

COLT EXPRESS

Giocatori: 2-6

Età: 10+

Durata: 30'/40'

State cercando un gioco in stile western dove finalmente potete essere voi i banditi che assaltano il treno? Ecco il gioco perfetto, un caotico "tutti contro tutti" in cui ognuno cerca di arraffare più denaro che può a spese degli altri, magari giocandogli anche qualche brutto tiro, come farli finire tra le grinfie dello sceriffo...

Come si gioca

Nonostante venga suggerito per un pubblico relativamente giovane e proposto come un gioco agile e veloce, in realtà la meccanica non è immediata da apprendere; tuttavia, una volta compresa, il gioco diventa molto dinamico e pieno di ritmo. E il ritmo è forse la chiave del meccanismo, un susseguirsi di azioni solo in parte prevedibili che procedono creando un effetto sorpresa estremamente divertente.

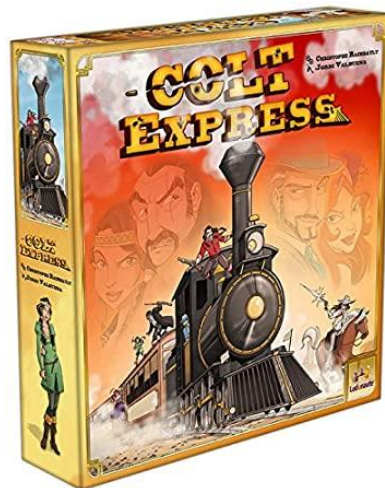
In pratica ogni giocatore sceglie da una mano di carte 6 azioni da compiere e l'ordine in cui avverranno (c'è tutto il repertorio classico della rapina al treno: sparare, fare a cazzotti, salire sul tetto del vagone...), ma, al momento di realizzarle tale ordine si scontrerà con quello deciso dagli altri giocatori, spesso con risultati imprevedibili.

Nei vagoni poi sono disseminati dei tesori da raccogliere ed uno sceriffo, giocabile a turno dai giocatori, che mette i bastoni tra le ruote a chi gli si pari davanti.

Alla fine di un certo numero di turni decisi ad inizio partita si calcola il bottino e si scopre chi è il vincitore, "il bandito più feroce del West".

L'opinione del nostalgico di Bud Spencer e Terence Hill

L'ambientazione "western", come quella "pirati" vince quasi a mani basse quando è proposta in chiave goliardica ed ironica. Qui l'obiettivo è pienamente centrato, il gioco, proprio nella sua caoticità, rende benissimo quel mondo di risse nei saloon e di tagliagole così macchiettistici da far simpatia; i personaggi hanno abilità speciali peculiari che rendono ancor più vario ed interessante il quadro ed il tutto, una volta compresa la dinamica, procede con molta fluidità. Abbinamenti consigliati: birra, fagioli e salsiccia.



DIXIT

Età: 8+

Giocatori: 3-6

Durata: 30'

Un'immagine vale più di mille parole! Un viaggio a capofitto nella fantasia, guidati da meravigliose e suggestive illustrazioni, che aprono alla più sfrenata immaginazione.

Come si Gioca

Ogni giocatore ha a disposizione una pedina coniglio e 6 carte. A turno, ognuno riveste il ruolo di narratore: il narratore deve dare un titolo ad una delle sue carte, senza però mostrarla, mentre gli altri scelgono fra le proprie quella che meglio si adatta al titolo. Tutte le carte devono quindi essere consegnate al narratore, che le posiziona scoperte in mezzo al tavolo, insieme alla propria. Gli altri giocatori hanno il compito di indovinare qual è la carta del narratore. Si ottengono punti sia indovinando la carta esatta, sia ricevendo voti per la propria carta.

La partita finisce quando un giocatore raggiunge i 30 punti.

La recensione

Dixit è un gioco affascinante e stimolante, oltre ad essere un'inesauribile fonte di divertimento. Le bellissime carte, illustrate in modo intrigante e suggestivo, richiedono creatività e intuito, e si prestano ad infinite interpretazioni. Interpretare gli indizi degli altri invita a conoscersi meglio o a scoprire quanto ci si conosce davvero, mentre il ruolo del narratore stimola l'immaginazione e la fantasia. In questo gioco, l'obiettivo di accumulare punti passa in secondo piano rispetto al piacere di sperimentarsi nell'indovinare gli indizi.

L'alto grado di coinvolgimento e l'originalità delle carte rendono Dixit un gioco unico e adatto sia a famiglie che a gruppi di amici.



OTTO MINUTI PER UN IMPERO

Età: 12+

Giocatori: 2-5

Durata: 8-20'

Il gioco di conquista e sviluppo più veloce che ci sia! Rapido da spiegare, veloce da completare: mai nessuno ha conquistato il mondo così in fretta!

Come si gioca

Ogni giocatore parte per la propria conquista con un gruzzolo di monete e un set composto da armate e città, che dovrà piazzare sul tabellone in base alla propria strategia di gioco. Ad ogni turno si "compra" una carta: questa fornisce una merce (che fa vincere punti a fine partita) e un'azione, che può essere la possibilità di muovere le proprie armate, di distruggere quelle avversarie o di fondare una città. L'obiettivo finale è quello di accumulare più punti possibile tra merci, controllo di regioni e controllo di continenti.

La partita finisce quando ogni giocatore ha collezionato una certa quantità di carte, che varia in base al numero di partecipanti.

La recensione

Il gioco è semplice da spiegare e da mettere in pratica, ma è ricco di possibilità e varianti. Per questo risulta molto stimolante e richiede attenzione ed esercizio per elaborare una strategia vincente. Per nulla scontato e molto diverso dal classico Risiko, appassiona e diverte ragazzi e adulti in una sfida che non lascia respiro!



LOONY QUEST

Età: 8+

Giocatori: 2-5

Descrizione del produttore

Loony Quest è un party game per 2-5 giocatori basato su un geniale meccanismo di sovrapposizione, che metterà a dura prova il vostro senso della spazialità.

I giocatori, armati dei loro pennarelli, devono riprodurre su dei fogli trasparenti i migliori percorsi possibili - prima della fine del tempo concesso - per completare con successo gli obiettivi dei 42 livelli di gioco. Una volta terminato, i giocatori sovrappongono i loro fogli trasparenti sopra alla plancia del livello in corso, per verificare che i loro tracciati espletino correttamente agli obiettivi.

Ispirato ai videogiochi, con Loony Quest scoprirete mondi di un universo sorprendente, giocherete su dei livelli in piano o in 3D, fuggirete dai Loonies - queste creature pazzesche! - e dai Boss che si frapperanno sul vostro cammino, eviterete i malus, attiverete il Livello Speciale e raccoglierete punti esperienza per arrivare alla vittoria. Cercate di raccogliere i bonus "dispettosi" per rallentare i vostri avversari... e avrete divertimento assicurato al tavolo!

Recensione

Un gioco tutti contro tutti che si impara nel giro di pochi minuti. Come descritto dal produttore è ispirato al mondo videoludico, il sistema di apprendimento delle regole è quindi, come nei videogiochi, rapido e progressivo al crescere della difficoltà dei livelli di gioco.

Il sistema di gioco è davvero coinvolgente e sfidante con esiti mai certi a fine round.

Consigliatissimo a chi si avvicina per la prima volta al mondo dei giochi da tavolo, sia per la semplicità delle regole, sia per l'alto livello di coinvolgimento.



MAGHETTI

Età: 4+

Giocatori: 2-4

Durata: 15'

Ad Abracadabra, nel regno di Magia è in arrivo il grande Mago Merlino, che si appresta ad esaminare i giovani apprendisti maghi. I maghetti dovranno dimostrare di saper risolvere i problemi posti da Merlino, ma non sarà affatto semplice: quando verrà lanciato l'incantesimo, tutto si metterà a girare e ci si potrà trovare un po'...disorientati!



Come si gioca

Il gioco è composto da un tabellone sul cui perimetro è raffigurato un percorso scandito da immagini di animali; tre ruote dentate che vanno inserite al centro del tabellone stesso, a formare un ingranaggio; 9 tessere animali che vanno poste sulle ruote dentate e 9 cappelli magici che andranno a nascondere le tessere animali.

L'obiettivo del gioco è accumulare il maggior numero di punti-stella, trovando più animali possibile, prima che mago Merlino completi il percorso.

I giocatori a turno dovranno lanciare il dado e muovere la pedina del mago di un numero corrispondente di caselle: la casella di arrivo indicherà l'animale da far apparire sotto al cappello con la bacchetta magica... chi si ricorderà dove si trovava proprio l'animale giusto?

Attenzione però! Se il lancio del dado farà apparire il simbolo magico di Merlino, il giocatore in campo dovrà muovere l'ingranaggio, andando a modificare la posizione di tutti gli animali!

Il gioco finisce quando Merlino completa il percorso o quando vengono esaurite tutte le stelle.

Recensione

Maghetti è un gioco simpatico e divertente, che stimola la memoria e l'attenzione: gli stessi animali possono essere nascosti in posizioni differenti e basta una minima distrazione per perderli di vista... per non parlare di quando ruota l'ingranaggio e anche la sicurezza del giocatore più attento vacilla! È presente poi una variante più complessa per i giocatori più esperti. Grazie a questi espedienti il gioco non risulta ripetitivo ed è stimolante anche per i fratelli un po' più grandi!

Inoltre, la bacchetta magica magnetica, che consente di sollevare i cappelli senza prenderli con la mano, esercita sempre un grande fascino sui bambini, che si trovano subito proiettati nel ruolo di apprendisti maghi!

IL FRUTTETO

Età: 3+

Giocatori: 1-8

Durata: 15'

Descrizione del produttore:

Gli alberi del frutteto sono carichi di frutta, ma il corvo impertinente la vuole sgraffignare tutta. I bambini cercano di cogliere la frutta degli alberi prima che arrivi il corvo. A seconda del simbolo uscito sul dado i giocatori possono raccogliere uno o due frutti di un albero e sistemarli nel proprio cesto, oppure mettere un pezzo di puzzle del corvo al centro della tavola da gioco. Se i bambini riescono a cogliere tutti i frutti prima che il puzzle del corvo venga completato, la vittoria è loro.



Recensione della mamma:

Il gioco è molto semplice e adatto a piccoli e piccolissimi, ma nello stesso tempo bello da fare in famiglia perchè non è banale.

Mi è piaciuto molto l'obiettivo cooperativo del gioco. Nonostante ogni giocatore abbia il suo cestino e gestisca il suo ruolo in autonomia, si gioca assieme agli altri per sconfiggere il corvo, dando sfogo ad una competizione positiva che permette di accogliere allo stesso tavolo bambini di diverse età e abilità, uniti in un fine comune. Dal punto di vista del materiale la frutta in legno rende il gioco esteticamente bello e indistruttibile. Va posta un po' di attenzione solo a non perdere la frutta quando si riordina.

Recensione di Iris (4 anni):

Quando lancio il dado ed esce la figura del corvo diciamo tutti insieme "nooooo!" e mi diverto a fare il puzzle anche se stiamo perdendo. Il Frutteto mi piace. Ci gioco anche da sola a preparare cestini di frutta colorata. La mia preferita è la ciliegia.

BELFIORELLA

Età: 3+

Giocatori: 2-4

Descrizione del produttore:

Belfiorella adora correre sui prati tutto il giorno, non c'è nulla di più bello che Belfiorella adora correre sui prati tutto il giorno, non c'è nulla di più bello che raccogliere fiori! Vuoi aiutarla e raccogliere insieme a lei il maggior numero di fiori? e raccogliere fiori! Vuoi aiutarla e raccogliere insieme a lei il maggior numero di fiori?

Recensione:

Un gioco semplice che si prepara e spiega in un minuti. Ideale per per piccoli gruppi di bambini.

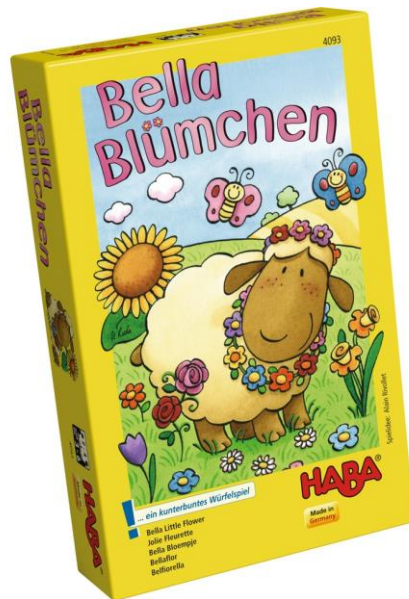
La dinamica del gioco è completamente data alla fortuna. Al centro del tavolo viene posizionato il prato che contiene sei caselle colorate, sulle quali si muove Belfiorella.

Al proprio turno di lancia il dado e ci si muove di uno, due o tre passi in base al numero uscito, se si finisce dove ci sono fiori, questi, si prendono. alla fine del proprio turno si gira una casella fiore e lo si posiziona sul colore corrispondente. Vince chi a fine partita ha più fiori.

Sul dado è presente anche il simbolo della pecora, che da un punto minimo alla strategia, potendo in questo caso andare a posizionarsi dove sono presenti più fiori da cogliere.

Un primo approccio al mondo dei giochi da tavolo, per partite brevi e poco impegnative che danno spunto per parlare di colori, natura e sviluppare la manipolazione degli oggetti.

Gioco che richiede poco spazio e poco tempo per la preparazione, ideale per compleanni e piccole festicine.



BANG!

Età: 8+

Giocatori: 4-7

Descrizione del produttore:

I Fuorilegge danno la caccia allo Sceriffo. Lo Sceriffo dà la caccia ai Fuorilegge. Il Rinnegato trama nell'ombra, pronto a schierarsi da una parte o dall'altra. Le pallottole volano. Chi fra i pistolero sarà un aiutante dello Sceriffo, pronto a sacrificarsi per lui? E chi invece uno spietato Fuorilegge, che non aspetta altro che farlo fuori?

Il gioco western più venduto del mondo in una versione ancora più ricca e facile da imparare!



Recensione:

Gioco di ruolo che ormai può definirsi un classico. Immancabile in ogni ludoteca. Ha dato il via ai giochi Bang System creati da Emiliano Sciarra, è infatti un gioco italiano e ha segnato la storia del panorama dei giochi da tavolo.

La struttura del gioco è solida, facile da imparare ed estremamente coinvolgente. Pur essendo un gioco di ruolo non richiede grande conoscenza del genere, può infatti essere imparato in velocità e dopo una partita di prova si può già essere in grado di mettere in atto strategie nuove per cercare di ingannare gli avversari.

Un gioco senz'altro da provare, impossibile non divertirsi.

Unico neo può essere l'uso nei centri educativi, nei quali a mio parere è preferibile Samurai Sword, che prende le stesse dinamiche di gioco, con una differenza però sostanziale che lo rendono più adatto in questi contesti. In Bang! i giocatori una volta sconfitti non potranno andare avanti nella partita, mentre in Samurai alla sconfitta di un giocatore si conclude il gioco per tutti, differenza questa che può essere determinante in un contesto nel quale i giocatori sconfitti possono non avere la pazienza di vedere come finisce la partita.

ZICKE ZACKE SPENNA IL POLLO

Età: 4+

Giocatori: 2-4

Durata: 15'

Nel pollaio si svolgono le olimpiadi del pollo ed è scoppiato il pandemonio. Oggi è prevista la gara "spenna il pollo" e tutti stano correndo da una parte all'altra cercando di rubarsi le piume. Zicke zacke è sicuramente un gioco che non può mancare in nessuna casa. Rappresenta un boardgames che ha vinto tutti i maggiori premi a livello mondiale. Dopo aver giocato la prima partita la motivazione è assolutamente evidente: questo gioco è capace di far divertire bambini ed adulti allo stesso modo, giocabile sia tra piccoli sia in una serata tra amici. Inoltre mette allo stesso piano tutti i giocatori, facendo completamente sparire l'età come fattore che può influenzare le possibilità di vittoria. Non è raro infatti perdere miseramente con un bambino. Infine il gioco ha il potere di non annoiare mai, finita una partita... si ha subito voglia di iniziarne un'altra.
Età: 4+ Giocatori: 2-4 Durata: 15'



Come si gioca

Il gioco è composto da 12 tessere di forma ottagonale da piazzare al centro del tavolo coperte e da 24 tessere ovali che vanno poste intorno, a cerchio, scoperte. Obiettivo del gioco è portare via la coda alle altre galline, superandole, muovendosi sulle tessere ovali. Per avanzare il giocatore deve trovare tra le tessere coperte l'immagine uguale alla tessera sulla quale deve avanzare. Se il giocatore ha trovato l'immagine giusta può continuare a il suo turno. Il primo che ruba le code a tutte le altre galline vince.

Recensione

Zicke zacke è sicuramente un gioco che non può mancare in nessuna casa. Rappresenta un boardgames che ha vinto tutti i maggiori premi a livello mondiale. Dopo aver giocato la prima partita la motivazione è assolutamente evidente: questo gioco è capace di far divertire bambini ed adulti allo stesso modo, giocabile sia tra piccoli sia in una serata tra amici. Inoltre mette allo stesso piano tutti i giocatori, facendo completamente sparire l'età come fattore che può influenzare le possibilità di vittoria. Non è raro infatti perdere miseramente con un bambino. Infine il gioco ha il potere di non annoiare mai, finita una partita... si ha subito voglia di iniziarne un'altra.

HANNI HONIGBIENE

Età: 2+

Giocatori: 1-4

Durata: 10'

Come si gioca

Il gioco, essendo adatto ai bambini molto piccoli, prevede una modalità libera, nella quale è possibile inventare tantissime avventure, per accompagnare l'ape Arianna di fiore in fiore. La seconda modalità prevede l'utilizzo del dado e la ricerca del colore uscito su delle tessere con disegnati dei fiori, per poi inserirli nell'alveare dal quale comparirà il miele. Importante, in questa fase, l'associazione dei colori. Nella terza modalità viene introdotta la memoria, attraverso il girare le tessere con disegnati i fiori. Le modalità di gioco sono tutte cooperative. Oltre a queste possono essere inventati altri modi per giocare.

Recensione

Ogni volta che provo questo gioco assieme ad un bambino mi risulta evidente quanto esso sia perfettamente tarato sull'età indicata. Innanzitutto prevede un lento avvicinamento dei bambini alla realtà del gioco da tavolo, proponendo una forma libera e poi aggiungendo pian piano regole successive in un'incremento sempre maggiore di difficoltà, senza proporre richieste troppo difficili per i bambini. Inoltre è divertente, soprattutto infilare il fiore nell'alveare e...vedere comparire dell'ottimo miele.



HUNGRY AS A BEAR

Età: 2+

Giocatori: 1-3

Durata: 5'

È ora della pappa per il nostro piccolo amico orso... riso, carote, patate, fragole, spinaci e mirtilli lo attendono. Ma l'orsetto è troppo piccolo per saper mangiare da solo. Come possiamo aiutarlo? Tiriamo il dado, afferriamo il cucchiaino e...finalmente si mangia!!!! Il gioco è molto interessante e adatto all'età dei due anni. La possibilità di utilizzarlo in modi e forme differenti, partendo dalla modalità libera, risulta utile per permettere ai più piccoli di avvicinarsi al mondo dei boardgames con tempi e modalità adatte, non rischiando di diventare noioso. Partendo dalla forma libera i bambini hanno la possibilità di abituarsi ad utilizzare i componenti e possono creare tante bellissime avventure. Nelle tre modalità il gioco inserisce delle semplici regole che, pian piano aumentano di difficoltà. Questo permette ai bambini e alle bambine di aumentare nel tempo il livello delle loro competenze, come il "saper stare" il nominare, l'infilare, il riconoscimento dei colori e dei cibi. Afferrare il cibo con il cucchiaino e dare la pappa all'orsetto è sicuramente una delle cose che piace di più ai bambini. Anche il lancio del dado, abbastanza grande, affascina e la sua caduta dal tavolo provoca molte risate.



Come si gioca

Il gioco è dedicato ai bambini più piccoli e prevede modalità differenti. Innanzitutto i materiali sono pensati per permettere al bambino o alla bambina di utilizzarli in forma libera. Il bambino e la bambina hanno qui la possibilità di imparare ad infilare il cibo nella bocca dell'orso, inventandosi belle storie. La seconda modalità di gioco prevede che i bambini provino a nominare il cibo e, in caso facciano giusto, possano darlo da mangiare all'orsetto. La terza modalità introduce l'utilizzo del dado, dove il bambino deve associare la figura ottenuta con il cibo da dare all'orso, per forma o colore. Questa modalità può essere utilizzata anche con le tessere dei cibi capovolte, in modo da introdurre la componente memoria. Si possono inventare anche altre modalità di gioco, seguendo le iniziative e le idee dei bambini. In tutte le modalità, in linea con l'età, il gioco è sempre cooperativo.

Recensione

Il gioco è molto interessante e adatto all'età dei due anni. La possibilità di utilizzarlo in modi e forme differenti, partendo dalla modalità libera, risulta utile per permettere ai più piccoli di avvicinarsi al mondo dei boardgames con tempi e modalità adatte, non rischiando di diventare noioso. Partendo dalla forma libera i bambini hanno la possibilità di abituarsi ad utilizzare i componenti e possono creare tante bellissime avventure. Nelle tre modalità il gioco inserisce delle semplici regole che, pian piano aumentano di difficoltà. Questo permette ai bambini e alle bambine di aumentare nel tempo il livello delle loro competenze, come il "saper stare" il nominare, l'infilare, il riconoscimento dei colori e dei cibi. Afferrare il cibo con il cucchiaino e dare la pappa all'orsetto è sicuramente una delle cose che piace di più ai bambini. Anche il lancio del dado, abbastanza grande, affascina e la sua caduta dal tavolo provoca molte risate.

UNLOCK!

Età: 10+

Numero giocatori: 1-6

Durata: 60'

Un gioco di carte collaborativo ispirato alle Escape Room. Unlock! vi consente di vivere questa esperienza a casa vostra, seduti a un tavolo.

Recensione

Gioco cooperativo, ma giocabile anche da soli. Il meccanismo è quello delle escape room, in ogni confezione Unlock! sono presenti tre scenari e lo scenario tutorial. Punto di forza del gioco è la sua semplicità, le regole sono veramente facili da capire e grazie all'applicazione per smartphone sarà il gioco stesso a guidare i giocatori nel comprendere i suoi meccanismi. Ha un sistema di apprendimento delle regole che ricorda molto i videogiochi, si può anche non leggere le istruzioni, avviare l'app e seguire quel che ci dice il gioco (collegato ad una cassa bluetooth farà anche da colonna sonora alla partita e, in alcuni momenti, regalerà sorprese inaspettate). Questa caratteristica di apprendimento per scaffolding tipica del videogioco lo rende particolarmente adatto a giocatori che non hanno mai preso in mano un gioco da tavolo. Richiede spiccate capacità nel problem solving e nel pensiero laterale, anche se non mancherà nel corso della partita la possibilità di chiedere aiuto al gioco stesso per trovare gli indizi e risolvere gli enigmi. Ha un unico difetto, proprio come le vere escape room, una volta giocato uno scenario (ne contiene tre) questo non sarà più rigiocabile, nemmeno con un gruppo di amici diverso, sempre che non siano passati abbastanza anni da aver dimenticato la risoluzione degli enigmi. Giocato con un gruppo stabile di amici regala grandissime soddisfazioni e momenti davvero divertenti.



ALTRI GIOCHI DISPONIBILI

BABY MEMORIA ANIMALI

Età: 2+

Giocatori: 1-4

Descrizione: Gioco memory con disegni di animali, su grandi tessere cartonate. Il modo migliore per allenare la memoria, imparando a riconoscere gli animali.

SAPIENTINO BABY: LA MIA PRIMA TOMBOLA

Età: 2+

Giocatori: 1+

Deascrizione: 4 maxi cartelle in cartone che rappresentano oggetti, bambini e animali in tipiche ambientazioni legate alle 4 stagioni, e 24 gettoni in plastica, che i bambini devono collocare correttamente in ciascuna ambientazione.

TRIO LOGIC GAME

Età: 3+

Giocatori: 3-6

Descrizione: 36 tessere cartonate per formare piccoli puzzle da 3 tessere ciascuno, con l'obiettivo di imparare ad associare gli strumenti di svariati mestieri ai rispettivi lavoratori.

LITTLE CIRCUIT

Età: 3+

Giocatori: 2-4

Descrizione: Gioco di percorso. Ci sono degli animaletti che vano a spasso per il sentiero. Il dado indica rosso! Il cagnolino può avanzare fino alla prossima casella rossa... Un gioco che favorisce lo scambio fra i più piccini e i loro genitori.

BABY MEMO BAMBINI DEL MONDO

Età: 3+

Giocatori: 1-4

Descrizione: 32 tessere per giocare al memo con i bambini del mondo

POP POP PIRATA

Età: 4+

Giocatori: 2-4

Descrizione: Il pirata Pop-Pop schizza come un siluro se infili la spada nel buco corretto della botte!

TUMBLIN' MONKEYS

Età: 5+

Giocatori: 2-4

Descrizione: Inserite le scimmie nell'albero, tirate il dado con i colori ed estraete un bastoncino corrispondente... attenti a non far cadere le scimmie!

I MESTIERI DELLA MONTAGNA

Età: 6+

Giocatori: 2+

Descrizione: un gioco di carte per scoprire i mestieri della montagna

IL GIOCO DELL'OCA

Età: 6+

Giocatori: 2-5

Descrizione: Il gioco di percorso più antico e più famoso!

FOUR IN LINE

Età: 6+

Giocatori: 2

Descrizione: Per vincere il tesoro dell'oceano, devi essere il primo ad allineare 4 gettoni dello stesso colore orizzontalmente, verticalmente o in diagonale!

SAPIENTINO INGLESE DIVERTENTE

Età: 8+

Giocatori: 2-4

Descrizione: un gioco di percorso che permette di familiarizzare con la lingua inglese, semplicemente giocando. Muovendosi sulla mappa e rispondendo a simpatici quiz, i bambini potranno imparare tante utili parole in inglese.

SAPIENTINO EDUCAZIONE STRADALE

Età: 8+

Giocatori: 2-4

Descrizione: un gioco di percorso che introduce i bambini alla conoscenza dei segnali stradali e delle regole di comportamento da tenere nello spazio urbano.

SCRABBLE

Età: 10+

Giocatori: 2-4

Descrizione: Usate le tessere delle lettere per comporre le parole, incrociando quelle che sono già sul piano di gioco... il punteggio più alto vince!