I NOSTRI GIOCHI

CLUEDO

45-60

2-6

Gioco da tavolo investigativo in cui i giocatori devono risolvere un misterioso omicidio. L'obbiettivo è scoprire chi è l'assassino, con quale arma ha commesso il delitto e in quale stranza è avvenuto il crimine. I giocatori si muovono all'interno della casa, fanno deduzioni e formulano ipotesi per restringere le possibilità e arrivare alla soluzione.

CLUEDO HARRY POTTER

45-60

3-5

Una versione magica del classico gioco investigativo, ambientata nel mondo dei maghi. I giocatori assumono i ruoli di personaggi iconici come Harry, Hermione, Ron o altri, e devono scoprire chi ha fatto sparire uno studente di Hogwarts, quale incantesimo o oggetto è stato usato e dove è avvenuta la sparizione. Il tabellone include meccanismi speciali come passaggi segreti e eventi magici che cambiano il gioco inaspettatamente.

DIXIT

30-45

3-6

Gioco da tavolo creativo e immaginativo basato sull'interpretazione di immagini. Ogni turno, un giocatore fa da narratore e fornisce un indizio (una parola, frase o suono) legato a una delle sue carte illustrate. Gli altri scelgono una delle proprie carte che meglio si adatta a quell'indizio. Tutte le carte vengono mescolate e rivelate, e i giocatori devono indovinare qual è quella del narratore. Vince chi accumula più punti grazie alla comprensione e alla creatività.

DIXIT
DISNEY

30-45

3-6

Versione speciale del celebre gioco Dixit, arricchita con splendide illustrazioni ispirate ai film Disney e Pixar. Le regole restano le stesse: i giocatori interpretano indizi legati alle immagini sulle carte e cercano di indovinare la carta corretta. Grazie al tema Disney, è particolarmente adatto a famiglie e fan dei classici animati.

EXPLODING KITTENS

15-20

2-5

Un gioco di carte veloce e caotico, in cui i giocatori pescano carte cercando di evitare i micidiali "gatti esplosivi". L'ultima persona rimasta in gioco vince. Richiede strategia, fortuna e tanto senso dell'umorismo.

HINT

30-60

4-10

Un party game in cui i giocatori devono far indovinare concetti o parole alla propria squadra tramite disegni, mimi, suoni o parole… ma c'è sempre qualcosa che non si può dire o fare, e se lo fai, perdi punti!

HOTEL

45-90

2-4

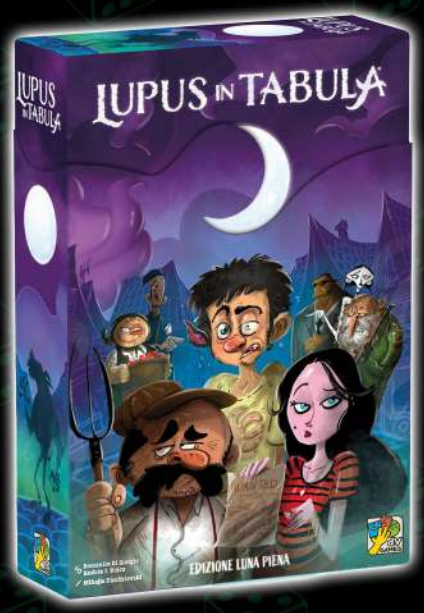
Un gioco gestionale in cui i giocatori costruiscono hotel, acquistano terreni e cercano di mandare gli avversari in bancarotta. Esteticamente molto scenico grazie agli edifici in 3D.

JENGA

15-30

1+

Un gioco di abilità in cui si impila una torre di blocchi di legno. I giocatori, a turno, rimuovono un blocco e lo posizionano in cima senza far crollare la torre. Semplice, ma molto teso!



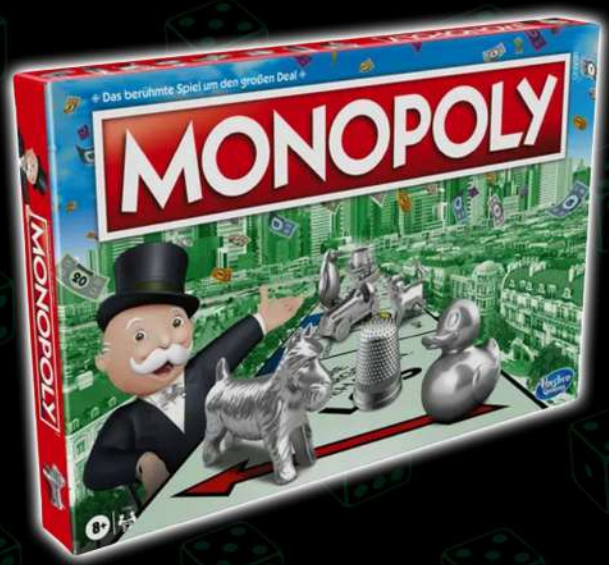
LUPUS IN TABULA

30-60

8-24

Un gioco di bluff e deduzione ambientato in un villaggio infestato dai lupi mannari. I giocatori assumono ruoli segreti (lupi, contadini, veggenti, ecc.) e devono smascherare i nemici prima che sia troppo tardi.

MONOPOLY



60-180

2-6

Il classico gioco di compravendita immobiliare: i giocatori acquistano proprietà, costruiscono case e hotel e cercano di mandare in bancarotta gli awersari. Un evergreen della competizione familiare.

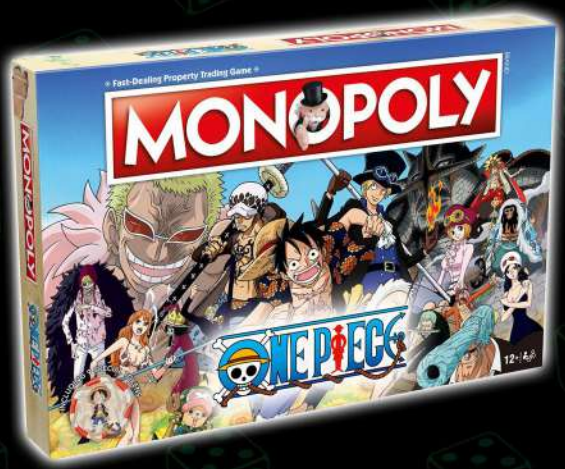
MONOPOLY
ATTACK ON TITAN

60-120

2-6

Ambientato nel mondo di Attack on Titan, i giocatori acquistano fortificazioni e luoghi strategici per proteggersi dai giganti. Meccanica simile al Monopoly classico, ma con forte ambientazione fantasy/post-apocalittica.

MONOPOLY
ONE PIECE

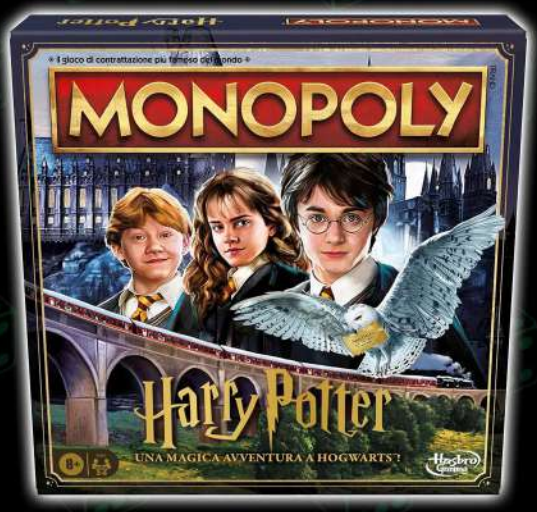


60-120

2-6

Versione tematizzata del Monopoly basata sul mondo di One Piece. I giocatori comprano isole, personaggi o luoghi iconici dell'anime, con regole simili a quelle classiche ma arricchite da riferimenti alla saga.

MONOPOLY
HARRY POTTER



60-120

2-6

Una versione magica del classico Monopoly in cui i giocatori acquistano incantesimi, oggetti magici e luoghi iconici della saga. Le pedine e le carte sono ispirate a Hogwarts e al mondo magico.

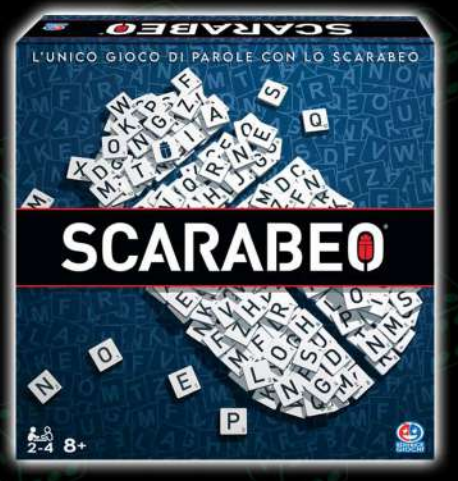
RISIKO!

60-180

2-6

Gioco di strategia militare in cui i giocatori si contendono il controllo del mondo tramite eserciti, alleanze e dadi. È un classico che richiede pazienza e pianificazione.

SCARABEO



30-60

2-4

Gioco di parole in cui si formano vocaboli su una griglia usando lettere pescate casualmente. Vince chi accumula più punti creando parole corrette.

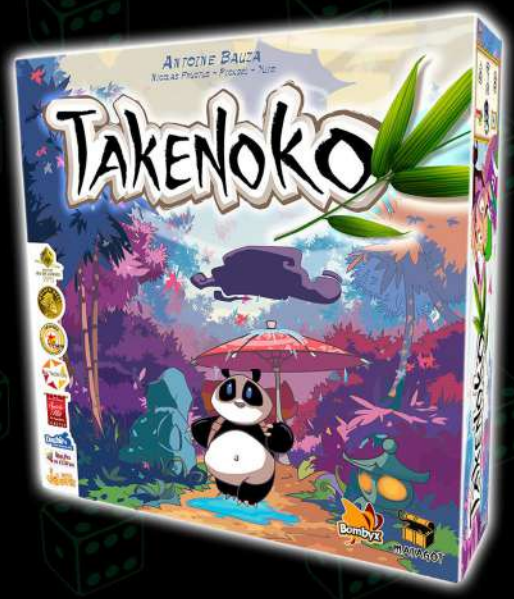
TABOO

30-45

4+

Party game dove devi far indovinare una parola al tuo team senza usare una lista di parole proibite. Veloce, divertente e ideale per gruppi.

TAKENOKO

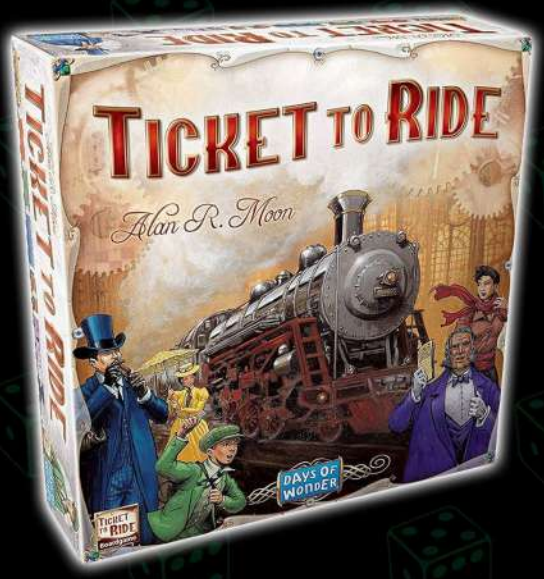


45-60

2-4

Un gioco rilassante e colorato in cui si coltiva un giardino di bambù per nutrire un panda imperiale. Richiede strategia leggera e gestione delle risorse.

TICKET TO RIDE

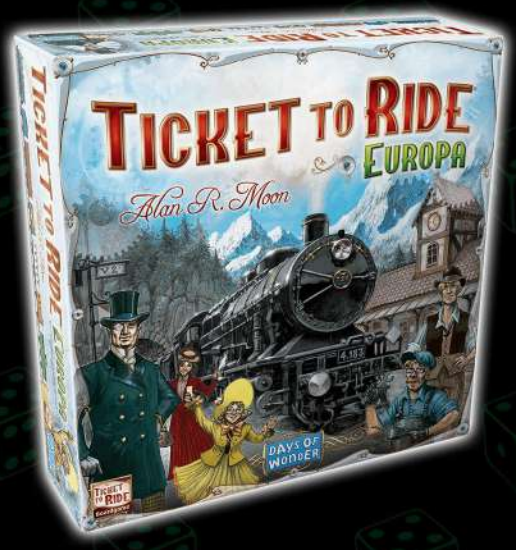


45-60

2-5

Costruisci tratte ferroviarie tra città americane, completando obiettivi segreti. Semplice da imparare, ottimo per famiglie e gruppi misti.

TICKET TO RIDE EUROPA

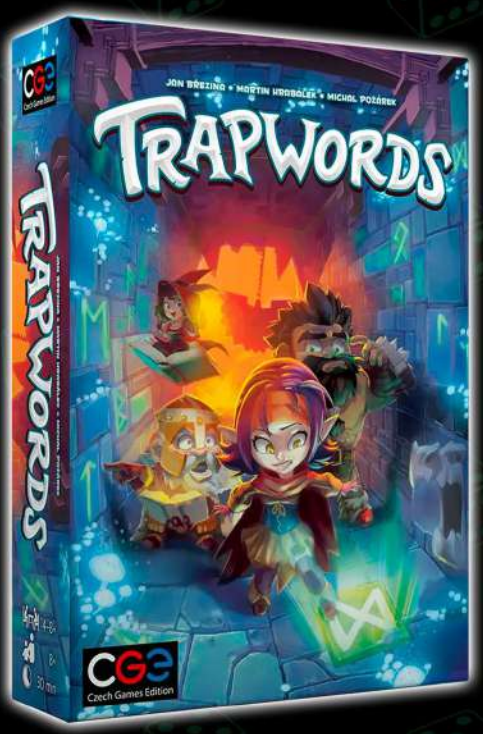


45-75

2-5

Stessa base del gioco USA, ma ambientata in Europa con aggiunta di regole come traghetti e gallerie. Più strategico, ma sempre accessibile.

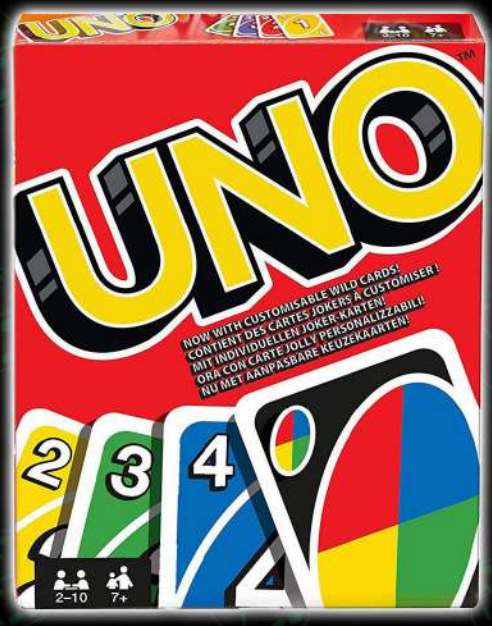
TRAP WORDS



30-45

4-8

Un gioco di parole dove devi far indovinare termini senza usare le parole "trappola" pensate segretamente dalla squadra avversaria. Intelligente e competitivo.

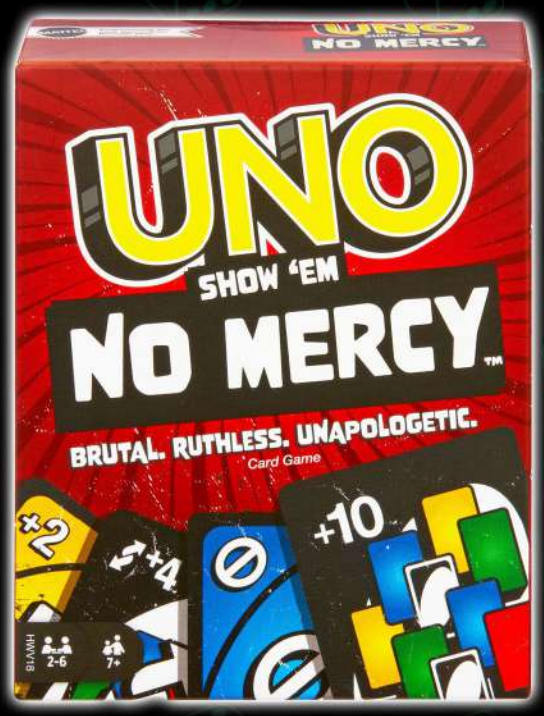


UNO CLASSICO

15-30

2-10

Il celebre gioco di carte dove l'obiettivo è liberarsi di tutte le carte abbinando per colore o numero. Facile, rapido e adatto a tutte le età.

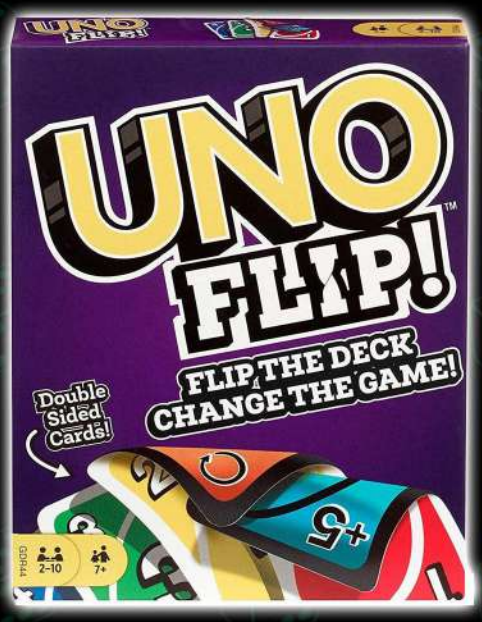


UNO SHOW'EM NO MERCY

20-30

2-10

Variante più competitiva e spietata del classico Uno, con carte speciali che infliggono penalità pesanti. Per chi ama sfide più accese.



UNO FLIP!

20-30

2-10

Versione innovativa di Uno: ogni carta ha due lati e il gioco può "flipparsi", cambiando regole e penalità. Aumenta la tensione e la varietà.

UNSTABLE UNICORNS

30-60

2-8

Un gioco di carte strategico e divertente in cui si costruisce un esercito di unicorni mentre si ostacolano gli altri. L'umorismo e lo stile lo rendono unico.

VILLAINOUS

40-90

2-6

Gioco strategico in cui ogni giocatore interpreta un villain Disney con obiettivi e poteri unici.
Richiede conoscenza del proprio personaggio e pianificazione

ZOMBIE KITTENS

15-20

2-5

Variante di Exploding Kittens: si pescano carte evitando quelle esplosive, ma chi esplode può tornare in gioco come zombie! Più interattivo e imprevedibile.