



Regolamento
da pag. 2 a pag. 5

**Cosa dicono i
nostri esperti**
da pag. 6 a pag. 11

NOTA DA PARTE DEL TEAM

Cortex Access+ è un adattamento del celebre gioco di carte **Cortex**, pubblicato da Zygomatic e distribuito da Asmodee.

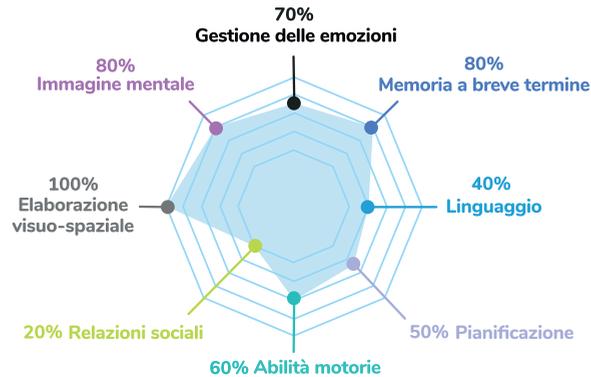


Immagine mentale:

L'immagine mentale consiste nella rappresentazione mentale di un oggetto, un'idea, una situazione e così via.

Gestione delle emozioni:

La gestione delle emozioni consiste nel controllo del proprio stato emotivo. La gestione delle emozioni permette di ridurre gli effetti negativi di una data emozione, di diminuire l'impulsività e di concentrarsi su ciò che tranquillizza e che è in grado di rendere felici.

Memoria a breve termine:

Esistono diversi tipi di memoria. La memoria a breve termine è la tipologia di memoria che conserva una piccola quantità di informazioni per un breve periodo di tempo. La memoria di lavoro ci consente di riflettere su tali informazioni. Questi due tipi di memoria permettono di concettualizzare, eseguire calcoli mentali e tanto altro ancora.

Linguaggio:

Il linguaggio permette di esprimere idee oralmente, di utilizzare il vocabolario appreso e di sviluppare la dizione oltre che la pronuncia.

Pianificazione:

La pianificazione comporta la definizione di determinati passi da seguire al fine di raggiungere un determinato obiettivo. Essa permette di organizzarsi e di prendere decisioni in situazioni complesse.

Abilità motorie:

Un'abilità motoria consiste nella capacità di impiegare i propri muscoli per realizzare movimenti, come ad esempio camminare, correre, andare in bicicletta ecc. La motricità fine, più specificatamente, implica l'uso dei muscoli per eseguire movimenti di grande precisione come la manipolazione di piccoli oggetti (ad esempio per scrivere o disegnare, riuscire a legare i lacci delle scarpe ecc.).

Relazioni sociali:

Le relazioni sociali sono tutte quelle interazioni e comunicazioni che intratteniamo con gli altri oltre che tutti i tipi di legami personali che sviluppiamo.

Elaborazione visuo-spaziale:

L'elaborazione visuo-spaziale ci permette di percepire gli oggetti che ci circondano e di orientarci in un determinato ambiente.



10 carte Tattili in rilievo



10 carte Sfida Tattile



Contenuto



62 carte Prova con **due livelli di difficoltà**:

- › 31 carte facili (verdi)
- › 31 carte avanzate (blu)



1 libretto delle **risposte**



1 regolamento



Scopo del gioco

Essere il giocatore con più carte Prova alla fine della partita.



Preparazione

- 1 Scegliere il livello di difficoltà delle carte Prova: Facile (carte con il retro verde) oppure Avanzato (carte con il retro blu). Per una partita più lunga, è possibile utilizzare insieme i due livelli.
- 2 Aggiungere le 10 carte Sfida Tattile al mazzo delle carte Prova e mescolare.
- 3 Posizionare il mazzo delle carte Prova al centro del tavolo a faccia in giù. Il simbolo visibile sul retro delle carte indica il tipo di prova che dovrà essere affrontata (vedere pagina 4 e 5 per i dettagli).

- 4 Posizionare le 10 carte Tattili sul tavolo, con il lato in rilievo a faccia in su, in modo che tutti i giocatori possano vederle. (Il numero di carte può essere modificato a discrezione dei giocatori, a seconda del numero di giocatori e del tempo a disposizione.)
- 5 Tutti i giocatori sono invitati a guardare, descrivere, identificare e toccare le carte Tattili finché non ritengono di averle memorizzate.
- 6 Le carte Tattili vengono quindi raggruppate e messe da parte tenendole girate a faccia in giù.
- 7 Ora la partita può iniziare!



Svolgimento della partita

Ogni carta rappresenta una prova che i giocatori devono cercare di vincere. Sul retro di ciascuna carta è raffigurato un simbolo che indica il tipo di prova da affrontare. Il tipo di prova va spiegato prima di girare la carta.

Una volta girata la carta a faccia in su, il giocatore che ritiene di avere la risposta o di volere affrontare la prova deve alzare la mano. Se più giocatori alzano la mano contemporaneamente, scegliere in modo casuale ed equo il giocatore che darà la risposta.

Promemoria: Solo una risposta per giocatore e per carta.

› **Risposta corretta:** Il giocatore vince la carta Prova e la posiziona di fronte a sé a faccia in giù.

› **Risposta errata:** Il giocatore perde un turno e non ottiene la carta Prova.

Rivolgersi quindi al secondo giocatore che ha alzato la mano e così via.

Se nessun giocatore risponde in maniera corretta, scartare la carta Prova e proseguire con la carta successiva.

Nota: In caso di dubbi su una risposta, utilizzare il numero sul retro della carta per consultare il libretto delle risposte e trovare la spiegazione relativa.

I differenti tipi di prova



ANALISI

› **Livello Facile:** Trova i tre elementi allineati dello stesso colore (verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente).

› **Livello Avanzato:** Trova i quattro elementi allineati dello stesso colore (verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente).



QUADRETTI

› **Livello Facile:** Conta quanti quadretti mancano (sono vuoti) nell'illustrazione il più velocemente possibile (fino a un massimo di 19 quadretti mancanti).

› **Livello Avanzato:** Conta quanti quadretti mancano (sono vuoti) nell'illustrazione il più velocemente possibile (più di 19 quadretti mancanti).



SASSO, CARTA, FORBICI

› **Livello Facile:** Copia il gesto della mano disegnata il più velocemente possibile.

› **Livello Avanzato:** Gioca secondo le regole del gioco "Sasso, carta, forbici" (forbici battono carta, carta batte sasso, sasso batte forbici). Riproduci il gesto che batte quello della mano disegnata.



MULTITASKING

› **Livello Facile:** Usa le dita di una mano per riprodurre il numero indicato dal personaggio e, contemporaneamente, pronuncia ad alta voce il numero nel fumetto.

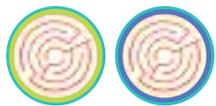
› **Livello Avanzato:** Usa le dita delle due mani per indicare il numero indicato dal personaggio e, contemporaneamente, pronuncia ad alta voce il numero nel fumetto.



RAGIONAMENTO

› **Livello Facile:** Trova la forma che si adatta perfettamente all'illustrazione. Le forme mostrate sono rivolte nella stessa direzione della forma mancante.

› **Livello Avanzato:** Trova la forma che si adatta perfettamente all'illustrazione. Le forme mostrate non sono rivolte nella stessa direzione della forma mancante.



LABIRINTO

- › **Livello Facile:** Trova la via d'uscita dal labirinto, partendo dal centro. C'è una sola soluzione e tre possibili uscite.
- › **Livello Avanzato:** Trova la via d'uscita dal labirinto, partendo dal centro. Ci sono più soluzioni e quattro possibili uscite.



COORDINAZIONE

- › **Livello Facile:** Usando una mano (una qualsiasi), il giocatore deve posizionare il numero di dita indicato sulla parte del viso mostrata nell'illustrazione.
- › **Livello Avanzato:** Usando entrambe le mani, il giocatore deve posizionare il numero di dita indicato sulla parte del viso mostrata nell'illustrazione.

Descrizione delle carte Tattili:

Le carte Sfida Tattile sono sparse per il mazzo delle carte Prova e vengono pescate a caso.

Quando viene pescata una carta Sfida Tattile, il giocatore che ha vinto la carta Prova precedente effettua la Sfida Tattile.

Prendere una delle 10 carte Tattili e darla al giocatore, che non deve guardarla. Il giocatore ha 30 secondi a disposizione per riconoscere e

nominare l'oggetto sulla carta, utilizzando solo il senso del tatto. È possibile utilizzare le immagini sul retro del regolamento come indizio.

Se il giocatore risponde correttamente, vince la carta Sfida Tattile. Se il giocatore non risponde correttamente, il gioco continua con la carta Prova successiva e la carta Tattile viene rimessa nel relativo mazzo.



Fine della partita

La partita termina quando non ci sono più carte nel mazzo delle carte Prova. Il giocatore che possiede più carte Prova è il vincitore.



Regolamento per 1 giocatore

Scopo del gioco: Vincere otto prove.

Preparazione: Effettuare la preparazione allo stesso modo di una partita con più giocatori, tranne per quanto riguarda le carte Sfida Tattile che in questo caso non vengono utilizzate. Selezionare tre carte Tattili e metterle da parte a faccia in giù.

Svolgimento della partita: Il gioco si svolge nello stesso modo di una partita con più giocatori.

Se il giocatore risponde correttamente vince la carta Prova.

In caso contrario la carta viene scartata.

Quando il giocatore ha vinto tre carte Prova, si dovrà misurare con una Sfida Tattile. Porgere al giocatore una delle tre carte Tattili. Il giocatore dovrà tentare di riconoscere la carta utilizzando il solo senso del tatto.

Se il giocatore ci riesce, tiene la carta (che conta come carta Prova). In caso contrario il gioco prosegue. Rimettere la carta Tattile nel relativo mazzo.

Il giocatore può cimentarsi in una nuova Sfida Tattile non appena avrà vinto tre nuove carte Prova.

Fine della partita: La partita termina quando il giocatore ha vinto otto prove. Questo numero può variare a discrezione, a seconda della durata e del grado di interesse del giocatore.

Introduzione

“ Attraverso i nostri giochi, diamo voce ai nostri esperti. Grazie alla loro prospettiva siamo in grado di informare operatori, assistenti e pazienti sui benefici di ogni gioco e sulle funzioni cognitive che va a coinvolgere.

Il team di **Access+** vi augura buon gioco!



CHRISTOPHE DEBIEN
Operatore psichiatrico

Christophe Debien è un operatore psichiatrico impegnato nell'implementazione del sistema di monitoraggio Vigilans in Francia. È anche responsabile della divisione di intervento 3114 per la prevenzione del suicidio a livello nazionale, gestita dal centro ospedaliero universitario di Lille in Francia.

“ Giocare per guarire, forse... ma giocare per tranquillizzare, rafforzare e crescere, senza dubbio.

Probabilmente è per questo che i giochi sono tra i tanti strumenti di facilitazione che utilizziamo ogni giorno nei servizi di assistenza, sia per stimolare la memoria, sia per migliorare le capacità di attenzione e di proiezione, oppure per riattivare le abilità motorie.

Ma i giochi fanno molto di più: creano un momento di condivisione, uno spazio in cui le prestazioni contano molto meno del modo in cui ognuno interagisce con l'altro. I giocatori imparano a riconoscere le proprie emozioni, ad accettarle, a esprimerle e a confrontarle con ciò che provano anche gli altri. Imparano a raccontare cose, a volte anche su loro stessi, e soprattutto, a costruire ricordi condivisi. Il gioco è un mezzo di evasione. I giocatori si creano uno spazio e un tempo personali in cui dimenticare o accettare la difficile vita di tutti i giorni.

La nuova linea di giochi **Access+** non solo rende il divertimento dei giochi accessibile agli assistenti e alle persone di cui si occupano, ma fa molto di più. Rende possibile l'utilizzo dei giochi come parte dell'assistenza adattandoli e trasformandoli in modo che tutti, famiglie, terapisti e pazienti, possano crescere insieme.

Giocare per guarire, forse... ma giocare come metodo di cura, senza dubbio. ”



PROF. PHILIPPE ROBERT *Docente di psichiatria*

Philippe Robert è professore di psichiatria presso l'Università Côte d'Azur, direttore del suo centro di ricerca Cognition, Behaviour & Technology (CoBTek), nonché del dipartimento di logopedia.

“ Difficoltà a concentrarsi, a ricordare, a organizzarsi per attività ricreative o professionali, mancanza di motivazione, di emozioni, perdita di interesse per le relazioni con gli altri... Questi possono essere segnali di diverse malattie neurodegenerative, come il morbo di Alzheimer e disturbi ad esso collegati, ma anche di disturbi neuropsichiatrici, come gli stati depressivi, lo stress psicotraumatico o la schizofrenia.

Da diversi anni gli operatori sanitari mostrano un forte interesse per l'utilizzo di approcci non farmacologici per queste patologie. Realizzati individualmente o in gruppo, questi interventi utilizzano una moltitudine di mezzi e supporti, compresi i giochi da tavolo!

Nel giugno 2021, un gruppo di esperti composto da clinici, ricercatori, assistenti, artisti e specialisti del gioco si è riunito per definire il ruolo che i giochi da tavolo possono svolgere negli interventi non farmacologici. Le raccomandazioni di questi esperti sottolineano che i giochi dovrebbero essere usati principalmente per stimolare le funzioni cognitive, la motivazione e le emozioni positive, oltre che favorire l'interazione sociale. A seconda del tipo di patologia e del suo grado di gravità, è utile adattare il livello di difficoltà del gioco per evitare che la persona provi un senso di sconfitta e sia favorito invece il suo successo. Queste raccomandazioni sono state applicate alla linea di giochi **Access+**.

I giochi da tavolo non sono farmaci che curano i disturbi mentali. Fanno molto di più, perché aiutano le persone a vivere meglio, migliorandone la qualità di vita.

Divertitevi a giocare! ”





ANICK PELLETIER

Insegnante di sostegno, dottore in scienze accademiche e sociali

Anick Pelletier lavora con gli studenti che vivono con una disabilità o con difficoltà di adattamento e di apprendimento dal 2003. È la fondatrice della clinica Optineurones e del programma di formazione OptiFex. È anche docente e istruttrice, autrice della *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant (Guida all'utilizzo dei giochi da tavolo per imparare divertendosi)*. Creatrice di tre giochi, gestisce il canale YouTube OptiJeu e ha ideato il progetto di ricerca JEuMETACOGITE.

“ Al giorno d'oggi, i giochi da tavolo occupano un posto di rilievo nelle relazioni familiari e di amicizia. I benefici che i giochi apportano sono ancora più importanti se si parla di bambini, in quanto aiutano a sviluppare diverse abilità.

Quando un bambino gioca a un gioco da tavolo, a condizione che questo sia stato scelto con cura (livello di complessità adatto alla sua età, fascino visivo, senso di realizzazione, grado di divertimento ecc.), si sviluppa immediatamente un'apertura emotiva. Questa apertura naturale permette al bambino di utilizzare le sue risorse intellettuali ed esecutive senza necessariamente avvertire lo sforzo che sta compiendo. Inoltre, grazie all'intrinseca natura sociale dei giochi da tavolo, questa attività divertente aiuta i bambini a sviluppare abilità sociali. I bambini devono dimostrare flessibilità, aprendosi alle idee degli altri giocatori e adattando le proprie reazioni alle azioni degli altri giocatori oltre che alle regole del gioco. I bambini imparano anche a impegnarsi e a rafforzare le loro funzioni cognitive ed esecutive, nonché le abilità specifiche richieste da un gioco: controllo delle emozioni e dell'impulsività, pianificazione e organizzazione, memoria, linguaggio, logica, abilità matematiche ecc.

I giochi da tavolo hanno dimostrato di essere un modo efficace per stimolare queste funzioni, che possono essere carenti nei bambini con disturbi cognitivi, dello sviluppo o di altra natura.

Una volta implementato, questo mezzo ludico diventa un ottimo strumento di valutazione, attivazione e recupero per lo sviluppo del bambino.

La linea di giochi **Access+** è stata progettata per aiutare le famiglie e gli operatori a raggiungere questi obiettivi. Offre una varietà di giochi che sono stati adattati per renderli più facili da giocare e che introducono le persone a giochi sociali (regole semplificate, adattamenti visivi e tattili ecc.). Inoltre, questi adattamenti alleggeriscono il carico mentale (non richiedono di destreggiarsi tra più elementi contemporaneamente) e consentono di giocare in contesti specifici.

Questa linea di giochi è stata espressamente adattata per supportare il recupero di specifici disturbi cognitivi, esecutivi, sociali, comportamentali o di apprendimento. Ogni creazione **Access+** ha quindi la sottigliezza di creare facilmente un'apertura emotiva e momenti di semplice piacere, stimolando al contempo alcune funzioni e abilità che possono essere carenti, per poi lavorare delicatamente su di esse. ”



Funzioni cognitive utilizzate in Cortex Access+

Attenzione e osservazione

Utilizzate nelle prove: Analisi - Quadretti - Sasso, carta, forbici - Multitasking - Ragionamento - Labirinto - Coordinazione

I giocatori devono concentrarsi e focalizzare la propria attenzione per osservare velocemente e strategicamente i dettagli visivi sulle carte (pezzi mancanti, quadretti, percorsi di uscita ecc.) senza alcuna distrazione.

Devono inoltre concentrarsi sull'azione giusta da effettuare e svolgere più di due compiti, o elaborare più di due informazioni, contemporaneamente.

Regolazione dell'impulsività e flessibilità

Utilizzate nelle prove: Analisi - Quadretti - Sasso, carta, forbici - Multitasking - Ragionamento - Labirinto - Coordinazione

I giocatori devono frenarsi mentalmente per non agire troppo rapidamente e potenzialmente commettere errori nell'analisi, nel posizionamento, nel seguire un percorso o nella riproduzione di gesti, a seconda della sfida.

Nel livello "avanzato" della prova di Coordinazione, i giocatori devono tenere a mente diverse informazioni separate senza confonderle. Questo rende ancora più difficile il non agire d'impulso.

La prova Multitasking mette alla prova la capacità dei giocatori di passare da un compito all'altro.

Memoria a breve termine e memoria di lavoro

Utilizzate nelle prove: Analisi - Quadretti - Sasso, carta, forbici - Multitasking - Ragionamento - Labirinto - Coordinazione

A seconda della prova, i giocatori devono trattenere nella memoria a breve termine: i quadretti già contati, i gesti da riprodurre, i percorsi sbagliati ecc.

I giocatori devono essere in grado di distinguere le informazioni corrette da trattenere e quelle sbagliate da scartare, e a volte processare due comandi

contemporaneamente. Questo processo e questa ricalibrazione costante richiedono al giocatore di utilizzare la propria memoria di lavoro, che aggiorna costantemente le informazioni nella memoria a breve termine.

Immagine mentale e abilità motorie

Utilizzate nelle prove: Sasso, carta, forbici - Multitasking - Coordinazione - Analisi - Quadretti - Ragionamento - Labirinto

Mentre riflettono, i giocatori usano l'immagine mentale per riconoscere rapidamente le sequenze, contare gli spazi vuoti, ruotare le illustrazioni ecc. Devono anche visualizzare mentalmente se stessi mentre eseguono i gesti osservati sulle carte per poterli poi riprodurre fisicamente.

Abilità di conteggio

Utilizzata nelle prove: Quadretti

I giocatori devono usare le loro abilità di conteggio per riuscire a completare la prova dei Quadretti. Devono inoltre applicare strategie di raggruppamento visivo per riuscire a contare più velocemente.

Anticipazione, pianificazione, organizzazione e flessibilità strategica

Utilizzate nelle prove: Ragionamento - Labirinto

I giocatori devono pianificare e organizzare i loro gesti e movimenti, utilizzando al contempo la flessibilità strategica per adattarsi alle necessità.

Capacità motorie, immagine mentale e memoria a lungo termine

Utilizzate nella Sfida Tattile

Le carte tattili stimolano il senso del tatto. I giocatori traducono le informazioni percepite nell'immagine mentale, che poi verificano con le loro conoscenze pregresse nel tentativo di riconoscere ciò che stanno toccando.

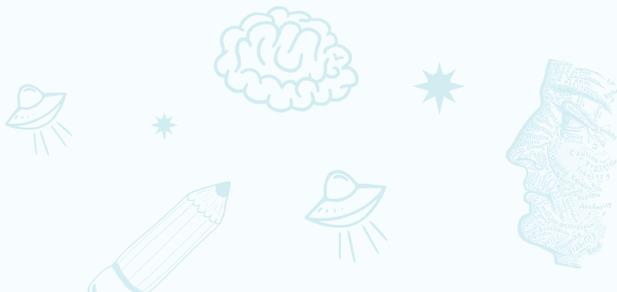


MATHILDE TRO
*Direttrice del Dipartimento di assistenza
 non farmacologica - Korian (Francia)*

Durante il secondo anno del Master in psicologia, con specializzazione in gerontologia, Mathilde Tro è entrata a far parte del gruppo Korian nel febbraio 2014, dopo aver ricoperto diverse posizioni in strutture per anziani, centri di assistenza e riabilitazione, e unità cognitivo-comportamentali. Ha contribuito a implementare un supporto terapeutico basato sulle capacità dell'individuo, in risposta all'invecchiamento patologico. Dal 2021 dirige il Dipartimento di assistenza non farmacologica.

“ Il gioco è importante a qualsiasi età! I bambini e gli adulti giocano, quindi perché gli anziani non dovrebbero farlo? La convinzione diffusa che i giochi o i giocattoli siano rivolti solo ai bambini può far sembrare impensabile l'utilizzo di questo strumento con gli anziani. Eppure, i giochi possono essere uno strumento molto utile per sostenere gli anziani affetti da una patologia neurodegenerativa. Quando gli assistenti giocano con un anziano, la base dell'interazione è quella tipica del gioco.

Di conseguenza, non è importante essere l'assistente o la persona bisognosa di cure; entrambi sono attori in questa situazione e quindi uguali in termini di regole, con l'obiettivo di godere di un momento di benessere. Poiché l'errore è consentito nel contesto del gioco, non è considerato un fallimento, purché la difficoltà del gioco sia adattata alle capacità della persona. Questo adattamento (insieme alla preparazione) è la chiave per una sessione di gioco che sia di successo per tutti i partecipanti. Il gioco può essere usato come strumento per stimolare e mantenere le abilità e poi, una volta che la malattia raggiunge uno stadio molto avanzato, può aiutare a dare priorità alle nozioni di piacere e di condivisione. Tuttavia, questa fase può rappresentare un'insidia per l'assistente, se non si fa attenzione a non infantilizzare la persona. Gli anziani devono poter continuare a esercitare il loro libero arbitrio, indipendentemente dalla patologia e dalla sua evoluzione. Quindi, dovrebbero essere loro a scegliere il gioco che desiderano, o come desiderano giocarlo, e il professionista dovrebbe seguire il loro esempio con l'aiuto dei giochi **Access+**. ”





CÉDRIC GUEYRAUD

Dottore in Scienze dell'Educazione, direttore del centro nazionale di formazione francese per le professioni nel campo del gioco e del giocattolo (FM2J) e docente capo presso le università di Lione 1 e Lione 2.

Cédric Gueyraud gestisce il centro nazionale di formazione per le professioni nel campo del gioco e del giocattolo (FM2J) e tiene numerose sessioni di formazione e conferenze per i professionisti e/o gli assistenti che vogliono utilizzare i giochi con le persone più vulnerabili. È autore di diverse pubblicazioni, tra cui una tesi di dottorato intitolata *Jeu et maladie d'Alzheimer (Giochi e malattia di Alzheimer)*.

“ Tutti possono avere un lato ludico, ma quando le persone vivono con una disabilità o hanno sviluppato alcune patologie legate all'età, è più difficile per gli assistenti e gli operatori sanitari riuscire a tirarlo fuori.

È fondamentale che le persone più vulnerabili abbiano accesso ai giochi, visti tutti i benefici che essi offrono. Il gioco crea uno spazio per essere liberi, indipendenti e creativi, favorendo un senso di appagamento. Per i professionisti e gli assistenti, i giochi sono un oggetto culturale, un supporto educativo e terapeutico, nonché un motore sociale. Lo scopo di un gioco non deve essere modificato per promuovere questi interessi. Al contrario, più un gioco rimane divertente, più benessere e appagamento infonderà nei giocatori.

Detto questo, di fronte a certe fragilità, gli operatori sanitari o gli assistenti possono assegnare al gioco un obiettivo esterno, rendendolo a volte un po' troppo serio o didattico. Inoltre, non è sempre facile scegliere un gioco adatto. Per compensare la difficoltà di alcuni giochi, si può tendere a voler aiutare il giocatore... Anche se con buone intenzioni, ci si dovrebbe ricordare che un 'buon' gioco è sempre quello che il giocatore ha scelto o accettato di giocare e che richiede poco o nessun aiuto esterno.

Con i suoi giochi adattati, la linea **Access+** rafforza l'autostima e il riconoscimento sociale delle persone più vulnerabili, dando loro l'opportunità di godere di una maggiore autonomia in giochi ad alto valore di intrattenimento. In questo modo possono continuare a divertirsi con i giochi e a ricevere i benefici che essi offrono.

Grazie all'ampia varietà di sfide e ai diversi livelli di difficoltà, è possibile creare un gioco su misura per tutti i giocatori. ”



Carte Tattili

Peluche



Legno



Pallone da basket



Pallina da golf



Anello



Pappagallo



Noce



Conchiglia



Dado



Fragola

Ringraziamenti

Desideriamo ringraziare sentitamente i team di Korian e CoBtek per il loro contributo a questo progetto e alle diverse fasi di test; il professor Philippe Robert, Léa Martinez e tutti gli esperti che con le loro ricerche hanno fatto luce sui benefici dei giochi da tavolo portando alla creazione di questa linea di giochi; lo studio Zygomatic per aver messo a disposizione questi meravigliosi giochi del proprio catalogo. Grazie anche a Nathalie, Mélanie, Emmanuelle, Juliette e a tutti i team Asmodee nel mondo per il loro sostegno e impegno.

Per tutte le domande relative al servizio clienti, rivolgersi al proprio distributore. Le carte sono progettate per essere pulite regolarmente.

Riconoscimenti

Autori: Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoïn & Olivier Mercier

Illustrazioni: Sébastien Lopez

Editore: Studio Access+

Responsabile dello studio: Mikael Le Bourhis

Responsabile del brand: Sarah Favaron

Responsabile del progetto: Aurélie Raphael

Direttore artistico: Yannick Da Veiga

Grafico: Allison Machepey

Produzione: Christelle Aujard & Sandrine Vuccino

Traduzione: Diana Buraschi

Revisione: Massimo Bianchini



Vieni a trovarci su www.accessplus-asmodee.com
e sulle nostre piattaforme social **Access+**



Creato da: Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoïn & Olivier Mercier
Illustrazioni: Sébastien Lopez
Cortex Challenge è un marchio registrato di Asmodee Group.

© Asmodee Group, 2022. Tutti i diritti riservati.