIOCHI DA TAVOLO TRA LOGICA, OSSERVAZIONE E STRATEGIA

Ho iniziato a inventare questi giochi in un periodo molto particolare della mia vita. Nel 2019 a mia mamma venne diagnosticata una forma di demenza senile e, quasi senza accorgermene, i giochi divennero un modo per stare insieme, condividere tempo e capire quali capacità cognitive fossero ancora presenti.

Da quei primi esperimenti sono nati moltissimi giochi. Tre di loro sono raccolti in questa scatola.

Con 240 tessere, forme, colori, percorsi e incastri, LOOP propone sfide semplici da imparare ma sempre diverse: osservare, collegare, costruire,

intuire e trovare ogni volta nuove combinazioni.

NELLA SCATOLA TROVI 3 GIOCHI:

POLYGO: Forme geometriche, colori e jolly si intrecciano in un gioco di combinazioni e strategie. Per vincere dovrai osservare bene, scegliere la tessera giusta e completare la combinazione perfetta prima degli altri.

FORMICOLA: Come una formica che costruisce il proprio percorso passo dopo passo, dovrai unire pallini colorati e far crescere circuiti sempre più lunghi, intricati e sorprendenti.

OSLO: Linee pulite, colori essenziali e ordine geometrico richiamano l'atmosfera nordica

da cui prende il nome. Tessera dopo tessera, dovrai costruire un quadrato perfetto facendo combaciare tutti i colori.

Ogni gioco include modalità semplificate e varianti, così da adattare le partite all'età dei giocatori e al livello di sfida che preferisci.





*Davide
Cali*

CHI SONO

Mi chiamo Davide Cali e sono autore e fumettista per bambini, bambine, ragazze e ragazzi. Ho pubblicato albi illustrati, racconti, graphic novel e romanzi tradotti in oltre 30 lingue. Nel 2025 la rivista Andersen mi ha conferito il premio come Miglior scrittore per Ragazzi.

Ringrazio la casa editrice Erickson per avermi dato la possibilità di pubblicare questo lavoro, a cui tengo moltissimo.

LOOP è dedicato a mio papà, a mia sorella e alla memoria di mia mamma. Si chiamava Anna.

POLYGO

MATERIALI: 60 tessere con forme geometriche (triangolo, quadrato, cerchio, pentagono, esagono) in 5 colori diversi, disponibili in versione piena o vuota, più tessere nere Jolly.

PREPARAZIONE: Mescolare le tessere e distribuirne 5 a ciascun giocatore. Formare una pila di pesca e uno spazio per gli scarti.

COME SI GIOCA: A turno ogni giocatore pesca una tessera dal mazzo oppure prende una tessera dagli scarti; può quindi calare una combinazione valida e infine scarta una tessera. È possibile prendere una tessera dagli scarti anche senza usarla subito.

Lo scopo è realizzare:

- una combinazione di 5 tessere della stessa forma e di colori tutti diversi;
- una combinazione di 5 tessere dello stesso colore e con forme diverse;
- oppure una combinazione di 5 tessere con forme e colori tutti diversi.

Per essere valida, ogni combinazione deve essere composta da tessere tutte piene oppure tutte vuote. Le tessere nere Jolly possono sostituire qualsiasi tessera mancante, purché siano dello stesso tipo della combinazione in cui vengono utilizzate (tutte piene oppure tutte vuote). È possibile utilizzare al massimo un Jolly per ogni combinazione.

È inoltre possibile creare una combinazione composta interamente da tessere nere, tutte piene oppure tutte vuote. In questo caso è ammessa una tessera colorata come Jolly.

OBIETTIVO: Vince il giocatore che per primo completa e cala una combinazione valida.

MODALITÀ SEMPLIFICATA:

Si ignora la distinzione pieno/vuoto e le tessere nere vengono utilizzate solo come Jolly. L'obiettivo è creare combinazioni semplici di 3 o 4 tessere della stessa forma oppure dello stesso colore.

FORMICOLA

MATERIALI: 120 tessere con pallini colorati.

PREPARAZIONE: Mescolare le tessere e formare una pila. Serve una superficie ampia.

COME SI GIOCA: A turno, pescare una tessera e posizionarla collegandola a quelle già in gioco. I pallini che si toccano devono avere lo stesso colore. Se non si può giocare, si tiene la tessera in mano.

OBIETTIVO: Chiudere un circuito (quadrato) di tessere. Chi chiude un circuito fa punto. Se è presente uno sdoppio, si può continuare a espandere il circuito.

Punteggio:

- Base: 1 punto per circuito
- Avanzato: si contano i pallini del circuito.

MODALITÀ SEMPLIFICATA:

Nessun punteggio. Si gioca per «chi riesce a chiudere un giro». Non è necessario rispettare strategie: si punta solo a collegare i colori.

OSLO

MATERIALI: 60 tessere con lati colorati.

PREPARAZIONE: Mescolare le tessere. Stabilire la dimensione del quadrato: 5×5 (più facile) o 6×6 (più difficile).

COME SI GIOCA: A turno, pescare una tessera e iniziare a formare il quadrato. I lati a contatto devono avere lo stesso colore. Se non si può giocare, si tiene la tessera in mano.

OBIETTIVO: Completare il quadrato rispettando tutti gli incastri di colore. Vince chi completa il quadrato. Se non si completa, vince chi ha meno tessere.

MODALITÀ SEMPLIFICATA: Si gioca insieme, non in competizione oppure si formano quadrati da 3×3 o 4×4 tessere. L'obiettivo è completare il quadrato collaborando, senza penalità per le tessere non posizionabili.

CREDITI

Editing:
Tania Eccher

Progetto grafico:
Leonardo Michelon

Direzione artistica:
Giordano Pacenza

Erickson© 2027

www.erickson.it

ISBN: 978-88-590-####-#

The Erickson logo consists of a red square containing the word "Erickson" in white serif font, with a small white square above the letter "i".

Erickson