

No. 18.
2019-2020

GÉMKER- GÉMKLUB



GÉMKLUB
KIADÓ



ÉS PARTNEREI





Csak azért, mert valami új...

...nem jelenti azt, hogy nem lesz örökzöld!

Ugorj bele 2019 legütősebb játékaiba!

És ha hagyod, hogy megragadjon a hangulat...

...ki tudja, hol fogsz kikötni?

Jelmagyarázat.....	3
Élményt kínálunk!.....	4
Játékos útmutató.....	6
Történetvezérelt társasjátékok.....	7
Stratégiai társasjátékok.....	25
Belépő és családi társasjátékok.....	79
Kommunikációs játékok.....	161
Gyorsasági és ügyességi játékok.....	205
Gyerektársasjátékok.....	223
Logikai társasjátékok.....	255
Egyszemélyes logikai játékok.....	269
Társasjáték-pedagógiai útmutató.....	296
Tárgymutató a fejlesztett területek szerint.....	306
Társasjátékok ábécérendben.....	315
Nagykereskedelmi kapcsolattartóink elérhetőségei.....	318

JELMAGYARÁZAT



Tapasztalt játékosoknak is élvezetes kihívást nyújtó játék.



Praktikus csomagolásának köszönhetően utazáshoz is ajánlott játék.



Magyar nyelvű kiadás magyar nyelvű dobozban.



Az alapjáték nélkül, önmagában nem játszható játék.



Könnyen elsajátítható szabályokkal rendelkező játék.



A játékból világszerte eladott példányok száma.



A játékosok nem egymás ellen, hanem csapatként játszanak. Ha a csapat győz, mindenki győz.



A játék www.boardgamegeek.com oldalon elért helyezése.

Élményt kínálunk!

Kedves Partnerünk!

Biztosan Ön is nap mint nap tapasztalja, hogy egyre inkább növekszik a kereslet a társasjátékok, főleg a modern társasjátékok iránt. Egyre többen kapcsolódnak be ebbe a generációkat összehozó, tartalmas szabadidős tevékenységbe, sokaknál a baráti-családi összejövetelek kihagyhatatlan kellékei a társasjátékok akár otthon, akár utazások során. Egyre több társasjátékozós hely, klub nyílik és válik gyorsan népszerűvé országszerte, ahol nem csak játszani, hanem versenyezni is lehet.

Egyre többen használják a társasjátékokat az oktatásban, a fejlesztésben, a tréning-tanácsadási tevékenységük során. Dinamikusan nő a társasjátékozást segítő, a társasjátékokkal foglalkozó, a társasjátékos közösséget tömörítő applikációk, közösségi média csoportok, blogok, vlogok követőinek, tagjainak a száma. A társasjátékozás népszerűségét mi sem mutatja jobban, mint hogy a legnagyobb fesztiválokon a társasjátékos sátrak tömve vannak, egyre több influenszer posztjában a társasjátékok a főszereplők, és a vezető médiafelületek rendszeresen foglalkoznak különféle társasjátékos témákkal. A GémKer-Gémklub a folyamatosan növekvő, egyre igényesebb kereslethez igyekezett igazítani az idején kínálatát is.

A GémKer kínálatának zászlóshajói a Gémklub társasjáték-kiadó által megjelentetett közel 50 magyar nyelvű újdonság. A rendkívül színvonalas kínálatban szereplő társasjátékok közül több is kiemelkedik:

- Az idei évben is egy Gémklub kiadói játék, a **Csak egy** nyerte el a rangos Spiel des Jahres, az Év Játéka-díjat.
- A BGG top 1. társasjátéka a **Gloomhaven**, amely **Homályrév** címen jelenik meg magyarul.

A BGG top 1. játéka mellett további BGG-toplistás társasjátékok is szerepelnek a kínálatunkban, mint a Pandemic: Legacy – 2. Évad, a T.I.M.E Stories, az Everdell, a Szellemek szigete, a Fesztáv vagy a Köszöntünk... álmaid városában.

Az idei évtől egy új társasjáték-kategória is megtalálható a katalógusban: a történetvezérelt társasjátékok, amelyek között vannak stratégiai társasjátékok (pl. a **Homályrév** mellett a rendkívül népszerű **T.I.M.E Stories**-sorozat és a **Plüssmesék**) és nyomozós (**Bűnügyi krónikák**), illetve szabadulósorozat partijátékok (pl. a **Szabadulópakli**-sorozat és az **Unlock2 – Rejtélyes kalandok**). Érdemes ezt az előremutató társasjáték-kategóriát az Önök kínálatában is szerepeltetni a webáruházukban, illetve a boltjaikban is.

A Gémklub kiadó magyar fejlesztésű újdonsága a rendkívül népszerű **Igen?** folytatása, az **Igen? És...**

Több Gémklub kiadói újdonság világpremier: egy időben jelenik meg hazánkban és külföldön: **Gépregény**, **Utolsó erőd**, **Pandemic: Bevetésre készen**, **Ankhor – A Nílus-völgy kalmárjai**.

Népszerű társasjátékok kiegészítői is megtalálhatók az idején választékban, ami lehetőséget biztosít Önöknek az alapjátékok értékesítésére is: pl. a rendkívül sikeres **Bang!** új kiegészítője a **Bang! Gyilkos kaliber**, míg a **Bang! Kockajátéké A vén csehó**. Bővül a **7Csoda** társasjátékcsalád az **Armada** kiegészítővel, a **Concordia** pedig a **Britannia&Germaniával**.

A közismert és közkedvelt Gémklub kiadói játékcsaládok új címekkel bővülnek: az idén 10 éves **Dobble** mellé érkezik a **Harry Potter** tematikájú **Dobble**. Megjelenik a kínálatban a 2018-as Év Játéka-díjas **Azul**-család következő tagja az **Azul: Sintra üvegcsodái**, a **Ticket to Ride: New York**, a **Sztorikocka: Rejtély**, a **Pandemic: Bevetésre készen**, a **Cortex 2** és a modern klasszikus **Concept** gyerekverziója, a **Concept Kids: Állatok** is.

Az idei évi választékban szerepel több sikertematika (pl. a szavas-betűs-rajzolás társasjátékok: **Csak egy, Címke, Szócsapdák, Dobd a témát!**, a **Skicc – Mi az ábra?**, a kozmoszos-bolygós társasjátékok: **Planet – Egy éledő világ a tenyeredben!**, **Kozmosz művek** és a **Csillagvadászok**, és a nyomozós társasjátékok: **Bűnügyi krónikák, Bűnjelek – Gyilkosság Hongkongban**). Idei siker-játékmechanizmusnak tekinthető a roll and write (dobj és írd) (pl. **Köszöntünk... álmaid városában** és **Korinthosz**).

A 2019–2020 évi Gémklub kiadói kínálatban megtalálhatók a minden igényt kielégítő összetett és belépő stratégiai játékok: a **Homályrév** mellett a **Szellemek szigete**, a **Vadnyugati legendák**, a **Res Arcana – A hatalom alkímiája**, az **Ankhor – A Nílus-völgy kalmárjai**, a **Tokaido** és az **Everdell – Az Örökfa árnyékában**.

A Gémklub kiadó társasjátékai mellett szerepelnek a választékban a Delta Vision Kiadó, a Kék Kobra Kft. és az – új szereplőként megjelenő – Purple Meeple Kiadó játécai is. A Delta Vision Kiadó alapvetően stratégiai társasjátékokat kínál, a katalógusban összesen 51 újdonsága szerepel. A Delta Vision kínálatának legnépszerűbb játéka a **Fesztáv**, amely 2019-ben megnyerte a Kennerspiel des Jahres (az Év Gémerjátéka) díjat. A Gémklub kiadó a Purple Meeple kiadóval közös kiadásban jelenteti meg a **T.I.M.E Stories** sorozatot és a **Plüssmeséket**, amelyek a történetvezérelt társasjátékok kategóriájának népszerű tagjai. A katalógusban továbbá több mint 10 nemzetközi és hazai kiadó 30 újdonsága kapott helyet, amelyeket a GémKer disztribútorként forgalmaz.

A korábbi évekhez hasonlóan többféle eszközzel is segítjük az Ön számára ideális társasjáték-kínálat összeállítását és a társasjátékok értékesítését:

- Áttekinthető kategorizálással: történetvezérelt, stratégiai, bevezető-családi, kommunikációs, illetve gyorsasági és ügyességi partijátékok, gyerek, logikai, illetve egyszemélyes logikai játékok.
- Kiadónkénti termékválaszték gyorskeresővel a katalógusban és a www.gemker.hu webáruházban.
- Ikonos és játékkarakterisztika-jelölésekkel a katalógusban.
- Kereskedőink, játékmestereink általi tanácsokkal, termékkihelyezési javaslatokkal a partnernapjainkon, személyes konzultáción, játékoktatásokon.
- Játékbemutató, játékajánló és tematikus cikkekkel.
- Társasjátékokat, illetve játékszabályokat bemutató videofilmekkel.
- Vezető társasjátékos bloggerekkel, vloggerekkel történő együttműködésekkel, a játékok társasjátékos helyeken, klubokban történő elhelyezésével.
- Tematikus füzetekkel és további értékesítéstámogató anyagokkal (pl. roll-upok, polccsíkok).
- Játékbemutatókkal partnereink rendezvényein.
- Egyedi marketing-együttműködésekkel.

Élményt kínálunk!

Játékos üdvözlettel:

A GémKer-Gémklub csapata

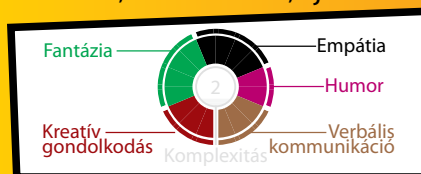
JÁTÉKOS ÚTMUTATÓ

KINEK MILYEN JÁTÉK VALÓ?

A lényeg nagyon egyszerű: a játék legyen öröm annak, aki játszik. Valójában a játékosok igényeit csoportosítjuk, és katalógusunk kategóriái és jelölései az ember motivációit nevezik néven, és ezeket a fogalmakat rendszerezik és jelölik. A cél, hogy e szempontok alapján lehessen keresni és egy-egy játék jellemzőit beazonosítani. A társasjátékoknál a társaság összetételét kell nézni. Milyen típusú játékot ismer és szeret a társaság többsége? A nehézségi szintet érdemes a legkevésbé gyakorlott játékoshoz igazítani, és minél nagyobb ebben a különbség, annál nagyobb szerepet kapjanak a társasági elemek, a kommunikáció, az együttműködés, a humor és az emberismeret. Minél hasonlóbbak a játékosok képességei és játéktapasztalatai, annál inkább lehet a gondolkodás fejlesztésének területeire koncentrálni és a logika és stratégia egyre magasabb szintjeit megcélozni.

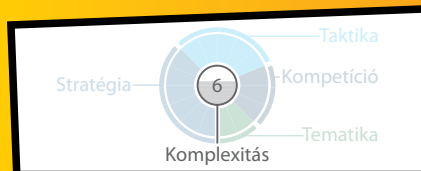
JÁTÉKOS TORTASZELETEK

2016-os katalógusunkban bevezettünk egy olyan játékkarakterisztika-jelölést, amely minden játéknál szerepel, és egy tortára emlékeztet. A torta szeletei a játék legfontosabb jellemzői. Amelyik nagyobb mértékben jellemző, azt a többihez képest nagyobb szelet jelöli. Ezek nem általában, több játék összehasonlításában értendők, hanem mindig csak az adott játék jellemzői közötti arányt mutatják, legalább is a mi értelmezésünk, értékelésünk, ajánlásunk szerint.



NEHÉZSÉGI SZINT

Ideálisan a játék épp akkora kihívást jelent, amihez a játékosnak fejlődnie kell, épp annyit, ami jól esik neki és még sikerélményt is szerez. Ez a siker nem attól függ, hogy ki nyer, mert ez olyan győzelem, amit a játékos elsősorban önmaga fölött arat. A legtöbb jó játék erre sok szinten ad alkalmat. A szabályok egyszerűsége és összetettsége és a lehetőségek mélysége, áttekinthetősége alapján jelentős eltéréseket is megkülönböztethetünk: ezeket a torták közepénél 1–10 értékben határoztuk meg.



KIEMELTEN FEJLESZTETT TERÜLETEK

Minden játéknál a torta mellett megnevezünk legalább egy kiemelten fejlesztett területet is. A további kiemelten fejlesztett területek jelölése megtalálható a torta szeletei között. A kiemelt területek speciális kompetenciák, készségek vagy képességek, amelyek valamivel kevesebb játékra jellemzőek.

SZEMÉLYISÉGTÉRKÉP ÉS FOGALOMTÁR

Részletes áttekintést a katalógus végén kísérelünk adni a személyiség legfontosabb területeiről, és arról, ahogyan ezekhez a kategóriák, pecsétek, tortaszeletek és kiemelten fejlesztett területek fogalmai kapcsolódnak. Itt külön jelöljük azokat a fogalmakat, amelyekhez a fogalomtárban konkrét játékajánlásokat is kapcsoltunk.

JÁTÉKOSSÁG ÉS SZAKMAISÁG

A GémKer-katalógus szakmai koncepciója elsősorban játék a játékos fogalmakkal. Komoly kutatások állnak a háttérben, klasszikus játépedagógiai elméletek és gyakorlat alapján, a társasjátépedagógia legújabb felismeréseivel. A játékok elemzésénél azonban még jobban szeretünk játszani, és szeretjük magukat a játékokat. Minden további csoportosításnak és definíciónak csak akkor van értelme, amikor a játékoság és a játékelmény áll az első helyen, és minden kérdés ebből indul ki, és a keresést segíti. A célunk e keresést segíteni, inspirálni.

Játékos üdvözlettel:

Aczél Zoltán és a GémKer-Gémklub csapata

TÖRTÉNETVEZÉRELT TÁRSASJÁTÉKOK


A történetvezérelt társasjátékok esetében a játékelményben meghatározó szerepe van a történetnek.



Hát ez van! Véget ért a nóta!


Dehogy is, hiszen a kalandunk még csak most kezdődik!

Mert a legkisebb döntés hatása is...



...teljesen más útra terelhet minket!

Mit ér a kaland, ha nem élsz át vele valamit?



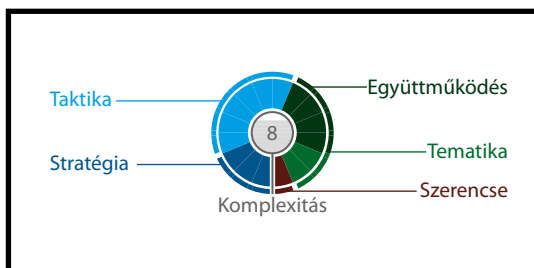
És a te történeted hová vezet?



Egy kalandokkal teli, szabadon bejárható fantasyvilág a slágerlisták élén!

A Homályrév összetett kooperatív kalandjáték, amelyben a játékosok felfedezhetnek egy szövevényes háttérű világot, és eközben választott karakterük folyamatosan fejlődik. A kaland a játékosok tetteinek megfelelően változik, fejlődik, és ezzel minden csapat egyedi játékkörnyezetet teremt magának. Összetett taktikai döntéseket kell hozniuk a játékosoknak, mert karaktereik képességkártyáit többféleképpen is felhasználhatják. A történet is máshogy alakul a különböző csapatok számára, annak megfelelően, hogy éppen kincsek után kutatnak vagy kalandoraik életcélját kergetik...

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, kombinációs készség, differenciáló-, elemző- és megoldókészség.



	12+
	1-4
	60-120 PERC
	406 X 292 X 191
	3558380063971

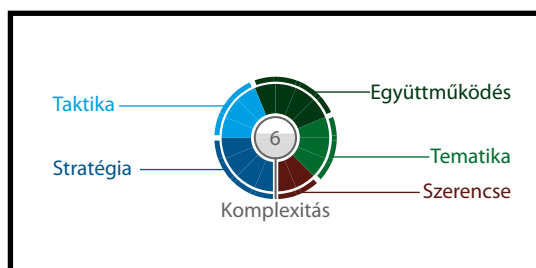




12 hónap, 12 játék! Pörögjön a katasztrófafilm!

A játékosok egy küldetéssorozaton át próbálják megmenteni az emberiséget, és kiirtani a négy terjedő vírust. A következő játszma mindig az előző parti eredményétől függ, a karakterek fejlődése vagy épp a legacy játékokra jellemző, egyszer használatos, eltépendő lapok mind arra hivatottak, hogy szó szerint egyedi élményt nyújtson minden játéknak!

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, követés, felelősség.



	13+
	2-4
	60 PERC
	371 X 272 X 76
	5999556750178

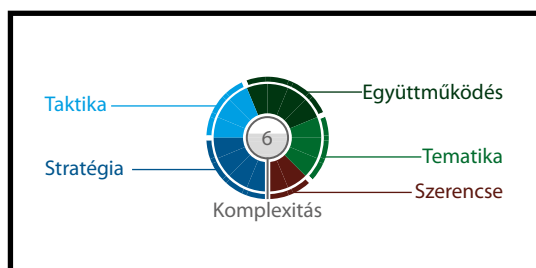


A film folytatódik – újabb 12 hónap, azaz 12 játék áll a játékosok előtt, hogy megmentsek a világot!

A pestis a semmiből tört elő, és végigdúlta a világot. Az emberiség maradéka három emberöltő óta él a tengeren, a menedékeknek nevezett állomásokon. Sikertelenül kialakítani egy hálózatot a világ legnagyobb megmaradt városaiból. De a menedékektől távol eső városok elkezdtek leszakadozni a hálózatról... A klasszikussá vált kooperatív stratégiai játék egyedi élményt nyújtó legacy verziójának második évadja!

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, követés, felelősség.

	14+
	2-4
	60 PERC
	371 X 272 X 76
	5999556751892





T.I.M.E. STORIES

A MASUK ALATT



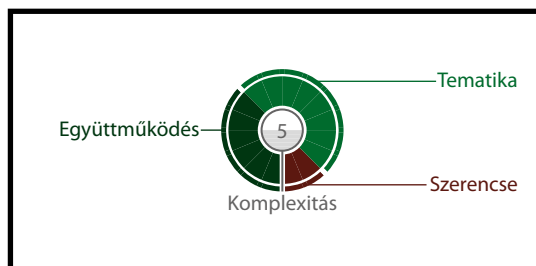
A híres régész nem találta a fáraó maszkját a sírkamra felnyitásakor – pedig a történelemkönyvek így írták meg! Utazzatok vissza az ókori Egyiptomba, és derítsetek fényt a rejtélyre!

	60-90 PERC
	205 X 205 X 36
	5999556752059

A játék, ami olyan, mintha átlépnénk a mozivászonra.

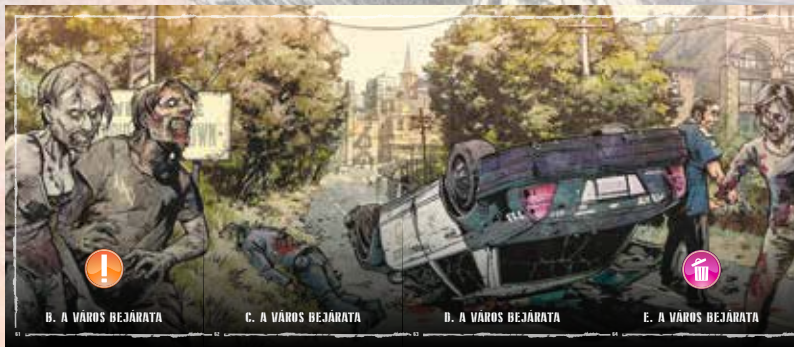
A T.I.M.E. Storiesban a játékosok egy izgalmas történet részeseivé válnak: ők irányítják a szereplőket, feladványokat oldanak meg és döntéseikkel befolyásolják a történet alakulását. A játékosok interakcióba léphetnek a történet helyszíneivel, a megjelenő szereplőkkel beszélhetnek, tárgyakat szerezhetnek. A T.I.M.E. Stories alapdoboz egy teljes kalandot tartalmaz, valamint egy olyan keretrendszert, amelynek segítségével a kiegészítőkben megtalálható kerek, egész történetek is mind lejátszhatók.

Kiemelten fejlesztett területek: veszteségkezelés, konfliktuskezelés, felelősség, rugalmas gondolkodás.



	12+
	2-4
	60-90 PERC
	302 X 302 X 72
	3558380059370

A MARCY-ÜGY



60-90 PERC



205 X 205 X 36



3558380059363

Egy csendes amerikai kisvárost különös kór támad meg. A játékosok feladata, hogy kiderítsenek minden részletet – és hogy megmentsek Marcyt. És természetesen a jövőt...

PRÓFÉCIA A SÁRKÁNYOKRÓL



90-180 PERC

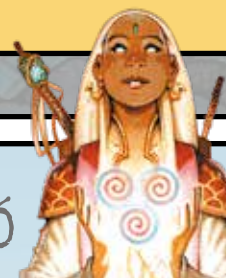


205 X 205 X 36



3558380059356

Felejsd el mindent, amit a középkorról tudsz, és fedezz fel egy alternatív idősíkot, ahol mindent a mágia ural! Vajon teljesül a jóslat?



AZ ENDURANCE EXPEDÍCIÓ



60-90 PERC



205 X 205 X 36



5999556752387

A Birodalmi Transzantarktisi Expedíció célja az volt, hogy elsőként hajózzon át az északnyugati átjárón. De nyomtalanul eltűnt... Vajon mi történt az Endurance-szal és legénységével?

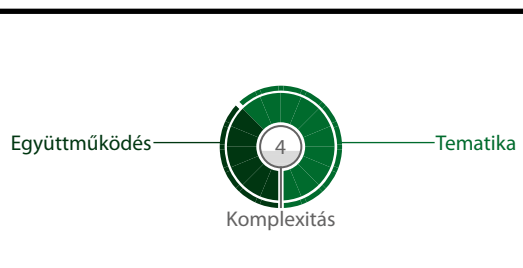
BŰNÜGYI KRÓNIKÁK







Egy izgalmas játék azoknak, akik a nyomozás valóságos élményét szeretnék átélni.

A Bűnügyi krónikák forradalmi újítást vezet be a nyomozós játékok világába: a valósághoz lehető legközelebbi élményt adja – a játékosok maguk döntenek el, mikor melyik helyszínre utazzanak, kit hallgassanak ki, melyik tárgyat vizsgálják meg a tett helyszínén, melyiket mutatják meg a szakértőknek. A játékot vezérlő applikáció nem csak abban segít, hogy melyik kártya milyen szerepet tölt be az adott bűnügyben, de az utazásokkal töltött időt is méri – abból ugyanis ki lehet futni...

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, kooperáció, rendszerező készség, logika.



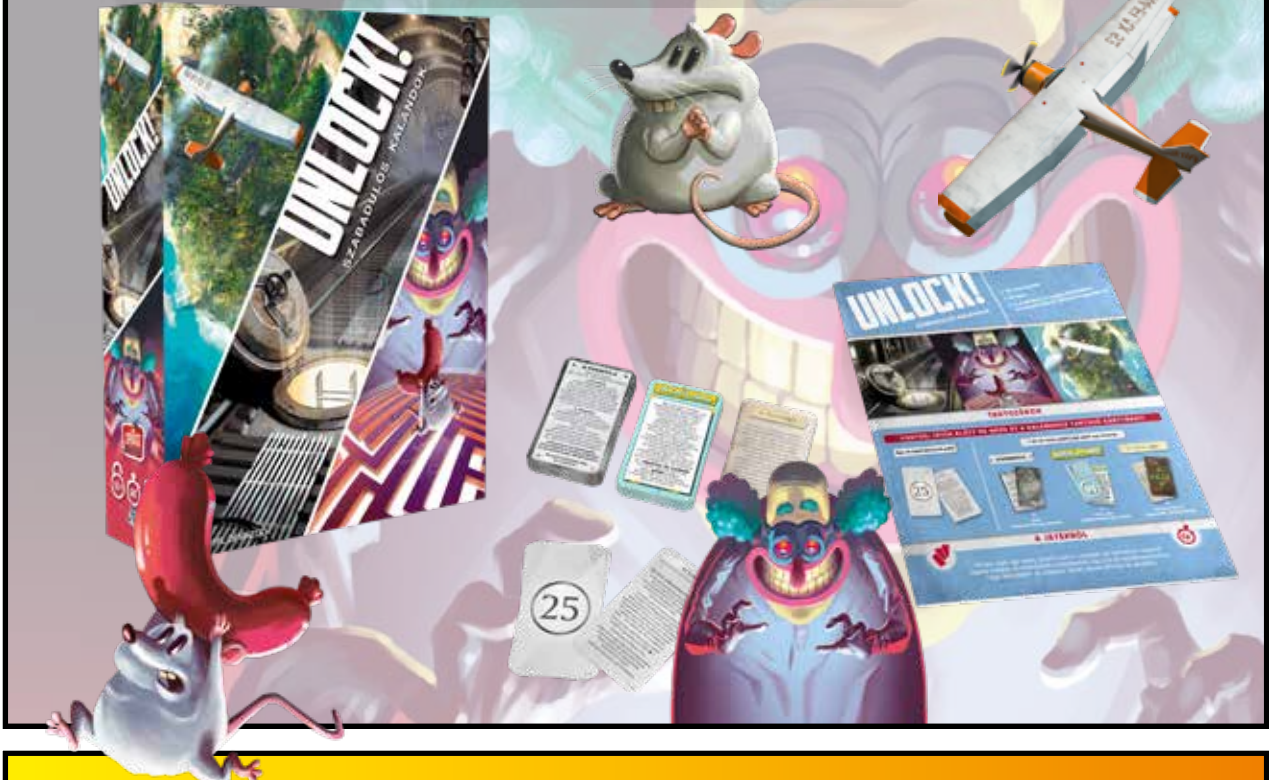
	14+
	1-4
	60-90 PERC
	295 X 295 X 55
	5999556752196



UNLOCK!



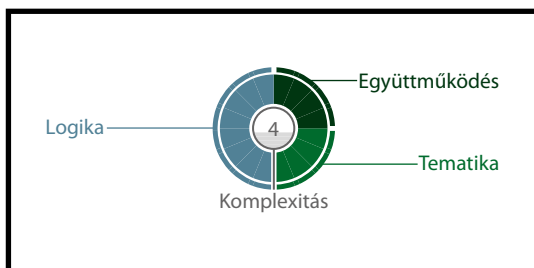
SZABADULÓS KALANDOK



Nem könnyű kijutni egy titkos laborból, egy őrült tudós és egy milliárdos mûgyûjtõ csapatjából...

A szabadulósobák legizgalmasabb társasjátékos verziójában három kalandot is átélhetnek a játékosok. Csapatként kell megosztaniuk egymással az ötleteiket, javaslataikat, és egy ingyen letölthetõ mobilapplikáció van a segítségükre. A kártyákon összefüggéseket, elrejtett tárgyakat kell megtalálniuk, és ha jól párosítják a lapokat, a kódokkal újabb kártyákhoz juthatnak – amíg végül ki nem jutnak a szorult helyzetből. Vajon sikerül az idõ lejártá elõtt?

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, kombinációs készség, rugalmas gondolkodás, ötletesség, csoporton belüli aktivitás.

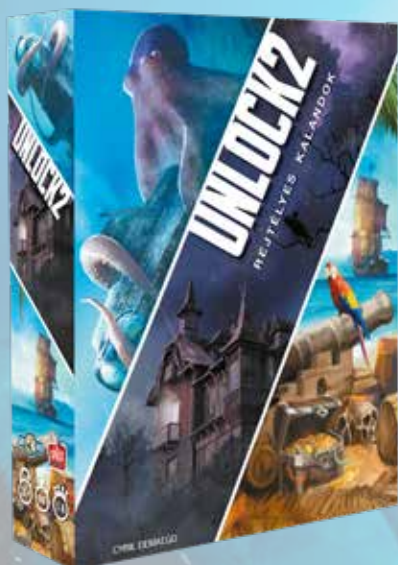


	10+
	2-6
	45-75 PERC
	215 X 275 X 65
	3558380050261



UNLOCK2

REJTÉLYES KALANDOK



Sikerül-e egy elsüllyedt tengeralattjáróból és egy elátkozott kastélyból kiszabadulni, a kalózok kincsét megszerezni?

A három legújabb szabadulósobás kaland új kihívások elé állítja a játékosok csapatát. Közösén vizsgálják meg a lapokat, keresik a rajtuk lévő elrejtett információkat, összefüggéseket – majd megosztják egymással az ötleteiket, javasolataikat. Ha jól párosítják a lapokat, a kapott kódokkal újabb kártyákat fordíthatnak fel – amíg végül ki nem jutnak a szorult helyzetből. Egy ingyen letölthető mobilapplikáció lesz a segítségükre.

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, kombinációs készség, rugalmas gondolkodás, ötletesség, csoporton belüli aktivitás.

	10+
	2-6
	45-75 PERC
	215 X 275 X 65
	3558380064190



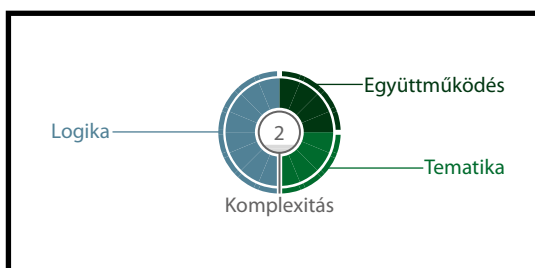
SZABADULÓPAKLI IDŐPRÓBA



A játékosok csapata Dr. Thyme segítségére siet, de a professzor – mielőtt elmagyarázhatná a terveit – eltűnik egy csapóajtón, és a csapat foglyul esik a laboratóriumában. Vajon ki tudnak-e jutni, és kiderül-e a doki története?

A lezárt laboratóriumból a Szabadulópakli kártyáin lévő összefüggések felismerésével, az azokon található tárgyak más kártyákhoz való kombinálásával juthatnak ki a játékosok. A feladványok megoldásában segít az is, hogy lassan fény derül a doktor elmondatlan terveire is. Megfejtésre váró rejtvenyek, egy kibontakozó történet – szabadulószerzés élmény tenyérynyi dobozban!

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, kombinációs készség, rugalmas gondolkodás, ötletesség, csoporton belüli aktivitás.



	12+
	1-6
	30-90 PERC
	96 X 125 X 25
	5999556750703



LONDON VÉGÓRÁI



Négy jól elrejtett szerkezetet kell hatástalanítani – különben London elveszett!

Egy titkos ügynök a Scotland Yard legjobb nyomozóit választotta ki, hogy részt vegyenek egy szupertitkos küldetésen. Londont hatalmas veszély fenyegeti, és a legkisebb hiba is beláthatatlan következményekkel járhat... A hordozható szabadulószoza második kalandja!

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, kombinációs készség, rugalmas gondolkodás, ötletesség, csoporton belüli aktivitás.



5999556752219



A VELENCEI MELÓ



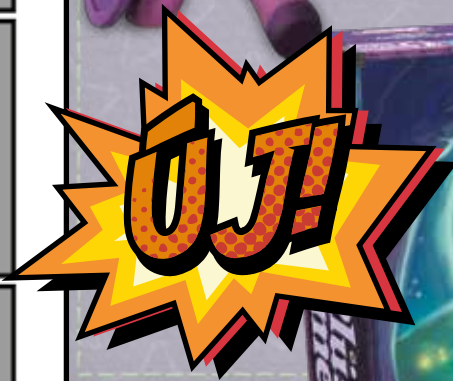
A visszavonult tolvajbanda „jól megérdemelt” pihenését élvezné – de egy rejtélyes megkeresés után újra összeáll a csapat!

A küldetés: besurranni a világ első kaszinójába Velencében, és ellopni egy 1 milliárd euró értékű zsetont. Vajon sikerül-e kijátszani a trükkös biztonsági rendszert, és meglépni a szajréval?

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, kombinációs készség, rugalmas gondolkodás, ötletesség, csoporton belüli aktivitás.



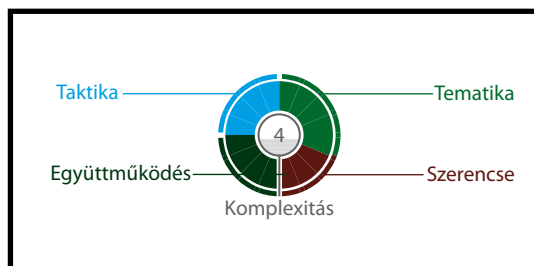
5999556752257



Szörnyek az ágy alatt? Majd a plüssállataim elintézik őket!

A Plüssmesék egy különleges kalandjáték, amelyben a játékosok egy kalandkönyv lapjain utazhatnak be egy világot – az elveszett játékok világát. Ezt az ágyon túli világot keresztül-kasul bejárhatják, miközben felszerelések után kutatnak, szakadékok felett ugranak át merészen, sőt akár harcolhatnak is. Minden akciójukhoz kockákat használnak fel – a dobás értéke szerint állják ki a próbákat. Kockáikkal akár egymást is bátoríthatják, de tartalékolni is érdemes azokat, mert nem lehet tudni, mire lesz szükségük, ahogy továbblépnek a következő lapra...

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, esélykalkulálás.



	8+
	2-4
	60-90 PERC
	295 X 295 X 73
	5999556752240





UGRI

Függőség: Használj ezt a képességet, miután kockákat dobáltál. Egy vagy több zöld kockát újradobhatsz. A második dobásod eredményét meg kell tartanod!

- ♥ **Kérdés:** Használj ezt a képességet, mielőtt egy zöld kockával védekeznél! A dobásod eredményét megduplázhatod.
- ♥ **Ugrás:** Használj ezt a képességet Ugró körében! Válassz négy mezőt belül egy olyan mezőre, amelyre Ugró rálat! Tedd Ugró erre a mezőre!
- ♥ **Tökéletes ügyesség:** Használj ezt a képességet egy zöld tulajdonsággyűrű helyére! Automatikusan sikerrel teljesíted ezt a próbát.

5



LEOPOLD

Vadász: Használj ezt a képességet, miután kockákat dobáltál. Egy vagy több piros kockát újradobhatsz. A második dobásod eredményét meg kell tartanod!

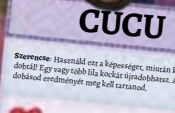
- ♥ **Válaszcsoport:** Használj ezt a képességet, miután egy piros kockával védekezettél! Ha a dobásod eredménye nagyobb, mint a téged ért sebesség, és az ellenfeled nem egy figyelemre, sikerrel legyőzöd.
- ♥ **Megfelfedezés:** Tegyél le minden pluszot a Leopoldra!
- ♥ **Vantacsapás:** Használj ezt a képességet, mielőtt egyetlen piros kockával határoznád végre a támadást! Leopoldd, vattainak az számít add a dobásod eredményéhez!

5



TEODÓRA

Szobalátogatás: Fordulásokon egyenlő, amikor Teodóra seerre kerül, jusszerbentel egy tulajdonságkockát és egy, a felhasználó kockák között lévő tulajdonságkockát egy.



CUCU

Szereplő: Használj ezt a képességet, miután kockákat dobáltál. Egy vagy több lilá kockát újradobhatsz. A második dobásod eredményét meg kell tartanod.

Optimizálás: Vegyél le minden pluszot a Cucuhoz!

ODALENT

KALANDOK A MÉLYBEN – MÁSODIK KIADÁS



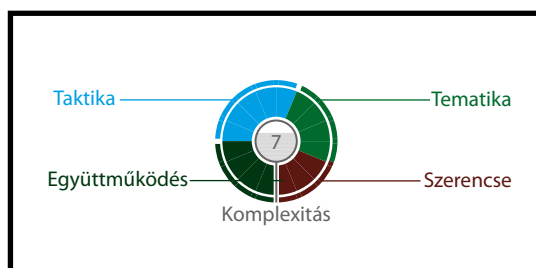
TOP 100
TEMATIKUS



Csak a bátor szívű hősök maroknyi csapata akadályozhatja meg, hogy a mélység gonoszai meghódítsák az emberek világát!

Az Odalent: Kalandok a mélyben merész hősökkel, rettenetes szörnyekkel, varázslatos relikviákkal és izgalmas kalandokkal van színültig tele. Felderítendő kazamaták és nagy ívű történet, izgalmas kalandok és taktikus összecsapások – mindenki megtalálja benne, amit szeret. A közismert fantasyjáték második kiadása több taktikai újítást vezet be a harcokba.

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, rugalmas gondolkodás.



	14+
	2-5
	120 PERC
	298 X 298 X 108
	9789633950159

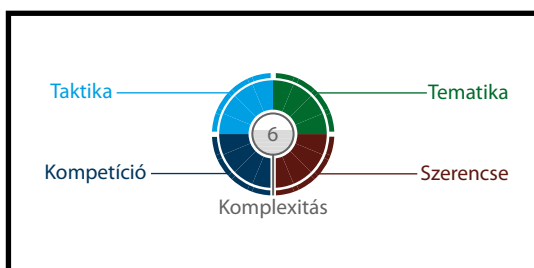


Egy titkos társaság Moloch, az ősi isten vezetésével életre keltett holtakat akar a Brit Birodalom élére állítani.

Ez a viktoriánus kort idéző, asztali kalandjáték egy alternatív Angliában játszódik, ahol a mágia és a technológia különös fordulatot vett. Míg az egyik játékos Nemezisz bőrébe bújjik, és a Kultusz néven ismert titkos társaságot irányítja, a többiek az Úriembereket testesítik meg, akiknek célja keresztülhúzni a Koronát fenyegető összeesküvés számításait, és bármi áron megállítani Nemeziszt.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, kooperáció, esélykalkulálás.

	14+
	2-5
	45-90 PERC
	308 X 308 X 120
	9789633951262



ESCAPE THE ROOM

A SZANATÓRIUM REJTÉL YE



Dr. Gravely szanatóriuma sötét titkokat rejt... Vajon sikerül megfejteni, és kijutni időben az intézmény zárt ajtóinak mögül?

A játékosok meghívást kapnak a századfordulón Foxcrest híres szanatóriumába. De vendégekből foglyokká válnak. Most egy csapatként, összefogva kell kiderítsék, hogyan juthatnak ki. Lépésről lépésre kell megfejtsék a rejtvényt, apró nyomokat megvizsgálva és a közöttük lévő összefüggéseket megtalálva. A Csillagvizsgáló rejtélye után egy újabb kihívás!

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, kombinációs készség, rugalmas gondolkodás, ötletesség, csoporton belüli aktivitás.



	13+
	3-8
	90 PERC
	200 X 260 X 50
	5999556750604

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

A stratégiai társasjátékok középpontjában az elemző gondolkodás, az előre tervezés és a problémamegoldás áll, izgalmas játékkörnyezetbe ágyazva.





Everdell



TOP 100
CSALÁDI

AZ ÖRÖKFA ÁRNYÉKÁBAN



Ki irányítja ügyesebben a nyersanyagokat gyűjtögető, szorgos erdőlakókat?

Elmúlt a tél – de már készülni kell a következőre! Az erdei állatok azon vetélkednek, ki készül fel ügyesebben a fagyos évszakra, ki tud időtállóbb várost építeni a tél kezdetére. Kavics, faág és gyanta segítségével épületeket emelnek, és bogyókkal lakókat csábítanak magukhoz – mindegyik új lakos vagy építmény újabb előnyökhöz juttatja a város gazdáját! Ez a munkáslehelyezős és tablóépítő játék a tapasztalt családi játékosokat és a gyakorlott stratégákat egyaránt kihívás elé állítja.

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, stratégiai gondolkodás.



	13+
	1-4
	40-80 PERC
	297 X 297 X 71
	5999556752479

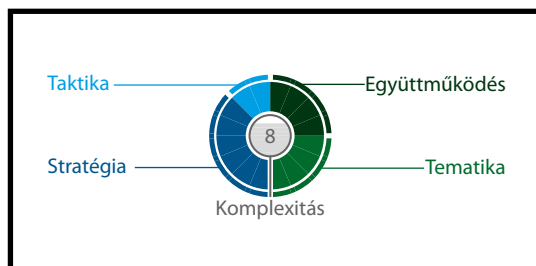




A szigetet már csak az ősi szellemek védhetik meg a hódító telepések pusztításától!

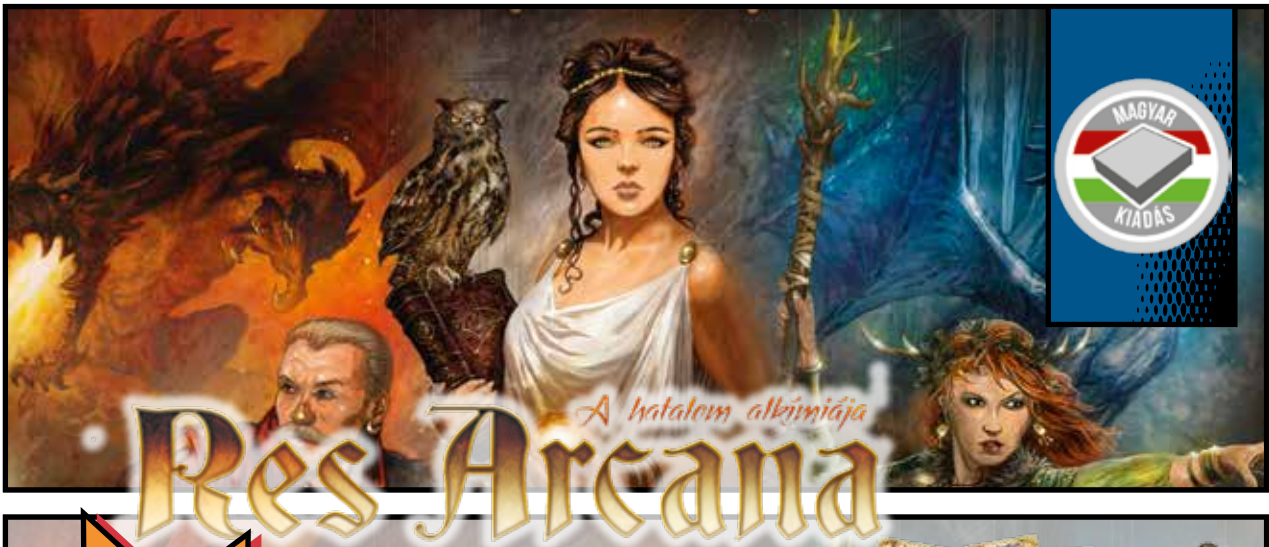
Az érintetlen és háborítatlan szigeten a játékosok a természet erőit képviselő szellemeket személyesítik meg, akik összefogva egymással szembeszállnak az agresszív hódítókkal. A szellemeknek jól kell gazdálkodniuk erőikkel, hogy földrengéseket, vulkánkitöréseket indíthassanak, állatokat és növényeket küldhessenek a csatába. Egy különleges hangulatú, kooperatív stratégiai játék az összetett társasjátékok szerelmeseinek.

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, kombinációs készség, differenciáló-, elemző- és megoldókészség.



	13+
	1-4
	90-120 PERC
	293 X 293 X 79
	5999556752189

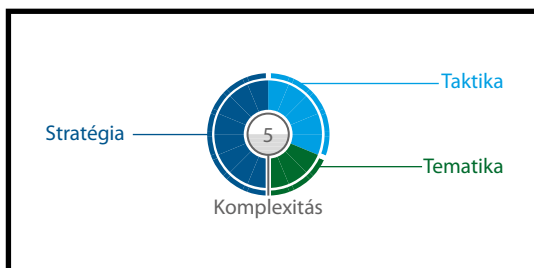




Ki használja fel legjobban az erőforrásait, hogy ő lehessen a leghatalmasabb mágus?

Druidák, nekromanták, alkimisták versengenek: ki tudja a legfőbb esszenciákból a legértékesebb varázstárgyakat elkészíteni? Nem, nem aranyat, és nem is a bölcsek követet keresik, az arany, az élet és a halál csak eszközök a hatalom alkímiájában! A játékosok szerepükre szabott kezdőkártyákkal és esszenciákkal kezdenek, és azok felhasználásával igyekeznek a világcsodákat és a hatalommal bíró helyeket a többiek orra elől megszerezni. Számos népszerű stratégiai játék szerzőjének újdonsült sikerterméke!

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, rugalmas gondolkodás, taktikai gondolkodás.



	12+
	2-4
	20-60 PERC
	250 X 250 X 60
	5999556752462

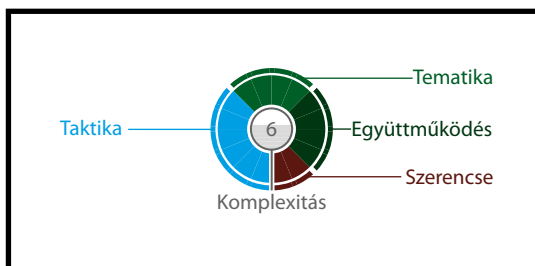


Négy hős áll ellen az utolsó erődben, hogy megvédje az emberek világát.

Ebben a kooperatív stratégiai játékban a játékosok harcosokként veszik fel a küzdelmet a gonosz Rettegett királynő ostromló hordáival az Ősi Királyok Bástyájában. Úgyesen kell kihasználniuk az erőd erőforrásait, hogy túlélhessék és visszaverhessék a támadás hullámait, és hogy két támadás között újraszervezhessék a védelmet. Nem csak a saját életükről van szó: ha elbuknak, az egész civilizációt elsöpri a gonosz! Az Utolsó Erőd egy klasszikussá vált fantasykaland felújított kiadása.

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, taktikai gondolkodás.

	14+
	1-4
	45 PERC
	284 X 284 X 75
	5999556752455

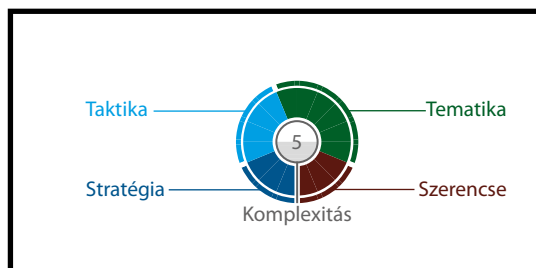




Lépj ki a vadnyugati kocsmá ajtaján, és válassz magadnak sorsot!

Ebben a szabadon bejárható világban bárki a vadnyugat egyik híres szereplőjévé válhat – vagy akár hírhedtté. A játékosok választhatnak, hogyan gyűjtik a legendapontokat: szerencsejátékkal, marhák terelésével, aranyásással vagy bankrablással, útonállással, de akár még a törvény őreivé is válhatnak! Akármelyik utat választják, figyelniük kell arra is, mikor botlanak bele egy másik játékosba – vagy egy banditába...!

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, rugalmas gondolkodás, intuitív döntési készség.



	14+
	2-6
	60-90 PERC
	395 X 275 X 80
	5999556752448

ÉLŐ LEGENDA

MIUTÁN MEGKAPOD EZT A TÁRGYAT, HÚZZ EGYSZER EGY PÓKERKÁRTYÁT. HA AZ ÉRTÉKE 10 VAGY KEVESEBB, MEGVEHETSZ EGY TÁRGYAT, HOGY VELED EGY TÁRSASJÁTÉKOSNAK.

NATIONAL CURRENCY
10
TEN DOLLAR
AMERICAN BANK NOTE

10\$ WHISKEY

MIUTÁN MEGKAPOD EZT A TÁRGYAT, HÚZZ EGYSZER EGY PÓKERKÁRTYÁT. HA AZ ÉRTÉKE 10 VAGY KEVESEBB, MEGVEHETSZ EGY TÁRGYAT, HOGY VELED EGY TÁRSASJÁTÉKOSNAK.

30\$ ÖSZV

MIUTÁN MEGKAPOD EZT A TÁRGYAT, HÚZZ EGYSZER EGY PÓKERKÁRTYÁT. HA AZ ÉRTÉKE 10 VAGY KEVESEBB, MEGVEHETSZ EGY TÁRGYAT, HOGY VELED EGY TÁRSASJÁTÉKOSNAK.

1 LP DURRANÓ BOT

MIUTÁN A HARBAN HASZNÁLT KÁRTYÁKAT FELFEDTÉTEK, CSÖKENTSD EGY ELLENED KIJÁTSZOTT KÁRTYA ÉRTÉKÉT 1-GYEL! MIUTÁN MEGNYERSZ EGY HARCOT, HÚZZ EGYSZER EGY PÓKERKÁRTYÁT!

20\$ ELLÁTÁNY

MIUTÁN MEGKAPOD EZT A TÁRGYAT, HÚZZ EGYSZER EGY PÓKERKÁRTYÁT. HA AZ ÉRTÉKE 10 VAGY KEVESEBB, MEGVEHETSZ EGY TÁRGYAT, HOGY VELED EGY TÁRSASJÁTÉKOSNAK.

KETTŐVEL TÖBB ARANYRÖG LEHET NÁLAD.

MIUTÁN MEGKAPOD EZT A TÁRGYAT, HÚZZ EGYSZER EGY PÓKERKÁRTYÁT. HA AZ ÉRTÉKE 10 VAGY KEVESEBB, MEGVEHETSZ EGY TÁRGYAT, HOGY VELED EGY TÁRSASJÁTÉKOSNAK.

MIUTÁN MEGKAPOD EZT A TÁRGYAT, HÚZZ EGYSZER EGY PÓKERKÁRTYÁT. HA AZ ÉRTÉKE 10 VAGY KEVESEBB, MEGVEHETSZ EGY TÁRGYAT, HOGY VELED EGY TÁRSASJÁTÉKOSNAK.

MIUTÁN MEGKAPOD EZT A TÁRGYAT, HÚZZ EGYSZER EGY PÓKERKÁRTYÁT. HA AZ ÉRTÉKE 10 VAGY KEVESEBB, MEGVEHETSZ EGY TÁRGYAT, HOGY VELED EGY TÁRSASJÁTÉKOSNAK.

MIUTÁN MEGKAPOD EZT A TÁRGYAT, HÚZZ EGYSZER EGY PÓKERKÁRTYÁT. HA AZ ÉRTÉKE 10 VAGY KEVESEBB, MEGVEHETSZ EGY TÁRGYAT, HOGY VELED EGY TÁRSASJÁTÉKOSNAK.

NYEREGBE!

AKCIÓ: MOZOGJ ÁT EGY TETSZŐLEGES VÁROSI MEZŐRE!

SZERZD LEGALÁB 2 LP-T EGY AKCIÓVAL.

VÁLTS EL LEGALÁB 80\$-T EGY VÁROSBAN (EGY AKCIÓVAL BELÜL).

Kezdőhelyszín:
DARRUCKI VEGYESBOLT

Kezdeti bónusz:
1 PÓKERKÁRTYA, 1 PÉSKA

ANNIE OAKLEY

HA EGY MÁSIK JÁRÉKOS ELLEN HARCOLSZ, ANNAK A JÁTEKOSNAK A HARC ELJÉN EL KELL ADJONIA A PÓKERKÁRTYÁT, VAGY A SÉRÜLÉST, VAGY A FÖVÉLT.



A CIVILIZÁCIÓ ÚJ TÖRTÉNETE



Newton, pestis, a barbárok támadása... Használd jól a kártyákat, és írd újra a történelmet!

A Korokon át az emberiség egész történelmét öleli fel az első földművesektől az űrutazásig. Gazdaság, haderő, politika, technika, kultúra... A játékosoknak mindegyre figyelniük kell, és felkészülniük a civilizációjukat fenyegető külső és belső veszélyekre egyaránt. A Korokon át rendkívül összetett stratégiai társasjáték, de háromféle játékmódjának köszönhetően egy kis lelkesedéssel bárki megtanulhatja!

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, konfliktuskezelés, veszteségkezelés, lánckonklúziók alkotása.



	14+
	2-4
	180-240 PERC
	365 X 252 X 74
	5999556750116



TOP 100
TEMATIKUS



Robinson Crusoe

KALANDOK AZ ELÁTKOZOTT SZIGETEN

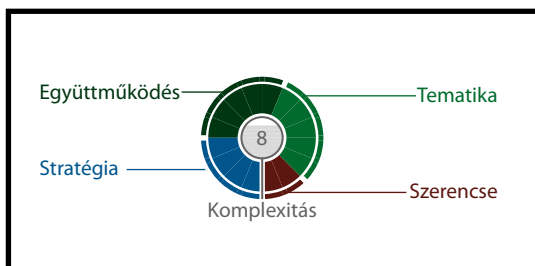


Összetett stratégiai társasjáték Defoe szigetén – avagy hogyan éljünk túl együtt egy hajótörést?

Ebben az összetett, kooperatív társasjátékban minden megvan, ami a kalandhoz kell! A játékosok hajótöröttekként egy szigeten rekedtek, ahol jóformán semmi sincs... csak rájuk fenekedő vadállatok, kiszámíthatatlan időjárás, betegségek... Elő kell teremniük az eszközöket és fegyvereket az életben maradáshoz, megvédeni magukat a vadállatoktól, felfedezni a sziget titkait és időben teljesíteni az aktuális forgatókönyvben szereplő küldetést – megküzdhetnek kannibálokkal vagy megpróbálhatnak filmet forgatni King Kongról...

Kiemelten fejlesztett területek: veszteségkezelés, felelősség, konfliktuskezelés, vezetés, követés.

	14+
	1-4
	90-180 PERC
	297 X 297 X 71
	5999556750482





TERRA MYSTICA

ÁSS, ÉPÍTS, ALAPÍTS!



Minden nép terjeszkedni próbál – de ki formálja ezt a világot a legügyesebben a saját képére?

Terra Mystica földjét folyó menti mocsarak, hegyek és sivatagok tagolják, de ez a mesés táj nem minden lakójának ideális terület. Terjeszkedni csak akkor tudnak, ha a területet saját élőhelyük formájára alakítják – ehhez viszont munkásokra és pénzre van szükségük. A növekedést minden nép egyedi tulajdonsága segítheti, és bár ha egy másik nép szomszédságában építkeznek, csökkenhetnek a költségek, de szűkül a mozgástér is. Egy klasszikussá vált, összetett stratégia játék!

Kiemelten fejlesztett területek: veszteségkezelés, felelősség, konfliktuskezelés, vezetés, követés.



	12+
	2-5
	60-150 PERC
	224 X 315 X 91
	5999556751724



Briedemann Friese NAGYFESZÜLTÉG

**TOP 100
STRATÉGIÁI**



Versenyfutás az energiahálózat kiépítésében.

Ebben a klasszikussá vált játékban erőművekre kell licitálni, majd a vásárolt fűtőanyaggal üzembe helyezni azokat, csak hogy a kiépített hálózatot ellássuk árammal – és cserébe bevételekhez jussunk. A fűtőanyag vásárlásával a piaci árakat is feljebb tornázzuk, így érdemes erőműveinket korszerűbbre cserélni.

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, veszteségkezelés, értékelés, kombinációs készség, lánc-konklúziók alkotása.

	12+
	2-6
	90-120 PERC
	371 X 272 X 56
	5999556750000



BIRODALMI TELEPESEK



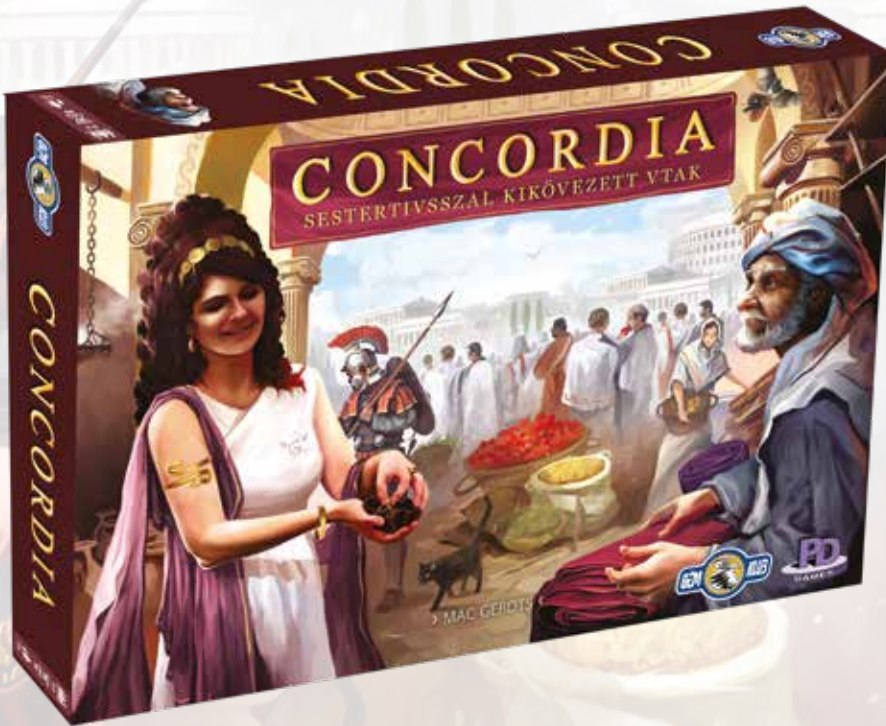
Építs néped erősségeire, kombináld jól a lapjaidat!

A játékosok a négy egyedi képességgel rendelkező nép egyikét irányíthatják. Úgyesen kell forgassák erőforrásaikat, hogy minél nagyobb birodalmat építhessenek. Lapjaikat többféleképpen használhatják fel, ami rengeteg kombinációs lehetőséget ad.

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, veszteségkezelés, értékelés, kombinációs készség, lánc-konklúziók alkotása

	10+
	1-4
	45-90 PERC
	297 X 297 X 70
	5999556751830





Minden kereskedelmi út Rómából indul, és sestertiuszokkal van kikövezve...

A játékosok békés stratégiai küzdelemben igyekeznek eljutni a birodalom legtávolabbi sarkaiba, és az újabb területek áruival még messzebb jutni. Római kereskedőházak fejeiként minden játékos feladata az, hogy a többieknél gyorsabban és messzebbre építse ki hálózatát; eközben az isteneknek áldozva, hogy azok a kegyeikbe fogadják!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, rugalmas gondolkodás, intuitív döntések, kombinációs készség.



	13+
	2-5
	100 PERC
	287 X 401 X 56
	5999556751977



CONCORDIA

SESTERTIVSSZAL KIKÖVEZETT VTAK

BRITANNIA GERMANIA



Germánia területén hajóinkkal a folyón is haladhatunk, és az erődök új szint visznek a játékba. Britannia területét délről hódíthatják meg a játékosok, és ideális alacsonyabb létszámú játékokra.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, rugalmas gondolkodás, intuitív döntések, kombinációs készség.



271 X 381 X 10



4280000097101



Öt törzs vándorol a sivatag oázisai között – kikkel lehet több pontot szerezni: a kereskedőkkel vagy az építőkkel?

Egy összetett játék, amelyben az ősi kalaha játék mechanizmusát használva többféle módon tudunk pontot gyűjteni – vagy a többieket megakadályozni ebben. Minden mozzgatás végén elvehetjük az utolsó lapkáról az egyik törzs embereit, akik segítenek nekünk: a vezírek pontot adnak, az orgyilkosok bábukat vonnak ki a forgalomból. Ha ügyesen mozgattuk az embereket, akár oázisokat is szerezhethetünk. Egy klasszikus taktikai játék – már magyarul is!

Kiemelten fejlesztett területek: lánckonklúziók alkotása, kombinációs készség, rugalmas gondolkodás, térbeli orientáció.



	13+
	2-4
	40-80 PERC
	297 X 297 X 70
	824968416013

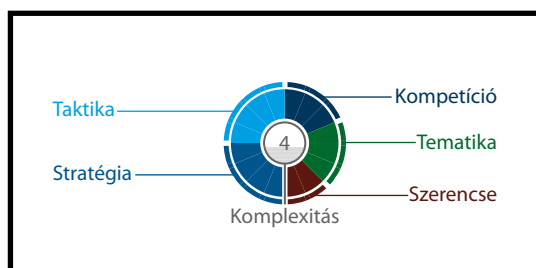


Kommandós amazon vagy diplomata patkányfajzat? Mindegy! A célod: a földre döngölni a többieket!

Játékosként nincs más dolgunk, mint kiválasztani egy hatékony kombinációt: egy nép, hozzá egy tulajdonság. Ennyi kell ahhoz, hogy minél több területet szerezzünk meg a vetélytársaktól. Aztán a megfelelő pillanatban veszni hagyjuk dicsőséges népünket... hogy egy újabb, még sikeresebb népet indítsunk el az útján! Területfoglalás játék, amelyben senki sem reménykedhet a békés egymás mellett élésben: ahhoz túl kicsi ez a világ!

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, veszteségkezelés, önérvényesítés, lánckonklúziók alkotása.

	8+
	2-5
	40-80 PERC
	297 X 297 X 70
	5999556750444





Milyen lenne egy nagy birodalmat irányítani? Milyen lehet döntéseket hozni arról, kit és mikor érdemes támadni, hogy te legyél a legsikeresebb hadvezér?

A játékban minden népnek saját tulajdonságai vannak, amelyeket eseménykártyákkal lehet megerősíteni (vagy ellensúlyozni), hogy könnyebben foglalhassuk el ellenfeleink területeit, rombolhassuk le erődtéményeit – vagy álljunk ellen az idegen hódításoknak! Egy felújított klasszikus, pörgősebb játékmenettel és még vonzóbb külsővel!

Kiemelten fejlesztett területek: kulturális ismeretek, konfliktuskezelés, veszteségkezelés, önérvényesítés.



	14+
	3-6
	120-180 PERC
	295 X 295 X 73
	5999556750635

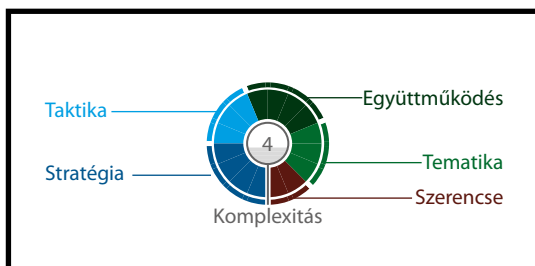


A játékosoknak Róma vezetőiként kell közös stratégiát kialakítaniuk, hogy a birodalom ellen tudjon állni a barbár hordák támadásainak.

A közkedvelt kooperatív játék tematikus verziójában nem halálos vírusok ellenszérumát kell kifejleszteni, hanem a Rómára támadó barbár törzseket kell elpusztítani vagy szövetséget kötni velük – és persze közben megvédeni a városokat! Ehhez légiókat kell felállítani, erődítményeket építeni, és vigyázni, hogy az Örök Város felé közeledő hordák előtt ne legyen szabad az út!

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, taktikai gondolkodás, alkalmazkodó készség.

	8+
	1-5
	45-60 PERC
	222 X 305 X 45
	5999556752097





PANDEMIC



Év Játéka-díj
2009 jelölt



Járványok tombolnak a Földön, az emberiséget a pusztulás fenyegeti. Kártyavezérelt kooperatív társasjáték egyedülállóan izgalmas tematikával!

A játékosok a kártyáikat és karaktereik különleges képességeit a lehető legjobban kihasználva, közös erővel keresik az ellenszert a négy különböző vírustörzsre, hogy megfékezzék a járványokat, mielőtt túl késő lenne. Ehhez azonban nemcsak a megfelelő városokba kell eljutniuk, de a megfelelő színű és számú kártyákkal is rendelkezniük kell!

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, követés, felelősség.



	8+
	2-4
	45 PERC
	222 X 305 X 45
	5999556751687



PANDEMIC ALABOR



Utazz, gyógyíts, gyűjts mintákat – és a laborban fejleszd ki a szérumot!

A játékosoknak egy laborban kell kifejleszteniük az ellenanyagot. Új szerep- és eseménykártyák is kerültek a dobozba, sőt, 2-3 fős csapatokat is kialakíthatunk, így azok már nem csak a vírusokkal, de egymással is versenyezhetnek! A kiegészítő egyes részeinek használatához szükség van a Pengeélen kiegészítőre is!

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, követés, felelősség.



1-6



5999556750420



PANDEMIC PENGEÉLEN



Új vírustörzs, bioterrorista – az emberiség sorsa pengeélen táncol!

A Pandemic gyakorlott játékosaira újabb kihívások várnak: virulens törzs, mutáció... De a játék változatosságát a hat új szereplő is növeli. Szükség is lesz rájuk, mert a bioterrorista bőrébe bújó játékost nehéz lesz elcsípní!

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, vezetés, követés, esélykalkulálás, felelősség.



2-5



222 X 305 X 45



5999556750086



7CSODA

MAGYAR KIADÁS

3. CSALÁDI

TÖBB MINT
1 000 000
ELADOTT PÉLDANY

Kennerspiel des Jahres
KRITIKERPREIS
Év Gémerjátéka-díj
2011

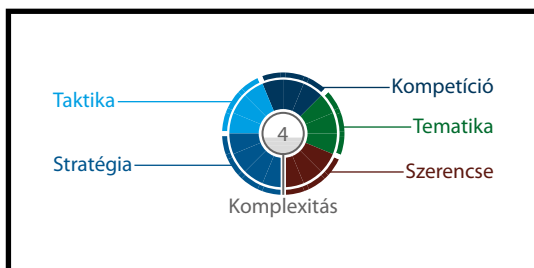
MAGYAR TÁRSASJÁTÉKOK
2013 JELÖLT

Mensa Társasjátékverseny Bizottsága
Mensa 2011

Építsd fel az ókori világ egyik csodáját, fejleszd a városod, kereskedj, és legyen tiéd a leggazdagabb birodalom!

Minden játékos egy ókori csoda tervével indul, majd három korszakon át építheti a birodalmát. A játékosok párhuzamosan cselekednek, nem kell várni a másik döntésére. Számos út vezethet a győzelemhez: a hadsereg, a kultúra vagy a tudomány, amiben a kereskedelem és a termelés segíthet.

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, veszteségkezelés, intuitív döntések.



	10+
	2-7
	30-40 PERC
	297 X 297 X 80
	5425016920749



The image shows the box for the board game '7Csoda Vezetők'. The box art depicts a man and a woman in historical attire. To the right of the box is a small grid icon. Below the box are several cards and a group of gold coins. In the center, there are two smartphones displaying the game's interface. At the bottom left, there are two stacks of cards. The background features a faint image of a woman's face.

MAGYAR KIADÁS
KIEGÉSZÍTŐ JÁTÉK

7CSODA VEZETŐK

Csak egy bölcsen választott vezető emelheti a város nagyságát a többi fölé!

Egy új kártyatípussal, a vezetőkkel a 7Csoda alapjáték új stratégiai mélységet kap – gyűjts hát elég pénzt, hogy felbérlehesd valamelyikőjüket! A kiegészítő ezen felül egy nyolcadik csoda lapját és újabb céhkártyákat is tartalmaz.

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, veszteségkezelés, intuitív döntések.

	2-7
	40 PERC
	145 X 297 X 48
	5999556751908



The image shows the box for the board game '7Csoda Armada'. The box art depicts a Viking longship on the sea. To the right of the box is a large, colorful board with various icons and a grid. Above the board are several blue dice. In the background, there are more ships and a large white sail. A yellow starburst graphic with the word 'ÚJ!' is positioned above the board.

MAGYAR KIADÁS
KIEGÉSZÍTŐ JÁTÉK

7CSODA ARMADA

ÚJ!

A birodalmak előtt megnyílt a tenger – vele újabb előnyök és veszélyek is!

A tengerek minden országot egybekötnek... Az új szigetek nyersanyagokat vagy új haderőt adhatnak, a kereskedelmi flotta anyagi előnyt biztosíthat (akár a többiek kárára is), és a tengeri hadviselésnek köszönhetően már nem csak a szomszédokkal szemben kell védekezni. Több tucatnyi új kártya szolgál a hatalom növelésére vagy épp az ellenfél birodalmának romba döntésére!

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, veszteségkezelés, intuitív döntések.

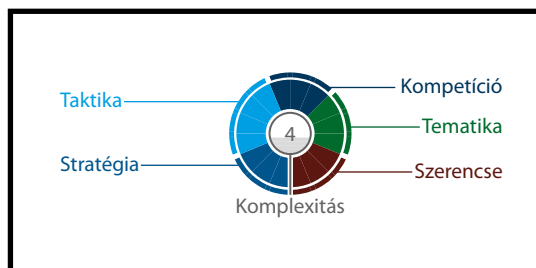
	3-7
	40 PERC
	145 X 297 X 80
	5999556752226



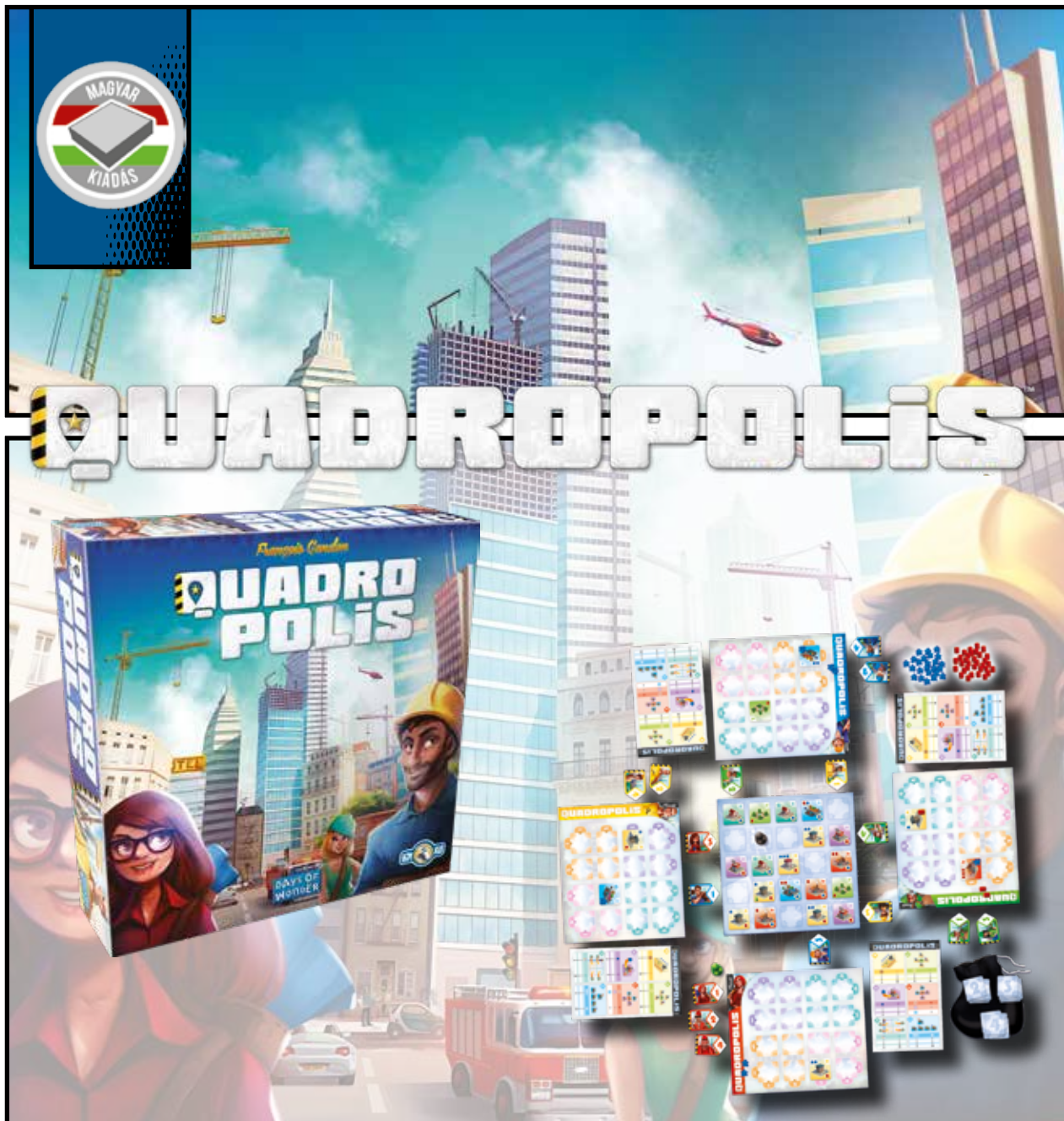
3 korszak, 7 kártyaszín, 7 csoda – de csak egy ellenfél!

A méltán népszerű 7Csoda társasjáték kétszemélyes változata, amelyben látható, hogy a kártyák kiválasztása a másik játékost milyen lehetőséghez juttatja. A kereskedelem költségesebb, a tudomány szerteágazóbb, de minden megépült csoda újabb előnyökhöz juttat, és a tudósok is fellendíthetik a fejlődést!

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, veszteségkezelés, intuitív döntések.



	10+
	2
	20-30 PERC
	203 X 203 X 51
	5999556750192

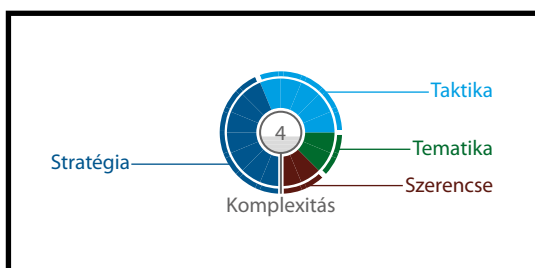


Városok a négy bűvös fogságában – ki használja legügyesebben az építészeit?

4 építész, 4 negyed, 4 forduló – egy családi játék, amelyben a játékosok építészeik segítségével szerezhetnek meg épületlapkákat. Lakóház, park, bevásárlóközpont és kikötők – mindegyik más feltételekkel ad egyre több pontot. De építészeink nem csak segítenek, korlátoznak is minket: sorszámuk szerinti lapkát vehetjük el, de ugyanez a szám határozza meg, hova rakhatjuk le a szerzett épületet városunkba. Ráadásul a lakóknak és az energiahordozóknak is mind helyet kell találni...

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, stratégiai gondolkodás, taktikai gondolkodás.

	8+
	2-4
	30-60 PERC
	297 X 297 X 70
	824968851609





Éld túl a telet bármi áron! Vérfagyasztó zombis társasjáték, igazi horrorhangulat!

A játékosok egy-egy csapatnyi túlélőt irányítva, egymást segítve próbálnak kitartani a kolónián, míg enyhül a tél. Saját titkos céljaik néha mindent a feje tetejére állítanak... A zombik egyre többen vannak, a készletek fogynak, és a várost átkutató társaik is rendre bajba kerülnek! Ha pedig a zombik mégsem végeznének velük, bizalmatlan társaik még mindig száműzhetik őket a kolóniáról... A stratégia mellett tehát komoly pszichológiai-morális vonzata is van a játéknak, ez pedig – a rengeteg tárgy és esemény mellett – egészen egyedi élménnyé teszi a Holtak télét!

Kiemelten fejlesztett területek: veszteségkezelés, önérvényesítés, konfliktuskezelés, esélykalkulálás, felelősség.



	14+
	2-5
	45-210 PERC
	297 X 297 X 71
	5999556750451

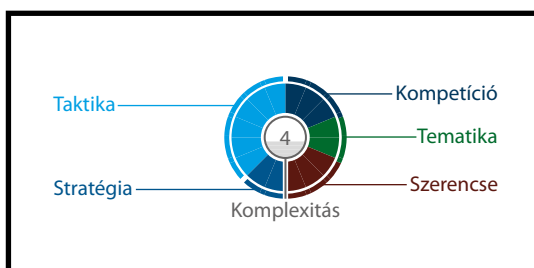


Ethnos hat királyságában fantázialények csatáznak okos vezérek zászlaja alatt.

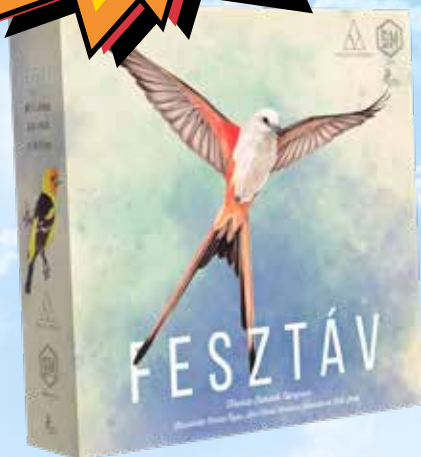
Ki tudja legügyesebben kihasználni a 12 törzs különleges erejét? Ebben a családi stratégiai játékban kártyákat (azaz hadseregeket) gyűjtenek a játékosok: vagy ugyanolyan lapokat, vagy egy törzset többféle színű kártyából. Csak utóbbi esetben tudják használni annak különleges képességét, amely döntő lehet. És minél nagyobb a sereg, annál több pontot ér a forduló végén. Ám okosan kell tervezni, mert a királyságok értéke korszakonként növekszik!

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, rugalmas gondolkodás, lánckonklúziók alkotása, esélykalkulálás.

	14+
	2-6
	45-60 PERC
	300 X 300 X 60
	9786155228360



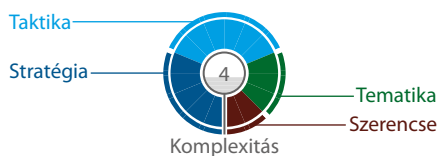
FESZTÁV



Mi kell egy madárnak? Egy hely, ahol fészket rakhat, és a megfelelő eleség, hogy tojást is tojjon.

A Fesztávban a játékosok madarakat csalogatnak a táblájukra, amelyek hatással vannak élőhelyükre – erdőre, mezőre és lápra –, így minden kijátszott madárkártya valamilyen extra lehetőséget biztosít. A megfelelő környezethez kellő élelemre és nyugodt területre van szükség. A Fesztáv egy összetettebb családi játék, amelyben akár a tapasztalt játékosok is találhatnak kihívást.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, kombinációs készség, ismeretszerzés.



	10+
	1-5
	40-70 PERC
	294 X 294 X 76
	9789633950968

SCYTHE



A Nagy Háború után hatalmas, páncélozott gépek próbálnak Kelet-Európa vidékein minél több területet elfoglalni.

Ebben a gyönyörűen illusztrált, összetett stratégiai játékban területfoglalásokkal és a források ügyes felhasználásával, az akciólehetőségek okos kombinálásával kell népszerűségünket és hadi erőnket növelni. Egy játék, ami megjelenése után azonnal meghódította a gyakorlott játékosokat!

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, veszteségkezelés, önérvényesítés, lánc-konklúziók alkotása.



	14+
	1-5
	115 PERC
	365 X 300 X 95
	653341025005



CSAPÁS A FELLEGEKBŐL

Már az égbolt is csatatér!

A területfoglalás és az ellenfelek erőforrásainak lefoglalása most még összetettebb: a játékosok ezzel a kiegészítővel gőzhajtású léghajókat is bevethetnek. A 2 új modul egyszerre vagy külön-külön is játszható – vagy akár más kiegészítővel együtt.

	1-7
	70-140 PERC
	300 X 130 X 70
	653341027702



HÓDÍTÓK A MESSZESÉGBŐL

A FENRIS FELEMELKEDÉSE

	1-7
	90-140 PERC
	300 X 130 X 75
	653341026903



	1-5
	75-150 PERC
	260 X 300 X 70
	653341028501

Új hódítók Kelet-Európa határán!

A két új frakció merőben új hódítási stílust képvisel, és így akár már hét játékos is részese lehet a történelem újírásának!

Az alapjáték egy meglepetésekkel teli, 8 epizódos történettel bővül, sőt ezen túl 11 új modullal – köztük egy kooperatív játékváltozattal is. Mindegyik kombinálható az eddigi összes kiegészítővel.



TALÁLKOZÁSOK

MODULÁRIS TÁBLA

	1-7
	90-115 PERC
	120 X 100 X 30
	9789633951460

	1-7
	90-115 PERC
	313 X 275 X 25
	653341028808

A játék rajongói által készített új találkozástörténetek és szabályötletek közül a játék szerzője, Jamey Stegmaier 32-t választott ki, hogy azokkal gazdagítsa sikerjátékát.

Ez a kiegészítő új szintre emeli a Scythe variálhatóságát a térkép és a frakcióhelyszínek játékról játékra történő változtatásával.

PREHISTORY



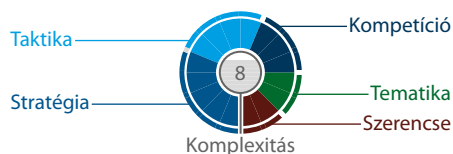
ÚJ!



Egy összetett stratégiai játék, amelyben egy kőkori törzs családjaiként vetélkednek egymással a játékosok, ki tud több erőforrást gyűjteni a túléléshez.

A játékosok évszokról évszakra haladnak, gyűjtögetnek, halásznak és vadásznak – és a nyert erőforrásokkal barlangot festenek és ceremóniákat hajtanak végre. Ahogy fogynak az erőforrások, embereikkel felfedezik a környéket, és új táborokat létesítenek a távolabbi kutatásokhoz.

Kiemelten fejlesztett területek: elemző- és megoldókészség, stratégiai gondolkodás.



	12+
	2-4
	60-120 PERC
	297 X 297 X 71
	5992323230071

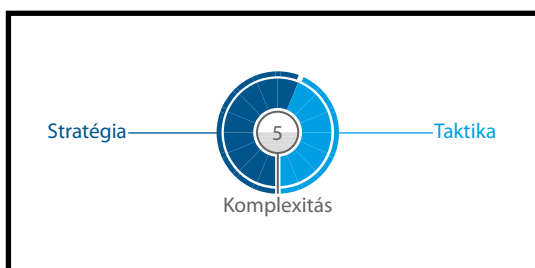


Tengeri felfedezők versenyfutása gazdag szigetekért.

Minden hajóskapitány egy időben tervez, majd egymás után fedeznek fel új tengeri területeket. Ha szigetet találnak, összegyűjthetnek árukat vagy felfegyverezhetik hajójukat. Az új területekkel új akciókhoz is juthatunk, amelyekből a legfontosabb a hajó fejlesztése. Figyelni kell a szélirányt, mert a fordulók végén összefuthatunk kalózzokkal, de akár a vetélytársakkal is csatázhatunk. Igyekezni kell, mert a szigetek ajándékai nem végesek, de ha a rum fogy el, az a legveszélyesebb...

Kiemelten fejlesztett területek: rugalmas gondolkodás, kombinációs készség.

	12+
	2-5
	45 PERC
	300 X 300 X 70
	5992323230132



CHARTERSTONE



RECHARGE PACK



A Recharge Packkel egy újabb kampányjátékba kezdhettek Zöldszurdok királyságában, az alapjáték elemeit is használva. Önállóan nem játszható.



295 X 230 X 42



653341028006

Zöldszurdok királya elrendelte, hogy a határon túli földeket kolonizálni kell. Hat megbízottja közösen, de egymással versengve építi meg az új terület falvait. És amit felépítettek, az már úgy is marad...

A Charterstone egy „örökségjáték”, ami azt jelenti, hogy a játékosok döntéseit olyan matricák jelzik, amelyeket a jövőbeni játékok előtt nem lehet eltávolítani. Vagyis játékról játékra új feltételekkel kezdhettek az építkezést. A 12 örökség (legacy) játék után a Charterstone tovább játszható, mint munkáslehelyező játék.

Kiemelten fejlesztett területek: pozicionálás, önérvényesítés, gazdaságosság, lánckonklúziók alkotása.



14+



1-6



45-75 PERC



295 X 295 X 95



653341027603



ÚJ!

VIRÁGOK


Ötödik játékoszín (fehér), nagyobb kihívásokat nyújtó növénykártyák, valamint játékosok által használható különleges képességeket nyújt ez az elegáns kiegészítő, ami dobozostul tökéletesen befér az alapjátékba.

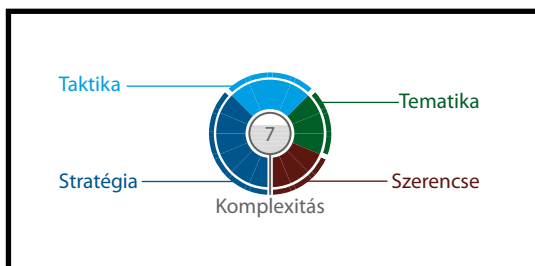
	1-5
	149 X 181 X 32
	9780985858094

Ebben a vízciklusról szóló, területfoglaló játékban a játékosoknak az időjárást kell úgy noszogatniuk, hogy a számukra legtöbb pontot érő növényre az ő vízcseppjeik pottyanjának!

Az időjárás segítségével a játékosok igyekeznek a leggazdagabb termés előidézőjévé válni. Ami könnyű feladat lenne, ha a természet kaotikus erői nem a többi játékos szavazatától függenének!

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, kombinációs készség.

	14+
	1-4
	20-80 PERC
	297 X 297 X 71
	9789633951552



VILLAGE

NEMZEDÉKEK JÁTÉKA



KRITIKERPREIS
Év
Gémerjátéka-díj
2012

STRATÉGIAI TÁRSASJÁTÉKOK



	2-5
	191 X 275 X 79
	4250231754555

	2-5
	191 X 275 X 79
	9781938146619

Több generációt kell végigvezetnünk a nemzedékek viszontagságain, hogy végül a történelemlékönyvek a miénket tartsák a város legfontosabb családjának.

A játékosok a családjuk tagjait küldik a tanácsházára, vagy papnak, kézművesnek taníttatják őket. Embereink azonban idővel elhaláloznak, és a következő generációra kerül a hangsúly. Minden lépésünkkel arra kell törekednünk, hogy öregbítsük a família hírnevét.

Kiemelten fejlesztett területek: pozicionálás, önérvényesítés, veszteségkezelés.

Kocsma nyílt a faluban, folyjon hát a sör!

A játékosok, amellet, hogy már öten játszhatnak, két új helyszínt is használhatnak. A sörfőzde termelőépületként funkcionál, míg a fogadóban szerzett lapok különleges képességekkel bírnak, mint például az ingyen eke vagy éppen a plusz ponttal megfajelt család akció.

A pezsgő kikötői élet csábítása – a második kiegészítő.

A játékosok a kikötőben kapitányokat fogadhatnak fel, akik áruval teletömött hajóikkal a tengert járva kereskednek, és kincsekkel megrakodva térnek vissza. Emellet az életcélkártyák újabb pontszerzési lehetőséget biztosítanak.



	12+
	2-4
	60-90 PERC
	297 X 297 X 70
	4260070351167

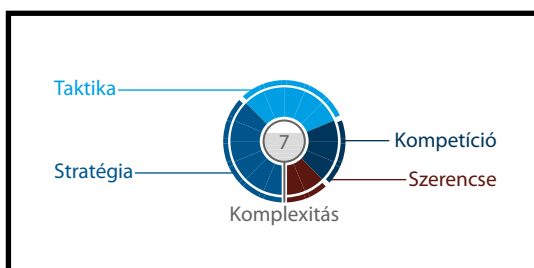


Komoly koponyák harca – ki lesz a korszak legnagyobb zsenije?

A játékosok sok útvonalat járhatnak be, hogy tudós vetélytársaikat legyőzhessék: tapasztalatot gyűjtve beutazzák Európát, kiválaszthatják, a tudomány melyik ágán végeznek kutatást, könyveikkel megtölthetik polcukat, hogy hírnévre és bevételre tegyenek szert. A játék motorjai az akciókártyák, amikből minden forduló végén fel kell egyet áldozzanak. Egy összetett stratégiai játék – nem csak tudósoknak!

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, stratégiai gondolkodás, lánckonklúziók alkotása.

	14+
	1-4
	90 PERC
	230 X 320 X 70
	9789633950517



BLOOD RAGE



TOP 100
STRATÉGIAI

5. JÁTÉKOS KIEGÉSZÍTŐ



	13+
	2-5
	315 X 195 X 43
	889696007742



ASGARD ISTENEI

	13+
	120 X 160 X 40
	889696007759



MIDGARD SÁMÁNJAI

	13+
	212 X 131 X 43
	889696007766



Itt a világvége, a Ragnarök – a vikingeknek sietniük kell, hogy a Valhallában helyet szerezzenek maguknak: felszerelik a klánokat, és csatába vezetik őket!

Ha a Ragnarök örök dicsőségének útja elbűvölte a játékosokat, a kiegészítővel újabb epikus csatákat vívhatnak!

Egy viking számára számos út vezethet a dicsőséghez. Elfoglalhat és kifoszthat területeket a jutalomért, csatában összezúzhatja ellenfeleit, küldetéseket teljesíthet vagy akár dicsőségesen meg is halhat. A játékosok fejleszthetik a klánjukat hatalmas vikingekkel, egyedi képességekkel, vagy akár a skandináv mitológia legendás lényeit is felbérelhetik, hogy az oldalukon harcoljanak. Egy harcos stratégiai játék haladóknak lenyűgöző szépségű bábukkal.

A végső csatákban most már akár öten is részt vehettek: az ötödik játékos kiegészítő csomagja mind a kártyákat, a jelölőket, mind a látványos figurákat tartalmazza. Midgard sámánjaival a klánok harcosait különleges képességekkel erősíthetitek, és ha Asgard isteneit is segítségül hívjátok, hatalmuk befolyásolja az alapjáték szabályait.

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, kombinációs készség, pozicionálás.



	14+
	2-4
	60-90 PERC
	309 X 309 X 106
	9789633951712

FELKELŐ NAP



TOP 100
STRATÉGIAI



HATALMAS KAMIK



	14+
	3-5
	250 X 150 X 62
	889696009029

URALKODÓHÁZAK



	14+
	3-6
	250 X 250 X 60
	889696009142

SZÖRNYEK



	251 X 151 X 62
	889696009869

Nagy klánok csapnak össze a feudális Japán idejében, hogy visszavezessék az országot az ősi istenek tiszteletéhez.

A Felkelő napban klánok harcolnak egymás ellen, erődöket emelnek, betakarítják a termést, hogy fejleszthessék erejüket. A jó stratégiai érzék és az ősi istenek tisztelete mind nagy segítségükre lehet a klánoknak – de akár a diplomácia útjait is járhatják, csak okosan válasszanak szövetségest! Összetett stratégiai játék látványos figurákkal – haladóknak!

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, kombinációs készség, pozicionálás.

	13+
	3-5
	90-120 PERC
	325 X 325 X 123
	9789633951668



LORDS OF HELLAS



TERRAIN



ÚJ!



A Terrain kiegészítővel lecserélhetők az alapjátékban található karton templomjelzők és városjelzők, és a hoplitafigurák stílusához illő, műanyag épületekkel emeli a játék hangulatát.



295 X 100 X 70



5907222999028

Ebben a kiber-hellenisztikus területfoglaló játékban hősökként hadseregeket vezetnek a játékosok, hogy egymást, valamint a tábla fölé tornyosuló óriásszörnyeket leigázzák!

Az ógörög istenek megérkeztek az emberek közé mágikus gépezeteikkel, és imádatukért cserébe hajlandók technológiai csodákkal hősi státuszba emelni őket. A győzelmet többfajta módon lehet elérni: az isteneket ábrázoló emlékművek építésétől kezdve a vidéket terrorizáló bestiák levadászásán keresztül a többi játékos brutális elnyomásáig!

Kiemelten fejlesztett területek: stratégiai gondolkodás, elemző- és megoldókészség.



14+



1-4



60-90 PERC



290 X 290 X 110



5907222999004



TOP 100

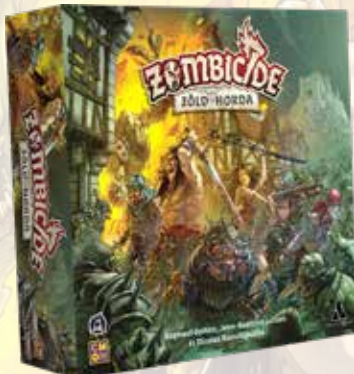
TEMATIKUS



ZOMBICIDE

ZÖLD HORDA

A NYUGHATATLAN GOMOSZ



310 X 310 X 80



9789633951286

JÓK ÉS ROSSZAK



297 X 297 X 79



9789633950920

A zombivírus már a fantasyvilágot is megtámadta... Ellen tudtok állni az ork zombik támadásának?

A játékosoknak közösen kell túlélniük a zombitámadást, ami minden eddiginél erősebb... mert ezúttal orkok válnak a járvány áldozatává! A fantasy hangulatú játékban fegyvereket és varázsigéket kell gyűjteniük, és vigyázni arra, hogy a horda megjelenésekor ne legyenek védtelenek. Tíz különböző kaland, amelyekben a túlélés komoly együttműködést kíván.

Kiemelten fejlesztett területek: felelősség, vezetés, követés, veszteségkezelés.

	14+
	1-6
	60 PERC
	310 X 310 X 105
	9789633951545



NEMESIS



TOP 100
TEMATIKUS



ÚJ!



Az űrhajó hibernált utasai közül valaki eltűnt – vagy valaki eltűntette?

Ebben az összetett kooperatív játékban az asztronautáknak az a feladatuk, hogy kiderítsék, a sötétből hallható hangok mennyire veszélyeztetik a nem tervezett visszatérést a Földre. Bármilyen okozta a bajt, nem lehet tudni, ki blöfföl, és mikor támad minket valaki hátba. Ráadásul a sötétből hallatszójajok mintha sűrűsödnének...

Kiemelten fejlesztett területek: felelősség, vezetés, követés, veszteségkezelés.



	12+
	1-5
	90-180 PERC
	297 X 297 X 153
	9789633950449


FALLOUT

ÚJ!

KIEGÉSZÍTŐ
JÁTÉK

ÚJ-KALIFORNIA
Társasjáték kiegészítő

	254 X 254 X 51
	9789633950951

Újabb területek, újabb küldetések, újabb csapatársak – új zsákmányolnivalók!

Ki osztja be legügyesebben a túlélők közül a tartalékait, és ki fedez fel nagyobb területet?

A játékosok az atomháború utáni felperzselt területeket kell felfedezzék, közben ellenállva a sugárzásnak és az ellenséges lényekkel megküzdve. Minél gyorsabban fedik fel az ismeretlen részeket, annál biztosabb a győzelmük, de kockázatos is. És ahogy egyéni céljaikat teljesítik, befolyáshoz jutnak – de ha befolyásukkal egy frakciót túl erőssé tesznek, mindannyian veszítenek!

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, pozicionálás, veszteségkezelés.

	14+
	1-4
	120-180 PERC
	297 X 297 X 71
	9789633951545



RETTEGÉS ARKHAMBAN



TOP 100

TEMATIKUS



H. P. Lovecraft klasszikus horror történetei most húsba vágó valósággá válnak! Arkham városát a rettegés szállta meg!

A játékosok a városban összehangoltan mozogva, a begyűjtött nyomokat felhasználva igyekeznek időben megtalálni és lezárni a dimenziókapukat, hogy visszaszorítsák a Másik Világokból szökött lényeket. Egyedi tematika, fantasztikus horrorhangulat egy kooperatív társasjátékban!

Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, önérvényesítés, konfliktuskezelés, esélykalkulálás, emberismeret.



	14+
	1-6
	120-180 PERC
	297 X 297 X 70
	841333107147

ELDRITCH HORROR



TOP 100

TEMATIKUS



ELFELEDETT TUDÁS



	127 X 191 X 38
	9781616618087

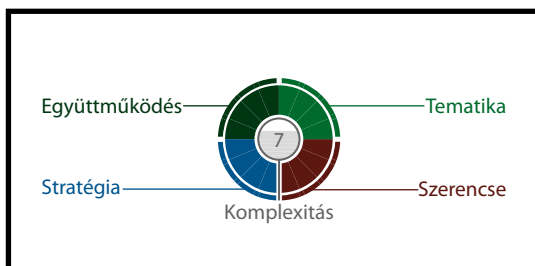
Az ősi gonosz legyőzésére a nyomozók ősi tudást kutatnak fel.

Együtt a világpusztító rettenettel szemben: meg tudjátok óvni a világot?

A játékosok földrésről földrészre utazva nyomok után kutatnak, hogy három fontos rejtélyt megoldva megakadályozzák egy végzetes gonosz eljövetelét. Kockázatos varázslatok, sötét paktumok – ráadásul minden játékot a választott főgonosz egyedi eseményei tesznek még hangulatosabbá.

Kiemelten fejlesztett területek: veszteségkezelés, pozicionálás, konfliktuskezelés, esélykalkulálás, felelősség.

	14+
	1-8
	120-240 PERC
	297 X 297 X 70
	9781616617660





A dimenziókon túli Gonosz egy múzeum tárgyai között várja az ébredést.

Az ősi leletek és furcsa ereklyék kaput nyithatnak az egyik Mérhetetlen Vénnek. A nyomozók csapatának az a legfőbb dolga, hogy megtalálják az Ősi Jelet, amellyel lepecsételhetik a gonosz lakhelyét – de éjről éjre egyre kevesebb reményük marad erre, és így az emberek világának pusztulása is közeleg!

Kiemelten fejlesztett területek: veszteségkezelés, pozicionálás, konfliktuskezelés, esélykalkulálás, felelősség.



	13+
	1-8
	90 PERC
	254 X 254 X 51
	9789633951187



OROSZLÁNSZÍVŰ RICHÁRD

Mit talál Angliában a király, amikor visszatér a keresztes hadjáratból: barátságos követőket vagy ellenséges trónfosztókat?



A játékosok dönthetnek, melyik csapathoz állnak: Nottingham bírája mellett gyengítik Richárd király befolyását vagy Robin Hood oldalán döntenek romba Földnélküli János terveit? Mindegyik játékos a XII. századi Anglia útjait rója, és presztízspontokat gyűjt, miközben döntenie kell: melyik csapathoz csatlakozik, amikor az Oroszlánszívű hazatér... Bár a csapattal közösen egy malomra hajtják a vizet, végül csak egy játékos lehet a győztes!

Kiemelten fejl. területek: konfliktuskezelés, veszteségkezelés, értékelés, kombinációs készség, lánckonklúziók alkotása.

	14+
	1-6
	90 PERC
	350 X 350 X 83
	9789633951675



HARC ROKUGANÉRT



Rokugani hadurak küldik seregeiket területek elfoglalására. Ki rejtegeti ügyesebben szándékait?



A gyönyörű táblán a játékosok a választott klán területéről indulva küldik csapataikat messzi területek elfoglalására, a szomszédos várak lerombolására vagy a saját várak megvédésére. Hogy melyik egység milyen erős vagy melyik csapatmozgás szolgált megtévesztésre, csak azután derül ki, hogy mindenki megtervezte a lépéseit.

Kiemelten fejl. területek: konfliktuskezelés, veszteségkezelés, értékelés, kombinációs készség, lánckonklúziók alkotása.

	14+
	2-5
	60-90 PERC
	254 X 254 X 62
	9789633950166



TRÓNOK HARCA



STRATÉGIAI TÁRSASJÁTÉKOK



Westeroson a harcnak sosincs vége! Ki kivel szövethetnek... ideiglenesen?

A világhírű történet társasjátékos verziójában is a Vastrónért folyik a küzdelem. A nemesi házak legfontosabb fegyvere a diplomácia – de hadsereg nélkül nem tudják magukat megvédeni. Akár azért, hogy a kétes szövetségesektől megvédjék magukat, akár azért, hogy egy fontos westerosi személyiséget támogassanak. Gyűjts készleteket, foglalj el területeket – és boríts fel megegyezéseket!

Kiemelten fejlesztett területek: csoporton belüli aktivitás, felelősség.



	14+
	3-6
	180-360 PERC
	297 X 297 X 70
	5999556750000

TRÓNOK HARCA

A SÁRKÁNYOK ANYJA



ÚJ!

Ez a kiegészítő számos új lehetőséget kínál, többek között az Arryn és a Targaryen házat is választhatják a játékosok, és kiegészíthetik a játékos táblát Essos és a Szabad Városok területével. A semleges vazallusi rendszer és a braavosi Vasbank könyörtelen pénzkölcsönzői színesítik tovább a játékot. A kiegészítővel akár 8 fő is lejátszhatja Westeros csatáit!

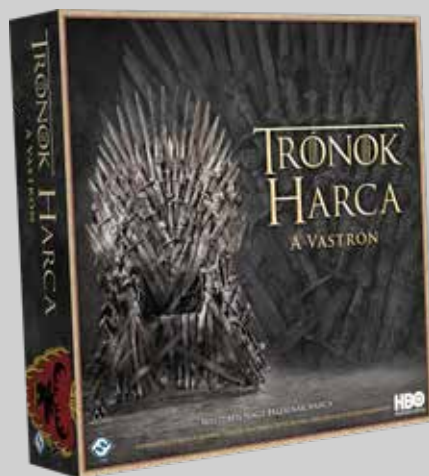
Kiemelten fejlesztett területek: csoporton belüli aktivitás, felelősség, eredetiség.

	14+
	3-8
	120-240 PERC
	254 X 254 X 51
	9789633951446



TRÓNOK HARCA

A VASTRÓN

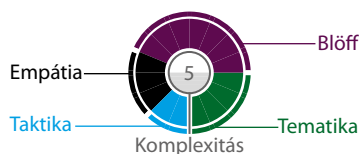


Blöff, kétes szövetségek és nyílt rivalizálás egy fordulatos kártyajátékban!

A játékosokat a Trónok harca legerősebb házáinak fejeként kártyáikkal rátámadhatnak legveszélyesebb ellenfeleikre vagy akár meg is oszthatják lapjaikat szövetségeseikkel – amíg még azok maradnak... A változatos kártyák, a rejtett információk és a játékosok közötti folyamatos interakció izgalmassá és kiszámíthatatlanná teszik ezt a politikai-kommunikációs társasjátékot!

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, önérvényesítés, véleményalkotás, veszteségkezelés.

	18+
	3-5
	30-60 PERC
	297 X 297 X 70
	841333101862



STAR WARS SORSOK



BOBA FETT
KEZDŐCSOMAG

LUKE SKYWALKER
KEZDŐCSOMAG

OBI-WAN
KEZDŐCSOMAG



102 X 148 X 47



841333104771



102 X 148 X 47



841333104788



178 X 102 X 47



9789633951323

A Star Wars Sorsok egy gyűjtögetős kocka- és kártyajáték, amelyben a Star Wars-történetek jól ismert karaktereivel vívhatjuk meg a filmek sorsfordító csatáit.

Két játékos csapat össze, és addig küzd, amíg valamelyikük minden karaktere el nem esik. Kártyák kijátszásával kockákat hoznak játékba, amelyekkel akciókat hajtanak végre, így szerelik fel, majd küldik harcba hőseiket. A Star Wars Sorsok könnyen tanulható játék, amely ugyanakkor mély stratégiai lehetőségeket rejt magában, ami a jól átgondolt pakliépítésben és a taktikus játékmenetben mutatkozik meg.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, analitikus gondolkodás, rugalmas gondolkodás, intuitív döntések, kombinációs készség.



10+



2



30 PERC



REY
KEZDŐCSOMAG

KYLO REN
KEZDŐCSOMAG



	102 X 178 X 47
	841333101954

	102 X 178 X 47
	841333101947

ÉBREDÉSEK

A BIRODALOM FEGYVERBEN

A LÁZADÁS SZELLEME



	76 X 140 X 24
	841333101961

	76 X 140 X 24
	841333104177

	76 X 140 X 24
	841333102760

ÖRÖKSÉG

AZ ERŐ ÚTJA



	76 X 140 X 24
	841333104795

	76 X 140 X 24
	9789633951651

STAR WARS: LÁZADÁS



A BIRODALOM FELEMELKEDÉSE

ÚJ!

KIEGÉSZÍTŐ JÁTÉK

	254 X 254 X 51
	9789633950050

A Zsivány Egyes inspirálta kiegészítőben új vezetők és új küldetések adnak mélyebb játékelményt – és új folytatást a történetnek!

Kitört a galaktikus háború – a Birodalom a végső hadműveletre készül, és katonai fölénye megkérdőjelezhetetlen... Rohamosztagosok, csillagrombolók, néhány T-47-es a Halálcillag erői ellen...

A lázadók viszont könnyen találnak szövetségeseket, hogy felvehessék a harcot a Birodalom erőivel! A Star Wars: Lázadás minden idők legösszetettebb és legnagyobb szabású Star Wars-os stratégiai társasjátéka több mint százötven figurával, rengeteg akciókártyával és jelzővel.

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, veszteségkezelés, önérvényesítés, lánc-konklúziók alkotása.



	14+
	2-4
	180-240 PERC
	297 X 297 X 133
	841333101053



Önjelölt igazságosztók harca a bűn városában.

Hét maszkos hős próbál rendet teremteni a városban. Nem szuperhősök, csak hétköznapi emberek, akiknek elégük lett a tehetetlen (vagy korrup?) rendőrségből. Csak arra kell figyelniük, hogy a bűnüldözés mellett időben érjenek oda a munkahelyükre, a randijukra... hiszen ezt a munkakörüket titokban kell tartaniuk! A híres képregényes történetből készült játék tele van verekedéssel és kellemetlen szituációkkal, amelyekben a szereplők megpróbálják összetartani magánéletüket – és a bűnüldöző csapatot!

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, esélykalkulálás.

	18+
	1-4
	60-90 PERC
	243 X 320 X 80
	9789633951293

Együttműködés	Tematika
Stratégia	Taktika
	Szerencse





MOMBASA



12+



2-4



75-150 PERC



297 X 297 X 70



4250231705748



SPACE HULK
A HALÁL ANGYALAI



13+



1-6



30-60 PERC



195 X 100 X 35



9781589946637



BRITANNIA



12+



3-5



240-480 PERC



297 X 297 X 75



9781589942417



HADURAK



12+



2-6



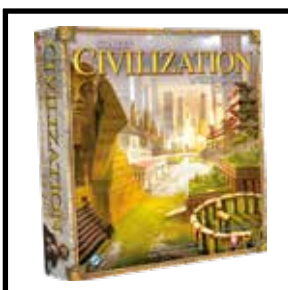
240-480 PERC



297 X 297 X 75



9781589942820



CIVILIZATION



10+



2-5



45-60 PERC



260 X 260 X 80



5900221032727



FORUM TRAJANUM



12+



2-4



60-120 PERC



297 X 297 X 70



4260071880383

BELÉPŐ ÉS CSALÁDI TÁRSASJÁTÉKOK

Ezek a társasjátékok kaput nyitnak a társasjátékozásra, a társaság különböző életkorú tagjait is könnyen egymásra hangolják. Olyan közösségi élményt nyújtanak, amelyben egyenrangú partnerként és örömmel játszanak együtt gyerekek és felnőttek.





Vajon sikerül-e a csapatnak úgy irányítani a megkergült házi robotokat, hogy azok elvégezzék feladatukat?

Négy lelkes, de összezavart háztartási robot kódorog a házban, és egy kis segítség nélkül sosem fogják elvégezni a nekik szánt munkát: felporszívózni a porcicákat (vagyis -nyuszikat), rendet rakni a konyhában vagy beporozni a virágokat. A játékosok irányokat mutató kártyákat raknak sorba, és amint kész a „programozás”, felfordítják őket, hogy kiderüljön: jól gondolták-e, a másik játékosok mennyit fordítanak vagy mozgatnak lapjukkal a robotokon.

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, térbeli orientáció, rugalmas gondolkodás.



Tematika ————— Empátia
Együttműködés —————
Taktika ————— Logika
Komplexitás



	7+
	2-4
	15-30 PERC
	254 X 254 X 51
	5999556752394

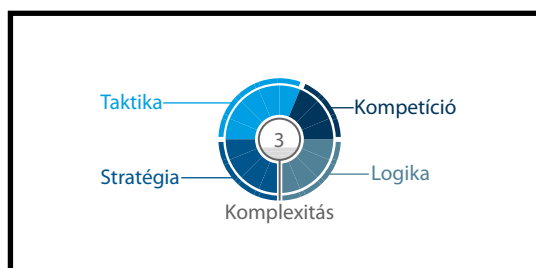




Ki tudja a legszebben csempézett falat összeállítani, amely elnyeri I. Mánuel tetszését, és ezzel a megbízást, hogy a királyi palotát ő díszítse?

Az Azul különleges családi játék, amelyben a játékosoknak egyszerre kell arra figyelniük, hogy egy-egy választással milyen lehetőséget hagynak meg vetélytársaiknak, és arra, hogy az aktuális fordulóban minél nagyobb egybefüggő területet építsenek a színes csempékből. Okosan kell tehát dönteni és tervezni, az elvehető csempék készletmozgása és a többi játékos készülő mozaikja alapján.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, esélykalkulálás, helyzetfelismerés, kombinációs készség.



	8+
	2-4
	30-45 PERC
	260 X 260 X 70
	5999556750642

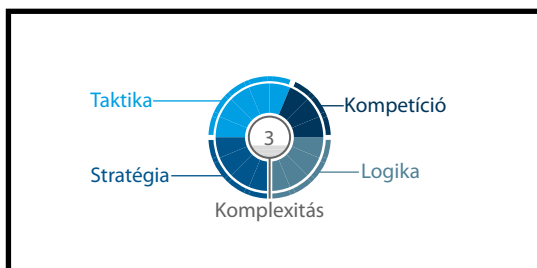


A tavalyi Év játéka-díjas Azul összetettebb utóda megérkezett, és Sintra szemet gyönyörködtető üveglakainak világába vezet be minket!

Bár az előd csempeválogató játékmeneete jelen van, ez a családbarát absztrakt stratégiai játék, az Azul méltó folytatása: az új játékosablák, az új pontozórendszer és a játék menetét gyökeresen megváltoztató üvegműves-figurák nagyot csavarnak a játék ötletén. Az Azul szerelmeseinek egy kellemes frissítés, az új játékosoknak csodás élmény!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, esélykalkulálás, helyzetfelismerés, kombinációs készség.

	8+
	2-4
	30-45 PERC
	260 X 260 X 70
	5999556752141

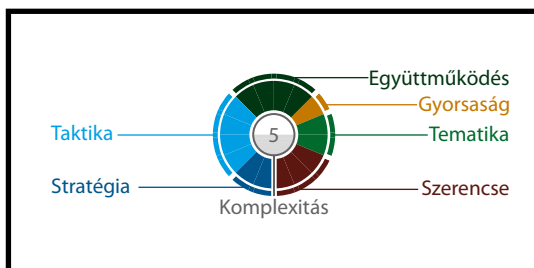




Vajon sikerül-e időben összekészíteni a segélyszállítmányokat, és eljuttatni a katasztrófa sújtotta városokba?

A Pandemic: Bevetésre készen egy egészen újszerű Pandemic-élményt nyújt. Hogy mi benne a szokatlan? Hogy a legfőbb ellenfél az idő lesz, amelyet egy homokóra mér, és a játékosoknak a kockadobások eredményét kell beosztaniuk, hogy a vészhelyzet sújtotta régiók inségét enyhítsék. A játék folyamán a játékosok egy segélyszállítmányokat hordozó repülőgép csapatát alakítják, és a dobókockák segítségével mozoghatnak a repülőgépen, illetve aktiválhatnak hatásokat.

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, intuitív döntési készség, rugalmas gondolkodás, reakciókészség.



	8+
	2-4
	20 PERC
	230 X 305 X 45
	5999556752363



TOP 100
CSALÁDI

Splendor

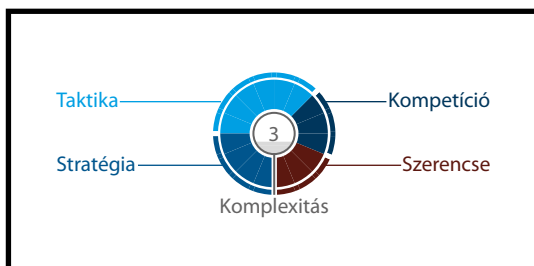


Pörgős, gyűjtögetős taktikai játék. Szerezd meg a drágaköveket, vásárolj kártyákat, nyerd el a nemesek kegyeit, és győzz!

A játékosok reneszánsz ékszerkereskedőkként drágaköveket bányásznak, eszközöket és üzleteket vásárolnak, miközben igyekeznek a városi nemesség kegyeibe férkőzni. A kövekből azonban igencsak kevés áll rendelkezésre, a megvásárolható fejlesztés-kártyákra a többiek is fenik a fogukat, és a nemesek sem paroláznak holmi messziről szalajtott szerencsevadászokkal... Taktika, kombinálás, Splendor!

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, könnyedség, kombinációs készség.

	10+
	2-4
	30-60 PERC
	215 X 273 X 65
	3558380022251



PLANET

EGY ÉLEDŐ VILÁG
A TENYEREDBEN!



ÚJ!



Ebben a könnyed családi játékban úgy kell kialakítani saját bolygónk felszínét a mágneses területlapkákból, hogy a nagyobb erdők, tengerek hozzánk csábítsák a különböző állatfajokat, és ne a szomszédaink planétájára!

Alkoss bolygót a tenyeredben mágneses lapkákból, amelyekkel hegláncokat emelhetsz, erdőkkel vagy épp sivataggal boríthatod be a szárazföldeket, növelheted az óceánok vagy akár a jégmezők területét. A planétákat benépesítő állatok akkor találnak otthonra nálad, ha te alakítod ki az igényeiknek leginkább megfelelő területeket.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, térbeli orientáció.



	8+
	2-4
	30-45 PERC
	300 X 300 X 90
	5999556752134



Hogy mire van szükség egy nyerő galaxis megépítéséhez? Okos előkészítésre és gyors építkezésre!

A Kozmosz művek egy érdekes családi partijáték: minden kapkodós építkezést komoly agymunka előz meg: milyen lapkákat tartsak meg és melyeket adjam tovább a szomszédnak, melyik bolygótípusom pontszámának növelését célozzam meg. Ráadásul a fordulóban felcsapott káosz-kártya erősen befolyásolhatná mindezeket! Öt fordulóra kell tervezzünk, és egyik bolygótípust sem érdemes elhanyagolni... mert csak a leghátul kullogó pontszámát kapjuk meg!

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, reakciókészség, intuitív döntési készség.

	10+
	2-6
	20-30 PERC
	253 X 253 X 60
	5999556752233





Ebben a pörgős családi játékban a lehető legtöbb csillagot kell a többi játékos elől elhagyni a gravitáció nélküli űrben lebegve!

Az űrben nincsen se fent, se lent! Talppal előre „zuhan” a figuránk, ez az egyetlen szabály, és egészen addig, amíg egy másik égitestbe nem ütközik! És hogy merre indulnak, azt a játékosok akciókártyái határozzák meg.

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, taktikai gondolkodás, helyzetfelismerés.



	7+
	2-6
	15-30 PERC
	245 X 245 X 65
	5999556752318

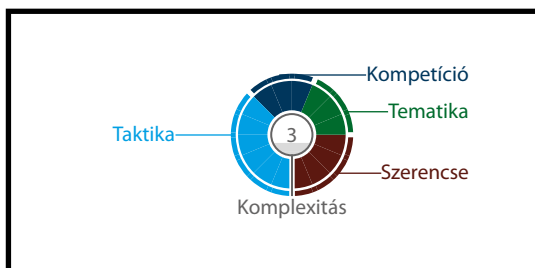


Az új ágakkal új lakókat kapnak a fák – az erdő szellemeinek örömére!

Minden játékos saját fát növeszt, és hozzá ágakártyákat illeszt, hogy minden évszakban a választása szerinti Kodamát tegye boldoggá. Minél jobban teljesíti a kérését, annál több levéllel (azaz ponttal) ajándékozza meg őt a Kodama. Egy családi stratégiai játék, amelyben a játékosok beosztják a játék elején kapott szellemeiket, és ennek megfelelően költöztetnek felhőket, csillagokat és szentjánosbogarakat az ágakra.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, kombinációs készség.

	8+
	2-5
	30 PERC
	149 X 202 X 46
	5999556751855





Egy családi játék, amelynek minden körében három lehetőség között választva kell bizonyítani: ki tud értékesebb kertvárost tervezni.

Kertek, kerítések és medencék várnak a mindenkiiben rejtőző, lelkes telekfejlesztőre. Körönként három házszám és az ahhoz tartozó akció egyikét kell kiválasztani, és a városlapra beírni. Ilyen módon lehet a telkek értékét növelni, lakóparkokat körbekeríteni, parkot kialakítani – és ha a többiek előtt fejeztük be valamelyik várostervet, további pontokhoz juthatunk!

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, intuitív döntési készség, kombinációs készség.



	10+
	1-100
	25 PERC
	200 X 200 X 40
	5999556752202

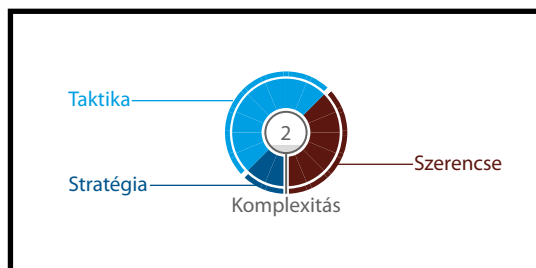


Ebben a játékban a játékosok minden körben gurítanak a közös kockákkal, majd kereskedők bőrébe bújva igyekeznek a legjobb árukat elorozni a többiek elől.

Korinthosz kikötőjébe napról napra érkeznek a jobbnál jobb áruk, és a játékosok sorban válogathatnak belőlük, majd a választást tollal a saját pontozólapjaikra jegyzik. Így minden körben változik az áruk mennyisége, és lehet, hogy valaki kecskével kénytelen megelégedni! Ez sem baj, hiszen pár kecskével (és némi arannyal) fejlesztheti is akár az üzletét! Vajon ki lesz az ókor legismertebb kereskedője?

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, esélykalkulálás.

	8+
	2-4
	20-30 PERC
	199 X 199 X 35
	5999556752172





ANKH'OR

A NÍLUS-VÖLGY KALMÁRJAI



Borsos & Csiki Ltd. TROVAFITRAX



Árut gyűjteni, jókor eladni, ügyesen építkezni – ez a siker záloga a Nílus völgyében!

Az Ankh'or játékosai színes árukorongokat választhatnak maguknak, amelyekből jókor, jó áron az építményükhöz legmegfelelőbb lapkákat vásárolhatják! Ha ügyesen döntenek, és az új lapka színe vagy képe egyezik a már lerakott lapkákkal, olcsóbban vehetik meg! De ha a tervek később átalakulnak, egy életet adó ankhkal áthelyezhetik egy lapkájukat. Vagy akár eldobhatnak egyet a piacról, nehogy egy vetélytárs túl nagy előnyhöz jusson vele...

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, térbeli orientáció.



	10+
	2-4
	30 PERC
	130 X 180 X 41

MAGYAR KIADÁS

BÉMEREKNEK AJANLJUK

EGYSZERŰ SZABÁLYOK

TOP 100 CSALÁDI

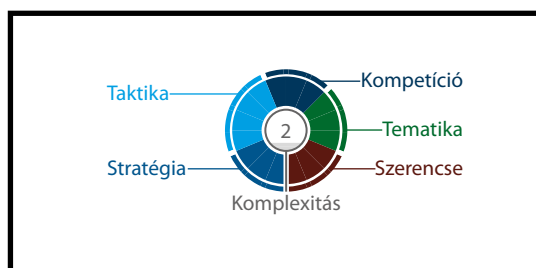
ÚJ DIZÁJN

Jaipur két legügyesebb kereskedője méri össze erejét. Vajon melyikőjük nyeri el a maharadzsza udvari szállítója címet?

A Jaipur könnyed, taktikus párharc, amelyben a játékosoknak árukat kell beszerezniük vagy cserélniük, hogy aztán jó pénzért eladhassák azokat. Minél több egyforma árut adnak el egyszerre, annál nagyobb lesz a nyereségük. A raktárak mérete véges, nem gyűjthetnek sokáig, ráadásul tevékre is szükségük lehet... Ki lesz az, aki először zár két piacnapot sikeresebben?

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, rugalmas gondolkodás, helyzetfelismerés.

	10+
	2
	30 PERC
	130 X 180 X 41
	7640131630719



TICKET TO RIDE
EUROPA

TICKET TO RIDE
EUROPA
Alan R. Moon
EASY ON WOMEN

MAGYAR KIADÁS

TOP 100
CSALÁDI

EGYSZERŰ SZABÁLYOK

TÖBB MINT 4 000 000 ELADOTT PÉLDANY

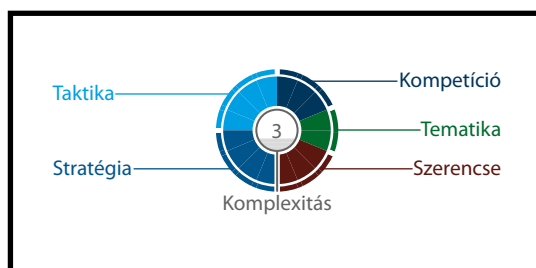
2010 JETSET

Borsos & Csulák Társasjátékok

A könnyed családi társasjátékok koronázatlan királya az itthon és világszerte népszerű Ticket to Ride Európa!

Vasutat építeni sosem volt még ennyire szórakoztató! A játékosok a célkártyáiknak megfelelően igyekeznek megépíteni az összeköttetéseket a városok között, amihez a megfelelő színű és számú kártyát kell összegyűjteniük – de ez még nem minden! A bizonytalan hosszúságú alagutak, a kompok, valamint az állomások még izgalmasabbá teszik a játékot. A Ticket to Ride Európa nem okoz csalódást, ha egy könnyed taktikai-stratégiai játékra vágysz – és garantált a visszavágó!

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, konfliktuskezelés, pozicionálás.



	8+
	2-5
	30-60 PERC
	297 X 297 X 70
	5999556750055

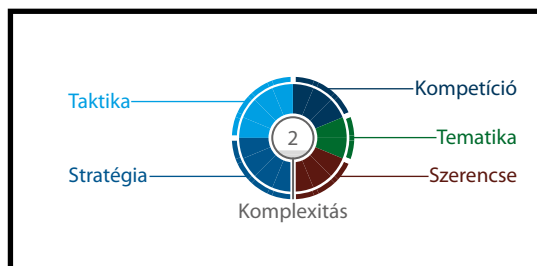


A legkedveltebb utazós játék – gyors városnézős kivitelben!

A Ticket to Ride játékcsalád legújabb tagjában az útvonalépítő játékot a 60-as évek New Yorkjában élvezhetjük, vagonok helyett különböző közlekedési eszközökkel. Rövidebb játékidő, kisebb tábla – a klasszikus Ticket to Ride-élmény negyedórás kivitelben! A célkártyákon és útszakaszokon kívül ezúttal egy tucat látványosság is pontot ér a versenyben!

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, konfliktuskezelés, pozicionálás.

	8+
	2-4
	15-30 PERC
	200 X 200 X 43
	5999556752349





A világ legnépszerűbb westernjátékának sikere továbbra is töretlen!

Winchester és .45-ös Colt, sör és dinamit, a vadnyugat hőskorának minden apró kelléke visszaköszön a BANG! kártyajáték lapjain, hamisítatlan westernhangulatot kölcsönözve minden partinak! Vajon képes-e a seriff és hű helyettese időben levadászni a banditákat vagy azok teszik el őket láb alól? A játékosok a titkos szerepeiknek megfelelően, kártyáik kijátszásával igyekeznek végezni ellenségeikkel, miközben fél szemmel éberren figyelik szövetségeseiket, hiszen jól tudják: a törvényen kívüliek világában senki sem az, akinek mondja magát...

Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, konfliktuskezelés.



	8+
	4-7
	20-40 PERC
	136 X 189 X 45
	5999553688184



Erősebb fegyverek és halálosan praktikus felszerelések a Bang! új kiegészítőjében!

Mi sem jön jobban egy könnyed vadnyugati lövöldözésben, mint a Gyilkos kaliber új felszereléskártyái! A készlet nem tart örökké, érdemes hát a töltéjelölőket gyűjteni, amiből az új kártyákat meg lehet szerezni. Ráadásul a készlet érkezése a vadnyugat legendás figuráinak új csapatát vonzotta a városba! A népszerű Bang! harmadik magyarul megjelenő kiegészítő csomagjával a Vadnyugat még veszélyesebb helyé válhat!

Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, konfliktuskezelés.

	8+
	4-7
	20-40 PERC
	136 X 189 X 33
	5999556752370

Tematika		Blöff
Együttműködés		Szerencse
Taktika		Komplexitás





Gyűjts aranyrögöket, amikből töltényövet, patkót, békepipát vagy akár csizmát is vásárolhatsz!

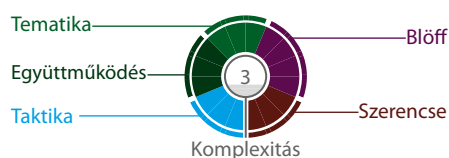
Ezzel a kiegészítővel a pisztolyhősök aranyröghöz jutnak, ha valakit megsebeznek, amiket különleges felszerelések megvásárlására fordíthatnak. A dobozban lévő újabb karakterkártyák segítségével pedig játszhatjuk a BANG! egy olyan verzióját is, amelyben nem eshetnek ki a játékosok...

Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, konfliktuskezelés.

Mi a közös a Bibliában és a tequilában?!

A nagy sikerű BANG! kiegészítőjének köszönhetően nemcsak 15 új karakter közül választhatunk, de a játékosok kezébe több olyan lap is kerülhet, amivel megvédhetik magukat a nekik szánt lövésektől. Jó hír, hogy Dodge Cityben már három fővel is indulhat a játék, de akár nyolcan is játszható! Az ezt lehetővé tévő szabálmódosítás újfajta taktikázásra kényszeríti a vadnyugati hősöket!

Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, konfliktuskezelés.



	20-40 PERC
	136 X 189 X 33

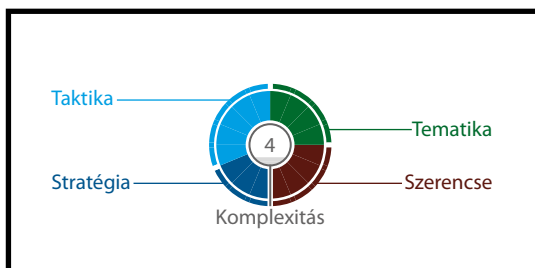


A törvény képviselői és a banditák ezúttal nyílt lapokkal játszanak: irányítsd te az egyik csapatot!

A klasszikus vadnyugati játék kétszemélyes verziójában nincsenek titkos szerepek, a két fél nyíltan küzd egymással, egy-egy négyfős csapatot irányítva. Eleinte mindkét csapat a saját – törvényes vagy piszkos – eszközeivel harcol, de később ezek a határok elmosódnak. Amint egy csapattag kiesik, pótolni lehet egy új karakterrel, de ebben a verzióban is az győz, aki hamarabb lelövi összes ellenfelét.

Kiemelten fejlesztett területek: rugalmas gondolkodás, intuitív döntések, kombinációs készség.

	8+
	2
	20-30 PERC
	157 X 235 X 47
	5999556752370





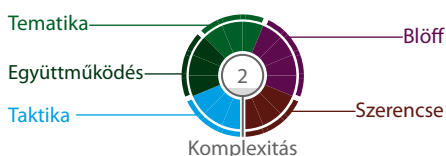
KOCKAJÁTEK



A világ legnépszerűbb westernjátékának kockaváltozata – nem csak szerencsevadászoknak!

Valahol a végtelen préri közepén, egy névtelenségbe fulladt kis porfészekben halálos összecsapás készül. A seriff és hű helyettesei az egyetlenek, akik szembe mernek szállni a rettegett banditákkal – ezúttal kártyák helyett kockákkal próbálva szerencsét. A játékosok titkos szerepeik szerint igyekeznek rájönni, ki a barát és ki nem az, miközben a közös ellenség, az indiánok támadása közeleg. Ó, és a dinamitról se feledkezzünk meg, bármelyik percben robbanhat! Pörgősebb játékmenet, hamisítatlan BANG!-hangulat!

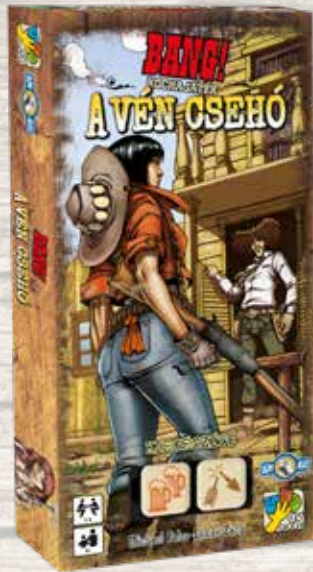
Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, konfliktuskezelés.



	8+
	3-8
	15-20 PERC
	136 X 189 X 33
	5999553688184



AVÉN-CSEHÓ



Aki belép a vén csehó ajtaján, vagy igazán bátor, vagy inkább botor...

A többszörösen ripityára lőtt kocsmá a Vadnyugat nyolc legelvetemültebb karakterének a kedvenc ivóhelye! A népszerű Bang! Kockajáték első magyarul megjelent kiegészítőjében a megszokott rabló-pandúr szerepek egészen új képességekkel felszerelve várják az ellenfeleiket. A kieső játékosokat a kísértet szerepe várja, de hogy elkerülhessék ezt a sorsot, a két plusz kockával dönthetnek: a gyávák vagy a bátrak útját választják-e!

Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, konfliktuskezelés.

	8+
	3-8
	20-40 PERC
	139 X 192 X 33
	5999556752370

Tematika		Blöff
Együttműködés		Szerencse
Taktika		Komplexitás

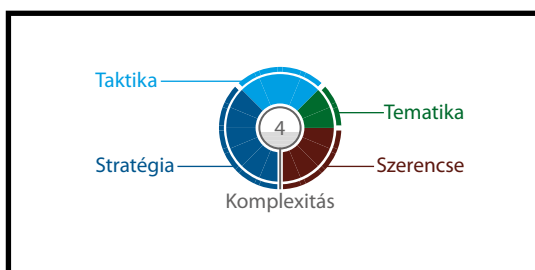




A kockaformálás élménye: egy családi stratégiai játék cserélhető oldalú dobókockákkal!

Az istenek által rendezett viadalon dobókockákkal szerezhetünk magunknak mennyei ajándékokat. Ezek erőforrások, amelyekkel kockáink oldalapjait értékesebb lapokra cserélhetjük, így dobásaink értéke egyre magasabb lehet. A kapott hold- és napszilánkokkal olyan kártyákat vásárolhatunk meg, amelyek hatását kombinálva újabb és újabb előnyökhöz juthatunk – míg el nem dől, ki lesz az istenek bajnoka!

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, kombinációs készség, analitikus gondolkodás, rugalmas gondolkodás.



	10+
	2-4
	30-40 PERC
	286 X 286 X 70
	5999556751632



TOP 100
CSALÁDI



PHOTOSYNTHESIS™



Minden fa felfelé a fény felé törekszik – minél több fényt gyűjt be, annál többet fordíthat új magra vagy növekedésre!

Ebben a családi stratégiai játékban minden játékos egy fafajta irányít, és igyekszik azzal az erdei tisztás értékes közepe felé terjeszkedni. De közben figyelnie kell arra is, hogy fáit magasra növesse, különben a vetélytársak a vándorló nap sugarait leárnyékolják, és arra is, hogy a gyűjtött fénypontokat időben újabb fák ültetésére fordítsa.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, térbeli orientáció, önérvényesítés

	10+
	2-4
	30-60 PERC
	300 X 300 X 90
	3770000904765





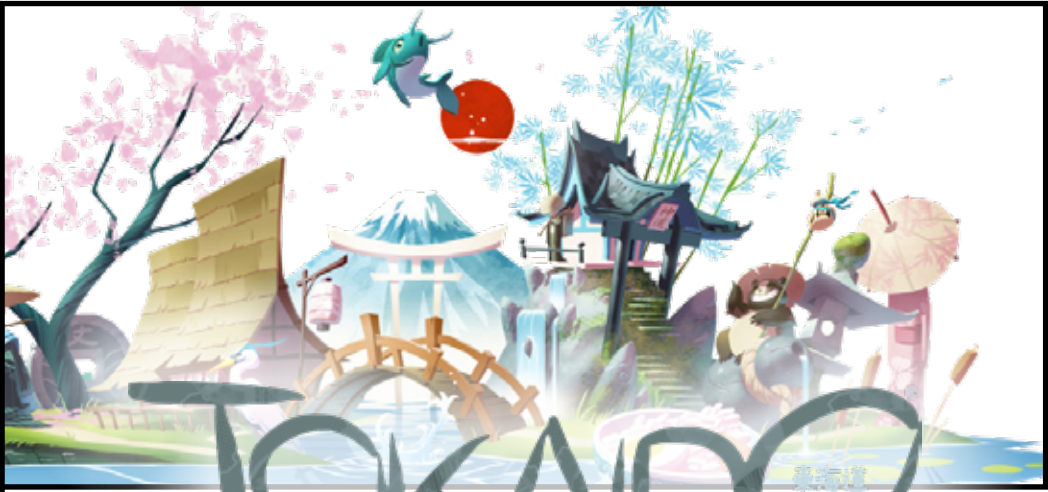
Taktikai-stratégiai társasjáték egy megejtően édes pandával a középpontban.

A japán császár értékes ajándékot kapott a kínai uralkodótól: egy pandát. Csakhogy az ártatlan kinézetű állatnak hatalmas étvágya van! A császári kert és a panda rendben tartásával megbízott játékosoknak nincs könnyű dolguk, hiszen a bambuszágásokat gondozni és öntözni kell, miközben azt is muszáj elérniük, hogy a becses állat ne falja fel az egész ültetvényt...

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, rugalmas gondolkodás



	8+
	2-4
	45-60 PERC
	297 X 297 X 70
	4250231705823

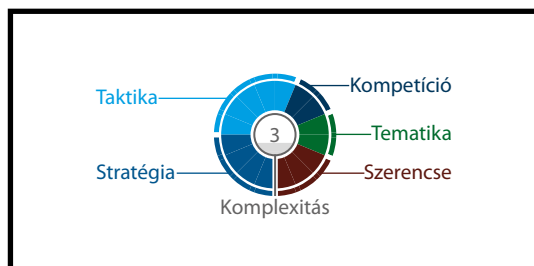


Békés versenyfutás (vagy inkább -séta) Japán híres zarándokútján

A játékosok Kiotótól Edóig sétálva gyűjthetik a pontokat: vásárolhatnak szuvenírt a közeli városokból, felkereshetnek sintó szentélyeket vagy egy meleg vizű forrást, esetleg csak gyönyörködhetnek a tájban. A fogadókban megállva finomabbnál finomabb falatokból válogathatnak, persze csak ha előbb érnek oda, mint a többiek. Minden játékos maga dönt, gyorsabban halad-e, hogy elsőként érjen a helyszínekre, vagy lassabban, hogy többször kerülhessen sorra. Csodálatos grafika, egyszerű játékmenet, és a hozzá tartozó „játsszunk még egyet!” érzés.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, kombinációs készség, rugalmas gondolkodás.

	8+
	2-5
	45 PERC
	308 X 308 X 73
	5999556751939



Hanabi



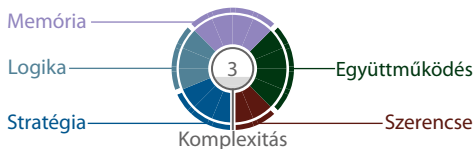
Logika, okos kommunikáció és egy csipet memória: ez kell egy gyönyörű tűzijáték összeállításához!

A Hanabi a mesés japán tűzijátékok világát bemutató, kooperatív kártyajáték. A játék során mindenki kifelé fordítva tartja kártyáit, és egymással információkat cserélve kell felismerni és megfelelő sorokba helyezni lapjainkat. De a segítségnek száma sem végtelen...

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, rugalmas gondolkodás.

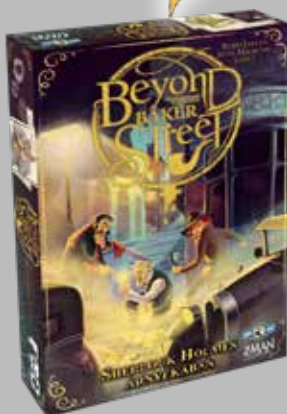


Év
Játéka-díj
2013



	8+
	2-5
	25 PERC
	92 X 92 X 27
	3760052140860

Beyond Baker Street



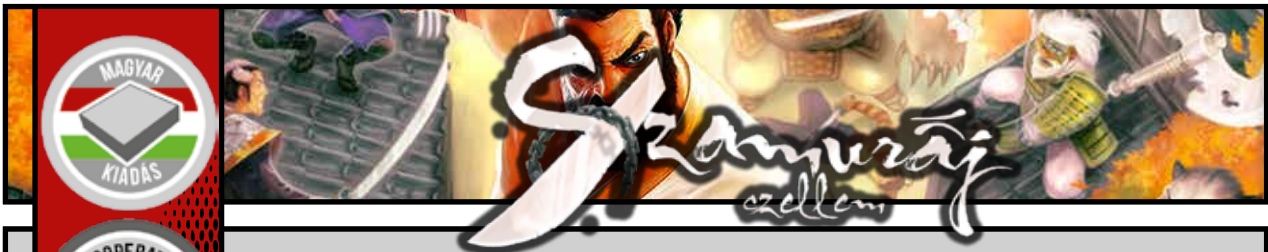
Mit tegyek: segítek egy társamnak, hogy milyen lapok vannak a kezében, vagy tegyek le egy lapot a három gyűjtőpakli egyikére?

A Beyond Baker Street kooperatív játék, amelyben a játékosok egy csapatot alkotva próbálnak a nagy Sherlock Holmest megelőzve megoldani egy bűnügyet. Meg kell találniuk a gyanúsítottat, az indítékot és az alkalmat a bűn elkövetésére. Ehhez megfelelő színű kártyát kell letengenyek a kezükből – csakhogy azokat ők maguk nem látják, csak a játéktársaik! A játék nehézsége szabadon állítható, így a kihívás egyre nagyobb lehet.

Kiemelten fejlesztett területek: csoporton belüli aktivitás, felelősség, kombinációs készség



	13+
	2-4
	20 PERC
	151 X 230 X 37
	5999556751984

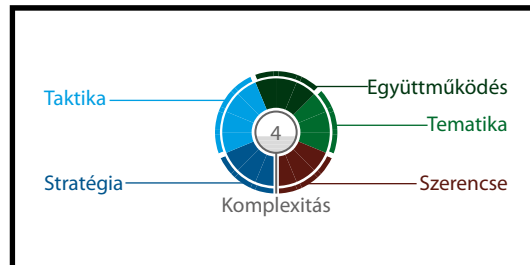


Fantasztikus hangulatú kooperatív játék – engedd szabadjára a benned lakozó állatszellemet, és véd meg a falut!

A rettenetes Oni-musa klán rablóbandái fenyegetik a falu békés lakóit. A játékosoknak folyamatosan mérlegelniük kell, mennyit kockáztatnak a falu megvédelmének érdekében. Ha ugyanis a támadások következtében az összes kunyhó és/vagy család elpusztul, esetleg egy szamuráj meghal, a csapat elveszti a játékot!

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, követés, felelősség.

	9+
	1-7
	30-60 PERC
	203 X 203 X 51
	5999556750666

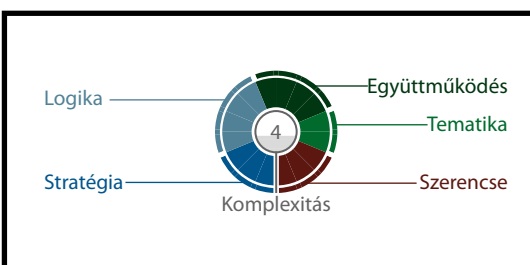


Dr. Fondor időgépet alkotott, hogy ellophassa a világtörténelem leghíresebb kincseit – a ti dolgotok, hogy biztonságba helyezétek azokat!

Ebben az együttműködős játékban az a csapat feladata, hogy beosonjon Dr. Fondor fellegvárába, kinyisson zárt ajtókat, kikapcsoljon csapdákat – és visszaszerezze a múkincseket. Ehhez a szereplők különleges képességeit kell összehangolják, miközben el kell kerüljék Dr. Fondort, aki a fellegvárban mozogva újra aktiválja a csapdákat és bezárja a nyitott ajtókat.

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, követés, felelősség.

	8+
	2-4
	30-45 PERC
	296 X 296 X 53
	5999556750666



MAGIC MAZE
FOGD ÉS FUSSI!

MAGYAR KIADÁS

EGYSZERŰ SZABÁLYOK

KOOPERATÍV JÁTÉK

TOP 100 CSALÁDI

MAGYARORSZÁG
nominiert zum
SPIEL DES JAHRES
3 Stars auf der Nominationsliste

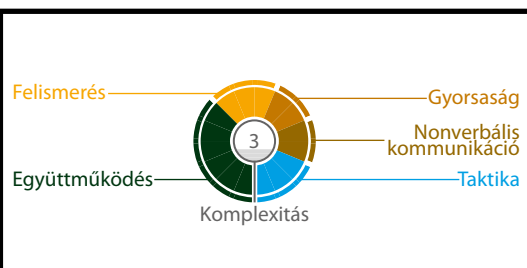
Év Játéka-díj 2017 jelölt

Bizafóó & Csulóköt Társasjátékok

Össze kell dolgoznotok, hogy kijussatok a plázából – vajon mindenki tudja, mi a dolga?

Legatyásodott hősök egy csapata végső elkeseredésében tolvajlásra adja a fejét. Be is törnek egy plázába, hogy ki-kí a saját igényei szerinti boltot pakolhassa ki, de mindegyikőjüknek el kell hagyni az épületet, mielőtt megszólal a riasztó... Ebben a fergeteges partijátékban minden játékos csak egyfajta mozgást ural (azaz egyvalaki tud balra és egy másik jobbra lépni), és mindenkinek figyelnie kell, mikor melyik bábut kell mozgatnia. Ráadásul mindezt beszéd nélkül, hogy észrevétlenek maradjanak...

Kiemelten fejlesztett területek: rugalmas gondolkodás, intuitív döntések, kombinációs készség, könnyedség, mozgásképzet.



	8+
	1-8
	3-15 PERC
	250 X 250 X 50
	5999556750666

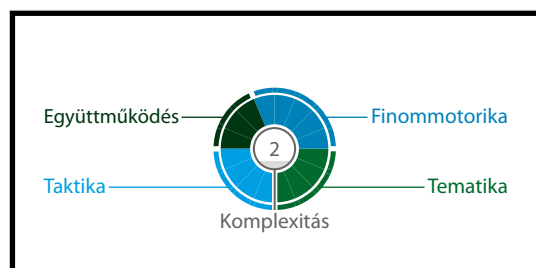


Hangulatos, interaktív ügyességi társasjáték az egész családnak!

A játékosok két csapatban játszanak a 3D-s elemekből felépített, vadnyugati városkában, és próbálják ártalmatlanná tenni az ellenfél bábuit. Figuráik lábától korongokat igyekeznek a megfelelő helyre pöckölni, hogy helyet változtassanak, felszerelést szerezzenek vagy épp eltalálják az ellenfelüket. Tíz küldetés – egy teljes westernregény!

Kiemelten fejlesztett területek: mozgásképzet, könnyedség, veszteségkezelés, felelősség.

	8+
	2-10
	30-45 PERC
	190 X 275 X 65
	5999556750185





Kingdomino



CSALÁDI

Spiel des Jahres

Év
Játéka-díj
2017



AGE OF GIANTS

	2-5
	130 X 263 X 60
	3770000904956



Vajon sikerül azt az óriást rábírnom, hogy a vetélytársaim királyságából tegyen tönkre egy dominót, vagy az én épületeim egyikét rombolja le? Minden attól függ, milyen dominólapok kerülnek elő az adagoló toronyból...

A kiegészítőben lévő dominók, kastély és király segítségével már akár ötfős is lehet a játék! A Kingdominóval és a Queendominóval egyaránt kombinálható.

Dominókból gazdagabb királyságot építeni, mint az ellenfeleink? Nem olyan könnyű, mint elsőre látszik!

Dominószerűen osztott lapocskákból királyságot építeni elég izgalmas dolog tud lenni, pláne, hogy előre meg kell tervezni, hová teszi az ember a következő elemet... Az összefüggő területek, mint a búzatábla vagy az erdő, pontokat érnek, de a hely korlátozott, egy 5x5-ös négyzeten belül kell ügyeskednie az embernek! Ráadásul minél értékesebb dominót választunk, annál később választhatunk a következő fordulóban. Okos és izgalmas – a Kingdomino nem véletlenül lett az Év játéka 2017-ben!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, helyzetfelismerés.



	8+
	2-4
	15-20 PERC
	200 X 200 X 50
	3770000904406

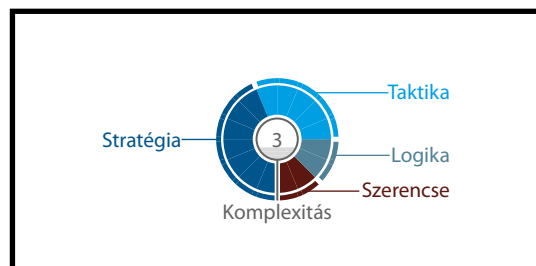


A dús legelők, sűrű erdők és gazdag bányák képezik a dominólapokból épített királyságok értékét – no, meg a városok tornyai, épületei!

A Kingdomino összetettebb verziójában építési telkek is vannak egyes dominókon, amelyekre a piacon vásárolt épületlapkákat tehetjük. Hacsak a vetélytársaink le nem fizetik a sárkányt, hogy égesse fel a kiszemelt épületet! És hogy honnan van erre pénzük? Hát a lovagjaik által beszedett adókból! De aki a legtöbb tornyot építi meg, azt még a királynő is meglátogatja! A Queendömino játékelemei kombinálhatók a Kingdominóval.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, helyzetfelismerés, kombinációs készség.

	8+
	2-4
	25 PERC
	260 X 260 X 60
	3770000904918





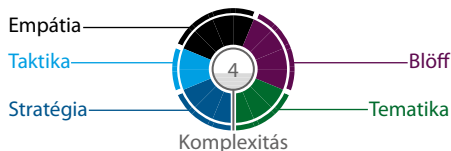
Mr. Jack



A sorozatgyilkos és a nyomozó a viktoriánus Londonban csap össze egymással – de a detektív nem tudja, kinek az arca rejti a gyilkost...

Az egyik játékos Hasfelmetsző Jack bőrébe bújik, míg a másik rendőrfelügyelőként ered a nyomába, és megpróbálja kideríteni, a táblán mozgó karakterek közül ki Mr. Jack. Minden körben külön kell választani a lámpák fényében látható és a sötétbe burkolózó szereplők csoportját, majd Mr. Jack bevallja, melyikbe tartozik, így szűkítve a kört a nyomozó számára.

Kiemelten fejlesztett területek: szerepészlés, emberismeret, deduktív gondolkodás.



	9+
	2
	30-60 PERC
	216 X 273 X 70
	7612577001002



KIEGÉSZÍTŐ

	9+
	30-60 PERC
	216 X 273 X 44
	7612577001101

IN NEW YORK

	30-40 PERC
	216 X 273 X 70
	7612577003006

POCKET

	15-30 PERC
	110 X 110 X 36
	7612577004010

A népszerű Mr. Jack társasjáték kiegészítőjében öt olyan új karaktert kapunk, akik teljesen felpesztik az eredeti játékmenetet.

A kiegészítőben egy alternatív tábla-felállítási lehetőséget is. A London utcáin felbukkanó karakterek között van Steve McKeogh, aki át tud ugrani akadályokat, John Pizer, a hentes, aki megrémiszi a szemtanúkat, de van itt anarchista is, aki barikádokat emel, és a Madame, aki ugyan gyorsan mozog, de finnyás ahhoz, hogy a csatornába bemásson.

Különös balesetek történnek New Yorkban... Néhányan egyenesen Hasfelmetsző Jackre gyanakodnak.

Légy te a nyomozó, és szűkítsd le a gyanúsítottak körét a rendelkezésedre álló karakterek segítségével, vagy bújj Hasfelmetsző Jack bőrébe, és vezesd félre a hatóságokat! Egy valamire azonban készülj fel – szó sincs szerencséről, ez két végsőkéig elszánt elme párharca! Önállóan játszható Mr. Jack-játék a gyakorlottabb játékosoknak.

Újra Londonban vagyunk, ahol Sherlock Holmes és Hasfelmetsző Jack párharca elevenedik meg.

Ebben a kis dobozos verzióban a táblát kártyalapok pótolják. A gyanúsítottak ezeken a kártyákon szerepelnek, Holmes, Watson és egy kutya pedig a játéktér körül mozog, így látva rá az egyes sorokra, oszlopokra. A karaktereket az alapján próbáljuk kizárni, hogy valamelyikőjük látja-e őket. Mr. Jack célja pedig az, hogy a nyomozás kifusson az időből.

Kiemelten fejlesztett területek: szerepészlés, emberismeret, deduktív gondolkodás.

	14+
	2

Empátia

Taktika

Stratégia

Komplexitás

Blöff

Tematika



BÉLÉŐ ÉS CSALÓK TÁBORAJTÉSEK



Civilizációk fejlődnek egymás mellett – az a győztes, aki a legügyesebben keveri a kártyákat!

A CIV családi stratégiai kártyajáték, amelyben kártyasorokat kell építeni 6 olyan terület fejlesztésére, mint a katonaság, a tudomány, a vallás és a gazdaság. Amint egy sorozat három kártyából áll, érvényesül a hatása: növelhetjük a kézben tartott lapok számát, eldobhatunk egy már lerakott lapot és újat húzhatunk helyette – vagy akár le is másolhatjuk egy ellenfelünk működő sorozatát. Akinek sikerül 7 lapot összegyűjteni egy sorozatba, megnyeri a játékot!

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, értékelés, veszteségkezelés.



	8+
	2-4
	20-40 PERC
	156 X 110 X 110
	5999556750628



Az utolsó világháború után a túlélő csoportok egymással harcolnak – és a kerozin stratégiai fontosságú!

Értékes roncstelepek és zöldellő oázisok várnak arra, hogy megszerezzük őket. Hogy küldhetünk-e oda embert, csak a kockáinkon múlik. A dobásainkat fejlesztésekkel tehetjük biztosabbá – de csak addig használhatjuk kockáinkat, amíg homokóra-tankerünkben van elég üzemanyag. És utántölteni csak addig tudunk, amíg az ellenfél ki nem dobja kockáival a megfelelő kombinációt...

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, rugalmas gondolkodás



	8+
	2
	30 PERC
	216 X 273 X 70
	7612577020041

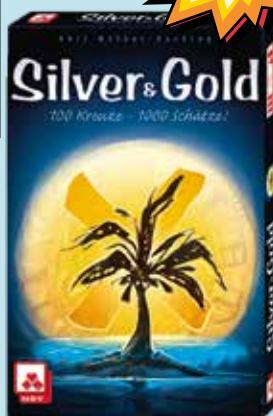
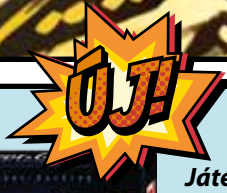
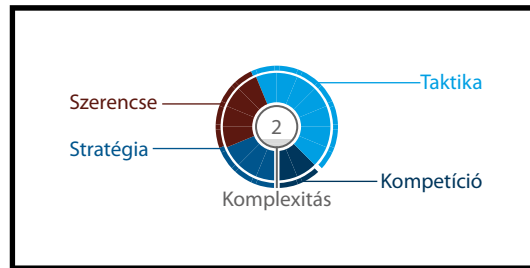


Egy okos családi kártyajáték, amelyben a játékosok igyekeznek kevesebb pontot ajándékozni a többieknek átadott kártyákkal, mint amennyit gyűjtenek a tőlük kapottakkal.

A játékosok a kapott kártyáikból választanak, mely sorozatukat bővítik, vigyázva, hogy a későbbiekben is tudják majd azokat folytatni – de az sem mindegy, épp mi éri a legtöbb pontot...

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, rendszerező készség, taktikai gondolkodás.

	8+
	2-4
	20 PERC
	100 X 131 X 23
	4012426880889

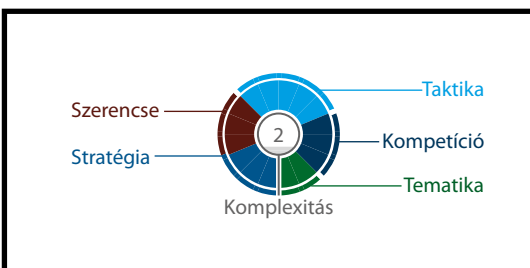


Játékos versenyfutás kincses szigetek felfedezésére, ahol minden játékos ugyanazt a formát rajzolhatja be az általa választott szigetre.

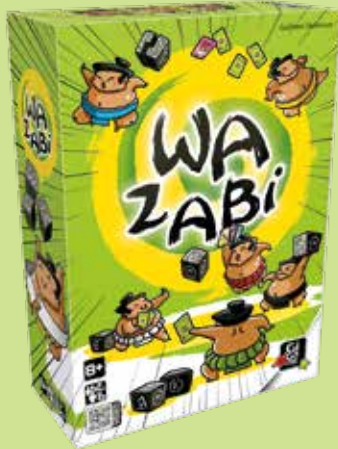
A játékosok húznak egyet a laminált (és így letörölhető) szigetlapkák közül, majd felcsapnak egy tetrisformát mutató kártyalapot. Annak formája szerint „fedezhetik fel” a szigetet, amivel aranyhoz vagy további lépéslehetőséghez juthatnak.

Kiemelten fejlesztett területek: rugalmas gondolkodás, térbeli orientáció, kombinációs készség.

	8+
	2
	20 PERC
	115 X 175 X 23
	4012426880957



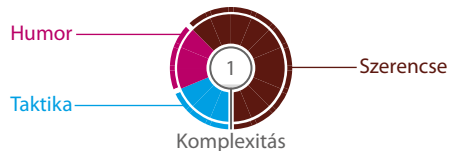
WAZABI



Igyekszünk megszabadulni a kockáinktól, de minél kevesebb marad, annál nehezebb a feladatunk...

A játékosok minden fordulóban dobnak a kockáikkal, és a kidobott jelek szerint cselekedhetnek: elpasszolnak egy kockát, esetleg húznak egy lapot vagy a Wazabi ikonnal egy meglévő kártyát aktiválnak, ami segítségükre lehet, ellenfeleiket pedig hátráltatja. A cél az, hogy elfogyjanak a játékos dobókockái, de minél kevesebb van belőlük, annál inkább ránk szállnak a többiek...

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, konfliktuskezelés.



	8+
	2-6
	30 PERC
	145 X 200 X 67
	7612577020041

CIAO!



A Ciao! kártyajáték ötvözi kedvenc családi kártyajátékainkat a hagyományos kő-papír-ollóval.

Ebben a játékban már nem csupán a „színre szín, számra szám” szabály érvényesül: arra is oda kell figyelniük, hogy a kő-papír-olló lapok különleges módon bolondítják meg a játékmenetet. Az győz, aki legelőször szabadul meg az összes lapjától!

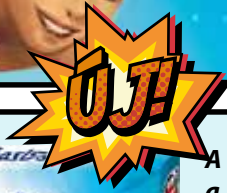
Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség.



	7+
	6-20
	30 PERC
	145 X 110 X 20
	7612577020041



PEARLS

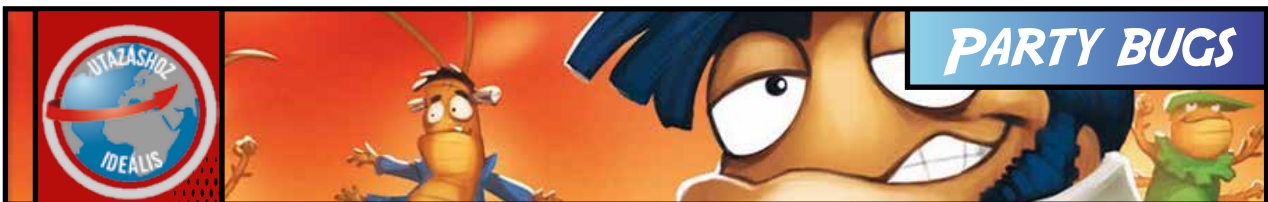
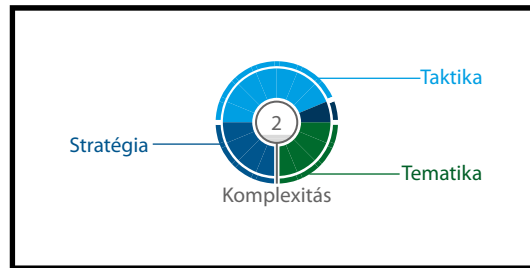


A Pearls könnyed taktikai kártyajáték, amelyben a játékosok kagylókat gyűjtenek, hogy minél több kártyából álló, értékes nyakláncokat vehessenek.

Egy játékos a körében vagy kagylót szerez középről, vagy letesz maga elé valamennyit a kezében lévők közül. Ha a nyakláncok értékének megfelelő számú kagylót le tudja tenni egy színből, megszerzi az ékszer. A játék végén azonban a kézben maradt kártyák pontvesztéssel járnak...

Kiemelten fejlesztett területek: rendszerező készség, taktikai gondolkodás.

	6+
	2-6
	15 PERC
	94 X 119 X 20
	7612577020041



PARTY BUGS

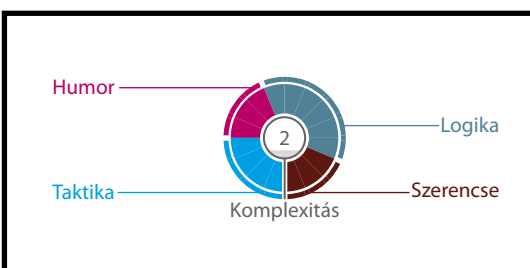


A bogarak bulizni akarnak! Hadd menjenek, csak megszabaduljunk tőlük!

Minden játékos körönként egy bogarat küld a buliba, és minél kisebb értékűt táncoltat, annál hamarabb választhat a diszkógömb mellett ugrálók közül. Nem csak az a cél, hogy kevesebb pontot veszítsen, hanem az is, hogy a korábban elvitt lapok párját megtalálja – úgy meg is szabadul attól a két laptól. Kinek melyik marad a nyakán? Okos taktikázás vidám köntösben!

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, rugalmas gondolkodás, kombinációs készség.

	8+
	2-6
	15 PERC
	96 X 123 X 20
	7612577020041





Fertőzd meg a világháló egyik fő vonalát vagy bénítsd le egy szerverközpontot – okos taktikai párbaj!

Két hacker méri össze a tudását: vírusjelölőkkel fertőzik meg a világ kilenc szerverközpontját, amihez kártyáikat használják fel. A kártyákat csak meghatározott sorrendben helyezhetik egymásra, így kikövetkeztethetik ellenfelük következő lépését. És ha jó időben áldozzák fel egyik víruskockájukat, keresztül is tudják húzni azt!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinációs készség.



	10+
	2
	15 PERC
	100 X 152 X 40
	5999556751960



Lépj okosan, ejts foglyokat az ellenfeledtől – légy te a gazdagabb viking!

Ebben az absztrakt stratégiai játékban a táblán ravaszul lépkedve kell összeállítani a portyázó csapatokat. A párharc győztese választ elsőnek célpontot: gazdag falvakat, kikötőket és erődöket kell meghódítani. Ki gyűjti össze hamarabb a királyi vagyont?

Kiemelten fejlesztett területek: mozgásképzet, könnyedség, veszteségkezelés, felelősség.



	12+
	2
	30 PERC
	100 X 152 X 40
	5999556750338

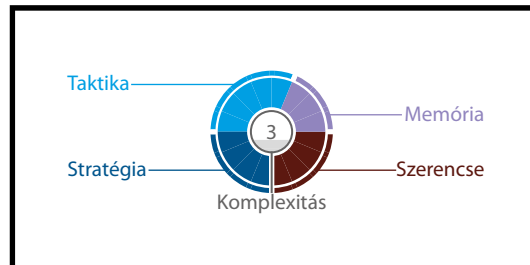


Taktikázz ügyesen, toborozz madársereget – ha ügyes vagy, 21 lesz az erejük!

Eressz szabadon elég verebet, tartogasd őket a megfelelő ideig – így a választásod szerinti kakukkot veheted el. Ha az egyik bagollyal kiegészítve a csapatod erősebb a szarkánál, ezüst a jutalmad, ha erejük pontosan 21, akkor egy arany üti a markod!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, esélykalkulálás, kombinációs készség.

	10+
	3-5
	25-30 PERC
	100 X 152 X 40
	5999556750505

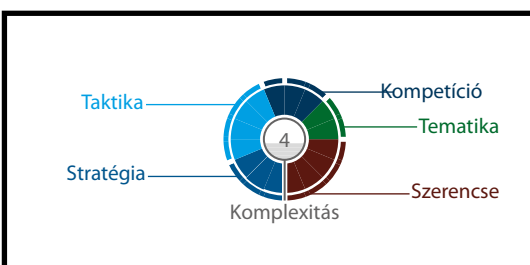


Fogadj a gladiátorokra, játszd őket ki okosan – és vess gáncot a többieknek!

A játékosok egy hagyományos ütészívós kártyacsata megkezdése előtt fogadásokat kötnek, vállalásokat téve az ütéseikre. A dicsőséget az vívja ki, aki a legnagyobb nyerménnyel járó fogadássorozatot nyerte meg. Egy modern taktikai kártyajáték ókori köntösben!

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, emberismeret, kombinációs készség.

	10+
	3-4
	40 PERC
	100 X 152 X 40
	5999556750321



QUINQUE



Két ejtőernyős csapat vetélkedik – kinek sikerül előbb egy ötfős ugrósort létrehozni?

Ebben a párbajban a játékosok két dolgot tehetnek: feltehetnek egy ejtőernyőt a már lerakott lapkán lévő figurák egyikére vagy átmozgathatnak egy lapot. A cél: egy ötös sort létrehozni a saját színű ejtőernyőkből. Ki tervez ügyesebben, és találja ki a másik játékos szándékát?

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, helyzetfelismerés.

mind
Fitness
GAMES



	7+
	2
	10-20 PERC
	200 X 200 X 46
	6426008000257

VERONA TWIST



Ki lesz a furfangosabb: a dajka vagy Capulet?

Verona főterén hat ember sétál. Kettő áruhában van: a dajka leplezi így a szerelmesek szökését. Júlia apja sejtí az igazságot, és megpróbálja kikövetkeztetni, vajon melyikőjük Rómeó és szerelme. Mindegyik figurát mindketten mozgatják, és Capulet csak az alapján tájékozódhat, amit a dajka mond: Júliáék egymás mellett vannak vagy a mozgatással szétválasztották őket?

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, deduktív gondolkodás.

mind
Fitness
GAMES



	9+
	2
	20-30 PERC
	200 X 200 X 48
	6426008000240

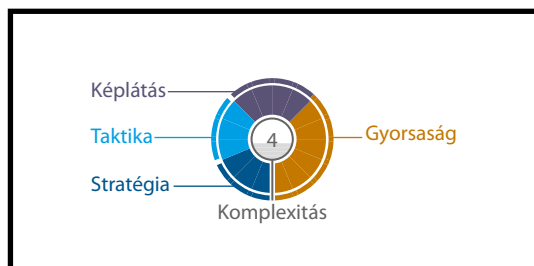


Mi kell ahhoz, hogy te legyél az ismert világegyetem legügyesebb csempésze?

A játékosok csempészként galaxisról galaxisra járnak, hogy ott vetélytársaikat megelőzve kiszolgálják az űrszektorok megrendeléseit. Ahhoz, hogy megelőzzék a többieket, energiával kell licitálniuk, ráadásul minél gyorsabban: aki leghamarabb lép ki a licitból, több energiával és/vagy áruval tudja feltölteni a készleteit. Persze eközben a vetélytársak felüllicitálhatják a mi kockáinkat – de az sok energiába fog nekik kerülni! Az Űrcsempészek egy taktikai reflexjáték, amelyben nem csak jól kell döntened, de gyorsan is!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, reakció, rugalmas gondolkodás, értékelés, gazdaságosság

	7+
	2-6
	10-15 PERC
	210 X 210 X 50
	5999556750246



BLUE LAGOON



TOP 100
ABSZTRAKT

ÚJ!



Óceániai népek vetélkednek ebben az absztrakt stratégiai játékban: ki népesít be ügyesebben egy szigetsoportot, és ki gyűjt több kincset és élelmet?

Szigetről szigetre haladhatnak csónakjaikkal, miközben igyekeznek minél több szobrot, drágakövet és bambuszt gyűjteni, amelyek mind más értéket képviselnek a forduló végén. A játékosok két fordulót kell megtervezzenek, és a második forduló elején az elsőben telepített falvaik a pályán maradhatnak.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, alkalmazkodó készség, helyzetfelismerés.



	8+
	2-4
	30-45 PERC
	265 X 265 X 62
	3664824000126

DRAGON MARKET



ÚJ!



A játékosoknak a Dragon Market árusait és hajóikat kell úgy mozgatniuk, hogy egy-egy körben minél több árujukat tudják megszerezni.

A játék látványos elemeit forgatva és előre-hátra mozgatva tudnak a játékosok a csónakokból összefüggő útvonalakat kialakítani, amelyen végigugrálva a lehető legtöbb árut kell begyűjtsék – adott számú akció felhasználásával. Egy könnyed stratégiai játék, amely színes elemeivel hamar megszólítja bármelyik családot.

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, kombinációs készség, intuitív döntési készség.



	8+
	2-4
	45 PERC
	265 X 265 X 62
	3664824000324



SCARABYA

ÚJ!

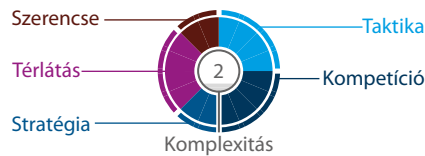


A játékosok régészekként igyekeznek minél több arany szkarabeuszt begyűjteni úgy, hogy tetriselemekkel fedik le az ásatási területüket.

Minden játékos területe ugyanúgy néz ki, és ugyanazt a tetriselemet teszik le – de mindenki oda, ahova ő szeretné. Ha sikerül egy vagy több kincset körbezárni, annyi pontot kapunk, ahány kincs van a területen – szorozva a terület nagyságával. Csakhogy egy körbezárt terület maximum négy egységből állhat...

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, taktikai gondolkodás.

	8+
	1-4
	15-20 PERC
	265 X 265 X 65
	3664824000195



TAN TAN CARAVAN

ÚJ!



Egy családi kártyaszettgyűjtő játék, amelyben a játékosok vagy a piacról vesznek lapokat, vagy a karavánra teszik azokat a kezükből.

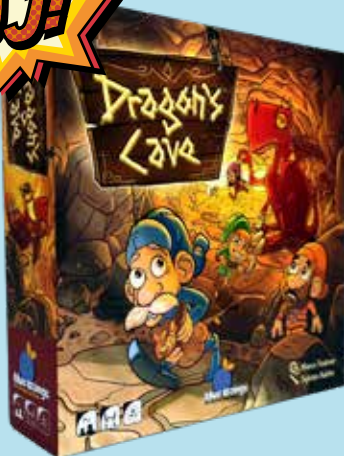
Bölcsen kell vásárolni a piacon, mert a karavánra alkalmanként csak egyféle kártyát tehetünk, abból akár többet is. Amikor a karaván célba ér, nem biztos, hogy mindenki kap a termékekből... A karaván utasokat is szállít: kereskedőt, hercegnőt, tolvajokat, no meg kártékony patkányokat is!

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, kombinációs készség.

	8+
	2-4
	20 PERC
	200 X 200 X 50
	3664824000348



DRAGON'S CAVE



Törpék haladnak lépésről lépésre a sárkány barlangjában, hogy arannyal töltsék meg a ládáikat – de a sárkány visszalophatja a zsákmányt!

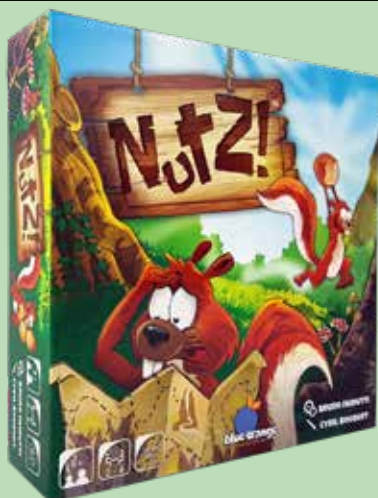
A játékosok titokban választanak kártyáik közül, milyen tereptípusra lépnek – majd kiderül, hogy a sárkány – akit minden körben másik játékos irányít – milyenre lép. Ha egy törpe ugyanolyanra lépett, veszít a kincséből, és vissza is kell lépjen. Amint egy törpe eljut a barlang legmélyére, vége a játéknak, és az győz, akinek a ládikája a legtöbb aranyat rejt!

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, deduktív gondolkodás, taktikai gondolkodás.



	7+
	2-4
	30 PERC
	180 X 180 X 50
	3664824000331

NUTZ!



Minden mókus elrejt az eleségét, de ha rossz taktikázik, más fogja télen megdézsmálni azt! Hiszen mindenki látja, hova mi kerül – hacsak nem egy holdfényes éjszakán történik!

Ebben a furfangos taktikai játékban különféle kártyák sorozata más-más módon ad pontokat, de a választott fa nem csak a tartalma miatt fontos – a sorszámától függ, hogy a következő kört ki kezdi.

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, esélykalkulálás, kombinációs készség.



	8+
	2-4
	20-30 PERC
	200 X 200 X 50
	3770000904819



ROLLING BANDITS

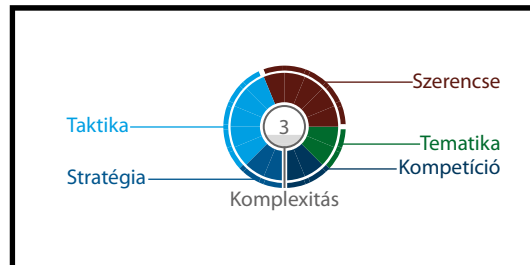


Vadnyugati vonatrablás hét kockával.

Kézbe a kockákat, és vonatra fel! A játékosok azon vetélkednek, ki tud nagyobb zsákmányt szerezni a gazdag utasok poggyászából. Vagonról vagonra haladva kockadobásaik határozzák meg, kinek lesz többsége a kocsiban – és kapja meg az ottani zsákmányt.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, könnyedség, helyzetfelismerés.

	8+
	2-4
	30 PERC
	180 X 180 X 50
	3664824000010



MOON BOTS



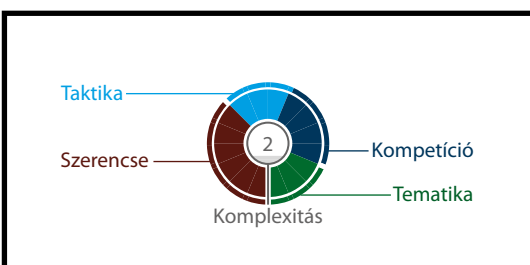
ÚJ!

Egy mókás játék kezdő stratégáknak dobókockákkal, amelyben okosan kell robotalkatrészekből választani, hogy maradjon energiánk a többi alkatrész vásárlására – és a robot védelmére!

Minden játékos saját robotot épít, amelyhez energiakészletéből kell fizessen, de ha ügyesen választ alkatrészt, és szerencsésen dob, visszanyerheti. Szerencsére fejlesztésekkel a kockadobálást is fejlesztheti...

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, esélykalkulálás, kombinációs készség.

	7+
	2-4
	15 PERC
	200 X 200 X 50
	3664824000355



DR BEAKER

Dr. Beaker okos és ügyes kezű asszisztenseket keres – ki tudja a leggyorsabban kikeverni a vegyszerek kép-letben megadott láncát?

Lelkes laboránsok vetekednek azon, ki kezeli legügyesebben a keverőpálcát: a képletet mindenki látja, mindenki mérőpoharában ott vannak az összetevők, de nem mindegy, melyik vegyszergolyó melyik mellett áll. A feladat nem csak biztos kezet igényel: aki a golyók átpakolásának legrövidebb sorrendjét találja ki, annak nagyobb esélye van a győzelemre!

Kiemelten fejlesztett területek: helyzetfelismerés, gyorsasági koordináció, reakció, logikai megoldás, vizuális differenciálás.



	8+
	2-4
	15 PERC
	265 X 265 X 60
	3770000904727



Logika, biztos kezek és villámgyors mozdulatok – erre van szükség a kutatólaborban!



Egymással versenyző labortanoncok kapnak egy-egy Petri-csészét és egy csipeszt, és nincs más dolguk, mint a leggyorsabban kiválasztani a rekeszekből hiányzó mikrobákat a közepén lévő készletből. Szuperbaktérium és lila vírus színezi a feladványokat, de mindhárom játékverzióban csak és kizárólag a csipeszük segítségével turkálhatnak a bacik között!

Kiemelten fejlesztett területek: helyzetfelismerés, gyorsasági koordináció, reakció, logikai megoldás, vizuális differenciálás.



	8+
	2-4
	15 PERC
	265 X 265 X 60
	3770000904574

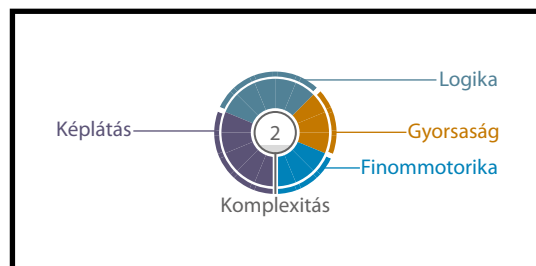


Ügyesség, gyorsaság, logika – ez az, amire egy feje tetejére állt laborban szüksége van az embernek!

A játékosok feladata az, hogy a zseniális, de szétszórt Dr. Eureka keze alá dolgozzanak, minél gyorsabban teljesítve a rájuk bízott feladatokat. Az pedig mi is lehetne más, mint hogy kémcsőből kémcsőbe töltögetve a gömb alakú alkotóelemeket elkészítsék a megfelelő keveréket?

Kiemelten fejlesztett területek: helyzetfelismerés, gyorsasági koordináció, reakció, logikai megoldás, vizuális differenciálás.

	8+
	1-4
	15 PERC
	265 X 265 X 60
	3770000904383



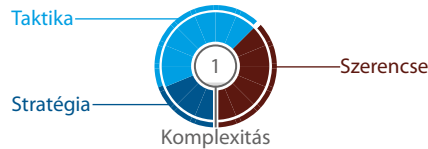
CAN'T STOP



Egy klasszikussá vált játék, amelyben a játékosok kockadobásaik eredményét osztják be, hegymászóikat a csúcsok felé tolvá – és minden dobás után dönteniük kell: kockáztatnak vagy megállnak...

A soron lévő játékos arról dönt, hogyan rendezi párokba a kockáit – vagyis melyik csúcson lépnek tovább a bábui. De ha az új dobás értékét nem tudja használni, a hegymászók lejönnek a hegyről... Ki ér fel a csúcsra leghamarabb?

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás.



	9+
	2-4
	30 PERC
	227 X 227 X 53
	4021505172036

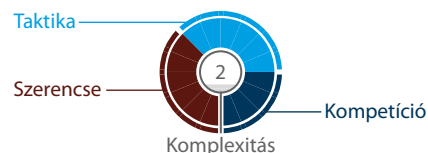
MAHÉ



Teknősök versenyfutása tojásokért, amelyben a játékosok arról döntenek minden kockadobás után, tovább kísértik-e szerencséjüket.

Ahány kockával dob a játékos, annyival kell megszorozza a dobott értéket – de ha a kidobott szám meghaladja a 7-et, a sziget melletti tutajon ragad... De ha szerencséje van, akár cipeltetheti is magát egy másik teknőssel!

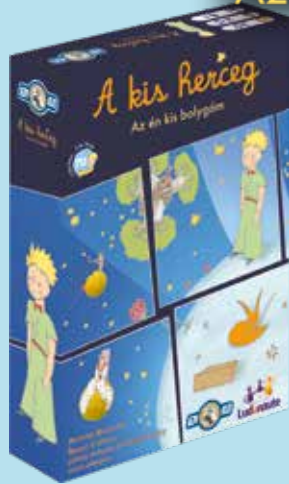
Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, intuitív döntési készség.



	6+
	2-7
	20 PERC
	227 X 227 X 53
	4021505141131



Az én kis bolygóm

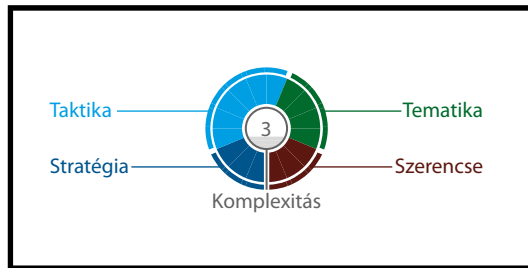


Saint-Exupéry közkedvelt történetének figurái egy különleges társasjátékban.

Minden játékos igyekszik egy takaros kis bolygót felépíteni, amihez a felfordított elemek közül kell választaniuk. A lapkákon lévő rózsákat, majomkenyér-fákat és báránykákat a bolygó négy sarkában lévő szereplőkkel válthatjuk pontokra. Amikor egy elemet beépítünk, eldönthetjük, hogy melyik ellenfelünk következzen...

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, pozicionálás, értékelés.

	8+
	2-5
	25-50 PERC
	160 X 230 X 50
	3770002176146

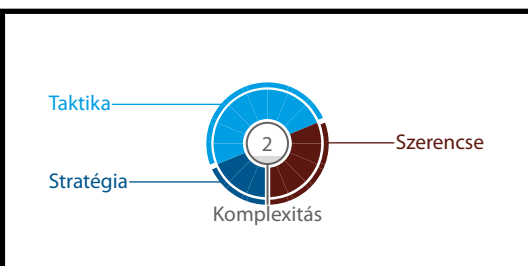


Ki lesz a legügyesebb szőnyegkereskedő?

A szőnyegpiac nagy napján a kereskedők igyekeznek túljárni egymás eszén, miközben a piacfelügyelőt irányítják, és megpróbálják a legelőnyösebb helyeken leteríteni értékes portékájukat. Előfordulhat, hogy közben eltakarják más szőnyegét, de ha rálépnek a másikéra, bizony fizetniük kell! Amint elfogyott minden szabad hely, számot vetnek, ki kereste a legtöbbet!

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, könnyedség.

	6+
	2-4
	20 PERC
	280 X 280 X 60
	3421271301516





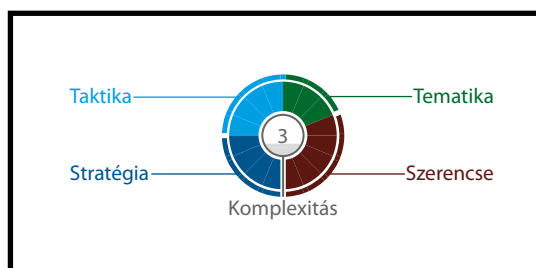
ÁLOMHÁZ



Válassz ügyesen, kombinálj okosan – és tiéd lesz álmaid háza!

Ide kerül a konyha, mellé a nappali, a felső emeletre a gyerekszoba: milyen könnyűnek is hangzik egy képzeletbeli ház berendezése! Ahogy szoba épül szoba után, figyelniük kell, hogy alatta már kész legyen egy helyiség. Ha ügyesen választunk, szerszámok és segítőik teszik könnyebbé a feladatot. Egy szép dekorációval feltehetjük a szobákban a pontot az i-re. Már csak arra kell emlékeznünk, hogy milyen tetőanyagokat raktároztunk be, nehogy csiricsaré színekben pompázzon végül álmaink háza! Színes családi játék az álomszép családi ház megépítésére!

Kiemelten fejlesztett területek: helyzetfelismerés, kombinációs készség, rugalmas gondolkodás.



	7+
	2-4
	20-40 PERC
	275 X 275 X 70
	5999556750437



Minden idők legnépszerűbb hotelépítő társasjátéka látványosabb, mint valaha!

A játékosok a világ leggazdagabb befektetőiként telkeket vásárolnak, szállodákat és szabadidőparkokat építenek – és persze igyekeznek csődbe vinni a konkurenciát! A szabályok egyszerűek, a bérleti díjak magasak, a harc az ingatlanpiacon kegyetlenebb, mint bárki is gondolná! A Hotel Tycoon könnyed dobókockás társasjáték, amely megtanítja a gyerekeket a pénzzel bánni. A 3D-s épületelemek nemcsak látványossá teszik a partikat, de a nosztalgizálni vágyó felnőttek is örömet lelik bennük!

Kiemelten fejlesztett területek: pozicionálás, értékelés.

	8+
	2-4
	40 PERC
	403 X 268 X 80
	3558380019251

Tematika		Szerencse
Kompetíció		Komplexitás
Stratégia		



ZOOLORETTO



Év
Játéka-díj
2007



Rendezd be az állatkerted, szaporítsd az állatokat, de ne feledd meg a büfékről sem!

A játékosok állatkert-igazgatók bőrébe bújva igyekeznek megszerezni a legkülönfélébb állatokat. Nincs azonban hely minden fajnak, így okosan kell összeválogatniuk az állatszállítványokat. Csakhogy az új állatokat szállító teherautókat a versenytársakkal együtt töltik meg... Vigyázz, el ne vigyék az orrod elől a neked tetsző kamiont!

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, esélykalkulálás, kombinációs készség.



	8+
	2-5
	45 PERC
	297 X 297 X 70
	4011898081329

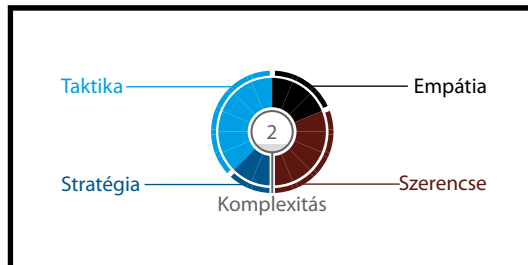


Egy pörgős kártyajáték, amelyben a lehető legtöbb kaméleont kell összegyűjtenünk, ügyelve a kedvenc és a nemkívánatos színeinkre egyaránt.

A Coloretto egyszerű, pillanatok alatt megtanulható családi társasjáték, amelyben az a feladatunk, hogy három színből minél többet megszerezzünk. Azonban vigyáznunk kell, mert ezen felül minden más, készletünkben lévő szín pontlevonással jár! Sokáig elvárásolja a játékosokat a kaméleonok szinkavalkádja!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, helyzetfelismerés.

	9+
	2-5
	30 PERC
	96 X 123 X 20
	4011898080315

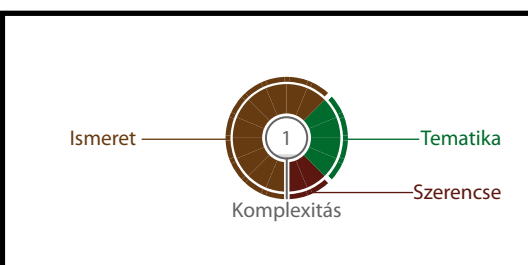


A Cardline: Dinoszauruszokból kiderül, ki mennyire ismeri az ember előtti idők állatait.

A dinókról általában nem sokat tudunk, legfeljebb a Jurassic Parkból. Ideje változtatni ezen! A játékosok feladata sorba rakni a kártyákat a dinoszauruszok hossza vagy becsült súlya alapján. Már ha van valami fogalmuk róla, miféle lény is volt például az oviraptor, a dilophosaurus vagy éppen a gallimus... A kártyák arról is információval szolgálnak, hogy ezek az állatok melyik földtörténeti korban éltek.

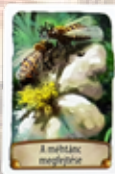
Kiemelten fejlesztett területek: kulturális ismeretek.

	7+
	2-8
	15-20 PERC
	150 X 150 X 75
	5999556750123





Timeline



5999556750529

3558380032847

A fergeteges kvízzjáték, amelyben bizonyíthatod, hogy képen vagy, mi mikor történt a világban!

A Timeline sorozatban népszerű témákban találunk egy-egy kiadást: történelem, tudományos felfedezések, zene és filmtörténet – vagy akár ugyanezeket vegyesen. Egyvalami közös csak bennük – mindegyik kártyához egy-egy dátum kapcsolódik. A játékosoknak pedig nincs más dolguk, mint ezeknek megfelelően sorba rakni az eseményeket. Egymás után játsszák ki a kártyáikat, megtippelve, hogy az adott esemény a már letett lapokhoz képest előbb vagy később következett be. Minél több a kártya, annál nehezebb belőni a megfelelő időpontot, és megszabadulni az összes kiosztott laptól.

Kiemelten fejlesztett területek: kulturális ismeretek.



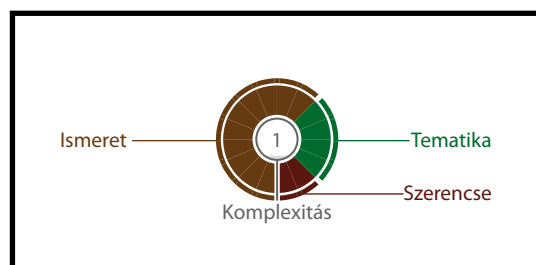
	8+
	2-8
	15-20 PERC
	150 X 150 X 75

Egy vidám és könnyed játék – családoknak és baráti köröknek egyaránt jó szórakozás!

Az nyeri a Timeline-partit, aki leghamarabb megszabadul a játék elején kapott kártyáitól. Nem baj, ha a játékosok nem emlékeznek az események pontos időpontjaira, hiszen az is elég, ha a már lerakott kártyákhoz viszonyítva tippelnek. Minél több a kártya, annál nehezebb belőni a megfelelő időpontot, és megszabadulni az összes kiosztott laptól. Negyedórás kikapcsolódás és időutazás egyben! Gyors, pörgős játékmenet, mutatós és tartós fémdoboz, így a Timeline játékok utazó- és partijátéknak is tökéletesek!

Kiemelten fejlesztett területek: kulturális ismeretek.

	7+
	2-8
	15-20 PERC
	150 X 150 X 75





3558380038290

3558380024019

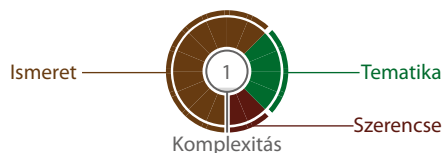
Tippeljenek, és szemetek előtt kialakul a nagy klasszikus!

Ebben a kiadásban az eredeti Csillagok háborúja filmtrilógia történetét kell felépíteni a kártyákból. A kártyán látható képből és idézetből kell kikövetkeztetni, a jelenet a már lerakott kártyákhoz képest korábban vagy később történt: mikor szőröstalpúzta le Hant Leia hercegnő, és mikor csattant el közöttük az első csók?

Kiemelten fejlesztett területek: kulturális ismeretek.

Mindenkinek vannak kedvenc filmjei és zeneszámai – de mikor is jelentek meg azok?

A Timeline: Zene és mozi a klasszikus operáktól könnyűzenei slágereken és sikerfilmeken át napjainkig kalauzol minket. Mivel a játék túlnyomó része a XIX.–XX. század alkotásait sorakoztatja fel, kifejezetten felnőtt társaságoknak javasoljuk.



	8+
	2-8
	15-20 PERC
	150 X 150 X 75



POCKET

ÚJ!

UTAZÁSHOZ IDEÁLIS

EGYSZERŰ SZABÁLYOK

20-30 PERC

132 X 132 X 50

5900221033250

45-60 PERC

260 X 260 X 80

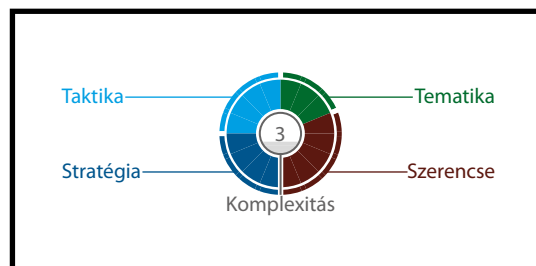
5900221001785

Életvezetési tanácsadás társasjáték módra! Gondolkoztál már az élet értelmén, hogy miért is élünk, miért vagyunk a Földön? Itt az idő!

A játékosok kapnak egy-egy életcélkártyát, majd a felkínált lapokból – a kockadobásaik adta lehetőségek alapján válogatva – végigvezetik a karakterüket a különböző életszakaszokon. Munka, szerelem, nyugdíj, az élet minden szegmense megjelenik a játékban – de vajon sikerül elérniük legtitkosabb vágyukat, vagy egész más élet vár rák a boldogság hajszolása közben?

Kiemelten fejlesztett területek: pozicionálás, konfliktuskezelés.

	10+
	2-4



M/S BATORY



A játékosok nyomozókként kérdéseket tesznek fel, és igyekeznek a többiek előtt megtalálni egy rablás tettesét a legendás Batory óceánjáró fedélzetén

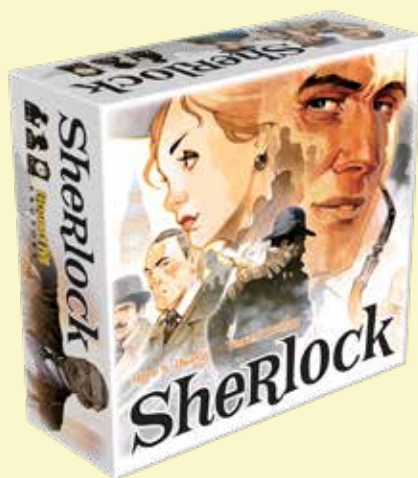
A játék egy nagy, 3D-s hajón zajlik, amelyen 12 karakter sétálgat és találkozhat egymással. A játékosok a válaszok alapján sorban zárják ki a gyanúsítottakat. De az sem mindegy, melyik szereplőt ki mellé, hová mozgatjuk!

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás.



	12+
	2-4
	30-60 PERC
	366 X 250 X 62
	5900221033281

SHERLOCK



Remek agytorna minden detektívnek.

Az ismert hősökre (Sherlock Holmes, Watson, Moriarty, Irene Adler) a gyanú árnyéka vetül – egyikük bűnöző. Melyikötök oldja meg a rejtvényt, és nevezi meg a törvénytisztelő állampolgárok közt megbújó gonosztevőt?

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, kombi-nációs készség, esélykalkuláció.



	10+
	2-4
	15 PERC
	132 X 132 X 50
	5900221033014

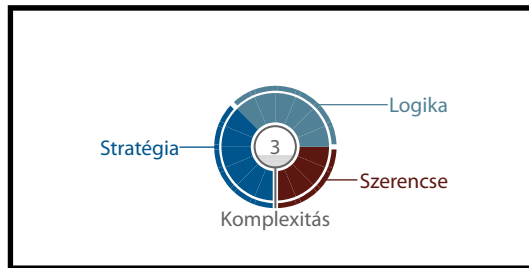


Dél-Franciaország napsütötte szőlőtőkéin érnek a zamatos fürtök. Elérkezett a szüret ideje!

Igazi kihívás előtt állsz – ki kell építened az utakat a kastélyok körüli szőlőben. Hogy épp egyenes szakaszt vagy kanyart rajzolhatsz a tervre, a kártyák döntik el – de hogy hova teszed éppen, rajtad múlik! Cserkészd be a legjobb szőlőket, és csatlakozz a francia borászat mestereihez!

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, kombinációs készség, esélykalkuláció.

	10+
	1-12
	15 PERC
	182 X 182 X 55
	5900221033076

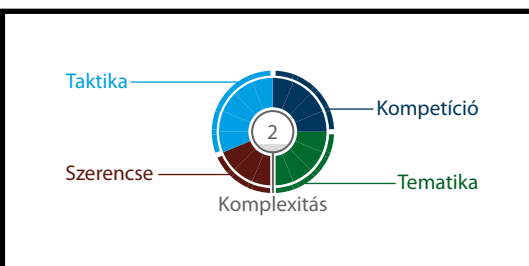


Vajon sikerül megépíteni a legnagyobb karámot, vagy odavesznek a bárányok?

A versengő gazdák együtt, egymás mellett építik a barikat védő kerítéseket, de hogy melyik fajta melyikőjüké, csak később derül ki! Csak sikerüljön is befejezni! Mert ha nyitva marad, a juhok ki vannak téve a farkasok támadásának... Klasszikussá vált lapkalehelyezős játék!

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, elemző- és megoldókészség.

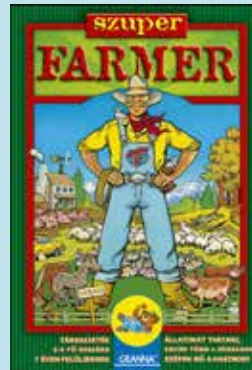
	7+
	2-4
	20-30 PERC
	182 X 182 X 55
	5900221032000



SZUPER FARMER



RANCH



	60 PERC
	260 X 260 X 80
	5900221031416

Itt a Szuper Farmer folytatása farkasfigurákkal – gyűjtögesz, számolj, kombinálj!

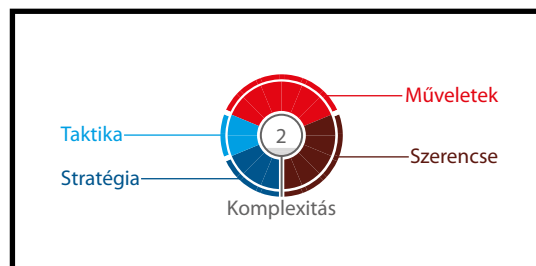
Beindult a gazdaság, birkák, tehének, lovak legelésznek mindenfelé, nyuszik ugrálnak a zöld fűben. A Szuper Farmer – Ranch legfőbb újítása, hogy az állatok mellett már a legelők bővítéséről is gondoskodniuk kell a játékosoknak!

Kiemelten fejlesztett területek: mértékegység-átváltás, számolás.

Számolás, gyűjtögetős taktikai társasjáték, amely régóta a családok kedvence.

A játékosok lelkes gazdaként gondozzák az állataikat, szaporítják őket, hogy aztán a piacon eladva értékeesebb állatokat vehessenek helyettük. De nincs könnyű dolguk, mert bármilyen szerencsések is a kockákkal, amit új állatok szerzéséhez használnak, előbb-utóbb mindannyian szembe találkoznak a farkassal, akit a friss zsákmány ígérete vonzott a gazdaságba... A Szuper Farmer izgalmas, nem túl bonyolult családi társasjáték, mely nem csak szórakoztat, de tanít is – a gyerekek játékosan sajátítják el a matematika alapjait, ahogy a beváltható állataikat számolják, hiszen ha három nyúl egy bárány, és három bárány egy malac, akkor a két bárány és három nyúl is egy malacot ér...

Kiemelten fejlesztett területek: mértékegység-átváltás, számolás.



	7+
	2-6
	20-30 PERC
	180 X 270 X 30
	5900221030174



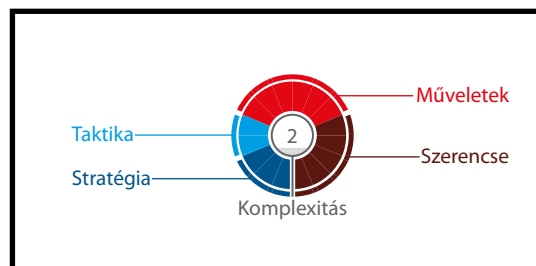
EXTRA	MIDI	MINI
7+	6+	6+
260 X 260 X 80	205 X 205 X 60	182 X 112 X 35
5900221030860	5900221031751	5900221031867

Egy könnyed családi játék, amely szórakoztatva tanít az átváltásra.

Hat nyúlért egy bárányt, két bárányért egy malacot kapok a piacon... A játékosok lelkes gazdákként gondozzák és szaporítják az állataikat, illetve védik meg őket a ragadozók ellen. Minden a kockadobáson múlik... A játék kisebb méretekben kapható kiadásai lehetővé teszik, hogy utazás alkalmával se maradjon otthon!

Kiemelten fejlesztett területek: mértékegység-átváltás, számolás.

	2-6
	15-30 PERC



ÉN KICSI KASZÁM



ÚJ!



2017 sikerjátékának, a Scythe-nak családbarát változatában Pomme királyság állati lakóival versenghetünk a Szüreti Bajnokságon a koronáért!

Minden játékos saját két figurájával fedezheti fel a birodalmat, almákat, drágaköveket gyűjthet, új barátokat szerezhet, varázsigéket tanulhat és vérmes pitecsatákat vívhat meg! A 8 különböző cél közül aki 4-et elsőként teljesít, megnyeri a játékot! Egy izgalmas stratégiai játék kezdőknek, mesébe illő külsővel.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, elemző- és megoldókészség.



	8+
	1-6
	45-60 PERC
	297 X 297 X 71
	9789633950876



SÁRKÁNYKELTETŐ

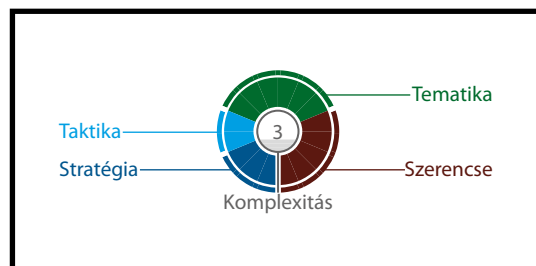


Melyik vakmerő vállalkozó tudja a legértékesebb sárkánybíbiket piacra dobni?

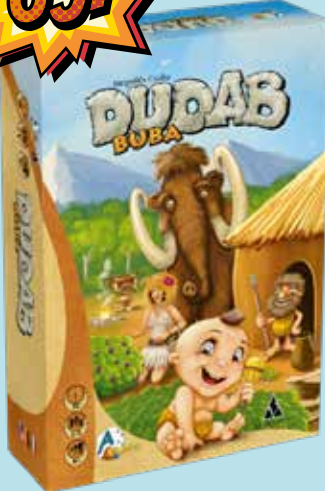
Egy havas hegytetőn sárkánytojások várnak arra, hogy begyűjtsék és kikeltsék őket. Ki osztja be jobban a kockadobások által gyűjtött tüzet és vizet, szerzi meg és kelteti ki velük a legértékesebb tojásokat?

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, esélykalkulálás, kombinációs készség.

	8+
	2-5
	30-40 PERC
	215 X 275 X 65
	789633950494



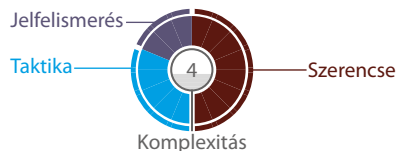
DUDAB BUBA



Ebben a családi kártyajátékban taktikusan kell tartogatni a lapokat a kezünkben, hogy mindig tudjunk lapot rakni az egyik, közösen épített paklira – vagy húzni, ha nem akarjuk elvinni az egyik, megtelt paklit!

Ugyanis egy pakli csak 5 kártyából állhat, és aki az utolsó lapot teszi rá, el is viszi azt – pedig az őskorban a nagy málna akadály volt. Vagyis az nyer a játék végén, aki a legkevesebb lapot vitte!

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás.



	8+
	2-6
	15-30 PERC
	100 X 130 X 23
	5992323230101

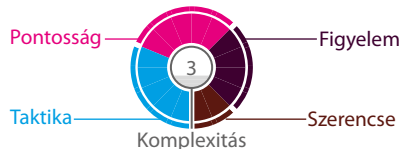
RED DRAGON



Sárkányokat gyűjteni jó – csak a vörös égeti a tenyerünket!

A Red Dragon egy ütészívős kártyajáték, amelyben a játékosok előre be kell osszák, a kezükben lévő lapokból melyeket használják adott fordulóban. Minden ütés pontot ér – hacsak nem rontja a vitt kártyák eredményét egy vörös sárkány! De az sem jár rosszul, aki egyáltalán nem visz lapokat...

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, logika, számolási készség.



	8+
	3-6
	30 PERC
	140 X 190 X 40
	5992323230125

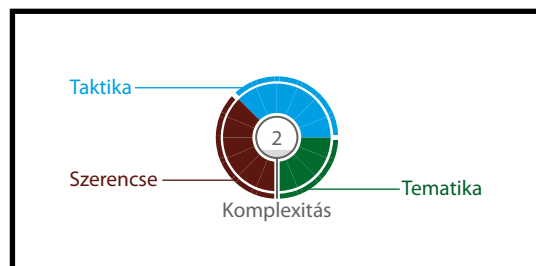


Ki találja ki ügyesebben, melyik horgász milyen mélyre veti horgát?

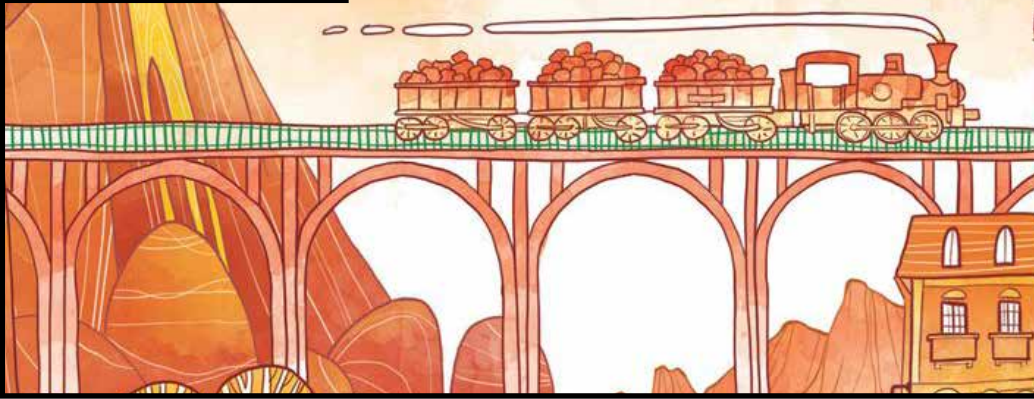
Halimádó macskák vetélkednek a tengerparton a zsákmányért: a játékosok ugyanazzal a kártyaszettel kezdenek, és fordulóról fordulóra három halkártyáért vetik ki a horgukat. Aki a legnagyobb lapot játssza ki, megkapja a legalsó kártyát, aki a legkevésbé töri magát, a felszínhez legközelebbit. De nem mindig éri meg a mélység után nyújtózkodni: úsznak nagy halak a felszín közelében. És az sem baj, ha csípős medúza akad a horgora! Ha kifogjuk a társát, megszabadulhatunk tőle!

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, esélykalkulálás.

	8+
	3-6
	20 PERC
	150 X 230 X 38
	9789633951231

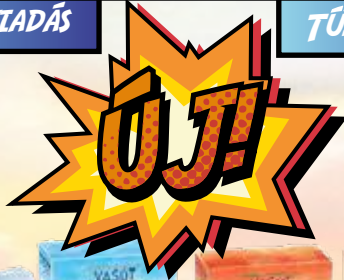


VASÚT VONAL



SÖTÉTKÉK KIADÁS

TŰZVÖRÖS KIADÁS



5992323231009

5992323231016

Mindenki maga dönti el, hol húzza meg a (vasút)vonalat!

Játékosonként egy térkép és egy filc – és négy kocka, amiből mindenkinek választania kell! Közutak és sínpárok díszelnek a kockákon, és minél többet be tudsz fejezni egy végállomással, annál több pontot kapsz – pláne, ha a tábla közepén is áthalad! A befejezetlen útvonalak viszont pontvesztést okoznak... A kék kockák tavakkal és folyókkal színezi a játékot, míg a tűzvörösek vulkánokkal és meteorokkal.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, esélykalkulálás.



	8+
	1-6
	20-30 PERC
	150 X 150 X 40



TOP 100

CSALÁDI

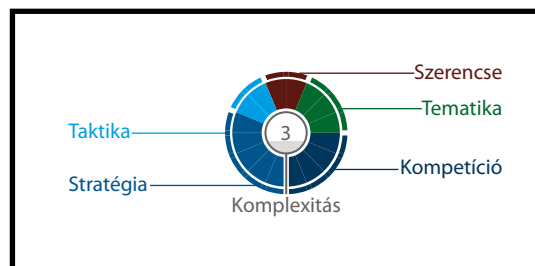


Ebben a látványos elemeket használó, könnyed stratégiai játékban ügyesen kell négy energiatípussal gazdálkodnunk és azokból fejlesztéseket építenünk.

A négy energiatípust színes golyók testesítik meg, és fejlesztéskártyákat lehet belőlük venni – csak hogy több energiát tudjunk tárolni vagy elkölteni újabb fejlesztésekre. Vajon melyik játékosnak sikerül a legügyesebb kombinációt kitalálnia és a megfelelő kártyákat időben megvennie – a többiek orra elől?

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, differenciáló-, elemző- és megoldó-készség.

	14+
	2-6
	40-50 PERC
	253 X 287 X 75
	9789633951255



YUKON



ÚJ!

Braňo & Csiki&rt Társaságok



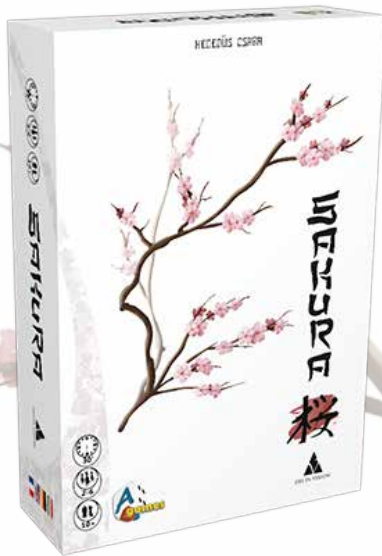
Egy könnyed stratégiai játék, amelyben aranyásók bőrébe bújva gyűjthetünk aranyrögöket és az azok értékét rontó kavicsokat.

Az aranyláz idején kincsvadászokként kell cikáznunk az egyre csak fogyó kártyahálóban, és függőlegesen vagy vízszintesen mozogva kell pontkártyákhoz jussunk. A játékot karakterkártyák speciális képességei teszik még változatosabbá.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás.



	8+
	2-4
	15-30 PERC
	190 X 275 X 70
	5992323230118

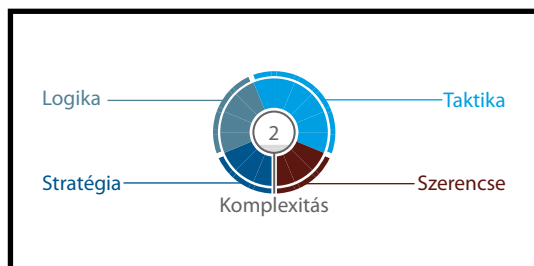


Sakura a cseresznyevirágzás ünnepe Japánban – a tavaszi megújulás ünnepe.

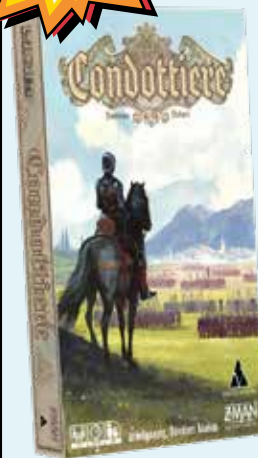
Ebben a kártyajátékban két pakliba kell letegyük kártyáinkat: az egyikbe a korábbi lapnál kisebbet, a másikba nagyobbat. Ha ügyesen gazdálkodtunk a pénzünkkel, segítőt bérelhetünk (gésát, samurájt, daimjót), aki módosíthatja a lerakás szabályát. Ha valamelyik pakliba mégsem tudunk lapot lerakni, azt a paklit a kezünkbe kell vegyük, és megkapjuk a rajta lévő büntetőpontokat.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, esélykalkulálás, kombinációs készség.

	10+
	2-6
	20-45 PERC
	190 X 270 X 70
	5992323230033



CONDOTTIERE



Ebben a területfoglalós kártyajátékban a játékosok hadvezéreként zsoldosereget állítanak fel egymás ellen, és az Itália fölötti befolyásért versengenek.

A csatákban a felek igyekeznek minél magasabb értékű zsoldoshadsereget harcba szólítani, hogy uralmuk alá hajtsanak öt különböző vagy három egymással szomszédos területet. Különleges szereplők befolyásolhatják a csata kimenetelét, de az sem mindegy, hogy télen vagy tavasszal csapnak össze a játékosok...

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, intuitív döntési készség.



	14+
	2-6
	45 PERC
	149 X 229 X 38
	9789633951279

KIRÁLYSÁGOK



Egy kontinens, számos kincs és fura élőlény, és a rivális uralkodók, akiknek az a célja, hogy minél jobban megtömjék a kincseskamrájukat.

A háromkörös játék során a játékosok célja, a legtöbb pénzt gyűjteni a különböző értékű váraik által, amiket az értékes lapkával teli sorokba és oszlopokba helyeznek el. Győzni nem egyszerű, hiszen a különböző szerzetek – sárkányok, trollok, rablók – ellopják a kincseiket, míg a varázsló és az aranybánya növeli a vagyont. Vajon ki lesz a leggazdagabb király?

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, számolási készség.



	14+
	2-4
	20-40 PERC
	255 X 255 X 52
	9781616613334

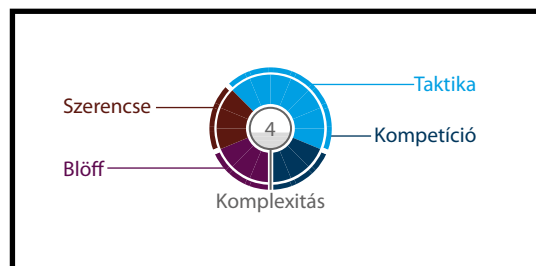


Egy könnyed stratégiai játék, amelyben druidákat kell egy mesés tájon csapatokba rendezni, hogy végrehajthassák szertartásaikat – és pontot hozzanak kámzsájuk színe szerint!

De hogy melyik játékos melyik színt képviseli, a játék végéig titokban marad. Csak a rituálékártyák száma biztos: aki egy szertartást összehoz, megkapja a soron következő kártyát. Viszont az sem mindegy, a rituálé milyen tájon zajlik: ha a kártya szerint elátkozott az a vidék, a szertartás megszakad, és egyik színjelző sem halad tovább a pontjelzőn!

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, deduktív gondolkodás.

	10+
	2-4
	30 PERC
	225 X 305 X 44
	9789633951194



VIKTORIÁNUS LÁNGELMÉK



ÚJ!



Budaörsi és Családi Társasjátékok

Sherlock Holmes halott – végre semmi nem áll a gonosztevők és cselszövők útjába!

A játékosok zseniális gazemberek bőrébe bújva gyűjtenek Európa városaiban felszereléseket, hogy a gőzgépek aranykorában olyan szerkezeteket építhessenek, amelyekkel épületeket rombolhatnak le és félelmet plántálhatnak az ártatlan polgárok szívébe. A küldetések végrehajtásában segítenek a személyre szabott képességek és a különleges gépezetek. De vigyázat: a Titkosszolgálat követi a pusztítás nyomait...

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, stratégiai gondolkodás.



	14+
	2-4
	45-60 PERC
	295 X 295 X 83
	9789633951194

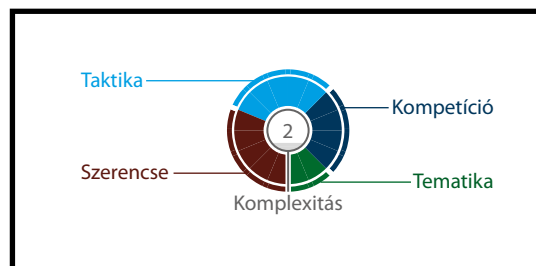


Ebben a titkos szerepes taktikai játékban a viktoriánus hősök vagy a szörnyek oldalán kell a játékosoknak harcolniuk.

Ezzel a könnyed ütészívős játékkal akár 8-an is egymás torkának eshetnek. Lehetnek Van Helsinggel, Sherlock Holmesszal, Drakulával, a Múmiával vagy akár Viktória királynővel – és használhatják annak különleges képességeit. A körében mindenki kártyák kijátszásával erősítheti saját oldalát, és csak az utolsó lap felhúzása után derül ki, ki melyik oldalon harcolt.

Kiemelten fejlesztett területek: intuitív döntési készség.

	8+
	2-8
	10-30 PERC
	100 X 190 X 33
	9789633950937



ŐRÜLT LAJOS KIRÁLY KÉT KASTÉLYA KÖZÖTT



ÚJ!



Braun & Schubert Társasjátékok

A játékosok mindkét szomszédjukkal közösen építenek 1-1 kastélyt ebben a családi stratégiai játékban – de csak a kisebb értékű kastély pontszámát kapják meg a játék végén!

A kastélyok trónterme köré újabb és újabb helységet kell illeszteni, úgy, hogy az végül a lehető legtöbb pontot érje: az étkező a körülötte lévő lakószobák után kapja a pontokat, a lépcsőház az alatta lévő pinceszintekért, de a télikert túloldalára már nem lehet építkezni...

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, verbális kommunikáció.



	10+
	2-7
	45-60 PERC
	300 X 300 X 70
	9789633950913

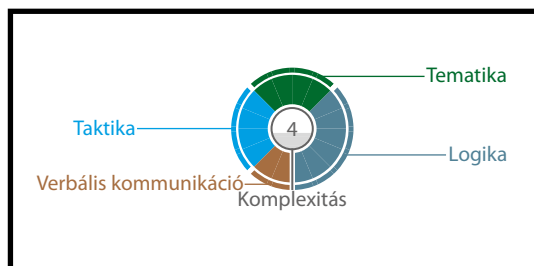


Homokozó, hinta, mászóka és virágágyás – a Grund játékos versenyének helyszínei!

A játékosok célja, hogy 9 forduló alatt csapatukkal a lehető legtöbb boldogságpontot szerezzék, minél nagyobb homokvárat építsenek, sok szép képet készítsenek mobiljukkal a grund virágairól és rovarjairól, és a macska sem közömbös a győzelem tekintetében. A többiek mozgását figyelembe véve kell versengeni egymással, vagy elkerülni a konfliktusokat, hogy a játék végi célkártyákat minél sikeresebbel lehessen teljesíteni.

Kiemelten fejlesztett területek: helyzetfelismerés, kombinációs készség, taktikai gondolkodás, stratégiai gondolkodás, integráló- és megoldókészség.

	8+
	2-4
	60 PERC
	228 X 318 X 73
	5992323230149



SÁRKÁNYPALOTA



Az ősi kastély romjaiból új városok emelkednek – a mah jong passziánsz alapjain!

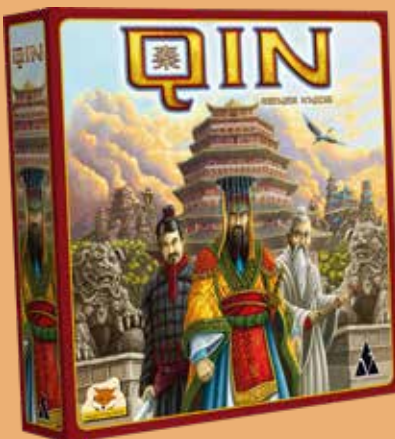
Gyönyörű, festett táblákon épülnek az új városok, amelyekhez az építőköveket a sárkánykastélyból bányászhatjuk ki a mah jong passziánsz alapszabályai szerint. Amit elvettünk, azért kaphatunk szentélytetőt, pontot, és építkezve belőlük akár talapzatot is létrehozhatunk egy magasabb emelethez!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, rugalmas gondolkodás, helyzetfelismerés.



	8+
	2-4
	30-45 PERC
	297 X 297 X 71
	9786155228247

QIN



Az ókori Kínában versengő hadurakat irányítva próbálunk virágzó birodalmat létrehozni, ami csak a legtaktikusabb játékosnak sikerülhet.

Ebben a társasjátékban a területszerzés és pagodák építése a cél, melynek során igyekszünk a lehelyezett lapkákkal minél nagyobb, azonos színű területeket létrehozni, amire saját pagodáinkat emeljük, hatalmunk szimbólumaként. Közben azonban a táblán lévő semleges területek irányítására is oda kell figyelnünk, hiszen ez könnyen sorsfordító lehet.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, helyzetfelismerés, logikai differenciálás.

TOP 100
ABSZTRAKT



	8+
	2-4
	30-60 PERC
	297 X 297 X 70
	631080124418

MAGYAR
KIADÁS

GENÉREKNEK
AJÁNLUJUK

TÖBBSZINT
400 000
ELADOTT PÉLDANY

nominiert zum
SPIEL DES JAHRES
2000

Év Játéka-díj
2000 jelölt



CITADELLA

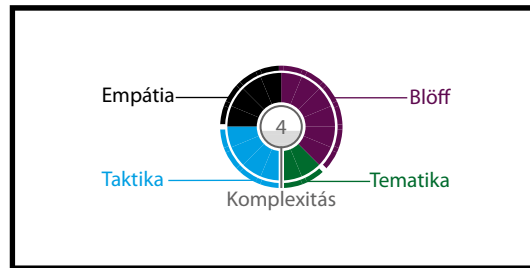


Titkos szerepes kártyajáték – a sötét középkor fényes arisztokráciája!

Titkok, ármánykodás és csillogó arany! A játékosok minden körben új szerepet választanak, amelyek képességeit felhasználva várost építenek maguknak. A már megvásárolt kerületek adóiból újakat vehetnek, de résen kell lenniük – az ellenfelek közt ott a tolvaj vagy épp az orgyilkos, sőt, talán maga a király is. Kezdődjék hát az álarcosbál életre-halálra!

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, szerepészlelés, emberismeret, deduktív gondolkodás.

	10+
	2-8
	30-60 PERC
	254 X 254 X 51
	841333102067



MAGYAR
KIADÁS

TOP 100
CSALÁDI

UTAZÁSHOZ
IDEÁLIS

EGYSZERŰ
SZABÁLYOK



SZERELMES LEVÉL

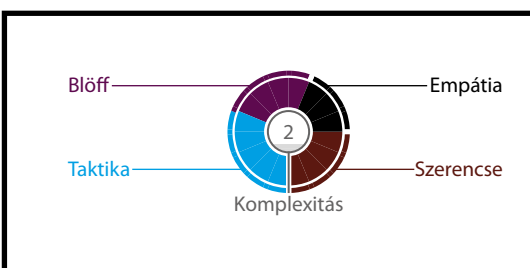


Gyönyörű és fergeteges családi játék mindössze 16 kártyalapban!

Udvaroncok versengenek a hercegnő kegyeiért, és próbálják eljuttatni hozzá szerelmes levelüket – csakhogy ehhez a többieknek is lesz egy-két szavuk... A játékosok minden körben új szereplapot húznak a kezükben lévő mellé, majd az egyiket kijátsszák. Minden kártya speciális hatással bír, és szinte biztos, hogy valaki nagyon rosszul jár vele!

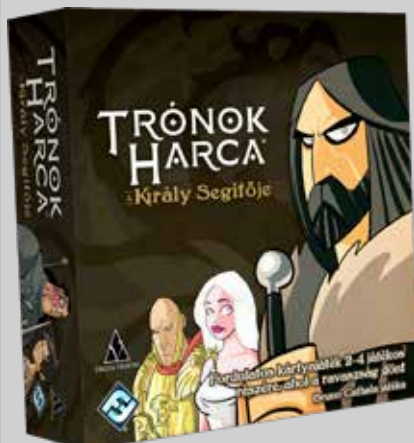
Kiemelten fejlesztett területek: szerepészlelés, esélykalkuláció, fegyelmezettség.

	8+
	2-4
	15-20 PERC
	122 X 94 X 25
	729220051042



TRÓNOK HARCA

A KIRÁLY SEGÍTŐJE



Pörgős, egyszerű taktikai társasjáték Westeros áruházaival teli világában: légy te a király segítője!

A játékosok igyekeznek minél gyorsabban megszerezni a hét nemesi ház tagjait – csak hogy ebben egyedül Varys segíthet nekik. Az ő lapját a 6x6-os pályán függőlegesen vagy vízszintesen mozgatva van lehetőségük begyűjteni az összes, egy házba tartozó karaktert. Ha egy család utolsó tagját megszerezzük, használhatjuk valamelyik különleges segítő képességét...

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, kombi-nációs készség.



	14+
	2-4
	15-30 PERC
	125 X 125 X 40
	841333101930

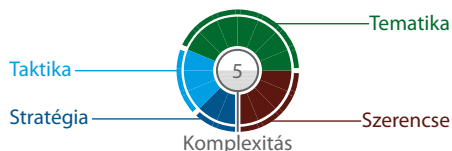
A BIRODALOM BAJNOKA



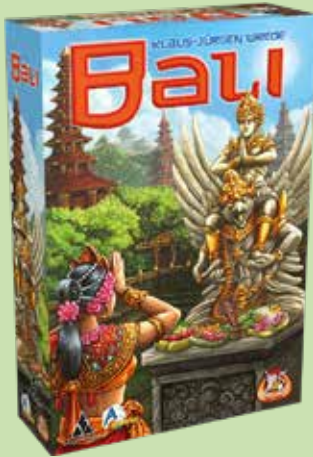
A birodalom bajnokában ókori hősök bőrébe bújva kell egy legendás mitológiai lényt legyőznünk.

A játék folyamán küldetéseket hajtunk végre, csatákba bonyolódunk, miközben információkat gyűjtünk, hol van a kiszemelt legendás lény. Ha a többieket megelőzve győzzük azt le, a vagyonon felül miénk a dicsőség, A birodalom bajnoka cím! Magyar fejlesztésű történetmondós társasjáték, amelyben harcosokként kell megállnunk a helyünket.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, kombinációs készség, kulturális ismeretek.



	10+
	2-4
	60-120 PERC
	297 X 297 X 43
	5999887109003

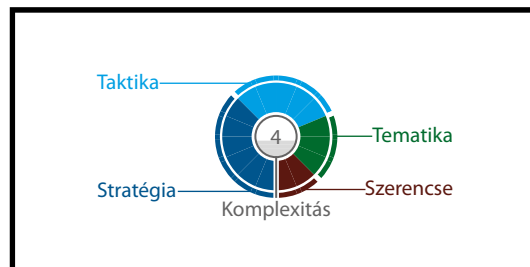


Tegyetek az oltárra a négy áldozati ételből – de tartsatok a kezetekben is belőlük!

A játékosok egy közös áldozati oltárra hordják az ennilót Bali isteneinek. Hogy a banán vagy a rizs fog több pontot érni a játék végén, attól függ, melyikből áldoznak többet. És hogy mennyi pontot kapnak, az attól függ, abból az ételből mennyi van a kezükben.

Kiemelten fejlesztett területek: lánckonklúziók alkotása, pozicionálás, ön-értékesítés, analitikus gondolkodás.

	10+
	2-4
	45 PERC
	189 X 273 X 65
	8718026302375

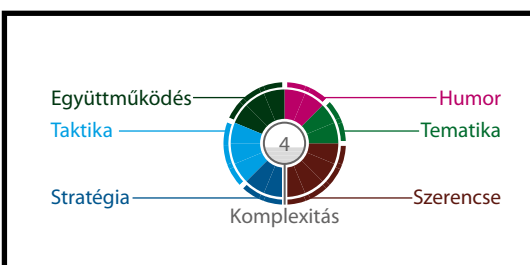


Dorada szigete rengeteg kincset rejt, ugyanakkor veszélyek is fenyegetik a kalandorokat, így csak együtt tudják felfedezni titkait.

A játékosok egy közös expedíciófigurát mozgatnak a sziget települései között, minden egyes lépés előtt licitálva, hogy melyik irányba is haladjanak tovább. Ez azért fontos, mert minden játékos más-más kincslelőhelyeket ismer, illetve különböző elátkozott városokat akar elkerülni. Közös döntések, de egyéni pontozás – ez teszi különlegessé az expedíciót Isla Doradán!

Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, felelősség, esélykalkuláció, kombinációs készség.

	10+
	3-6
	40-60 PERC
	297 X 297 X 75
	9781616610142





DRAGON



14+



2-6



20-60 PERC



257 X 257 X 51



9781616614348



JUNGLE BRUNCH
ÁLLATI ZABA



6+



2-5



20-40 PERC



100 X 195 X 33



8033772893107



ÁT A SIVATAGON



10+



2-5



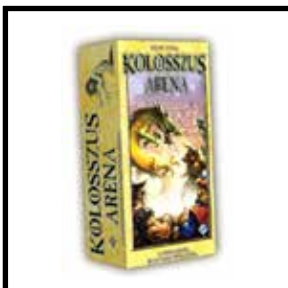
15-40 PERC



261 X 199 X 67



9781589942141



KOLOSSZUS ARÉNA



8+



2-5



40-80 PERC



107 X 222 X 76



9789633950203



TÖRPÉK HARCA



10+



3-5



40 PERC



150 X 150 X 40



3760175510991



CVLIZÁCIÓK



10+



2-5



45-60 PERC



260 X 260 X 80



5900221032727

KOMMUNIKÁCIÓS TÁRSASJÁTÉKOK

A kommunikációs társasjátékok a partijátékok egy olyan csoportja, amelyben az egymásra figyelés a főszerep. Ötletgazdag és intenzív, vidám közösségi élményt nyújtanak.

Csak egyszer tippelhetsz!

Ilyen kevés információból hogyan is tudnám kitalálni?

Elmondunk mindent ami fontos...

(Csak óvatosan! Itt a falnak is füle van!)

...és ne feledd, a kimondott szónak ereje van!

Ak-kor mond-ha-tom a me-gol-dást?

IGEN!

Talán?



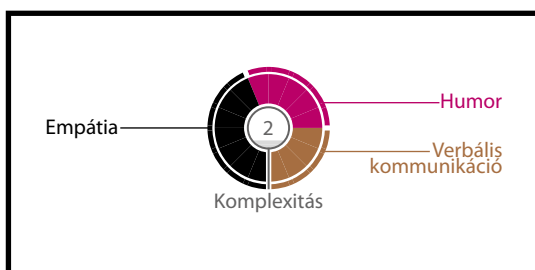


Vajon meg tudod-e tippelni, a társaságból hányan hisznek a síríg tartó szerelemben? Vagy hogy hányan simogattak már kígyót?

Az Igen? És...-ben nincs más dolguk a játékosoknak, csak egy kicsit ismerni a játékos-társakat... vagy kitalálni a szokásaikat, gondolataikat. Pontot csak akkor kapnak, ha meg tudják mondani, hányan válaszolnak igennel a sok hétköznapi és rendkívüli helyzetet idéző kérdéskártyákra.

És akinek már megvan az Igen?, az a két játékkal együtt akár 12 fővel folytathatja egymás megismerését!

Kiemelten fejlesztett területek: emberismeret, szociális nyitottság, önismeret.



	10+
	2-6
	20-45 PERC
	150 X 220 X 40
	5999556752486

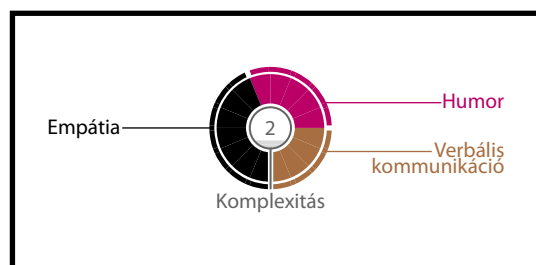


Vajon meg tudod-e tippelni, a társaságból hányan jönnének ki egy rossz mozifilmről? Vagy hogy hányan szokták megenni a pizza szélét?

Az Igen?-ben nincs más dolgunk, csak egy kicsit ismerni a játékosársakat... vagy kitalálni a szokásaikat, gondolataikat. Pontot csak akkor kapunk, ha meg tudjuk mondani, hányan vennének fel egy stoppost vagy hányan vállalnák el egy ország vezetését, mondják: „egészségedre!”, ha valaki tüsszent mellettük, hányan ittak kávét reggel – és még sok hétköznapi és rendkívüli helyzet köszön vissza a kérdéskártyákon. Egy garantált jókedvet biztosító partijáték, amelyben meglepő dolgokat tudhatunk meg játékosársainkról!

Kiemelten fejlesztett területek: emberismeret, szociális nyitottság, önismeret.

	10+
	2-6
	20-45 PERC
	150 X 220 X 40
	5999556752103





Múzsza

ÚJ!

* Sugallatok *

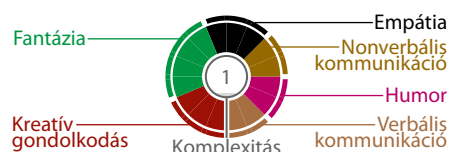


Коммуникация, игра

Mi történne, ha a csapatnak ihletet adó múzsát a másik csapat korlátozná?

Ebben a gyors asszociációs partijátékban a vetélytársak csapata nehezíti meg az ellenfél egy játékosának, a „múzsának” a dolgát. A feladat az, hogy a „múzsza” egy vicces kifejezésmódot használva vezesse rá az egyik csodaszép képre saját csapatát. A múzsának hat kép közül kell egyre utalnia, de a másik öt kártyát nem látja előre... Ráadásul megköti a kezét (akár szó szerint) a kifejezésmód! Van, hogy csak egy olimpiai sportág nevét mondhatja ki vagy némán valamilyen pózba állhat!

Kiemelten fejlesztett területek: kreativitás, társreflexió.



	10+
	2-12
	30 PERC
	160 X 230 X 47
	5999556752424

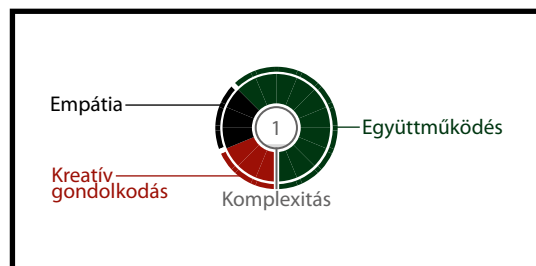


A 2019-es Év játéka! Ebben a kooperatív partijátékban egyszavas utalásokkal segítik a csapattagok a játékos társukat, de ha többen is ugyanazt az utalást írják fel, azt sajnos nem használhatják...

A játékosok egy-egy letörölhető táblát kapnak, amelyre felírhatják azt az egyszavas utalást, amely a legjobban utal a feladványra. Jól meg kell fontolják, mit választanak, mert ezután meg kell egymásnak mutatniuk a táblákat, és azokat, amelyeken ugyanaz a szó szerepel, le kell fedni. A kitaláló csak a maradék szavakra támaszkodhat.

Kiemelten fejlesztett területek: fogalomalkotási készség, nyelvi kreativitás, kooperáció.

	8+
	3-7
	20-30 PERC
	160 X 230 X 49
	5999556752165



SKICC



TOP 100
PARTI

ÚJ!



Egy partijáték, amelyben nem elég, hogy gyorsan kell megrajzolnunk a saját feladványunkat, a többiek rajzát is minél hamarabb be kell azonosítsuk!

Három kártya, rajtuk 21 feladvány – és minden játékosnak meg kell az egyiket rajzolni. Egyszerre kezdenek rajzolni, és aki elkészült, úgy helyezi maga elé, hogy mindenki láthassa – ha már elkészült a sajátjával. Ezután nem marad más hátra, mint kitalálni, hogy a többiek elkészült rajza melyik a 21-ből, majd gyorsan szavazni: minél hamarabb rakjuk le a szavazatunkat, annál több pontot kapunk a helyes találatért.

Kiemelten fejlesztett területek: finommotoros készség, vizuális differenciálás, formafelismerés.



	8+
	3-6
	20-40 PERC
	160 X 230 X 50
	5999556752271

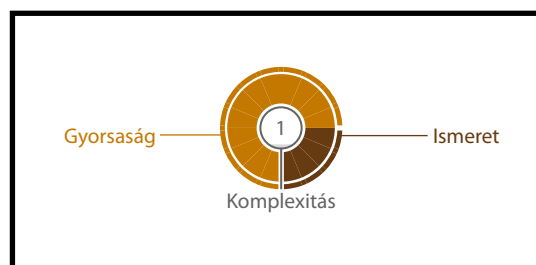


Egy mókás gyorsasági partijáték, amelyben a kidobott kategóriákra kell szavakat találnunk – a gurított kezdőbetűkkel.

De nem csak gyorsnak kell lennetek, hanem figyelmesnek is, mert a megoldásban szereplő kockák színe nem lehet ugyanolyan. A Dobd a témát! egy könnyed kockajáték, amivel pillanatok alatt felpörögnek az agysejtek, és bárhol, bármikor játszhatunk vele néhány perces partikat. Tíz kocka: 30 kategória, 30 kezdőbetű!

Kiemelten fejlesztett területek: nyelvi kreativitás, reakciókészség.

	8+
	2-6
	15 PERC
	83 X 121 X 40
	5999556752301



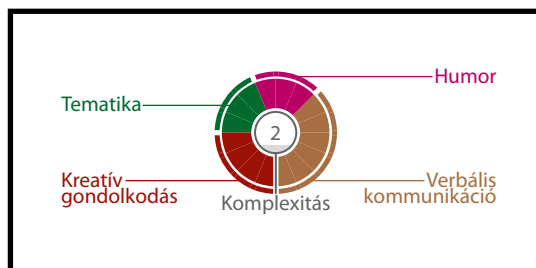


Коммуникативні ігри

Az a csapat jut a kazamata végébe hamarabb, amelyik tagja ügyesebben magyarázza el saját csapatának a termet nyitó varázsszót!

A Szócsapdák mókás asszociációs csapatjáték, amelyben az egyik csapat úgy kell megelőzze a másik csapatot, hogy minden terem előtt csapdákat állítanak föl nekik: a terem megnyitó szót bátyázzák körül tabuszavakkal. Ha a fáklyát fogó csapattag kimondja az egyik tiltott szót, a csapat nem léphet tovább. És ha a másik csapat csapdái nem elég ügyesek, átkok is nehezítik a feladatot – na, és a kazamata végén a legyőzendő szörny is!

Kiemelten fejlesztett területek: verbális kommunikáció, nyelvi kreativitás. társreflexió.



	8+
	4-8
	30-35 PERC
	160 X 230 X 50
	5999556752325

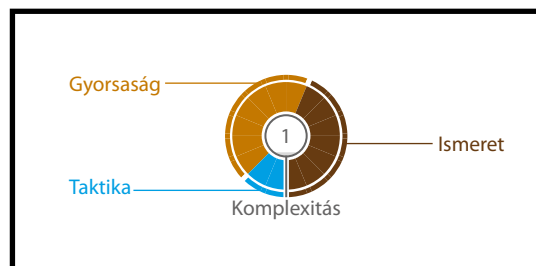


20 golyó, 4 feltétel – villámgyors válaszok lélegzetvételnyi idő alatt!

Bogár, aminek a neve „m”-mel vagy „t”-vel kezdődik, vagy van „gy” a nevében? És híresség ugyanezekkel a betűkkel? Számptalan kategória és több nyelvtani megkötés között ugrálhatnak a játékosok, de a homokóra nagyon gyorsan pereg! Tizenöt másodperc alatt minél több golyót begyűjteni, utána pedig továbbadni a stafétát. Amelyik játékos egy témát teljes egészében kimerít, megkapja a címkéjét, amiért még több pont úti a markát!

Kiemelten fejlesztett területek: nyelvi kreativitás, intuitív döntési készség.

	10+
	2-4
	20-40 PERC
	290 X 290 X 70
	5999556752158

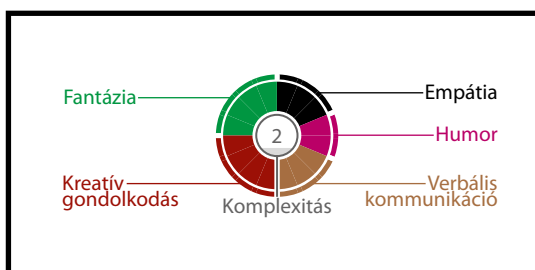




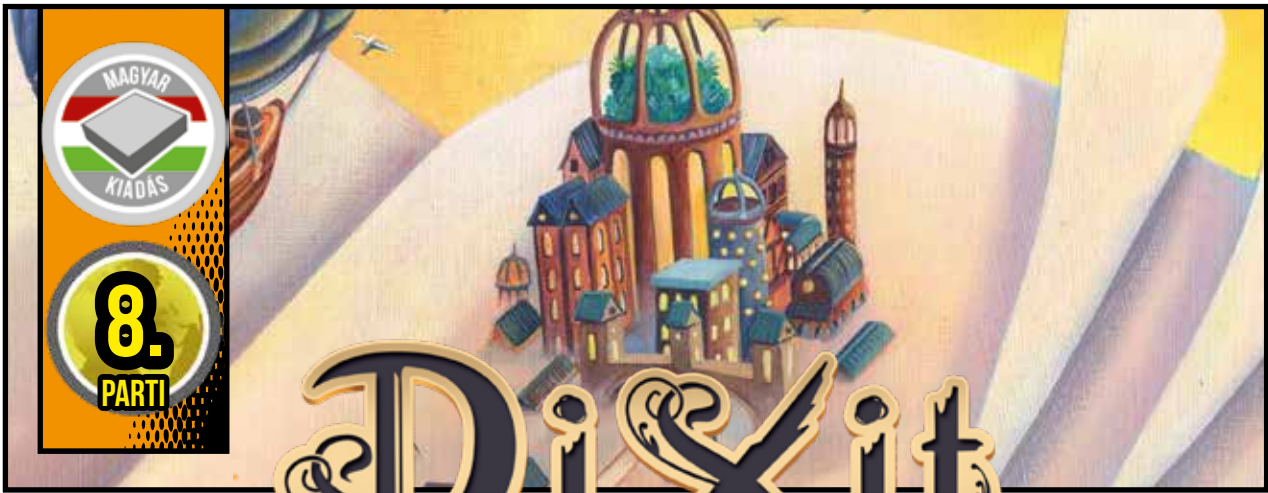
Az elmúlt évtized egyik legnépszerűbb asszociációs játék, a Dixit zseniális, mesészerű festmények segítségével szórakoztatja az egész családot és a barátokat.

A hihetetlenül szép képekből álló pakli lehetőséget biztosít arra, hogy a legkülönbözőbb asszociációk jussanak az eszünkbe. A játék trükkje megtalálni az arany középutat: azt a gondolatot, ami egyszerre lesz érthető és megfejthetetlen. Ebben a partijátékban az elsődleges szerepet az érzelmek kapják, hiszen empátia nélkül nehezen lehet megfejteni a feladványt – a képeken ugyanis játékról játékra új részleteket fedezhetünk fel, amelyek tovább színesítik a játékélményt.

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, nyelvi kreativitás, emberismeret.



	8+
	3-6
	30 PERC
	282 X 282 X 58
	5999556751601

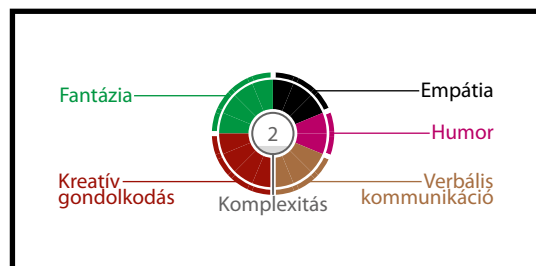


12 játékkal is játszható a világ legkedveltebb asszociációs játéka!

Az Odyssey zseniálisan egyszerű és egyedi megoldása a tippelésre egy kis jelzőtábla, amit minden játékos a kezében tart, és ahhoz a sorszámhoz teszi a jelölőjét, amelyik számozott helyen – az asztalon – szerinte a mesélő által választott kártya van. A csodaszép kártyák is teljesen új alkotások, és variálhatók az alapjáték lapjaival. Témájuk egy mesés kaland fantáziadús eseményei.

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, nyelvi kreativitás, emberismeret.

	8+
	3-12
	30 PERC
	282 X 282 X 58
	5999556751618





Festő: Marie Cardouat



Festő: Xavier Collette



3558380024736

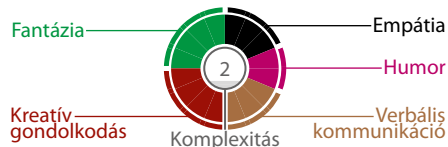


5999556751632

Újabb mesevilágok – még több történet!

A Dixit minden kiegészítője 84 varázslatos festménnyel vezeti egy-egy új világba a játékosokat. Az illusztrációkat megalkotó festőművészek egyedi látásmódja remekül tükröződik a különböző témákat körüljáró kiegészítőkben, amelyek mind új élményekkel gazdagítják a jól ismert játékot.

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, nyelvi kreativitás, emberismeret.



	8+
	3-6
	30 PERC
	120 X 277 X 41

Eredet



Festő: Clément Lefevre

Álmodozások



Festő: Franck Dion



5999556751649



5999556751809

Emlékek



Festők: Jérôme Pélassier és Carine Hinder

Látomások



Festő: Marina Coudray



3558380031352



5999556750222

Harmóniák



Festő: Paul Echegoyen

Jubileum





5999556750499



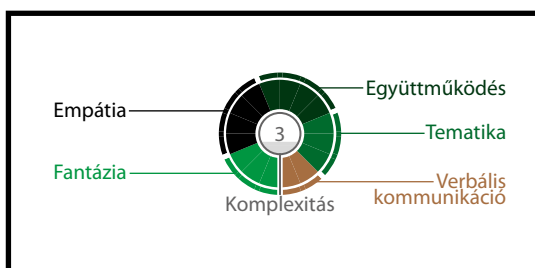
3558380057864



Titkok és gyilkosság a szellemkastélyban! A Mysterium utánozhatatlan hangulatú asszociációs társasjáték – nem csak viharos éjszakákra...

Híres médiumok érkeznek az elhagyatott kastélyba, hogy hét nap alatt kiderítsék az igazságot az ott történekről. A gyanúsítottak listája egyre szűkül, hála az álmaikban felbukkanó Szellem segítségének – de ez elég lesz vajon, hogy megtalálják a valódi gyilkost...? A Mysterium kooperatív asszociációs társasjáték, borzongatóan gyönyörű kártyákkal, amelyek talán választ adhatnak az örök kérdésre – mit üzen nekünk a szellemvilág...?

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, emberismeret, felelősség.



	8+
	2-7
	45-90 PERC
	290 X 290 X 81
	3558380035930



Álmodj Velem!

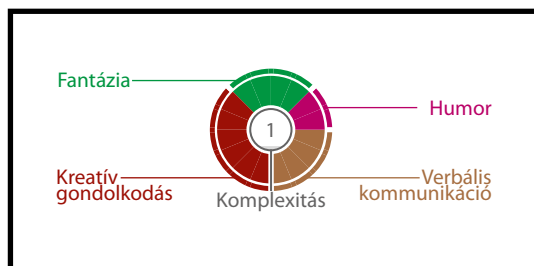


Rájön-e az álmodó, mit súgnak a fülébe az éjszakai hangok, és el tudja-e mondani, mit látott álmában?

Ebben a társasjátékban a játékosok egyike az álmodó szerepét ölti magára, míg a többiek álommanók, tündérek és mumusok lesznek. Az álmodó szemét eltakarják, és csak a többiek látják, milyen képkártya van a pakli tetején. Mindenki tesz egy utalást a képre: a mumusok célja, hogy megtévesszék az álmodót, a tündéreké az, hogy segítsék, az álommanók pedig igyekeznek egyensúlyt teremteni. Az ügyes álmodó történetbe is tudja foglalni, milyen képeket „látott álmában”. Magával ragadó és gyönyörű asszociációs partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: intuitív gondolkodás, fogalomalkotás, deduktív gondolkodás, nyelvi kreativitás.

	8+
	4-10
	20-40 PERC
	278 X 278 X 58
	5999556750710





LélekPillangó

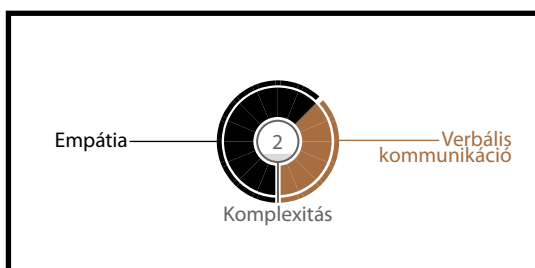


Коммуникативна гра

Asszociáció, empátia – a társasjáték, amely segít megérteni másokat és önmagunkat is.

Kevés olyan társasjáték van, amely túlmutat a gondolkodáson vagy a puszta szórakozáson, és a LélekPillangó ilyen. A játékosok igyekeznek kitalálni egymás gondolatait, vágyait és motivációit úgy, hogy egyikük a felkínált képkártyákat számba véve megpróbál rájönni, ki melyiket választaná saját magának, kit melyik kép asszociációja tenne boldoggá. A győzelem ezúttal egymás mélyebb megismerését is jelenti.

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, önismeret, emberismeret.



	7+
	2-6
	20-40 PERC
	210 X 210 X 50
	5999556751663

MAGYAR KIADÁS

TOP 100 PARTI

Mensa Társasjátékverseny Bizottsága
Mensa 2014

nominiert zum SPIEL DES JAHRES
Év Játékja 2014 jelölés

CONCEPT

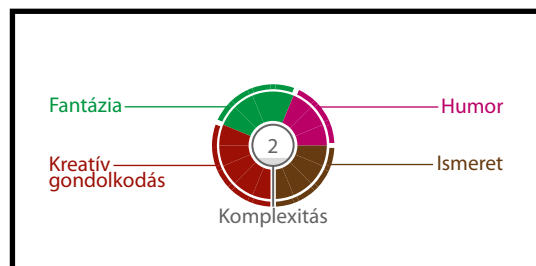
COMMUNICATIO JÁTÉK

Különleges kommunikációs társasjáték, amelyben szavak, mutogatás és rajzolás helyett csak ikonokra támaszkodhatunk.

A játékban feladványokat húzunk, és a célunk az, hogy játékosársaink mihamarabb kitalálják ezeket. A játéktáblán rengetegféle tulajdonságot találunk – mint például: élőlény vagy tárgy, valós vagy kitalált, anyagokat, formákat, színeket és egyéb különlegességeket –, és a megfelelőeket megjelölve kell rávezetnünk a többieket a megoldásra.

Kiemelten fejlesztett területek: kulturális ismeretek, intuitív gondolkodás, fogalomalkotás, dedukció, kombinációs készség.

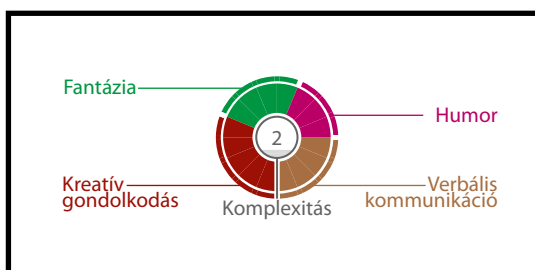
	10+
	4-12
	40-60 PERC
	275 X 275 X 56
	5425016922682



Izgalom, bizonytalanság, kockázat – a Fedőnevek pillanatok alatt a világ legnépszerűbb partitársasjátékává vált.

Két csapat, huszonöt szó, egy bérgyilkos! A Fedőnevek hihetetlenül jó asszociációs szójáték, amelyben két csapat kémfőnökei a kulcskártyák alapján igyekeznek mihamarabb rávezetni a társaikat, hogy a felkínált szavak közül melyek tartoznak hozzájuk, úgy, hogy egyetlen fogalommal kapcsolják össze őket. Viszont egy rossz tipp a másik csapatot juttatja egy lépéssel közelebb a győzelemhez!

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, nyelvi kreativitás, szókincs.



	10+
	2-8
	20-40 PERC
	160 X 230 X 50
	5999556750048





FEDŐNEVEK

NÉGYSZEMKÖZT

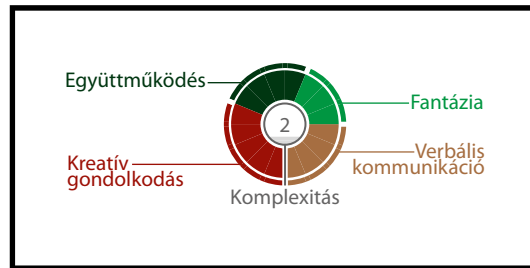


Vajon a társam rájön, hogy a „dárda – 3” az „olimpia”, a „Spárta” és az „ezred” fedőnevekre utal? Jó lenne haladnunk, már csak 5 időlapkánk maradt...

Itt a 2016-os Év játékának kooperatív verziója, amely két fővel játszható – vagy akár két csapattal. A kártyák kétoldalasak, és a 15 keresett fedőnévből csak három közös, a többire rá kell vezetnünk a társunkat. Ráadásul a fordulók száma korlátozott!

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, nyelvi kreativitás, szókincs, felelősség.

	10+
	2, 4
	15-30 PERC
	160 X 230 X 50
	5999556750543






FEDŐNEVEK

KÉPEKKEL

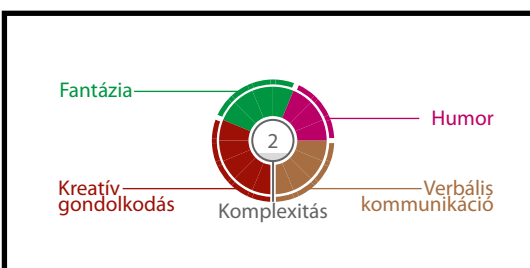


A nagy sikerű partijáték e verziójában szavak helyett képeket kell beazonosítani.

A kémfőnöknek és csapatának ezúttal a vizuális fantáziáját kell használnia. Olyan fantáziadús, több gondolatot egybeolvasztó képek szerepelnek a kártyákon, amelyek nemcsak a lehetőségek számát növelik, de hihetetlenül mókásak is – és akár félre is vezethetnek!

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, nyelvi kreativitás, vizuális differenciálás.

	10+
	2-8
	20-40 PERC
	160 X 230 X 50
	5999556750314

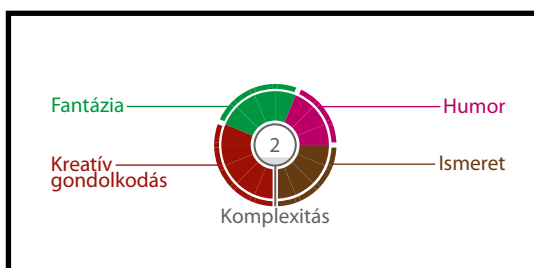




Ajjaj, ha kalapot mondok, a csapatom biztos tudni fogja, hogy a szombréróra utaltam, de az előző körökben volt már Mexikó és napernyő is, lehet, hogy a másik csapat rájön, hogy ez a 3-as kulcsszó...

A Kódfejtő asszociációs partijáték, amelyben két csapatvezető küld a saját csapatának körönként egy-egy háromszavas üzenetet, amely mindig más sorrendben utal a négy kulcsszó közül háromra. Az üzenetnek egyértelműnek kell lennie a saját csapat számára, de ahhoz elég homályosan kell utaljon a kulcsszavakra, hogy az ellenfél ne tudja megfejteni.

Kiemelten fejlesztett területek: nyelvi kreativitás, fogalomalkotás, szókincs, szociális nyitottság.



	12+
	3-8
	15-45 PERC
	160 X 230 X 52
	5999556750673



TOP 100

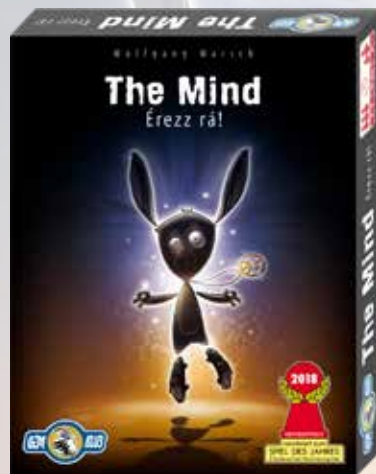
PARTI



Év Játéka-díj
2018 jelölt

The Mind

Érezz rá!

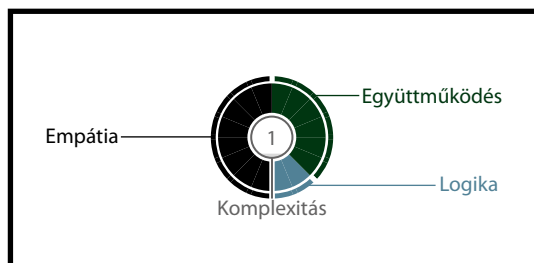


A 24-es az utolsó lap, amit az asztal közepére tettünk, és nekem a 49-es a legkisebb lap a kezemben... Vajon mennyit várjak, mielőtt lerakom?

A The Mind egy különleges játék: a játékosoknak úgy kell a kezükben lévő lapokat egymásra kijátszani, hogy azok mindig emelkedő sorrendben legyenek – ha valakinek a kisebb lapja kimarad, az az egész csapatnak hibapont. De hogy kinek milyen lap van a kezében, azt nem beszélhetik meg egymás között! Egyszerűen egymásra kell hangolódjanak, hogy érezzék, melyik az a pillanat, amikor a tartogatott lapot le kell tegyék. Ha elfogytak a kártyák, a következő fordulóban eggyel többet kap mindenki!

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, emberismeret, intuitív döntések, könnyedség.

	8+
	2-6
	15 PERC
	100 X 130 X 23
	5999556751991



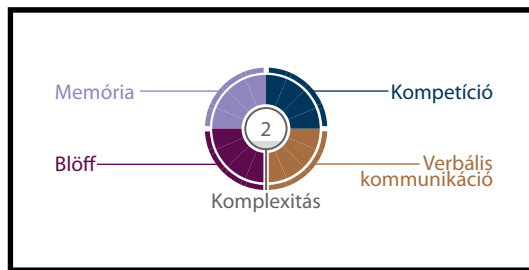
Álarcosbál



A kavalkádban vajon ki tudod kitalálni, melyik maszk alatt ki rejtőzik?

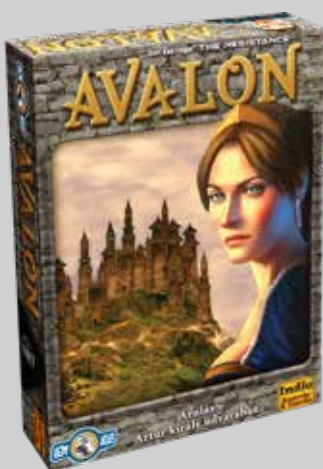
Az Álarcosbálban minden játékos kap egy szereplapot – de ezek úgy cserélődnek, mint egy karneválon a maszkok! Ha valaki azt állítja: ő a Bíró, kétségbe lehet vonni a szavát, és mindenkinek, aki tévesen hitte magát Bírónak, fizetnie kell. De vajon mi történik, ha valaki tévesen Tolvajnak, Boszorkánynak vagy Királynak mondja magát? Fergeteges partijáték, amelyben 13 karakter maszkja mögött blöffölhetünk.

Kiemelten fejlesztett területek: dedukció, esélykalkulálás, kombinációs készség.



	10+
	2-13
	30 PERC
	107 X 198 X 38
	5999556751922

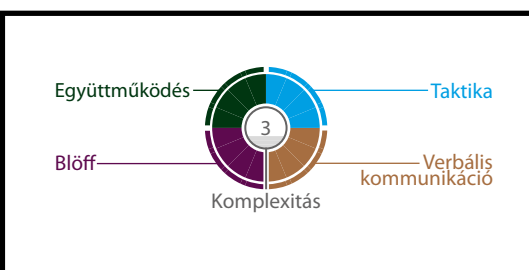
AVALON



Titkos szerepek, árulás, ármány és megfélemlítés egy klasszikussá érett partijátékban.

A játékosok között titkos szerepkártyákat osztunk szét, így valaki vagy Artúr király hű lovagja lesz, vagy Mordred áskálódó csatlósa. A játékosok közül csak néhányan ismerik egymás kilétét, ők pedig hiába is árulnák el azt. A jó erőinek kifogástalanul kell következtetniük, ha helyt akarnak állni küldetéseik során, a gonoszoknak pedig ügyesen összejátszaniuk, ha el akarják őket buktatni. A játék változatosságát az Artúr-mondakörből jól ismert karakterek speciális képességei is garantálják.

Kiemelten fejl. területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, esélykalkuláció, kombinációs készség.



	13+
	5-10
	30 PERC
	150 X 200 X 45
	5999556750406



TOP 100

PARTI

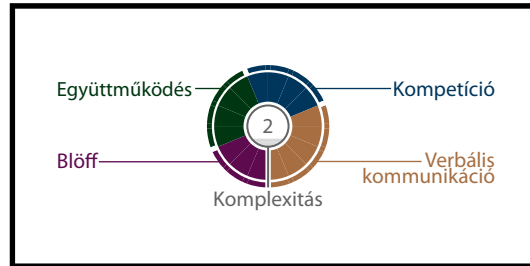


Minden éjjel és nappal meghal valaki a faluban. Éjjel egy ember – nappal sikerül vajon egy vérfarkast elítélni?

A játékosok egy békés falu lakóinak a bőrébe bújnak. Egy részük ártatlan lakos, de vannak közöttük vérfarkasok is, akik minden éjjel megölnek egy embert. A túlélők feladata az, hogy nappal megtalálják a bűnöst – valamelyikük élete bánja, ha egy ártatlan embert ítélnék el! Szerencsére pár lakos különleges képességekkel bír: a jövőmondó, a vadász, a boszorkány mind segítségükre lesz. Egy titkos szereplős partijáték nagy társaságoknak.

Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, szociális nyitottság, konfliktuskezelés, önérvényesítés, véleményalkotás.

	10+
	8-18
	20-30 PERC
	90 X 90 X 20
	5999556751946



TOP 100

PARTI

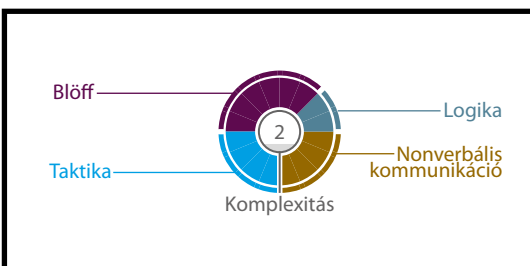


Az előző játékos azért mondott négyet, mert csak virágok vannak előtte, vagy csak engem akart behúzni a csöbe?

A Skull egy klasszikussá vált blöffölős-licitálos partijáték, amelyben minden játékos 3 virágos és egy koponyás lapot kap, és ezekből minden körben letesz egyet maga elé – amíg valaki el nem kezdi a licitet. A tét: amekkora számot mondott, annyi virágos lapot kell felfordítson, legyen az a lap előtte vagy más játékos előtt – de ha felcsap egy koponyás lapot, elveszít egyet a sajátjai közül. Taktika, átverés – könnyed szórakozás!

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, kombinációs készség.

	10+
	3-6
	15-45 PERC
	135 X 135 X 58
	5999556751953

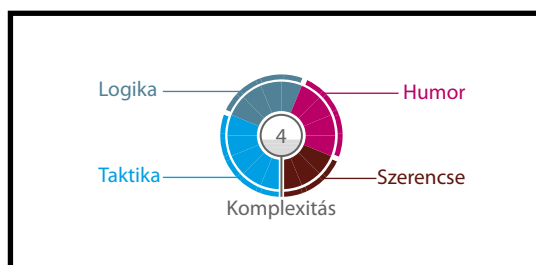




Na, vajon van-e cica a húzópakli tetején? Nincs hatástalanításom... Inkább bevetek egy ugrást!

A Robbanó cicák egy kártyapakliba oltott orosz rulett: minden játékos köteles húzni egy lapot a köre végén. Ha egy robbanó cicát húz, kiesik – hacsak nincs hatástalanítása... Azt is megúszhatja, hogy lapot húzzon – ha van erre szolgáló kártyája. Lapot húzhatunk másztól, szívathatunk vagy védekezhetünk a szívátás ellen... amíg fel nem robbanunk! Egy könnyed és vidám kártyajáték, ami addig tart, amíg egyvalaki meg nem ússza a sok robbanást!

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, veszteségkezelés.



	7+
	2-5
	15 PERC
	158 X 100 X 40
	5999556752011












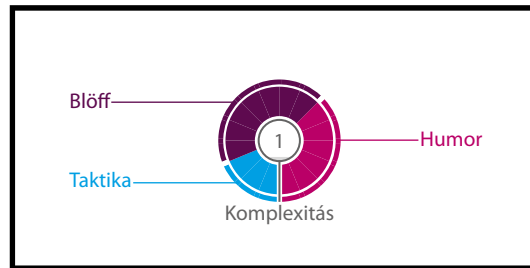
CSÓTÁNYPÓKER

Blöff, blöff, blöff! Igazi kiszúrós taktikai kártyajáték szörnyen ronda állatokkal!

A modern kártyajátékok úttörője a Csótánypóker, a csótányos játéksalád első, máig legnépszerűbb darabja. A játékosok megpróbálnak ellenfeleik nyakába sózni négy szörnyen ronda állatkártyát, megnevezve az egymásnak titkosan adott lapokon szereplő állatokat. Vagy épp nem azt az állatot megnevezve... A lényeg az, hogy akit sikerült átverni, blöffel vagy anélkül, az megtartja a lapot, a többiek pedig dörzsölhetik a markukat!

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, emberismeret.

	8+
	2-6
	20 PERC
	110 X 110 X 35
	5999556751564












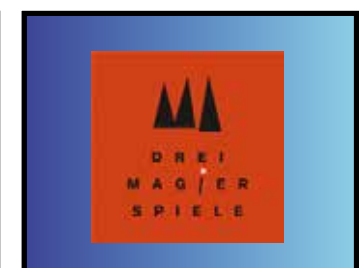
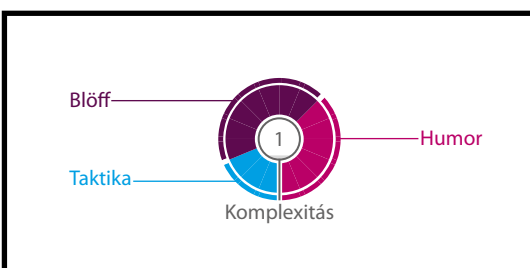

CSÓTÁNYPÓKER ROYAL

A népszerű Csótánypóker királyi változata még több kiszúrással!

Csótányéknál korona teszi a királyt! Ahogy az összes többi, már jól ismert állatnál is... A pókerarcú igazmondás és a blöffölés közötti kényes egyensúlyt pedig mi boríthatná fel jobban, mint ha állatfajok helyett csak azt kiáltja az udvartartás, hogy király...?! Ember legyen a talpán, aki kiigazodik ebben a fergeteges kaotikus kártyajátékban!

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, emberismeret.

	8+
	2-6
	20 PERC
	110 X 110 X 35
	4001504408664





Коммуникация, стратегия

A gépház jelenti, hogy sérülés történt a reaktorban! Sürgősen a felszínre kell emelkednünk, hogy elvégezzük a szükséges javításokat! Csak az ellenfél tengeralattjárója be ne mérjen addig...

Ebben az izgalmas partijátékban két tengeralattjáró párharcát élhetjük át úgy, hogy legfeljebb négyfős csapatokban irányítjuk azokat. A kapitány adja az utasításokat az első tisztnak és a mérnök információi alapján, amíg a lokátoros ki nem deríti, merre jár az ellenfél... És akkor aknákat telepítenek, torpedókat lőnek ki – miközben próbálnak rejtve maradni!

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, felelősség, intuitív döntések.



	14+
	2-8
	45-60 PERC
	297 X 297 X 71
	3760146644069

The image shows the board game 'Bűnjelek: Gyilkosság Hongkongban'. The box art features a man and a woman in a dark, industrial setting. The title 'BŰNJELEK' is written in large, glowing blue letters, with the subtitle 'GYILKOSSÁG HONGKONGBAN' below it. The game components include a box, a skull, a bundle of red dynamite, several cards with various illustrations and text, and some small tokens.

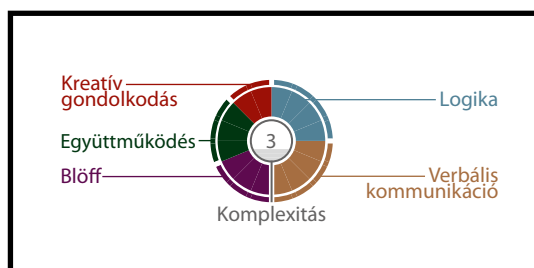


Az egyik nyomozótársam épp most próbálja értelmezni a bűneset részleteit. Logikusnak hangzik, amit mond... de valahogy mégis sántít...

A Bűnjelek játékosai egy gyilkosság helyszínén keresik a tettest. Félrevezető nyomok között kell megtalálják őt – saját soraik között! Mindenki előtt bizonyítékok hevernek, és a törvényszéki szakértő feladata rávezetni a többieket a feltárt részletekkel a gyilkos előtt lévő bizonyítékokra. Aztán minden nyomozó előad(hat)ja, szerintük kire mutatnak a jelek. Rá tudnak-e jönni, ki próbál segíteni az ötleteivel és ki próbálja őket félrevezetni?

Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, esélykalkuláció, véleményalkotás, deduktív gondolkodás.

	14+
	4-12
	15-30 PERC
	278 X 278 X 61
	5999556752011





Jaj, ne, a hurrikán közeledik, és a tutaj csak félig kész! Rádásul ennivalót és ivóvizet sem sikerült eleget gyűjteni...

A Hellapagos szokatlan partijáték: a játékosok hajótöröttekként összedolgoznak, hogy a hurrikán érkezése előtt el tudjanak menekülni a szigetről, de minden játékos, ha csak teheti, elrejt enni- és innivalót magának, mert ha nem jut elég mindenkinek, valakit éhhalálra ítélnék (sőt akár meg is esznek...). Együttműködés, élelemrejtegetés, reménykedés!

Kiemelten fejlesztett területek: véleményalkotás, könnyedség, felelősség.



	10+
	3-12
	20 PERC
	145 X 200 X 67
	5999556750581

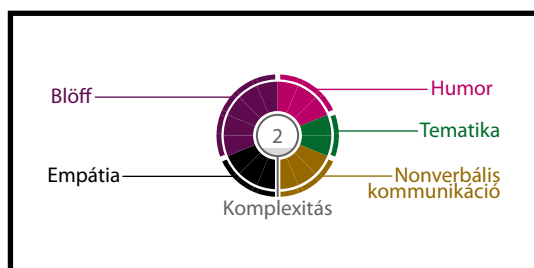


Mindenki ismeri azt a klasszikus felállást a gengszterfilmekből, amikor nem tudni, ki melyik oldalon áll, és a fegyverek egymásra szegeződnek...

A Cash 'n Guns társasjátékban kipróbálhatjuk, mennyire teljesítenénk jól egy ilyen helyzetben. A játékosok a szajré reményében próbálják meg kijátszani bűntársaikat, egyszerre egymásra szegezve szivacsból készült fegyverüket: és kezdődhet az alkudozás... Senki sem tudhatja, vajon ellenfelének tényleg töltve van-e a tára vagy csak fenyegetőzik az üres pisztollyal. Aki a leghihetőbben blöfföl s meghátrálásra készíti társait, az fog a legnagyobb zsákmánnyal hazatérni a balhéból.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, konfliktuskezelés, emberismeret.

	10+
	4-8
	30-60 PERC
	273 X 273 X 57
	5425016922873





Sztorikocka



CSELEKVÉSEKKEL

TÖBB MINT
4 000 000
ELADOTT PÉLDÁNY

91037273468

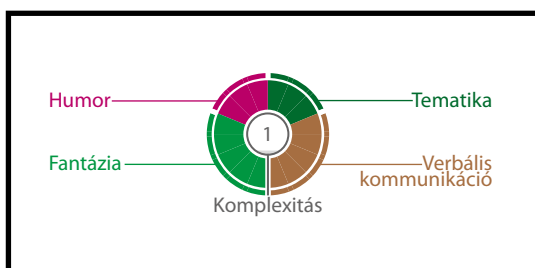
91037273727

A meséket mindenki szereti – de vajon akkor is tudunk történeteket kitalálni, ha a dobókockák mondják meg, miről kell szólniuk?

A Sztorikocka egy különleges játék, amelyben a különböző képekkel díszített kockákkal tehetjük próbára fantáziánkat, kreativitásunkat. Minden körben dobunk a kilenc kockával, és a kidobott motívumokat felhasználva elkezdjük saját történetünket. A történetbe az összes kidobott dobókockán látható képet, tárgyat, helyszínt bele kell szőnünk. Elő tehát a képzelőerőnkkel, szókincsünkkel, kreativitásunkkal! *Kiemelten fejlesztett területek: fogalmazás, nyelvi kreativitás, szociális nyitottság.*

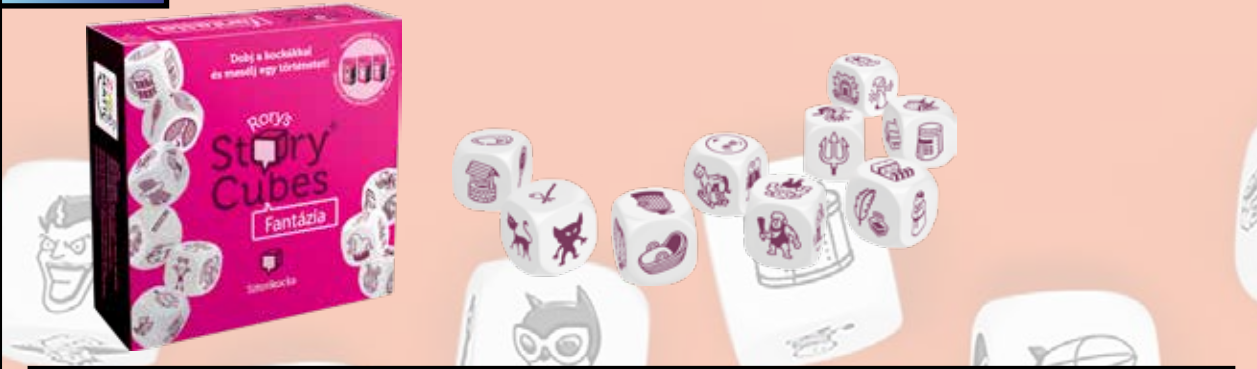
A Sztorikocka milliányi lehetőségét most új témákkal egészítheted ki!

A Cselekvésekkel kiadás újabb 9 kockát, azaz 54 oldalt rejt magában. Ötvözd az alapjátékkal! A legújabb kockák témája a cselekvés, így a kitalált mesék még színesebbek lesznek. Dobjatok a kockákkal, és a képek alapján állítsatok össze egy történetet – ráadásul a játék menetét akár variálni is lehet! Ebben a mesemondós játékban nincsenek győztesek vagy vesztesek, hiszen a cél az önfelelt szórakozás! *Kiemelten fejlesztett területek: fogalmazás, nyelvi kreativitás, szociális nyitottság.*



	6+
	1-20
	20 PERC
	80 X 75 X 30

FANTÁZIA


Sárkány és kard, Olimposz és a trójai faló – mitikus történetek varázslatról és hőökről!

A Sztorikocka Fantázia segítségével meséink átlépik a képzelet határát: történeteket szöhetünk, amelyek varázslattal és mitikus lakókkal vannak tele, hőseink buzogányt forgatva vehetnek részt lovagi tornákon vagy furulyával szelídíthetik meg a Minótauroszt.

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, fogalmazás, nyelvi kreativitás.

KALANDOKKAL


A népszerű mesélő kockajáték ebben a változatában a kalandos utazásoké a főszerep.

A Sztorikocka kalandokkal messzi tájakra, izgalmas utazásokra, fantasztikus történetek átélésére invitál: a kockák oldalain mítoszok, természeti látványosságok, mesebeli figurák elevenednek meg, hogy történeteink a lehető legkalandosabbra sikerüljenek!

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, fogalmazás, nyelvi kreativitás.

REJTÉLY


Bűntények, kísértetek és misztikus titkok várnak a bátor mesemondókra!

Ha leszáll az éj, életre kelhetnek a halottak – de talán nem is természetfölötti a jelenség?! A Sztorikocka legújabb alapkészletével különleges és hátborzongató történeteket alkothatnak a játékosok, amelyben kreatív nyomozók indulnak a rejtélyek megfejtésére!

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, fogalmazás, nyelvi kreativitás.

SZTORIKOCKA



BATMAN



SCOOBY DOO



91037567628



91037843739

BOLONDOS DALLAMOK



DOCTOR WHO



91037843746



91037843753

Írd meg te Bruce Wayne új kalandjait!

Ezen a kilenc kockán a denevéremler kelhet birokra Jokerrel és más főgonoszokkal Gotham City és az ártatlanok védelmében fegyverei és a Macskanő segítségével – de ezúttal te alakítod a történetet! Mentsd meg a gyárat a felrobbanástól, kerüld ki a csapdákat – a lehetőségek tárházát a képzelőerőd szabadítja fel!

Segíts Nagynak megmenteni Csőrikét!

Tapsi Hapsi, Dodó kacsa, Gyalogkakukk – nevek, amelyeken generációk sora nőtt fel. De ez korántsem jelenti azt, hogy ne volna lehetőség új történetet kitalálni a prérifarkasról vagy Marvinnól, a kétbalkezes marslakóról!

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, fogalmazás, nyelvi kreativitás.

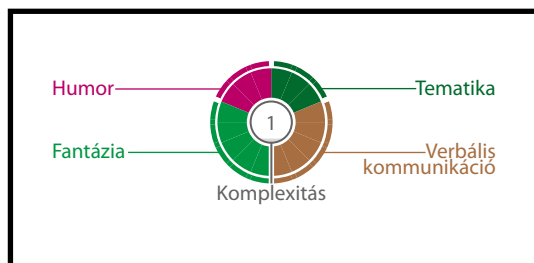
Mindannyiunk leggyávább nyomozója és még gyávább kutyája mostantól mindig veled lehet!

Újabb kilenc kockával bővíthet a készlet, ezúttal Bozont és Scooby kalandjait írhatod újra vagy éppen tovább. Ki tudja? Egyszer talán még azt is megérjük, hogy nem fordulnak sarkon egy ártalmatlan szellem láttán...

Segítség a híres időutazónak a dalek elleni küzdelmében?

Egy telefonfülke, ami időgép? Ha nem lepődsz meg, ismered Ki vagy, doki? történeteit! És most itt az alkalom, hogy a saját szád íze szerint folytasd a történetet! Guríts, mesélj, a határ a csillagos ég! Azaz...

	6+
	1-20
	20 PERC
	210 X 110 X 55



ORSZÁG-VÁROS, BETŰ-TÉMA



Egy szókeresős játék, amelyben mindkét csapatnak 15 másodperce van szavakat kitalálni – de nem csak kezdőbetű lehet a témában megadott betű!

Egy klasszikus játék jópofa csavarral: 4 téma, 4 betű, amivel nem csak kezdődhet a szó, de második, harmadik helyen is lehet benne! Ráadásul minél hátrébb van a szóban a betű, annál több pontot kaphat érte a csapat. Egy forduló – 16 szó, és máris indulhat az új játék!

Kiemelten fejlesztett területek: nyelvi kreativitás, reakciókészség.



	10+
	2-10
	15-20 PERC
	132 X 132 X 50
	5900221033441

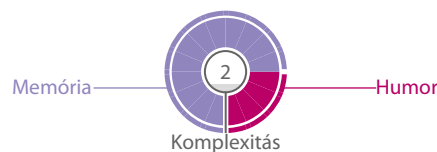
MEMÓRIADÓ



Négy-öt számot megjegyezni nem nagy kihívás, igaz?

És ha többet kell? És ha másra is kell figyelned? A Memóriadó egy könnyed memóriajáték – lenne, ha a megjegyzendő számsorok újabb eleme előtt nem kellene egy-egy bohókás kérdésre is válaszolnia a játékosnak. Ki meddig tud emlékezni? És ki hagyja, hogy egy kérdés elterelje a figyelmét?

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidézés.



	8+
	2-6
	10 PERC
	203 X 111 X 29
	19275015145

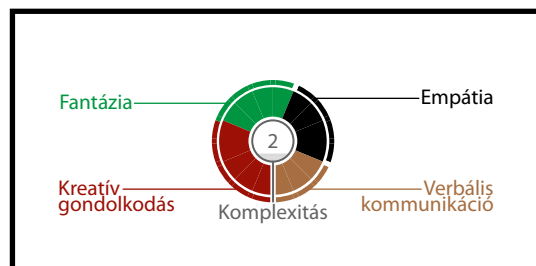


Vajon hova vezet minket a csapatvezetőnk az új képpel? A korláttal a hídra utal vagy a kerek ablakkal a holdas lapra?

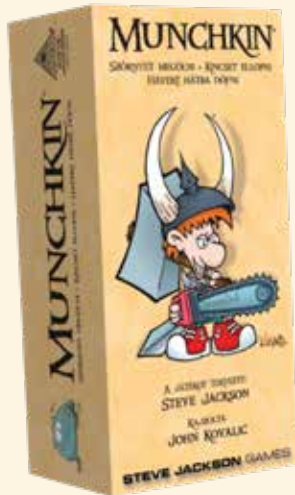
Két csapat verseng egymással, melyikőjük talál meg hamarabb három helyszínt a képek alkotta Amszterdamban. A csapatjelző bábu csak egyet vagy kettőt léphet, attól függően, egy vagy két kártyát kaptak-e utalásként. A játék nincs körökre bontva, így az a csapat győz, amelynek a vezetője hamarabb talál összefüggést a célterület és a 10 felcsapott kép között, illetve, hogy a csapat milyen hamar jön rá, hova kell lépniük. Egy színes és vidám asszociációs partijáték – győzzön a gyorsabb csapat!

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, vizuális differenciálás, intuitív döntések.

	10+
	2-8
	30 PERC
	160 X 230 X 50
	5999556752066



MUNCHKIN



Компьютерная игра

Fantasyszerepjáték-paródia, amelyben a szabályegyértelműen kimondja: a szabályok felülírhatók!

A játékosok kártyákat játszanak ki a felbukkanó szörnyek legyőzése érdekében, hogy szintet lépjenek és begyűjtsék a kincseket. A kártyák vicces képei és szövegei felelősek az egyedi hangulatért, de az igazi élvezet a lapok kiszámíthatatlanságában rejlik. Bárki bármikor dönthet úgy, hogy kisegíti szorult helyzetéből az épp soron lévő játékost egy kijátszott lappal, és együtt győzik le a szörnyet – persze nem ingyen... De hasonló hirtelenséggel lehet a lényeket is támogatni, átkot szórni és még sok-sok gonoszsgot elkövetni. A Munchkin kiegészítői pedig még ezen is tútesznek – borzolják a kedélyeket, egyetlen szabályt tartva szem előtt: szörnyet megölni, kincset ellopni, havert hátbá döfni!

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.



	9+
	2-6
	60-120 PERC
	110 X 220 X 75
	9789637041303

FAJTALAN FEJSZE

PAPI BAKI



	3-6
	192 X 251 X 20
	9789637041778

	2-8
	124 X 96 X 30
	9789639679214

DOBJ EGY HÁTAST!

VADÍTÓ VADIRTÓ



	2-6
	124 X 96 X 30
	9789639890503

	2-6
	124 X 96 X 30
	9789639890817

A KAZAMATA ZAMATA

A KRIPTA TITKA

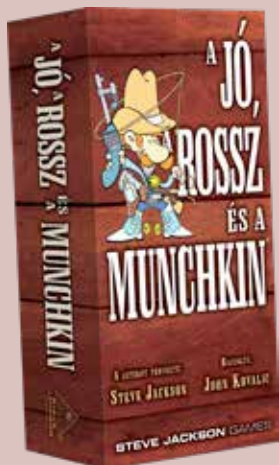


	2-6
	124 X 96 X 30
	837654320594

	3-6
	124 X 96 X 30
	9789633951163

КОММУНИКАЦИОННЫЕ ИГРЫ

A JÓ, A ROSSZ ÉS A MUNCHKIN



Hogy csak kazamatákban lehet szörnyet megölni, kincset ellopni, havert hátba döfni?! Badarság – a Vadnyugat legalább olyan jó erre a célra!

Védd magad a naptól 20 gallonos kalappal, lovagolj pumán, küzdj meg a gyilkos Jalapeno paprikával vagy a Négy Borbélyal! Még egy szintet léphetsz, ha ráveszed magad az Évi Egy Fürdésre. Egyszóval itt a Munchkin-sorozat új, önmagában játszható alapjátéka, igazi texasi szájjal és kötélrevaló játékosársakkal!

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.



	10+
	3-6
	90 PERC
	110 X 220 X 75
	9789633951309

SUPER MUNCHKIN



Egy igazi szuperhős képes lenne hátba döfni a társait? Nem? Hát, egy Supermunchkin képes rá!

A Munchkin legújabb, önállóan is játszható verziójában a lovagok, sárkányok, csápos szörnyek és zombik után most a szuperhősökön a sor. A játékosok ezúttal olyan szupergonoszokkal szállnak harcba, mint a satnya kis Vödör vagy a Bolygóevő Srác. És hogy gáncsoskodnak-e a legmenőbb kutyukért? Még szép, hogy igen! A fergeteges szerepjáték-paródia újabb kiadása!

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.



	9+
	3-6
	60-120 PERC
	110 X 220 X 75
	837654320471



MALASZT ÉS MORDÁLY

KIEGÉSZÍTŐ JÁTÉK

	123 X 95 X 25
	978963350005

VADAK ÉS VARÁZSLÓK

KIEGÉSZÍTŐ JÁTÉK

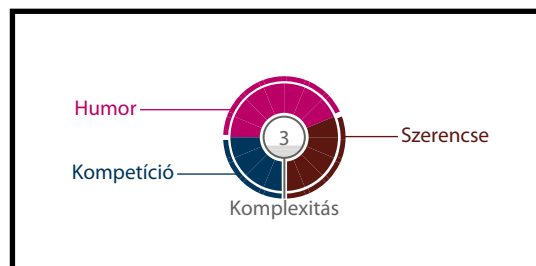
	123 X 95 X 25
	978963350012

Döfjétek egymást hátba a messzi jövő sötét úrháborúiban!

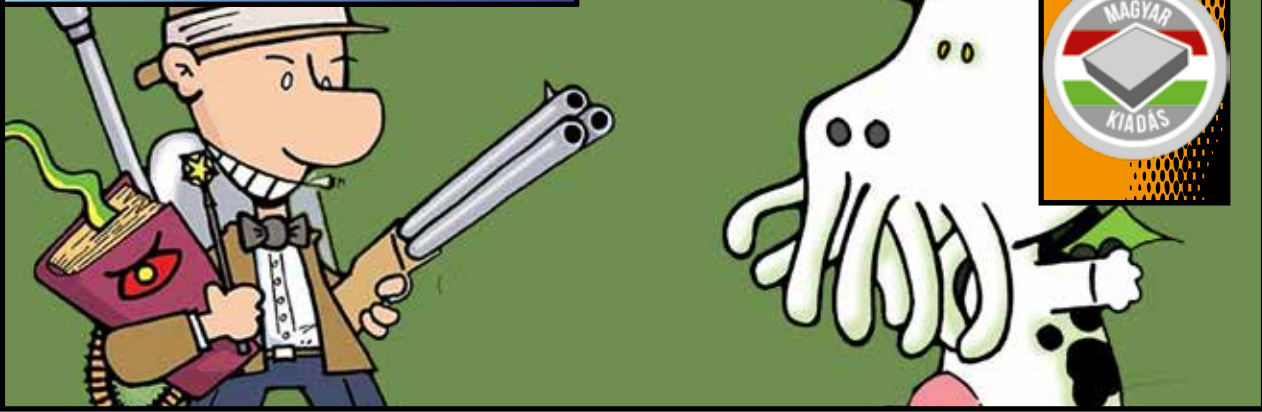
Rúgd be az ajtót, küzdj meg a szörnyekkel... vagyis lőj a lézerfegyvereddel, vegyél részt egy zarándokúton a Szent Terrára – de a lényeg igazából maradt! Légy szemfüles az úrgárdisták, úrtündék, káoszkatonák és más fajok világában, egy távoli-távoli jövőben! És persze sose bízz a társaidban...bármikor hátba döfhetnek, csak hogy övék legyen a jutalom!

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.

	12+
	3-6
	60-90 PERC
	110 X 220 X 75
	9786155314995

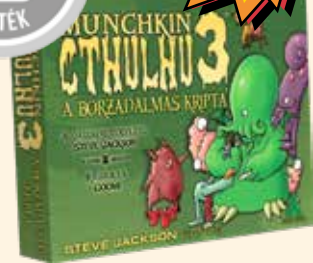
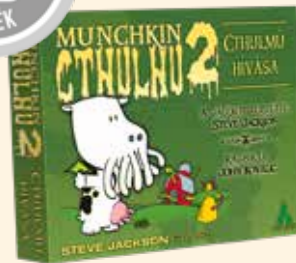
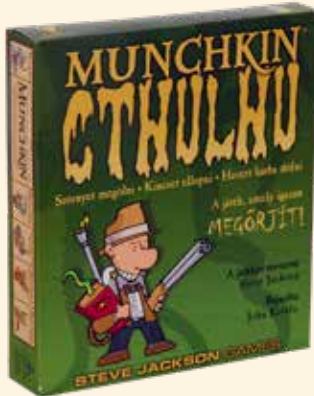


MUNCHKIN CTHULHU



CTHULMŰ HÍVÁSA

A BORZADALMAS KRIPTA



	12+
	2-6
	122 X 94 X 25
	837654320549

	10+
	3-6
	122 X 94 X 25
	837654320549

Az örült kalandjáték újabb variációja H. P. Lovecraft horrorvilágába vezeti a játékosokat.

Ebben a játékban minden a Mérhetetlen Vénekről és az őket követő kultistákról szól. Nyomozók és professzorok csapatát irányítjuk, hogy örültebbnél örültebb fegyverekkel küzdjünk ellenfeleinkkel – a többi játékkal is –, miközben újabb és újabb, Lovecraft világát parodizáló kártyákat húzunk.

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.



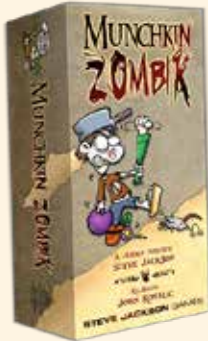
	10+
	3-6
	60-90 PERC
	110 X 220 X 75
	9789639890879

MUNCHKIN ZOMBIK



KAR-HATALOM

BETEG HELYEK



	12+
	3-6
	122 X 94 X 25
	837654321171

	10+
	3-6
	122 X 94 X 25
	9789633950524

A legbetegebb és legviccesebb Munchkin: ezúttal zombik védik meg a világot az emberszörnyektől!

A zombivírus már a szerepjátékosokat is megfertőzte! A Munchkinban megszokott módon be kell rúgni az ajtót, és... agyakat kell enni. Steve Jackson jól ismert világában ezúttal zombiként kell megakadályoznunk, hogy mindenféle furá szörnyek (tűzoltó, szuperhős és focistamama) vessenek véget élőhalott-pályafutásunknak. Védj rothadó fejed bowlingkupával, taposs bátran az egérfogóra, specializáld magad vuduzombivá vagy pestis-zombivá!

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.

	10+
	3-6
	60-120 PERC
	110 X 220 X 75
	9789639890879



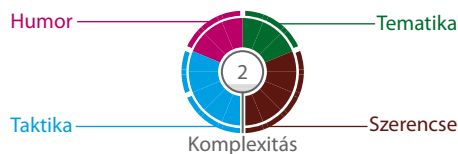
FOZTOGATÓK



A Sötét Nagyúr küldetésre indul, és kincsei őrzését csatlósaira bízta. Akik alig várják, hogy lenyúlhassanak belőle pár aranyat...

A Foztogatók gyors és egyszerű kártyajáték, amelyben a játékosok a kártyapakliból húznak, és elsöprő kombinációkat játszanak ki, hogy zsákmányra tegyenek szert a kincsből – illetve, hogy meggátolják a többi játékos hasonló kísérletét. Ki szerez több zsákmányt, mielőtt azok az ostoba mágikus riasztók megszólalnak, felkeltve a Sötét Nagyúr dühét, aki lecsap a Toronyban rekedt utolsó foztogatókra?

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, konfliktuskezelés.



	10+
	2-6
	15-30 PERC
	100 X 195 X 35
	9789633950180

IGENIS, SÖTÉT NAGYÚR!



Rigor Mortis, a Sötét Nagyúr nem tűri a kudarcot – kenjük hát rá egy másik szolgájára!

Hogy hihető legyen a rágalom, a fantáziánkra és az ötletkártyákra építve kell történeteket alkotnunk, vagy akár egy másik játékos történetébe is beleköttyoghatunk, hogy a Nagyúr félelmetes figyelmét órá irányítsuk – hogy ne ránk sújtsjon le a haragja... Mindkét doboz önálló játékot tartalmaz, de a két változat akár kombinálva is játszható.

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, nyelvi kreativitás, véleményalkotás.



	9+
	4-10
	25-50 PERC
	101 X 193 X 33
	9789639679177

LÉGY RÉSENI!

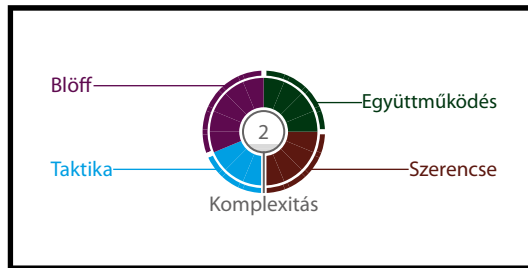


Dedukció, rettegés, kétes összefogás – ebben a blöffölős kártyajátékban a játékosok semmit sem tudhatnak biztosan egymásról.

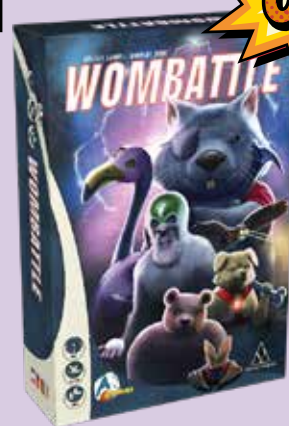
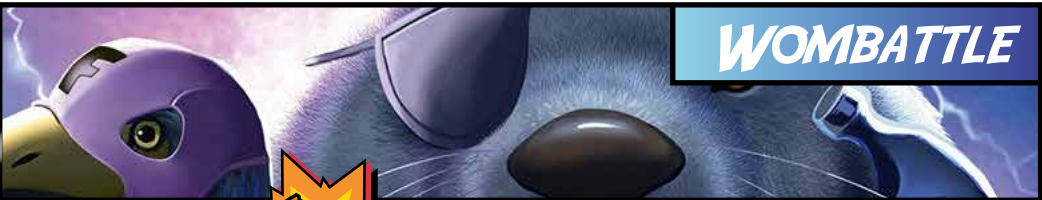
A játékosok egy elhagyatott szigetre vetődnek, ahol a Rettenet mindig lesben áll. Nincs más dolguk, mint vállt vállnak vetve életben maradni. A feladat nehéz, mivel egyikük maga a „Dolog”, aki az embereket megfertőzve megosztja a csapatot, így néha megéri védőlapok mögé „zárkózni”, vagy ha erős a gyanú, hogy a szomszédunk már nem ember, valakivel gyorsan helyet cserélni...

Kiemelten fejlesztett területek: dedukció, emberismeret, fogalmazás.

	13+
	4-12
	15-60 PERC
	101 X 193 X 33
	8051277170035



WOMBATTLE

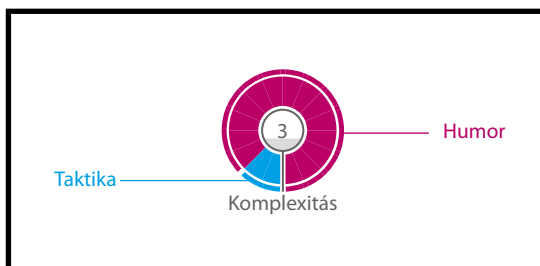


Egy kreativitást igénylő partijáték, amelyben a soron lévő játékos mókás kihívás elé állítja a többi játékost, akik szavazatokkal jutalmazhatják egymás előadását.

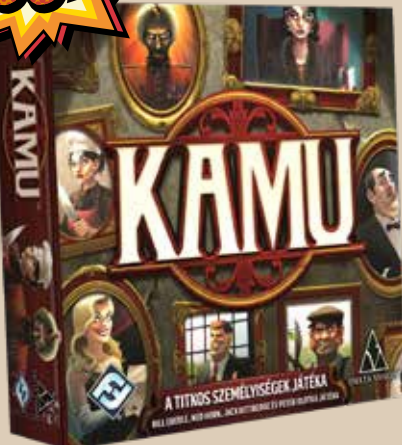
A játékmester, aki az éppen aktuális feladatot kitalálja, egyrészt egy dobómechanizmussal, másrészt kártyák segítségével határozza meg, mit kell előadniuk.

Kiemelten fejlesztett területek: kreativitás.

	10+
	3-10
	30-60 PERC
	190 X 275 X 65
	5992323230088



KAMU



Egy titkos szereplős játék, amelyben a játékosok egy örökségért vívott küzdelemben bármelyik hozzátartozónak kiadhatják magukat – csak le ne bukjának!

Minden szereplőnek különleges képessége van, amellyel pénzhez, presztízshoz juthat – akár a többiektől is –, vagy megvédheti magát vele, amikor a többiek tőle kérnek ilyeneket. Persze ki is nyomozhatják, vajon a többiek igazat mondtak-e, de ha rosszul következtetnek, ők esnek ki a játékból!

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, esélykalkulálás, társreflexió.



	10+
	3-12
	45 PERC
	125 X 125 X 40
	9789633950944

ÁLMODJ HÁT!



Egy csapat, két perc – minél hosszabb történet... De vajon mindenki emlékszik rá?

Az Álmodj hát!-ban képkártyák segítségével kell egy szórakoztató történetet alkotni úgy, hogy mindenki a saját kártyája alapján folytatja azt. Pár perc alatt kell minél több kártyát hozzáfűzni – de ez nem elég! Utána azokért a lapokért kap csak a csapat pontot, amikre emlékezett is...

Kiemelten fejlesztett területek: nyelvi kreativitás, szociális nyitottság, fogalmazás, felidézés.



	7+
	2-8
	15-20 PERC
	170 X 240 X 56
	9789633951583

GYORSASÁGI ÉS ÜGYESSÉGI TÁRSASJÁTÉKOK

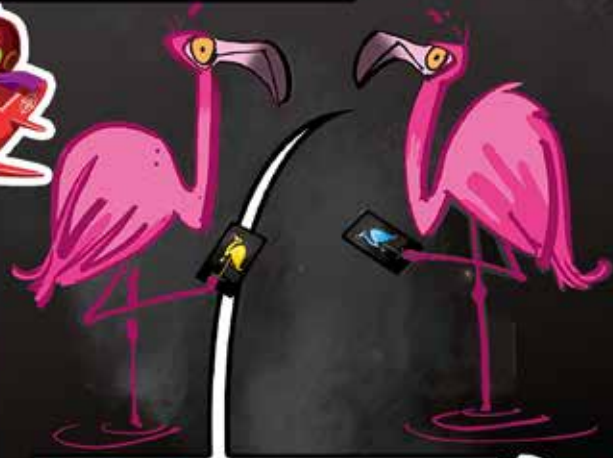
A gyorsasági és ügyességi társasjátékok, más néven a mozgalmas partijátékok olyan társasjátékok, amelyekben ügyes mozdulatok, jó reakcióidő szükségesek a győzelemhez (és biztos, hogy minden korosztály számára vidám perceket szereznek).



Dobd le a válladról a felelősséget,
és csapj le ezekre a játékokra!



Remélem, készen állsz,
mert itt a sebesség az első!



Ha jók a reflexeid,
nincs, aki megállítson!



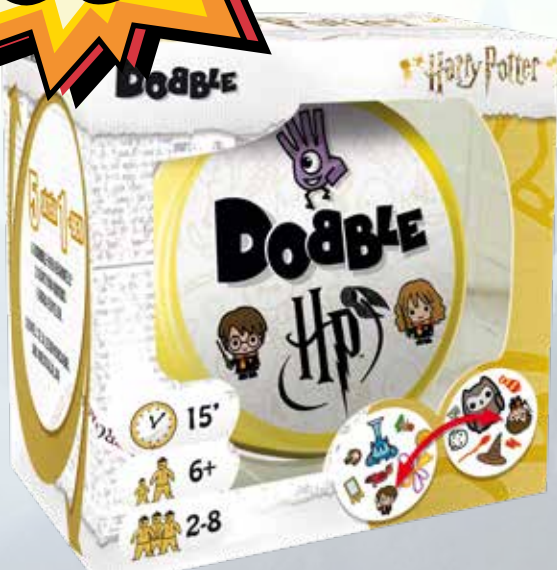
Ne kapkodd el a döntéseid,
vagy a terved dugába dőlhet!



Én megragadtam az alkalmat,
már el sem eresztem!

DOBBLE

Harry Potter



Hermionéből van kettő vagy a Nimbusz 2000-esből?

A Dobble nagy sikerű gyorsasági játék, amelyben annak a rajznak a nevét kell leggyorsabban kimondani, amelyik mindkét kerek lapon megtalálható. Ebből mindig van egy, de csakis egy – a kérdés, ki fedezi fel leghamarabb! És hogy a játék még élvezetesebb legyen, a legújabb verzióban a Harry Potter-történetek szereplőiből és tárgyaiból kell 8-8 rajzot összehasonlítani!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.



	6+
	2-8
	15 PERC
	130 X 130 X 75
	3558380067399

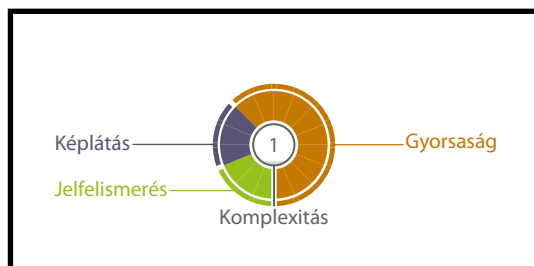


A Dobble napjaink legnépszerűbb gyorsasági-párkeresős kártyajátéka.

A kerek lapokon mindig nyolc különböző ábra szerepel, adott esetben más-más méretben. Bármelyik két kártyát is csapjuk fel, mindig lesz köztük pontosan egy olyan ábra, amely mindkettőn szerepel. A számtalan variációs lehetőségnek köszönhetően a lapok megtanulhatatlanok, amit csak még sokszínűbbé tesz az öt különféle játékmód. A Dobble ideális partijáték kicsiknek és nagyoknak egyaránt, ráadásul praktikus fémdobozának köszönhetően utazójátéknak is tökéletes!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.

	6+
	2-8
	15 PERC
	130 X 130 X 75
	3558380020547

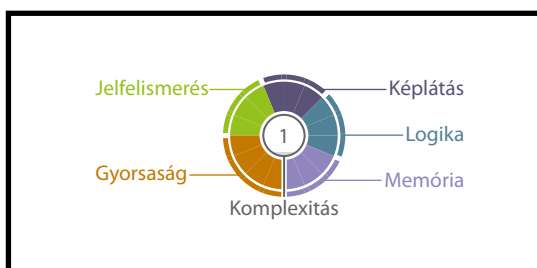




Egy szenzációs partijáték, amely garantáltan megmozgatja az agyad minden részét!

Memóriában erős vagy, de megfigyelésben kevésbé? A térlátásod nem az igazi, de a logikád verhetetlen? A nyolcféle feladványból mindenkinek van rá esélye, hogy kirakódarabokat szerezzen, ha elég gyors! Az első játékos, aki „össze tudja rakni az agyát”, megnyeri a játékot!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció, megőrzés.



	8+
	2-6
	15-20 PERC
	135 X 135 X 45
	5999556750352



CORTEX²

Challenge

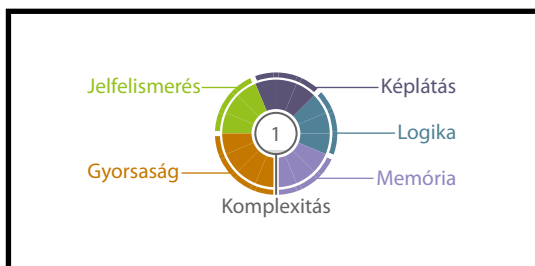


Mókás partijáték, amelyben – az elődjéhez hasonlóan – 8 különböző készséget felpörgető feladványokat kell a többiekénél hamarabb megoldani a győzelemhez.

A Cortex2 a nagy sikerű Cortex Challenge – IQ party folytatása, komplexebb készségfejlesztő feladványokkal, amelyek között analízis, megfigyelés, figyelemmegosztás és kombináció is szerepel, no meg az elmaradhatatlan tapintásos feladat, ami újabb 10 különleges kártyával színesíti a játékot. A Cortex2 lapjait bátran belekeverhetitek a korábbi változat paklijába.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció, megőrzés.

	8+
	2-6
	15-20 PERC
	135 X 135 X 45
	5999556752127

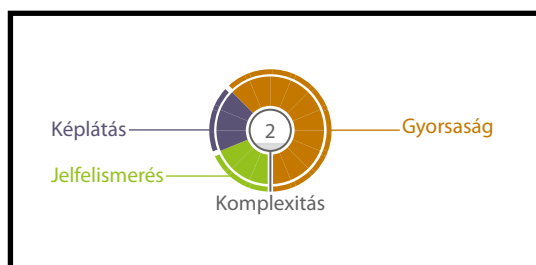




Ki lesz gyorsabb: aki védi az állatait, vagy aki zsákmányt akar szerezni?

A kaméleonok szúnyogot esznek, a kígyók meg kaméleont – de csak ha ugyanolyan színűek! Csak figyelni kell, a következő játékos mit csap fel, és nála gyorsabban reagálni: az ő lapjára csapni, ha az én állatom prédája, vagy a sajátomra, ha az enyém őneki eshet áldozatul. És aki lassabb, mint a többiek, nem esik ki: kopogó szellemként tizedelheti a játékban maradtak pakliját!

Kiemelten fejlesztett területek: reakciókészség, színfelismerés, vizuális differenciálás.



	6+
	2-8
	10-20 PERC
	130 X 130 X 75
	5999556752332

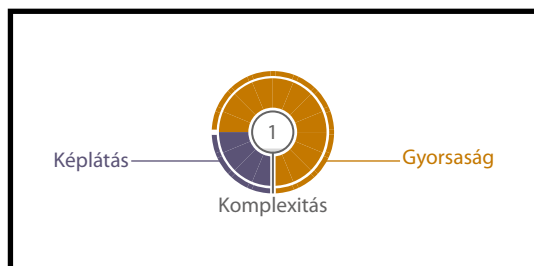


Fergeteges párkeresős partijáték – kezdődjék a dzsungelharc!

A játékosok egyszerre keresnek azonosságot a felcsapott, nonfiguratív mintájú lapokon, de csak a leggyorsabbnak van esélye lecsapni a fa totemoszlopra! Egyszerűnek hangzik, és az is – amíg játékba nem kerül egy-egy speciális lap, ami minden addigi szabályt felülír! A Jungle Speed méltán az egyik legnépszerűbb gyorsasági játék a felnőttek körében is!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.

	7+
	2-10
	15-40 PERC
	105 X 105 X 152
	3558380020523





Egy vidám családi játék, amelyben összehangolt erővel kell eljuttassunk egy guruló lovagot céljába...

Sir Görögöt irányítva kell a játékosoknak együtt leküzdeni a 20, egyre nehezedő kihívást. Az adott küldetés térképét 4 emelőkarral akasztjuk a játékdobozba, és ezek segítségével mozgatjuk a táblát, hogy az ide-oda gördülő Sir Görög végigjusson az akadályain. A táblán lévő lukakba lökhetjük le ellenségeinket, de vigyáznunk kell, nehogy közben utánaessünk!

Kiemelten fejlesztett területek: motorikus készség, kooperáció, koncentráció.



	7+
	1-4
	15-45 PERC
	264 X 264 X 62
	5999556752295



PANIC LAB



Találd meg az elszabadult amóbát! Az üldözésben leginkább a gyorsaság, a megfigyelőkészség és a memória nyújt segítséget.

A Panic lab laborjában elszabadultak az amóbák, így a játékosok feladata az, hogy minél előbb megtalálják őket. Ehhez lapkák és kockák nyújtanak segítséget, ám az amóbák cseles élőlények: a szellőzőnyílásokon könnyedén átszisszolnak, az átalakító szobákban pedig kedvükre változtatják színüket, mintájukat és formájukat. Győzzön a legjobb és leggyorsabb megfigyelő!

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, reakció.



	8+
	2-10
	10-30 PERC
	110 X 145 X 20
	3421271400714

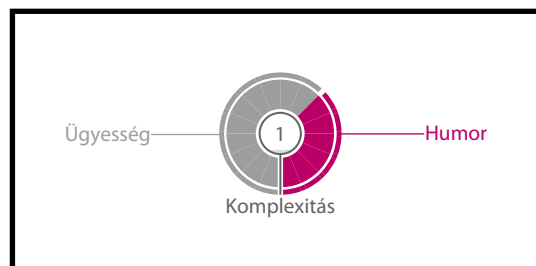


Na, a következő kártyának a jobb kisujjamhoz kellene érnie. Nem lenne gond, csak közben figyelnem kell, hogy a bal kezem a jobb alatt legyen. Ja, és a fejemen lévő kártya se potyogjon le!

Kibuggyanó nevetés kíséri, ahogy próbáljuk az újabb és újabb kártya utasítását tartani. A Jógiiban ugyanis az a győz, aki a legtöbb kártyát tudja felhúzni, és közben tartani tudja a korábbi kártyákat is – hóna alatt, feje tetején, miközben az egyik a szemét kell takarja... Vajon hány kártyáig bírjátok a kihívást?

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, mozgásképzet.

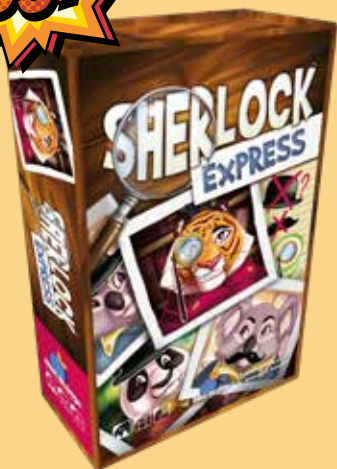
	8+
	3-12
	15-20 PERC
	110 X 145 X 20
	5999556750598



SHERLOCK EXPRESS



ÚJ!



Ki szűri ki leghamarabb a hat gyanúsított közül a tettest?

A játékosok a gyanúsítottak számát a maguk elé felcsapott korongok információi alapján igyekeznek csökkenteni. A pandáknak van alibijük, a tettes nem viselt kalapot, de nem is járt a könyvtárban. De csak az egyik nem visel monoklit – akkor a tigris az!

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, reakciókészség.



	6+
	2-6
	10 PERC
	180 X 110 X 40
	3664824000478

BIG BAZAR



Hány lába van? Mondd ki a kezdőbetűjét! Mire rímel a neve? – ha te vagy a gyorsabb, aki kimondja az egyik lapra a választ, megszerzi a két kártyát.

Mert csak az a két lap játszik a párbajban, amelyek ugyanolyan színű. És hogy épp mi a kérdés? Azt a szírványkártya közepén lévő korong határozza meg. Amit a bombák meg is fordíthatnak...

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció, rugalmas gondolkodás.



	6+
	3-6
	15 PERC
	180 X 180 X 40
	3770000904710



COPY OR NOT COPY

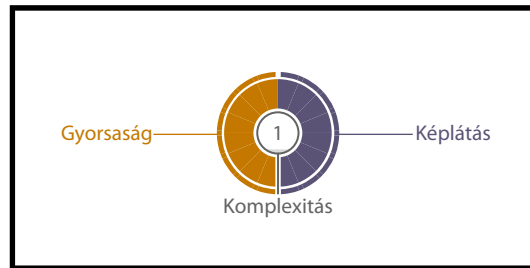


**A sárga! Ja, nem... annak egy pedálja hiányzik. Akkor a kék!
Ó, annak meg a csengője... Aha, a zöld bicikli az!**

Ki találja meg leghamarabb, hogy az ugyanolyannak kinéző képek közül melyik az eredeti és melyek a hiányos másolatok? Megfigyelőkészséget igénylő reflexjáték, amit több játékverzióban is kipróbálhattok!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, rendezés és rendszerezés.

	7+
	2-6
	15 PERC
	130 X 130 X 70
	3770000904505



QUIZOO

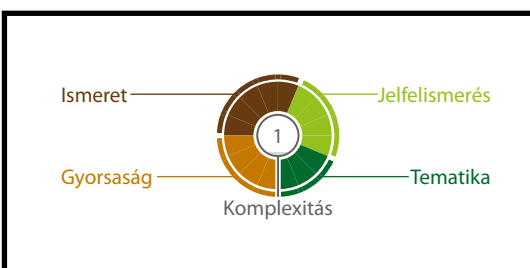


Melyik a gyorsabb? A delfin, a sas vagy az oroszlán? A lényeg, hogy te legyél a leggyorsabb!

Ez a játék a gyorsaságodat teszi próbára – és az állatokkal kapcsolatos ismereteidet Tudod, melyik állat kisebb vagy nagyobb, nehezebb, gyorsabb, esetleg hosszabb életű, mint a többi? Minden kártyánál más területre kell tippelned! Egy állati jó partijáték kicsiknek és nagyoknak egyaránt!

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, reakció, természeti ismeretek használata.

	6+
	2-8
	15 PERC
	130 X 130 X 70
	3770000904604



RATTO ZAKKO



Hol rejtőznek a színes ennivalók? És melyiken ül a légy?

Egy vidám gyorsasági játék, amelyben nem szabad, hogy megtévesse a játékosokat az étel színe. De nem elég megjegyezni, melyik búra alatt melyik étel rejtőzik, és gyorsan lecsapni rá, azt is észben kell tartani, ott csücsül-e a légy, olyankor legyet kell kiáltani.

Kiemelten fejlesztett területek: reakciókészség, vizuális differenciálás, memória.



	8+
	2-8
	20 PERC
	150 X 150 X 50
	4001504408848

DODELIDO



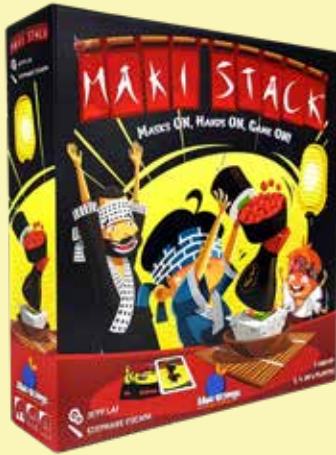
Van két ugyanolyan állat? És szín? Akkor dodelido!

A soron lévő játékos felfedi a legfelső kártyáját, és a három dobópakli egyikére teszi, majd ki kell mondania hangosan, hogy mi a közös a három lapban. Ha a szín és az állat is egyezik, dodelidót kell mondani! Ráadásul a teknős lelassít, és a krokodilt le kell csapni...

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, megoldáskeresési sebesség.



	8+
	2-6
	10-20 PERC
	110 X 110 X 35
	4001504408794

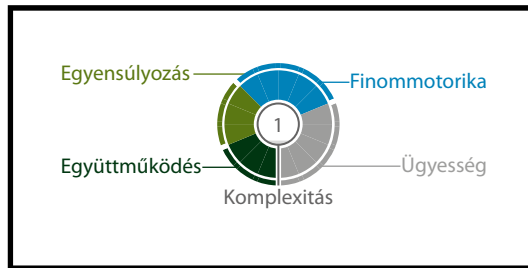


Várj: az uborkás tekerceszt rakd először a szószos táltra, és arra tedd a szójas üveget!

Két csapat (vagy két játékos) versenyzik egymással: ki tudja hamarabb összerakni a szusirendelést. Kétféle feladattípusban kell tornyot építeni: az evőpálcikásban két játékos építkezik egy-egy ujját használva, míg a szemkötősben egyikőjük vakon követi társa szóbeli utasítását... Egy japán hangulatú, vidám ügyességi parti-játék!

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, vizuális differenciálás.

	7+
	4-6
	15 PERC
	264 X 264 X 58
	80.397906.3003

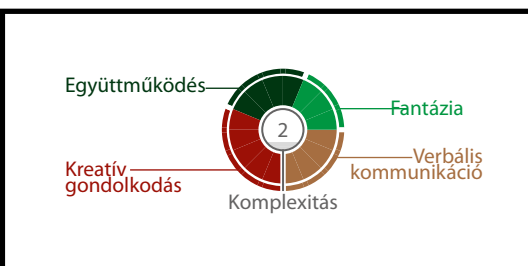


Gyors kéz és éles logika – ki forgatja leg-ügyesebben a térképdarabokat?

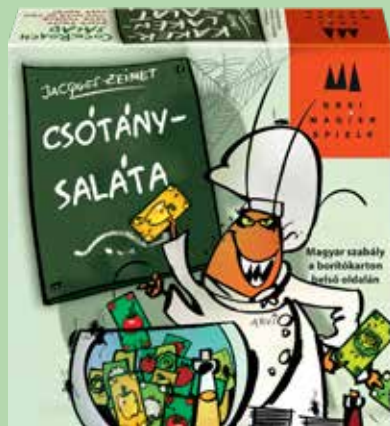
Ebben a partijátékban minden játékosnak a saját kártyakészletéből kell kiraknia a kincshez vezető utat, amit a körről körre újonnan felcsapott térképkártyákról lehetnek le. Aki a leggyorsabban illeszti össze hibátlanul az útszakaszokat, azé a kincs!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, sorba rendezés.

	7+
	2-4
	10 PERC
	130 X 130 X 80
	3770000904642



CSÓTÁNYSALÁTA



Négy zöldség, két szabály: ettől garantáltan összeakad a nyelved!

A játékosoknak nincs más dolguk, mint felcsapni a legfelső lapjukat, és azonnal kimondani a rajta lévő zöldség nevét. Kivéve, ha az előző kártyán is ugyanaz a zöldség volt. Vagy ha az előző játékos is ugyanazt mondta. Vagy ha a gonoszul vigyorgó csótányséf megtiltotta...

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, reakció.



	6+
	2-6
	10-20 PERC
	110 X 110 X 35
	4001504408398

CSÓTÁNYLEVES



Négy összetevő, ismerős recept – újszerű ízek!

Ismét négy összetevő, amit ki kell mondanunk – hacsak az előző kártyán is az volt vagy az előző játékos azt mondta. Vagy ha tilos. Ilyenkor csótánymama megsértődik, ha nem kóstolod meg a levest hangosan szűrcsölvé vagy nyammogsz jólesően!

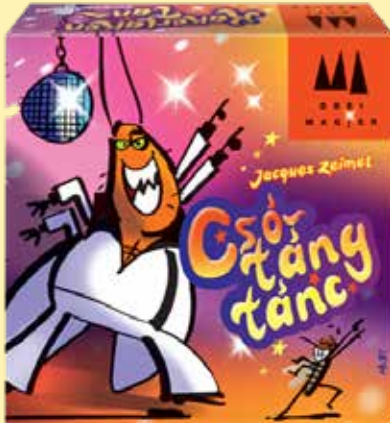
Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, reakció.



	6+
	2-6
	10-20 PERC
	110 X 110 X 35
	4001504408435



CSÓTÁNYTÁNC

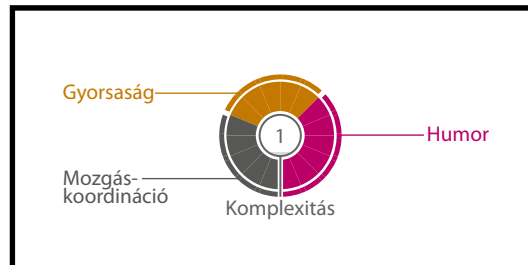


Perdüljünk táncra az izeltlábúakkal, de nem árt, ha táncpartnereink lépéseire is figyelünk!

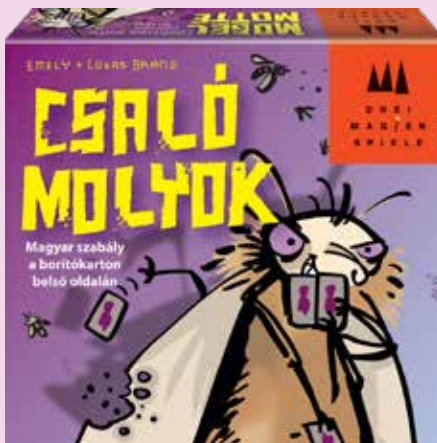
A játékosok egymás után csapják fel lapjaikat, és be kell mutatniuk az adott állathoz kapcsolódó táncmozdulatot, sőt, még a formáció nevét is ki kell mondják. Hacsak az előző játékos lapja is ugyanaz volt... vagy ugyanazt táncolta el!

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, reakció.

	6+
	2-6
	10 PERC
	110 X 110 X 35
	4001504408695



CSALÓ MOLYOK

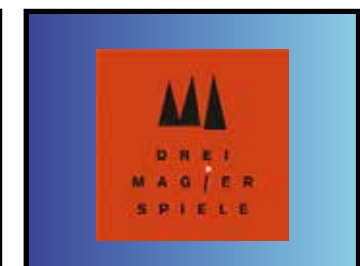
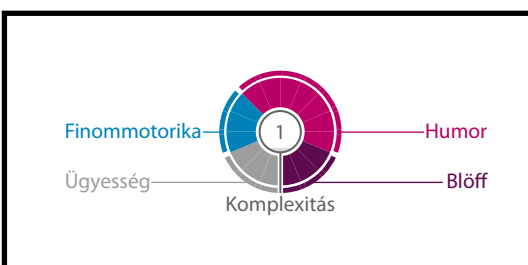


Ha nyerni akarsz, nem lehetsz becsületes!

Ebben a kártyajátékban különböző bogarak más és más reakcióra ösztönöznek, de a molylepkés lapokat nem lehet kijátszani – titokban kell tőlük megszabadulni. Hogy milyen trükkkel? Mindenki találja ki! Csak az Örbogár észre ne vegye...

Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, megoldáskeresési sebesség, reakció.

	7+
	3-5
	20 PERC
	110 X 110 X 35
	4001504408626



SPAGHETTI



Kifőztünk egy remek játékot!

A spaghetti nagyon finom olasz tésztaétel, de megenni nem kis feladat. A tészta hosszú szálai nem adják könnyen magukat, ide-oda csúszkálnak és tekeregnek. Csak a legügyesebbek nem pacáznak mindent össze, számukra a spagettievés tiszta művészet. Szeretnél közelebb kerülni az olasz konyha eme remekéhez és jól játszani a barátokkal vagy a családi asztalnál?

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, helyzetfelismerés.



	6+
	2-4
	20-30 PERC
	260 X 260 X 56
	5900221032819

YOGA SPINNER



Egészséges testmozgás és társasjáték egyben!

Ez a játék felráz és megmozgat! Pörgesd meg a kereket, húzz egy megfelelő színű kártyát, és hajtsd végre a feladatot! Például a lótuszülést... Ha azt tíz másodpercen át tartod, tiéd a kártya! És ha minden szint összegyűjtöttél, nyertél! De a fehér kártyákon páros feladatok vannak – ahhoz partnert is kell válassz.

Kiemelten fejlesztett területek: mozgásképzet, pozitív énkép.



	5+
	2-4
	10 PERC
	190 X 190 X 45
	19275018429

GYEREKTÁRSASJÁTÉKOK

A gyerektársasjátékok egyszerre izgalmasak és szórakoztatóak gyerekeknek önállóan és felnőttel együtt játszva, miközben a képességek fejlesztésére is nagy hangsúly fektetnek. Varázslatos mese, amelynek a gyerek aktív részese és amelybe boldogan belefeledkezik.



Hol talál manapság izgalmas szórakozást egy kölyök?

A felnőttek szabályai miatt folyton láthatatlan falakba ütközünk!



De ebben a világban...

...szabadon szárnyalhat a fantáziánk!



És ha bármikor veszítenénk is...

...gyerekjáték megint nekikezdeni!



Narancssárga, csíkos, a dzsungelben él és húst eszik – mi az?

A Concept, a rendkívül népszerű partijáték gyerekeknek szóló verziójában csakis a kicsik szívéhez közel álló bundás és szárnyas, uszonyos és patás kedvenceket kell kitalálni, háziállatokat és vadállatokat egyaránt. És hogy a játékelmény a sikeres megoldás feletti örömről szóljon, a megfejtést a szülővel közösen kell megtalálják – de ha a gyerekek belejöttek, egymással is versenghetnek!

Kiemelten fejlesztett területek: intuitív gondolkodás, fogalomalkotás.



	4+
	2-12
	20 PERC
	275 X 275 X 48
	5999556752349

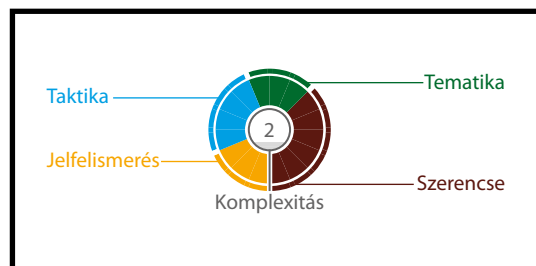


A vasutazás mostantól gyerekjáték – akár az óvodások is kipróbálhatják!

A világszerte közkedvelt családi játék, a Ticket to Ride hatéves kortól ajánlott verziójában könnyebbé vált az utazás: az útvonalak rövidebbek, az illusztrációk kedvesebbek és színesebbek, és ami a legfontosabb: nem kell a pontokat számolni! A játék igazi versenyfutás: az győz, akinek először sikerül hat menetjegyet teljesíteni. És a menetjegyeken sem kell semmit elolvasni: mindegyik várost egy egyedi rajz jelez. Rövid játékidő, könnyed szabályok – vidám küzdelem az Aranyjegyért!

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, analitikus gondolkodás.

	6+
	2-4
	15-30 PERC
	277 X 277 X 57
	5999556750345





A könnyed partijátékok királya színes állatbőrbe bújtatva!

55 kártya, mindegyiken 8 színes állatfigura – gyorsasági kihívás gyerekeknek és felnőtteknek egyaránt! A színpompás rajzok mindegyike könnyen beazonosítható és megnevezhető, hiszen az állatokat mindenki ismeri, így nagyobb sikerélményt jelent a játék már kis kortól. Egy állati jó játék, nem csak állatbarátoknak!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.



	6+
	2-8
	15 PERC
	130 X 130 X 75
	5999556750376

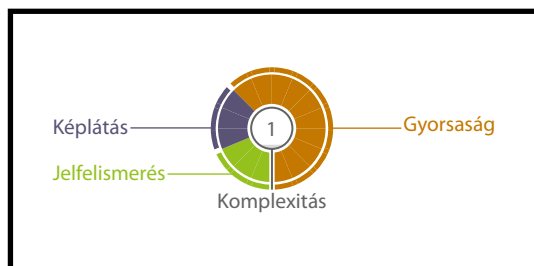


Az utóbbi évek egyik legnagyobb sikere a Dobble – most itt a junior verzió is!

Nem sokat lehet egyszerűsíteni egy olyan játékon, mint a Dobble, de nincs is rá szükség. A Dobble Kidsben a lényeg nem változott: minél gyorsabban meg kell találni azt az ábrát, amely mindkét felcsapott kártyán szerepel. A különbség mindössze annyi, hogy nyolc kép helyett csupán hat szerepel egy lapon, és mind állatokat ábrázol, hogy a legkisebbek is igazán otthonos terepen verjék kenterbe a felnőtteket!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.

	4+
	2-5
	10 PERC
	130 X 130 X 75
	5999556750062

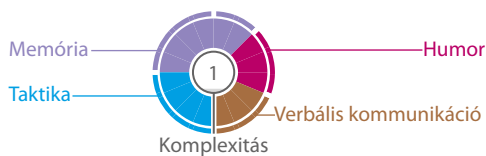




Látjátok, itt a cicakártya – nem az én macskám piszkított a nappaliba! Szerintem valaki más nyuszija volt az!

Gyorsaságra és memóriára lesz szükségük a gyerekeknek (és a felnőtteknek!) ahhoz, hogy ebben a vidám kártyajátékban hamar megszabadulhassanak a lapjaiktól – és másra kenhessék a „balesetet”. Színes állatkártyák, gyors partik – garantált kacagás!

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, deduktív gondolkodás, felidézés.



	6+
	3-6
	15 PERC
	110 X 180 X 38
	5999556752288



CLOUDS



Nyúl, gitár, repülőgép? Melyik gyerek találja meg hamarabb a felhők rajzait?

Egymással versengve kereshetik a gyerekek a felhők figuráit – ezúttal az asztallapon, nem az égen! Aki elsőként találja meg a nyuszifelhő két darabját, maga elé teheti, és aki a legtöbb felhőt gyűjti össze, az lesz a legügyesebb! Egy, a fantáziát megmozgató párkeresős játék a legkisebbeknek!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, megoldás-keresési sebesség.

	4+
	2-5
	10 PERC
	110 X 180 X 38
	3770000904741



CUBEEZ



Két kocka és egy téglalap – mosolyalbum gyors ujjak között.

Versengés folyik a gyerekek között: ki tudja a kártyán lévő arcot leghamarabb kirakni a saját elemeiből? Mindenkinek ugyanaz a két kocka és téglalast van a keze ügyében, az oldalain különböző pillantásokkal, vigyorokkal – csak ügyesen kell forgatni őket, és már kész is a feladatkártyán szereplő arc. Fürge ujjak, villámlogika!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, rendezés és rendszerezés, megoldáskeresési sebesség.

	6+
	2-4
	10 PERC
	130 X 163 X 52
	3770000904949



Kids!



CORTEX

Challenge



Könnyedebb feladatok, új kihívások – itt a nagy sikerű partijáték gyerekeknek készült verziója!

A feladat a régi: rakd össze az agyadat! A még színesebb kártyákon a memória és a párkeresés mellett a tapogatós lapok is megmaradtak, de a gyerekek kedvéért egyes feladattípusok átalakultak, helyet kapott például a „kakukktójs” is. Nyolcféle feladvány – hogy a kicsik is próbára tehesék az agyukat!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció, megőrzés.



	6+
	2-6
	15 PERC
	135 X 135 X 45
	5999556750611



Okos kertész

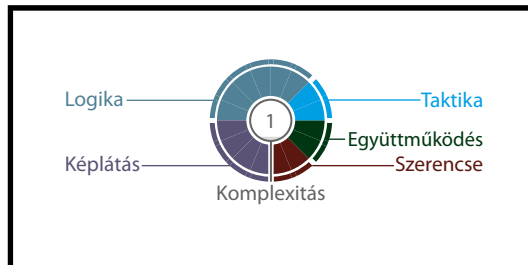


Virágos fejtörők a legkisebbeknek és a családnak!

A virágágyásban a megfelelő helyre kell kerüljenek a színes virágok. Ebben a logikai játékgyűjteményben talál magának való feladatot óvodás, kisiskolás és felnőtt egyaránt! A legkisebbek egymással együttműködve szépíthetik a kertet, a nagyobbak egymás ellen vagy akár az egész családdal közösen. Kombináció, matematikai alapismeretek és egy kis taktika. Aki szereti egyedül törni a fejét, azt is sok feladvány várja, négy nehézségi szinten.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, kombinációs készség, számolás.

	4+
	1-12
	20 PERC
	210 X 210 X 50
	5999556751588



Csodapalota

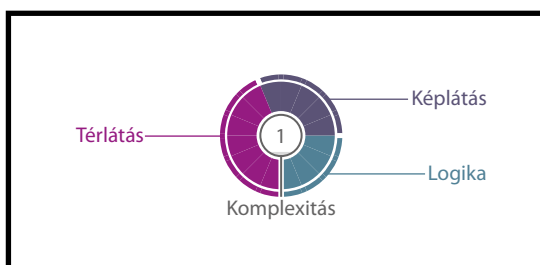


Építsd fel a tündérek apró kastélyait!

Különleges, térlátást fejlesztő játék a Csodapalota. Színes építőelemekből kell a feladványkártyáknak megfelelő tündérpalotákat felépíteni. Lehet egyénileg küzdeni a megoldásért, de akár párversenynben is játszható, sőt haladóknak még egy sokkal izgalmasabb verzió is kipróbálható: az egyik játékos szóban irányítja a háta mögött zajló építkezést! Csatokban még izgalmasabb, és egy játék akár percek alatt is befejezhető – de négy nehézségi szint vár ránk!

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, vizuális differenciálás.

	4+
	1-8
	5-10 PERC
	210 X 210 X 50
	5999556751755





Egy igazi fagyaltos nem csak finom fagyit készít, de gyorsan össze is állítja a megrendelést!

Ebben a játékban fagyaltosok bőrébe bújhatunk, és a vetélytársainknál gyorsabban kell kielégíteni a vevők kéréseit. A cél az, hogy az ínyciklandó, színes gombócok a jó tölcsérekbe, esetleg egymás hegyén-hátán egyensúlyozva kerüljenek a pultra – a feladatkártya szerint!

Kiemelten fejlesztett területek: helyzetfelismerés, gyorsasági koordináció, reakció, logikai megoldás, vizuális differenciálás.



	6+
	2-4
	15 PERC
	265 X 265 X 60
	3770000904581



Elátkozott ez a kastély... vagy a kezem az? Megint nem sikerült elsőként a helyére ráznom a kalandor figuráját!

A Panic Mansion mókás ügyességi játék, amelyben a feladatkártyán szereplő tárgyakat – melyek száma nehézségi fokozatonként különböző – kell a kezünkben lévő, 8 szobás kastély egyik szobájába „rázni” úgy, hogy a kastély többi lakója a szoba ajtaján kívül maradjon. És hogy melyik szoba az? Azt a következő kártya hátlapjának színe adja meg!

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, logikai megoldás.



	6+
	2-4
	10-20 PERC
	266 X 266 X 70
	3770000904581

GOBLET GOBBLERS

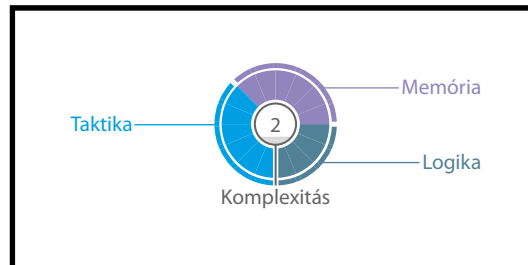


Az egyik legnépszerűbb logikai játék újabb verziója gyerekeknek!

Az amőbához hasonlóan itt is egy hármast kell kialakítanunk a pályán a saját színünkből. De mi van akkor, ha eltüntethetem az ellenfelem bábit? A Gobblet Gobblersben az üreges bábuk egymásra helyezhetők, így a következő lépésnél jó, ha arra is emlékszünk, melyik bábu alatt milyen szín van!

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, megőrzés.

	5+
	2
	5-10 PERC
	240 X 240 X 55
	3770000904369



PENGOLOO

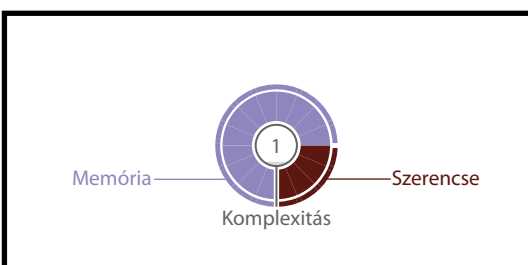


Ki emlékszik, melyik pingvin melegíti a sárga tojást?

A két kocka mondja meg, milyen színű tojásokat kell megtalálni – két pingvint emelhet meg a játékos a dobása után. Ha megtalálta őket, a saját jégtáblájára költöztetheti a pingvineket – csak aztán nehogy a következő játékos továbbcsábítsa őket...

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidézés.

	4+
	2-4
	5-10 PERC
	240 X 240 X 55
	3770000904369



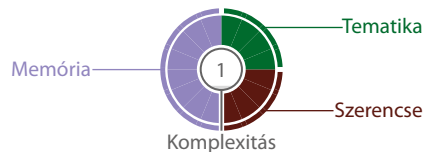
HAPPY BUNNY



Segítsetek a nyuszinak sok répát gyűjteni, de a legszebb répákat hagyjátok meg a kertésznek!

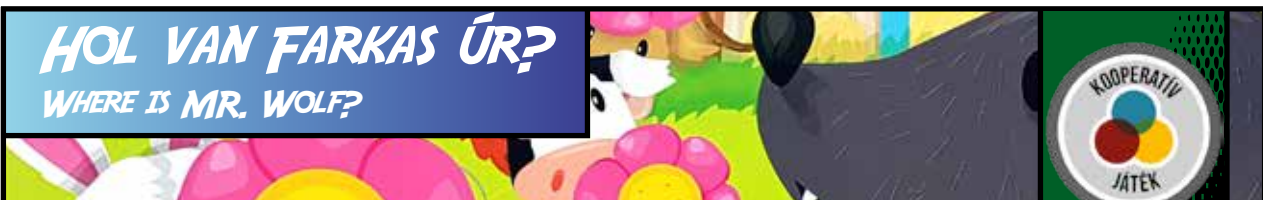
Ebben a legkisebbeknek készült játékban a játékosok egymás után dobnak és lépnek, majd a mező szerinti répákat a földből kihúzva megnézhetik. Az érett répa meg van rágva, azt a nyuszi(csapat) megtartja, de a többit vissza kell dugni. És ezeket jól fejben kell tartani, mert az ösvény rövid! A játék egymással versengve is játszható.

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidézés.



	3+
	1-4
	15 PERC
	240 X 240 X 55
	3770000904802

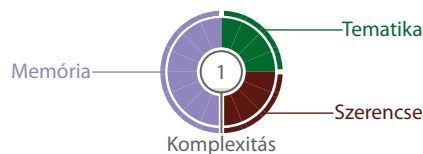
HOL VAN FARKAS ÚR? WHERE IS MR. WOLF?



Tereljtek be minden állatot a pajtákba, mielőtt odaér a farkas!

Ebben a könnyed memóriajátékban a kicsiknek egyesével kell felfordítani a virágkorongokat, és az alá bújó állatokat a megfelelő pajtába vezetni. Fejben kell tartaniuk, melyik pajtában ki van már benn, mert többen nem férnek be. Csak közben nehogy farkasra találjanak...

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidézés, felelősség.



	4+
	1-4
	10 PERC
	240 X 240 X 55
	803979061009

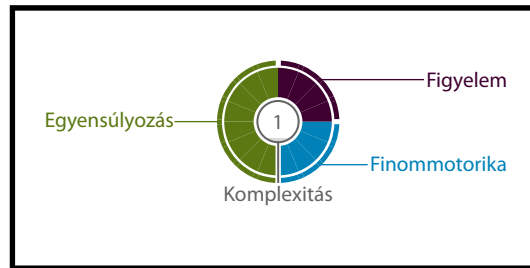


Keekee imádja a gyümölcsöt, és egész sokat elbir belőlük – csak le ne ejtsen néhányat!

A játékosok felváltva pakolnak finomabbnál finomabb gyümölcsöket az ügyes kis majom kezébe és fejére. Keekee tartja is őket, és kér még, amíg csak bírja, de végül elveszti egyensúlyát, és leejt néhányat. Hogy mikor? Ez csak a játékosok döntésén múlik, hisz ők választják ki, melyik végtagját terhelik tovább.

Kiemelten fejlesztett területek: koordinációs pontosság.

	3+
	1-6
	10 PERC
	240 X 240 X 55
	3770000904581

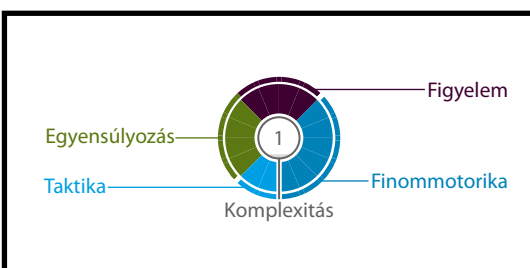


Zimbbos cirkuszában a legkisebbeké a porond.

Ha elég ügyesek, óriási elefántpiramissal kápráztathatják el a publikumot. A Zimbbos! egy egyszerű ügyességi játék, amely hároméves kortól tanítja a számokat és a színeket, miközben játékosan fejleszti az apróságok ügyességét. A soron következő játékos dob a kockával, és feltesz annyi elefántot a piramisra, amennyit dobott. A játékot az nyeri, aki a piramis csúcsára felteszi az utolsó állatot.

Kiemelten fejlesztett területek: koordinációs pontosság.

	3+
	1-4
	10 PERC
	240 X 240 X 55
	3770000904581



DOG RUSH



ÚJ!



Egy ügyességi gyerekjáték, amelyben az összegubancolódott madzagok között kell a leghamarabb megtalálni az adott színű kutyas pórázának végét.

Lásd át a kavalkádót, kövesd végig a szemeddal a megfelelő vonalat, és ragadd meg a golyót! Vajon ki szerzi meg a legtöbb csontot a kutyasának?

Kiemelten fejlesztett területek: reakciókészség.



	4+
	2-6
	5 PERC
	120 X 80 X 38
	3664824000409

SPRINT!



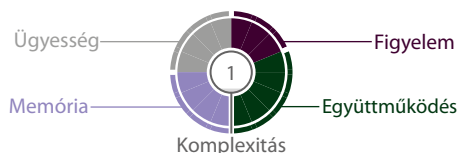
ÚJ!



Ebben az együttműködős játékban az a feladat, hogy a teknőst hamarabb célba juttassák a játékosok, mint a nyulat, amihez a felcsapott kártya értékének megfelelő számú lapot kell leemelni a pakli tetejéről.

Minél pontosabban emelnek, annál többet léphet a teknős, de a nyúl sem hagyja magát, és minden játékos köre végén igyekszik az élre törni. Némi kezűgyesség és jó szemmérték kell hozzá, hogy a változó hosszúságú pályán legyőzzük a hengegő nyulat.

Kiemelten fejlesztett területek: becslési készség.



	6+
	2-4
	10 PERC
	120 X 80 X 38
	3664824000393

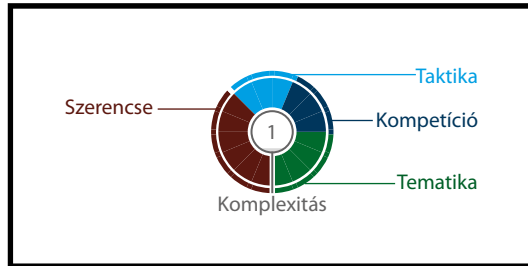


Az Oh My Gold! egy könnyed kockajáték, amelyben a játékosok négy dobókocka eredményét felhasználva kincsesládákat szereznek meg és nyitnak ki – vagy szereznek a többi játékostól!

A kockadobás után mindig három kincsesláda közül szerezhetünk meg annyit, amennyi kinyitásához elegendő kulcsot dobtunk. A bennük lévő kincset azonban csak akkor tudhatjuk biztonságban, ha ehhez rendelkezünk a gurított ábrák közül a ládában lévő aranyaknak és gyémántnak megfelelő számú kockával.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás.

	5+
	2-5
	10 PERC
	120 X 80 X 38
	3664824000386

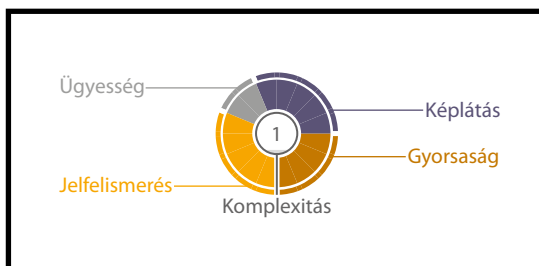


No, a létra meg is van, de hol a polip? És vajon melyik ablakban lesz?

A játékosoknak a felcsapott feladatkártyán szereplő képet – vagy nehezebb verzióban képeket – kell forgatható korongjukon, azaz a korongot borító maszkon lévő három ablakban felfedezni. Hat játékerzió garatálja a szemet és agyat próbára tevő szórakozást.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, megoldás-keresési sebesség.

	6+
	2-6
	10-15 PERC
	180 X 180 X 40
	803979053004



ONCE UPON A CASTLE



Minden gyerek szeret kastélyt építeni – hát még rajzolni! Egy egész kastélyt kell lakókkal megtöltsenek, és az építkezéshez csak a kockadobás eredményét használhatják.

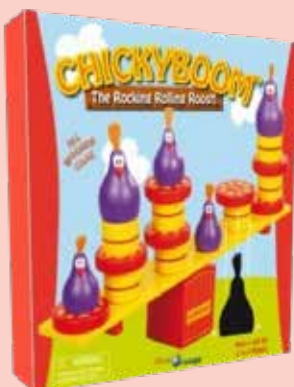
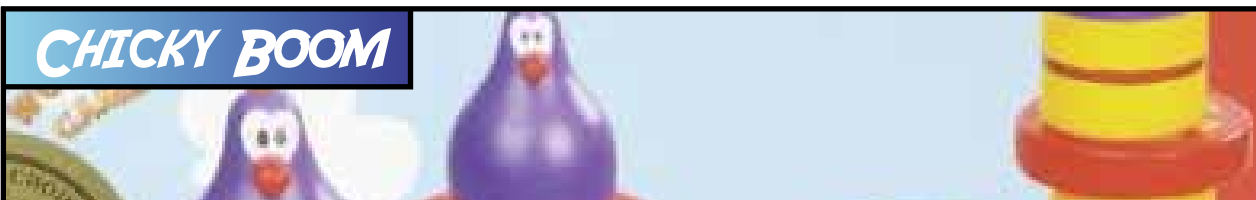
A birodalom legjobb kastélyait építik fel a játékosok, és meg is rajzolják minden egyes elemét. Kockadobásokkal juthatnak lakomához, fához, kőhöz vagy aranyhoz, amiből falakat és tornyokat építhetnek, illetve személyzethez. Egy teljesen befejezett vár vagy fontos vendégek tovább emelhetik a végső pontszámot.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, kombinációs készség.



	6+
	2-4
	30 PERC
	265 X 265 X 60
	3664824000171

CHICKY BOOM



Igyekezünk minél többet zsákmányolni a kakasülön csücsülő tyúkok közül, miközben végig ügyelnünk kell arra, nehogy kibillentsük a libikókát egyensúlyából.

A játékosok feladata, hogy a felállított játéktérről egyesével leemeljenek egy tyúkot, kocsikereket vagy szénabálát, mert ezekért járnak a győzelmi pontok, de csak akkor, ha a mozdulat végén a billegő szerkezet még mindig egyensúlyi állapotban van, amihez a kellő súlyokat és távolságot is jól kell felmérnünk.

Kiemelten fejlesztett területek: módszeres ellenőrzés, logikai megoldás.



	4+
	2-4
	10 PERC
	241 X 241 X 57
	3770000904253

TOP 100

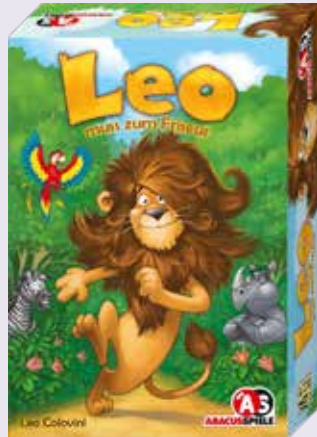
GYEREK



nominiert zum
KINDERSPIEL DES JAHRES
© Spiel und der Medienkompetenz
Év
Gyerekjáték-
díj
2016 jelölt



LEO

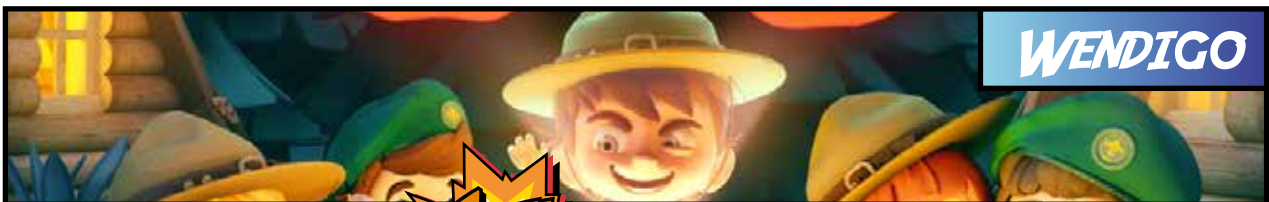
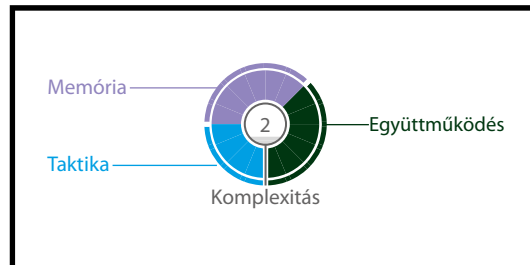


Vajon Leo eljut időben a fodráshoz, vagy túl sokat cseveg az út mentén?

A kis oroszlán lassan ki se lát a sörénye alól. A játékosok feladata az, hogy végigvezessék a lefordított lapokból álló ösvényen a fodráshoz – amíg az nyitva van. Ehhez azonban előbb fel kell fedezniük, melyik mezőn milyen állat rejtőzik, aztán emlékezni erre, és a megfelelő lapot kijátszva, idővesztés nélkül haladni tovább.

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, következmények vállalása, esélykalkuláció.

	6+
	2-5
	30 PERC
	190 X 275 X 67
	4011898041613



WENDIGO

ÚJ!

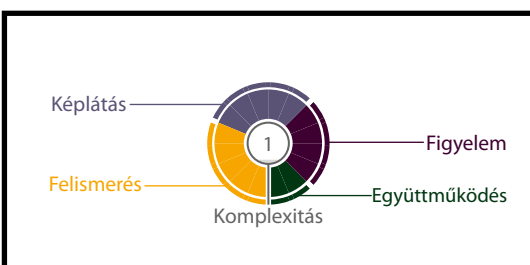


Egy memóriát és megfigyelőkészséget próbára tevő játék, amelyben a gyerekek meg kell jegyezniük, a cserkészttábor lakói közül melyik került új helyre.

Wendigo, az erdei rém az egyik gyerek korongja hátoldalán rejtőzik. Minden körben ez a korong más helyre kerül, és az ott lévő cserkészt foglyul ejti. Ha a gyerekek nem jönnek rá, melyik korong került más helyre, az új körben a Wendigo újabb gyereket rabol el...

Kiemelten fejlesztett területek: memória.

	6+
	2-6
	10 PERC
	191 X 191 X 61
	807658000570





DAS MAGISCHE LABYRINTH FÉMDOBOZOS



	10-15 PERC
	114 X 184 X 40
	4001504514013



A kis mágusoknak varázstárgyakat kell összegyűjteniük a labirintusban, ám mindenhol falakba ütköznek.

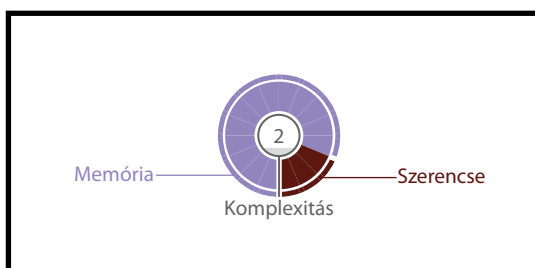
De ha megjegyezték, melyiknek milyen színű az alapozása, csak ki kell mondaniuk azt a színt, és a fal már el is tűnik. Ha valaki eléri a célját, a falakat újra fel kell építeni mindenhol. Melyikük lesz a legügyesebb, és gyűjti össze a varázstárgyakat leghamarabb?

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés.

Jegyezd meg a láthatatlan akadályokat a labirintusban, és szerezd meg a kincset!

A játékosok a dobozba épített és bármikor átváltható, táblával letakart, „láthatatlan” labirintusban igyekeznek eljutni a kincseket rejtő mezőkre. Csakhogy ez nem olyan egyszerű! A bábuk aljára mágnesesen tapadó fémgolyók leesnek, ha akadályba ütköznek, és a játékos újra a sarokból indulhat. De így eggyel több falról tud...

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, térbeli orientáció.



	6+
	2-4
	20-30 PERC
	295 X 295 X 74
	4001504888107

AZ ELVARÁZSOLT TORONY

TOP 100
GYEREK

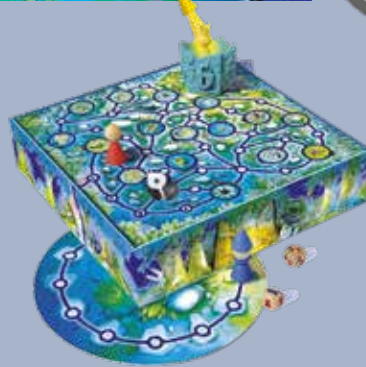
KOOPERATÍV


JÁTEK

 Kinderspiel
des Jahres


KRITIKERPREIS

 Év
Gyerekjátéka-díj
2013

**DER VERZAUBERTE TURM
FÉMDOBOZOS**


	10-15 PERC
	114 X 184 X 40
	4001504514013

Szabadítsátok ki a hercegnőt a gonosz varázsló fogságából!

A varázslót irányító játékos elrejtja a kulcsot a tábla valamelyik mezője alá, a kis lovas ezt próbálja megkeresni. De sietnie kell, mert a varázsló is elindul a barlangjából! Ha a mágneses figurával a kulcsot rejtő mezőre lépnek, egy kattanas jelzi, hogy megtalálták. Már csak a jó zárba kell illeszteni, hogy a hercegnő szó szerint kirepüljön a fogságából!

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felelősség.

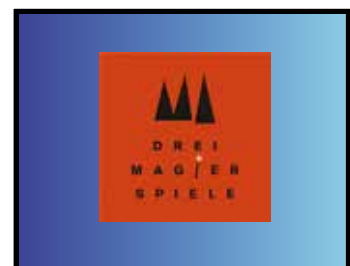
Ő jaj, a hercegnő a gonosz varázsló fogságába esett, aki egy toronyba zárta őt!

Még a kulcsot is jól elrejtette, hogy Robin ne találhassa meg. De nem elég, hogy a herceg (vagy csapata) elsőként találja meg a kulcsot, arra is rá kell jönnie, hogy az a torony öt zárjából melyiket nyitja. A Drei Magier klasszikus játéka úti kivitelben – az asztali játék elemeinek okos átalakításával.

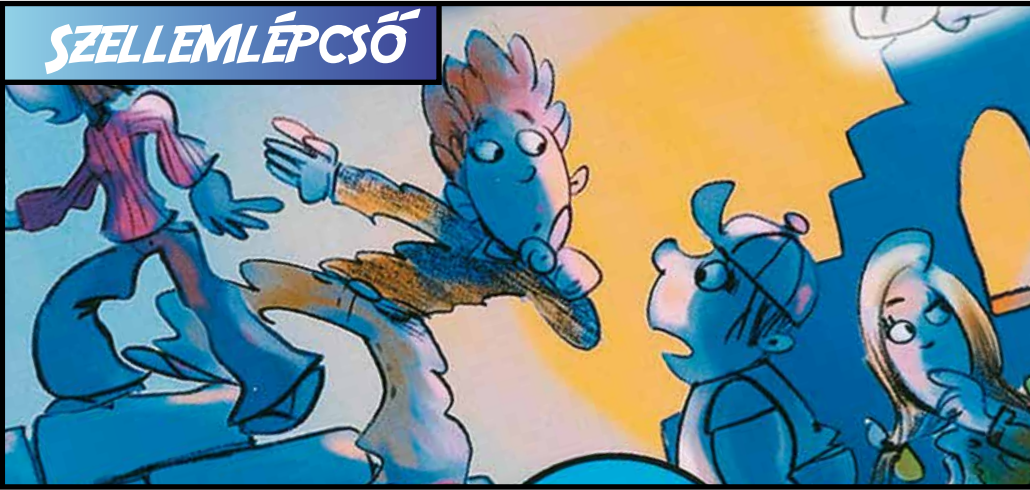
Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felelősség.

	5+
	2-4
	20 PERC
	295 X 295 X 68
	4001504408671

Memória		Együttműködés
Komplexitás		Szerencse



SZELLEMLÉPCSŐ



TOP 100
GYEREK

Kinderspiel
des Jahres
KRITIKERPREIS
Év
Gyerekjátéka-díj
2004

GEISTER TREPPE FÉMDOBOZOS

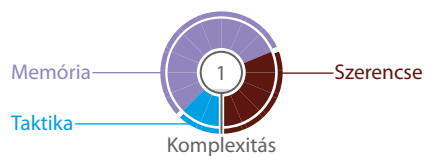


	10-15 PERC
	114 X 184 X 40
	4001504514020

Sötétben minden kísértet fehér.

Vásott kölykök akarják megijeszteni a torony szellemét – igyekeznek hamar felérni a lépcsősor tetejére, de a szellem egymás után elvarázsolja és össze is keveri őket. (Szellem)gyerek legyen a talpán, aki meg tudja őket különböztetni! Ha ez nem sikerül, akár a másikat is terelhetik a cél felé. Mókás és szellemes memóriajáték!

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidézés.



	4+
	2-4
	15-25 PERC
	270 X 270 X 54
	4001504408114



BURG FLATTERSTEIN

FÉMDOBOZOS



Ki repteti ügyesebben a denevéreket és találja el a vár ablakait velük?

Flatterstein várának csúcsán egy kupa várja a legügyesebb játékost! A győzelemhez más se kell, csak pontos célzás és egy fújtatás, hogy a kis denevér az egyik ablakon át repüljön! Egy ügyességi játék, amelyben a biztos kéz és a precíz tudó játssza a főszerepet!

Kiemelten fejlesztett területek: mozgásképzet, koordinációs pontosság.

	5+
	2-4
	10-15 PERC
	114 X 184 X 40
	4001504514129



SIMLIS DONGÓK

SCHUMMEL HUMMEL

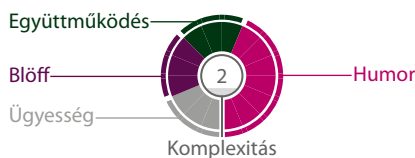


Tilos csalni? Hát ebben a játékban nem. Sőt, ahhoz, hogy nyerj, kell is csalnod!

Egy vidám kártyajáték, amelyben a kártyákat „színre szín” alapon lehet lerakni – kivéve a dongókat! Azokat bizony el kell tüntetni. Csak az örökös észre ne vegye! És közben figyelni kell a pókokra, darazsokra is...

Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, megoldáskeresési sebesség, reakció.

	7+
	3-5
	20-25 PERC
	110 X 110 X 35
	4001504408817



DIFFERENCE



JUNIOR



4+



3421271401537

A klasszikussá vált, eltéréskereső Difference – ezúttal a legifjabbaknak!

A Difference Junior vidám és színes képekkel állítja kihívás elé már az óvodások megfigyelőképességét is. Két nehézségi szinten kell a gyerekeknek megtalálniuk a saját és az asztal közepén lévő kártyák közötti két különbséget. A legügyesebb megfigyelő szabadul meg a leghamarabb a lapjaitól – és nyeri meg ezzel a játékot!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, megoldáskeresési sebesség.

Itt minden a különbségekről szól, illetve sokkal inkább arról, hogy mennyire tudjuk észrevenni őket!

A Difference társasjátékban egy-egy gyönyörűen illusztrált kártyát kapunk, minden játékos ugyanazt – vagy mégsem? Két apró eltérés van minden egyes lappár között, és ezeket csak a legszemfülesebbek tudják megtalálni. Amint megvan a kirakott laptól való két eltérés, a játékos a saját lapját a középső lap tetejére teszi, és jöhet a következő forduló.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, megoldáskeresési sebesség.



Képlátás



Komplexitás

Gyorsaság



6+



2-6



20 PERC



110 X 145 X 20



3421271401544

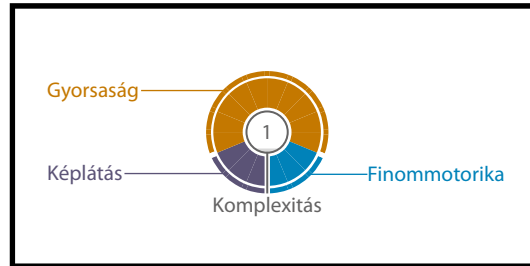


Gyümölcsöző gyümölcsözön! Légy gyors és figyelmes, gyűjtsd be a legtöbb gyümölcskorongot!

A Gigamic kiadó ezúttal a legkisebbeknek szerez felejthetetlen perceket. A játékosok a két oldalukon más-más gyümölcsöt ábrázoló korongokból építenek tornyot maguk előtt, összeforgatva az egyforma lapocskákat. Kié lesz a legmagasabb? Megfigyelés, gyorsaság és rengeteg kacagás!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, megoldáskeresési sebesség.

	4+
	2-6
	20 PERC
	110 X 145 X 20
	3421271401612

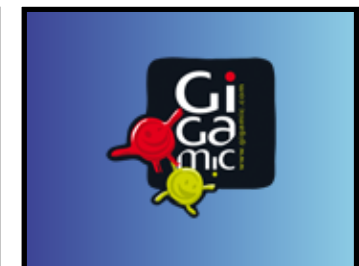
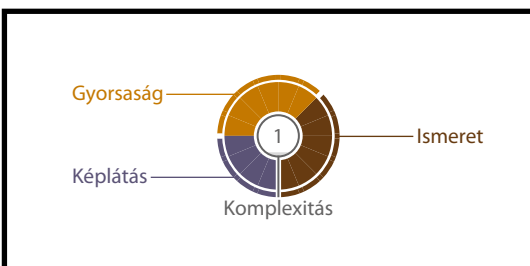


Sasszeded van? Tedd próbára!

Dobj a három kockával, és találd meg azt az állatot a kártyák között, amelyre igazak a dobott tulajdonságok! Húsevő, négy lába van és vízben él? Vagy éppen mindenevő, két lába van és repül? A Specific nem kimondottan oktatójáték, de azért a figyelem és gyorsaság mellett némi memória sem árt!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, természeti ismeretek használata.

	6+
	2-10
	20 PERC
	110 X 145 X 20
	3421271413219



QUORIDOR KID



TOP 100
GYEREK



Egerek a labirintusban – ki eszik először a sajtból?

A Quoridor Classic játék fából készült, vidám verziója a fiatalabb korosztályt szólítja meg. Mindegyik egér a saját, színnel jelölt sajt szeletéhez igyekszik a túlóldalra, de ugyanúgy labirintusba kerülhet, amikor ellenfelei falapot tesznek az útjába. A játéktér kisebb, így a játékidő is lerövidült – a kedves figurákkal igazi családi szórakozás!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinációs készség.



	5+
	2-4
	10 PERC
	280 X 280 X 60
	3421271301059

PICMIX



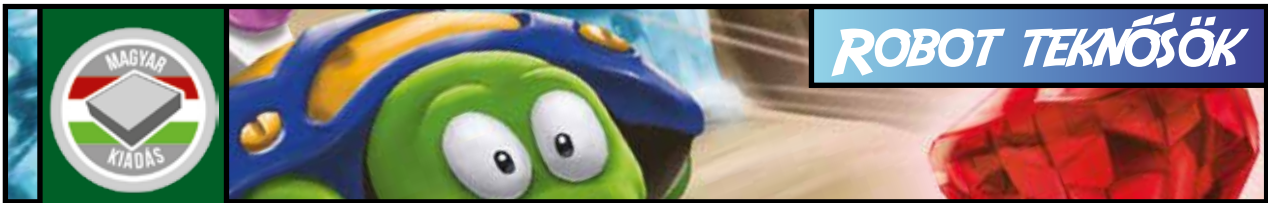
Fergeteges gyorsasági társasjáték praktikus fémdobozban!

Minden játékos kap a saját színében négy kártyát, amelyek mindkét oldalán 2-2 ábra látható. A feladat mindössze annyi, hogy úgy tegyék ezeket maguk elé, hogy csak a közepén felcsapott feladatkártyának megfelelő tárgyak látszódnak, a többi ne. Ki lesz a leggyorsabb?

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, rendszerezés és rendezés.



	6+
	2-6
	20 PERC
	110 X 145 X 20
	3421271413714



ROBOT TEKNŐSÖK

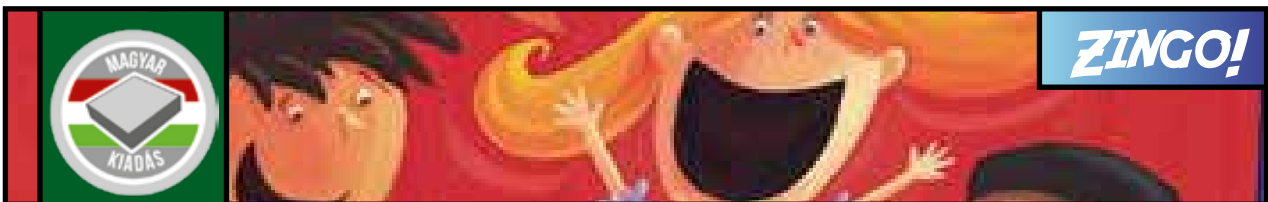
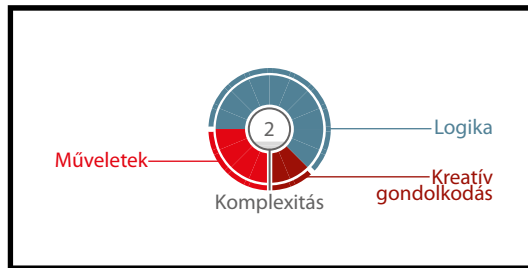


Vezesd végig a teknősödet hosszú vándorútján egyenesen az ékkövéhez – versengésmentes társasjáték kis programozóknak.

A Robot Technosok játékos formában mutatja be a gyerekeknek a számítógépes programozás logikai alapjait. A játékban mindkinek el kell juttatnia a saját teknősét a hozzá tartozó ékkőhöz. Mindkinek saját paklija van, ennek segítségével kell megterveznie az ékkővéhez vezető útvonalat, egyszerre hajtva végre az előzőleg sorba rendezett lapok utasításait és leküzdve az útjába kerülő akadályokat. Azokból pedig akad szép számmal, legyen az elolvasztandó jégtorony vagy eltolható faláda!

Kiemelten fejlesztett területek: kombinativitás, logikai megoldás, algoritmikus gondolkodás.

	4+
	2-5
	15-20 PERC
	267 X 267 X 51
	5999556751717



ZINGO!

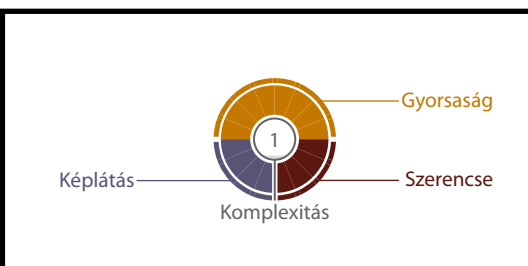


Ki találja meg mind a kilenc képének a párját?

Minden játékos tábláján kilenc ábra szerepel – aki elsőnek megtalálja mindnek a párját, az nyert. De ez nem is olyan egyszerű! A piros automata minden nyomásra két műanyag lapocskát köp ki magából, és nem elég megtalálni a párt, a többieknél gyorsabban is kell, hiszen mindenki egyszerre játszik!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.

	4+
	2-8
	5 PERC
	209 X 260 X 89
	5999548040966



SZÖRNYSEKRÉNY

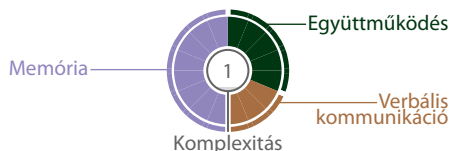
Játék
elalváshoz



Izgalmas kooperációs memóriajáték – már a legkisebbeknek is!

Nem kell félni az ágy alatt lakó szörnyektől – elég, ha bekergeti őket az ember a szekrénybe! Már mint igazából, hiszen a játékban valódi, csukható ajtajú kis szekrény is van! Csak egy kis odafigyelés és memória kell hozzá, hogy emlékezz, melyik szörnyecskét melyik játékkal is tudod becsalni a szekrénybe. Aztán persze el ne feledd jól rácsukni az ajtót!

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidezés.



	6+
	2-6
	20 PERC
	110 X 145 X 20
	3421271413714

MUFFINS



Gyorsasági reflexjáték kicsiknek, avagy muffin-vadászatra fel!

Csokis, diós, lekváros – a muffint mindenki szereti! A játékosok is megpróbálják bekebelezni, amelyiket csak érik, de nincs olyan egyszerű dolguk. Először dobniuk kell a két kockával, ami meghatározza, éppen milyen színű muffinra fáj a foguk, aztán minél gyorsabban meg is kell találniuk a megfelelőt az asztalon.

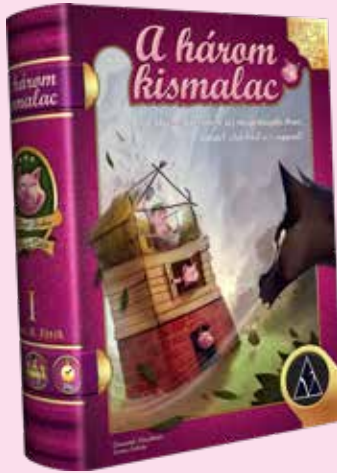
Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás.



	5+
	2-5
	10-15 PERC
	190 X 275 X 51
	5900221382303



A HÁROM KISMALAC

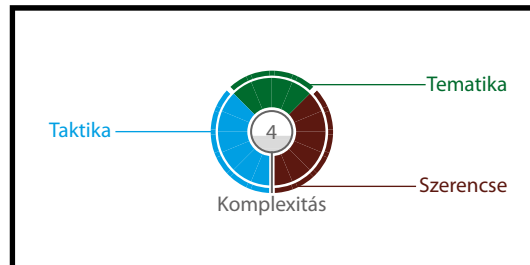


Malacainknak próbálunk mesebeli házakat felépíteni a rózsaszín kockák gurításával, de vigyázni kell, mert a farkas el is fújhatja az építményeket.

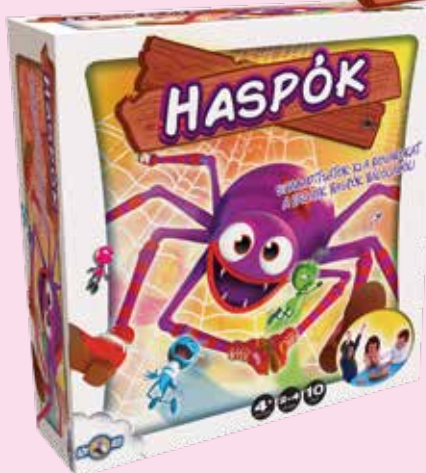
Ajtó, ablak, és tető is szükséges, szalmából, fából vagy téglából, minél több azonos szimbólumot sikerül kidobnunk, annál erősebb lesz a malacok. Erre szükségünk is van, hiszen, ha farkasokat gurítunk a játék során, akkor meg kell pörgetnünk a lesben álló ordas kerekét, aki elfújja az így kisorsolt alapanyagból készült szobákat.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, taktikai gondolkodás.

	7+
	2-5
	20-40 PERC
	170 X 250 X 65
	3760175511677



HASPÓK

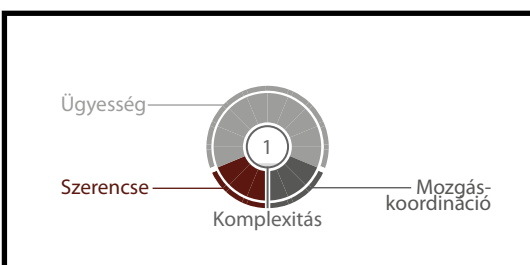


Szabadítsd ki a rovarokat az alvó pókasszony'ság hálójából!

A falánk Haspókmég álmában is őrzi a hálójába ragadt rovarokat: körbe-körbe forog, úgyhogy nagyon ügyesnek kell lennie annak a gyereknek, aki szeretné kiszabadítani valamelyiküket! Csak fel ne ébresszék, mert nagyon dühös lesz! Aki összegyűjtötte csipeszével a feladat szerinti egy, kettő vagy három bogarat, már hátra is dőlhet, és nevetve figyelheti a többiek próbálkozását!

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció.

	4+
	2-4
	10 PERC
	270 X 270 X 125
	5999556750369



MONSTER PARK



Melyik gyerek tudja ügyesebben szörnyekkel megtölteni a szörnyligetét?

Épül a Monster Park, lassan megtöltik az elbűvölő kis szörnyek: a levegőben, a mezőn és a tó mélyén is nyüzsögnek – ha a kis igazgató ügyesen kivár, és a megfelelő időpontban vásárol a piacról, minden megvett szörnyecskével olcsóbb lesz a kínálat. A legbölcsebben taktikázó igazgató parkja vonzza majd a legtöbb látogatót!

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, esélykalkulálás.



	7+
	2-4
	30 PERC
	275 X 195 X 65
	5900221033540

UFÓ FARMER



ÚJ!



A játékosok idegenekként érkeznek egy farmra, hogy onnan minél több, számukra ismeretlen állatot gyűjtsenek be az űrhajóikkal.

A lovak, bocik, birkák és nyulak ijedten szaladgálnak a mezőn, a játékosok pedig letakarnak közülük hármat-hármát az ezüst csészéjaikkal. Ezután sorban választhatnak maguknak egyet-egyet közülük, míg minden hajó elkerül valakihez. A begyűjtés után attól függően vihetnek fel állatot az anyahajóra, hogy sikerült-e három egyformát vagy három különbözőt magukhoz venniük.

Kiemelten fejlesztett területek: memória.



	6+
	2-4
	30 PERC
	200 X 200 X 60
	5900221032079



FORMAFOGÓ

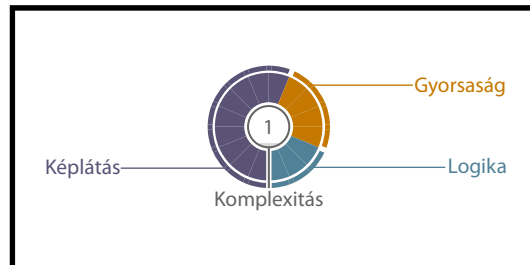


Hogy mi mindent lehet kirakni körökből, háromszögekből és négyzetekből...!

Három kör és két háromszög – kész is a malac! Vajon rájöttél, hogyan kell kirakni? Ha nem, itt van hozzá a kártya! A sok állaton túl bútorok, autók, és még sok minden más várja, hogy ki tudja gyorsabban összerakni! Három forma, három szín – három, egyre nehezebb játékváriáns!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.

	6+
	2-6
	20 PERC
	135 X 135 X 50
	5900221033557



GOMBÁSZÁS AZ ELVARÁZSOLT ERDŐBEN

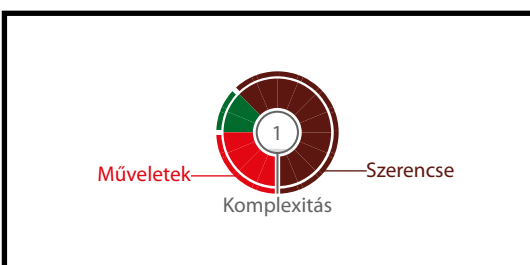


Kinek a kosara lesz tele a legtöbb értékes gombával az erdei ösvény végén?

Erdei állatok segítik a kis gombagyűjtőket, hogy minél kevesebb mérges gomba kerüljön a kosarukba – de vannak, amelyek megakadályozzák őket az ehető gombák felszedésében, és a boszorkány is mindent elkövet, hogy borsot törjön az orruk alá. Egy klasszikussá vált dobok-lépek játék, 3D-s játékelemekkel!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás.

	4+
	2-4
	30 PERC
	105 X 105 X 80
	5900221032161





	8+
	2-6
	30-60 PERC
	261 X 199 X 67
	9781589943087



	2+
	1-4
	20-30 PERC
	190 X 190 X 40
	5900221030686



	2+
	1-4
	20-30 PERC
	190 X 190 X 40
	5900221030693



	2+
	1-4
	20-30 PERC
	190 X 190 X 40
	5900221030709



	2+
	1-4
	20-30 PERC
	190 X 190 X 40
	5900221030716



ÓVODÁSOK JÁTÉKTÁRA
DOMINÓ - SZÁMOKKAL



4+



1-4



15-20 PERC



195 X 190 X 40



5900221032505



ÓVODÁSOK JÁTÉKTÁRA
KISEGÉR NAGYEGÉR



3+



1-4



15-20 PERC



195 X 190 X 40



5900221032543



ÓVODÁSOK JÁTÉKTÁRA
TARKABARKA FÜZŐCSKE



4+



1-4



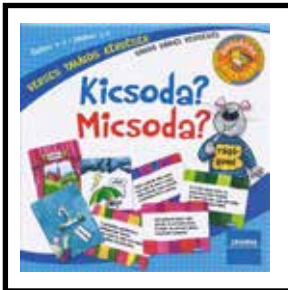
15-20 PERC



195 X 190 X 40



5900221032529



ÓVODÁSOK JÁTÉKTÁRA:
KICSODA? MICSODA?



4+



1-4



15-20 PERC



195 X 190 X 40



5900221032550



ÉRZÉKEK SOROZAT:
BIM-BAM
JÁTÉK A HANGOKKAL



4+



1-4



30 PERC



190 X 280 X 55



5900221031225



ÉRZÉKEK SOROZAT:
SZIVÁRVÁNY
JÁTÉKVARIÁCIÓK SZÍNEKKEL



3+



1-6



30 PERC



275 X 190 X 55



5900221030068



**SÁRKÁNY ŐSZI
FEJTÖRŐ**



	4+
	1-6
	20-30 PERC
	275 X 190 X 55
	5900221031799



**SÁRKÁNY ŐSZI
JÁTÉKAI: LAPOCSKÁZÓ**



	3+
	1-2
	30 PERC
	275 X 190 X 55
	5900221031836



**SÁRKÁNY ŐSZI JÁTÉKAI:
MOST LÉGY OKOS!**



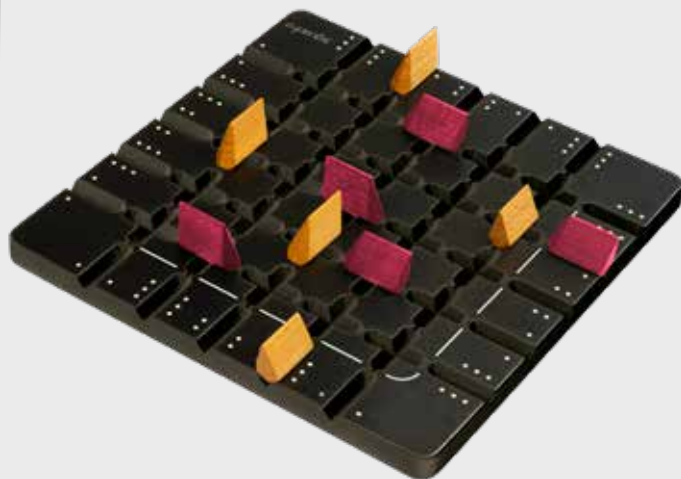
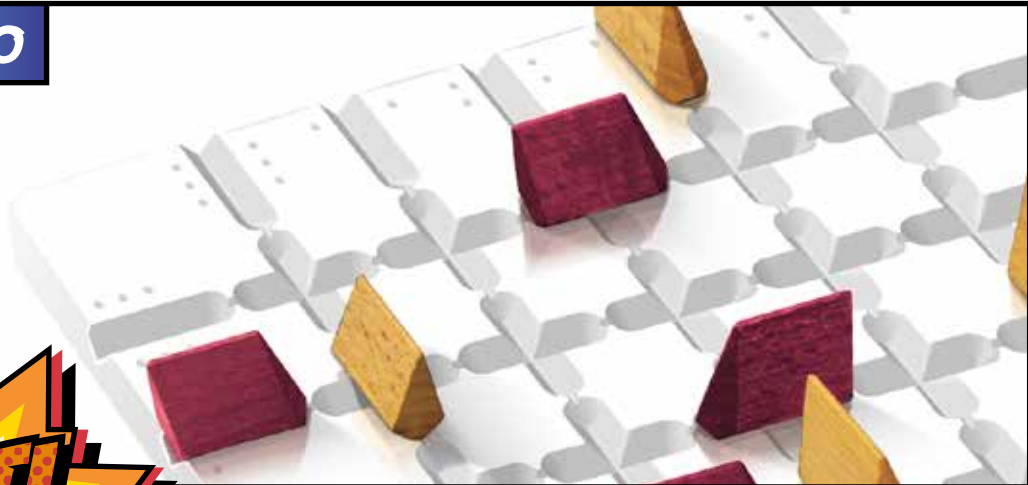
	4+
	1-6
	30 PERC
	270 X 190 X 40
	5900221030617

LOGIKAI TÁRSASJÁTÉKOK

Az absztrakt, illetve a tematikus logikai társasjátékokban érdekes és szórakoztató feladványokat kell megoldani különféle szinteken.

A rejtvényfejtés, a megoldás keresése megdolgoztatja az agytevékenyeket, fejleszti a logikai készséget, a kreativitást, a gondolkodást.





Egy okos stratégiai párharc, amiben ügyesen kell megtervezni, melyik figurával mikor lépünk, hogy hamarabb érhessünk oda és vissza a tábla túloldaláról!

Minden játékos 5 figurával indul, és a kiinduló helyén jelzett mennyiségűt léphet. Okosan kell választania, melyikkel mikor indul, mert ha az ellenfél átugorja az egyiket a saját bábujával, újra a startvonal mögé kerül. A Gigamic kiadó legújabb absztrakt stratégiai játéka!

Kiemelten fejlesztett területek: logika, stratégiai gondolkodás.



	8+
	2
	20 PERC
	280 X 280 X 60
	3421271317418

TOP 100

ABSZTRAKT

TÖBB MINT
1 000 000
ELADOTT PÉLDANY

QUARTO



CLASSIC

MINI



180 X 180 X 47



3421271300441

A Quarto olyan amőba, amelyben minden bábu mindenkié...

A játékosok feladata az, hogy a különböző tulajdonságú bábuakat (szögletes vagy kör alakú, üreges vagy tömör, kicsi vagy nagy, sötét vagy világos) úgy helyezték el a táblán, hogy azok négy részből álló, összefüggő sort alkossanak – bármelyik tulajdonságuk szerint. A játék csavarja az, hogy a figurákat az ellenfelünktől kapjuk. Vajon ki lesz a legtrükkösebb?

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás.

	8+
	2
	15 PERC
	280 X 280 X 60
	3421271300410

Logika



Taktika

Komplexitás



QUORIDOR**TOP 100****ABSZTRAKT**

TÖBB MINT

1 000 000

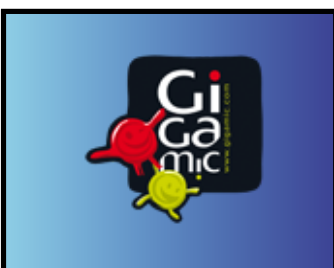
ELADOTT PÉLDÁNY

**MINI****CLASSIC****180 X 180 X 47****3421271301042**

Csald törbe az ellenfeledet – és kerüld ki a csapdákat!

A feladat egyszerű: hamarabb kell átjutni a túloldalra, mint az ellenfél. Ráadásul csak egy figurával. Akkor miért olyan nehéz? Mert minden lépés egy döntés: falat építeni vagy közelebb jutni a célhoz? Egyszerűnek hangzó szabályok, ez a játék mégis próbára teszi a logikát, a játékosok élvezetes párharcokat élhetnek meg – és akár négyen is játszható!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás.



Stratégia

Logika



Komplexitás

Taktika

**8+****2-4****15 PERC****280 X 280 X 60****3421271301011**


PYLOS

CLASSIC
MINI

180 X 180 X 47

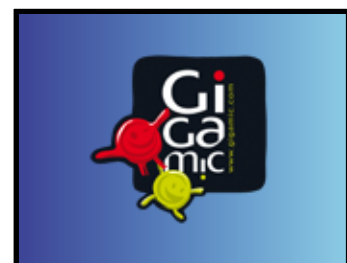
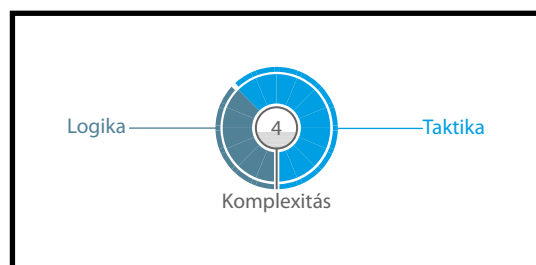
3421271300755

A Pylos kétszemélyes társasjátékban közös erővel kell piramist építenetek, ám a győztes mégis az lesz, aki a csúcsra tör, azaz felhelyezi az utolsó golyót a piramis tetejére.

A játék során a 4x4-es pályára kell felváltva elhelyezni a golyókat, majd ezt követően a játékosok már a golyókat egymásra pakolva építik tovább a piramist – vagy ha ügyesen taktikáznak, bonthatnak is belőle. A számos lehetőséget magában rejtő és rendkívüli taktikát igénylő játéknak amilyen egyszerűek a szabályai, olyan könnyen hozza lázba a játékosokat.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás

	8+
	2
	15 PERC
	280 X 280 X 60
	3421271300724



QUIXO

MINI

CLASSIC

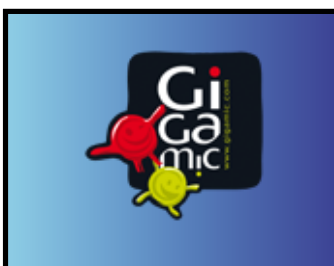
 180 X 180 X 47






 3421271300854

Kockák és amőba – egy régi kedvenc új köntösben!

Ebben a játékban a cél alighanem mindenkinek ismerős: ötös sort kihozni a pályán bármilyen irányban. Csakhogy ezúttal nem ennyire egyszerű a helyzet! Négyzetrács helyett ugyanis valódi kockákból áll a pálya! A játékosok felváltva vesznek fel közülük egyet-egyét a tábla széléről, majd a saját jelükre fordítva visszahelyezik az imént megbontott sor végére, eltolva ezzel az egész sort – így teljesen megváltoztatva a pályát!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás.



	8+
	2-4
	15 PERC
	280 X 280 X 60
	3421271300823

TOP 100






ABSZTRAKT



„Tetriszés matekórán” helyett „matek tetris közben”

A játékosok különböző formájú számlapkákat illesztnek egymáshoz, próbálva olyan felületet kialakítani, amelyre aztán tovább építhetnek. Minél magasabbra raknak ugyanis egy lapot, annál nagyobb lesz annak a szorzója. Csakhogy a lerakási sorrendet nem ők döntik el! Tetris térben, számokkal.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás.

	8+
	1-4
	20 PERC
	190 X 275 X 67
	4011898041712



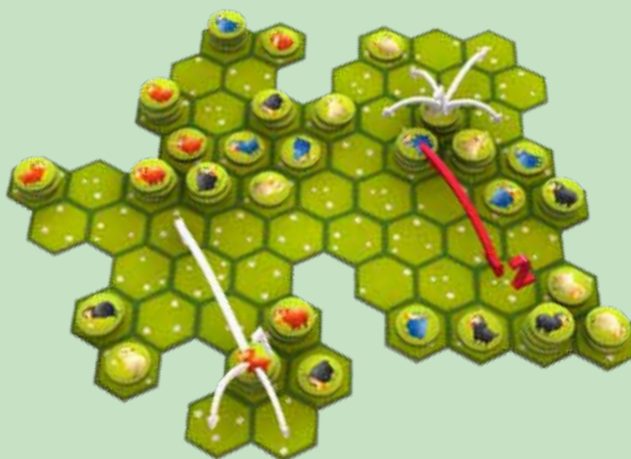
AS
ABACUSSPIELE

BATTLE SHEEP



TOP 100

ABSZTRAKT



Hódítsd meg a legelőt, legyen a tiéd a legnagyobb összefüggő terület!

Mozogj taktikusan, és tartsd szem előtt, hogy a többi bárány célja akár az is lehet, hogy megakadályozzák a terjeszkedésedet. A döntés rajtad áll, a taktikus bárányok füve mindig zöldebb!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás.

blue orange



	7+
	2-4
	15 PERC
	267 X 267 X 51
	3770000904178

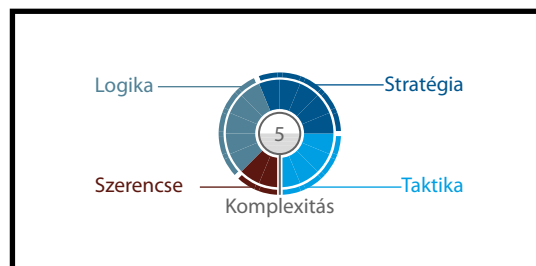


Kié lesz a legszebb karácsonyfa? Ki díszíti fel a fenyőfáját a legügyesebben?

Mindegyik játékos a saját fáját díszíti ebben a játékban, és a választható lapok körbe-körbe járnak, így kerülnek a fára szaloncukrok, különböző formájú és színű díszek – no, és persze a mézeskalácsemer. Hogy mit hova raknak, az attól függ, milyen célt választottak arra a fordulóra, a fát ugyanis három ütemben díszítik fel. Ha pontozáskor valami nem úgy sikerült, ahogy terveztük, csak együnk meg egy linzert – és máris megcserélhetünk két lapot!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinációs készség, rugalmas gondolkodás.

	10+
	2-4
	30-40 PERC
	220 X 340 X 55
	5999887928000



SZÁGULDÓ ROBOTOK

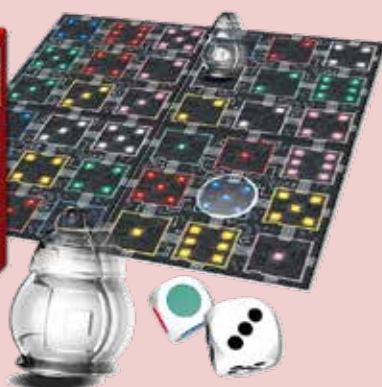
RICOCHET ROBOTS

TOP 100

ABSZTRAKT



MICRO ROBOTS



	8+
	2-10
	20 PERC
	130 X 130 X 40
	4011898061611

Logikai-gyorsasági társasjáték öt percben!
Tervezz, koncentrálj, és légy te a győztes!

A bázis központi számítógépe meghibásodott – az egyetlen kiutat egy kis szerelőrobot jelenti! A játékosok feladata az, hogy a lehető leggyorsabban elnavigálják a két kocka által megjelölt helyre, de ez nem lesz egyszerű! A robot egyenes vonalban bármennyit léphet ugyan, de csak olyan mezőre érkezhetsz, aminek színe vagy értéke megegyezik az utolsó érintett mezőével.

Kiemelten fejlesztett területek: helyzetfelismerés, analitikus gondolkodás, gyorsasági koordináció.

Irányítsd a robotokat a célhelyre – de vigyázz, ha elindulnak, csak egy fal állítja meg őket!

A játékban úgy kell a robotokat irányítanunk a pályán, hogy azok faltól falig közlekedve a megfelelő pontra jussanak. A játékosok árgus szemmel figyelik a lehetőségeket, hiszen aki elsőként találja meg a megoldást jelentő útvonalat, az kapja meg a célkorongot. Egyedül vagy társaságban játszva egy a lényeg: minél gyorsabban átlátni ezt a logikai útvesztőt!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás.



	10+
	1-10
	30 PERC
	295 X 295 X 70
	4011898031317

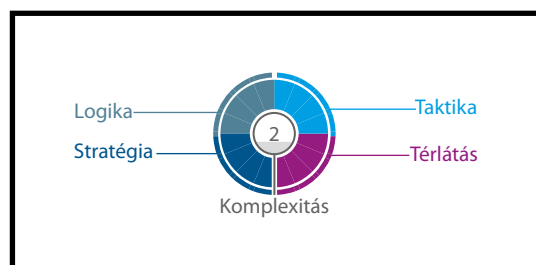


Mi lenne, ha a sakkban nem a bábuk ütnék ki egymást, hanem a sarokból induló lézertérny? – csak az útvonalát kell tükrökkel kialakítani!

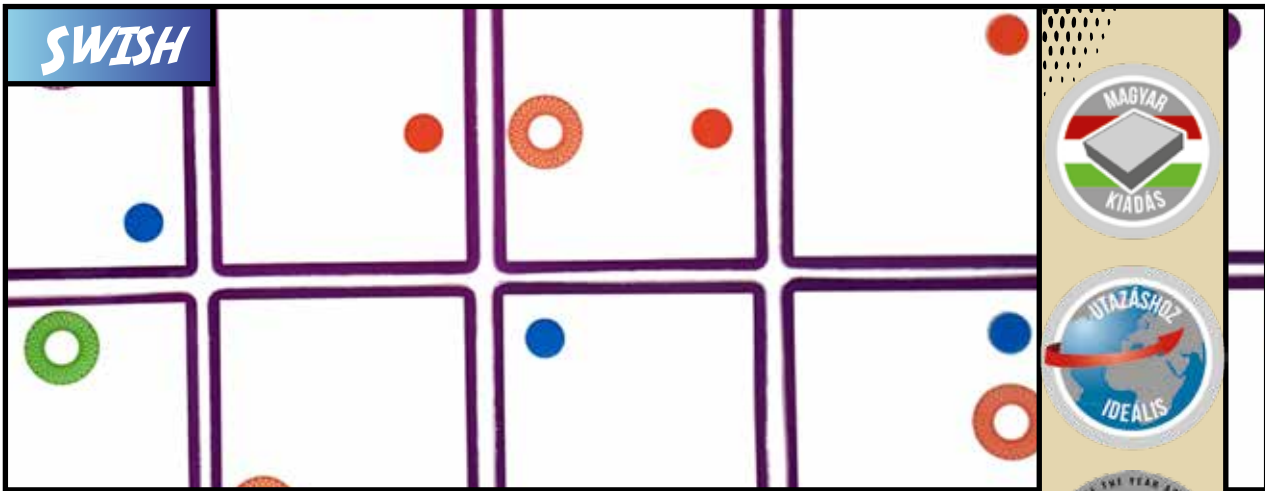
A feladat egyszerű: a sarokban lévő lézertorony fényét úgy irányítani, hogy az ellenfél bábuja világítani kezdjenek – ezzel ki is lőttük őket! A lézer útját tükrökkel kell kiépíteni, és minden körben egy tükrös tornyot kell elfordítani vagy lépni vele egyet. De figyelem, visszafelé is elsülhet a kapanyél: ha nem figyelünk, a kialakított tükrópályát az ellenfél is használhatja...

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás, logikai megoldás

	8+
	2
	30 PERC
	265 X 325 X 60
	19275010522



SWISH



Átlátszó kártyák, színek, pöttyök és karikák – a Swisht csak az nyerheti meg, aki mindezt gyorsan átlátja.

A játékosok célja, hogy az asztalra kirakott kártyákat úgy rakosgassák egymásra, hogy az adott színű alakzatok kiegészítsék egymást. A játék nehézségét az adja, hogy a lapokhoz nem nyúlhatunk hozzá, fejben kell őket forgatnunk, összepárosítanunk, hogy amikor a kezünkbe vesszük őket, már minden stimmeljen.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.



	8+
	2-8
	10 PERC
	205 X 115 X 42
	5999556751571


MATH DICE

MATH DICE JR.

	6+
	127 X 178 X 47
	19275015152

Ki számol a leggyorsabban? És ki a legpontosabban?

Két speciális, 12 oldalú kockával dobott számok szorzatát kell minél inkább megközelíteni a három hagyományos, 6 oldalú dobókocka értékeit felhasználva. Szorzás, osztás, gyökvonás, itt minden létező matematikai művelet megengedett! Versenyezz vagy játsz egy magad, a gyors fejszámolás így is, úgy is művészet!

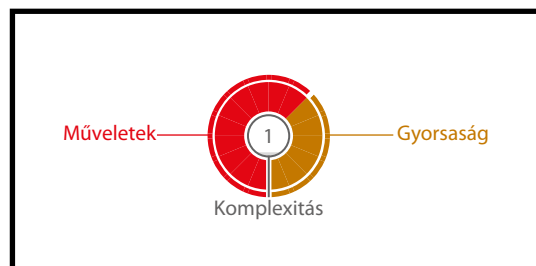
Kiemelten fejlesztett területek: számolás, műveletvégzési sebesség.

Gyorsan számold ki az eredményt, különben utolér a másik pár kocka!

Ebben a játékban két pár kocka indul körbe, ezek kidobott értékét kell összeszoroznunk. Ha nem sietünk eléggé, és a szemközti játékostól induló kockapárt hamarabb megkapjuk, mint az eredményt, kiesünk a játékból! Egy fejszámoló „forgó” társasjáték, ami partijátéknak sem utolsó!

Kiemelten fejlesztett területek: számolás, műveletvégzési sebesség.

	8+
	2-12
	15 PERC
	95 X 171 X 38
	19275015107





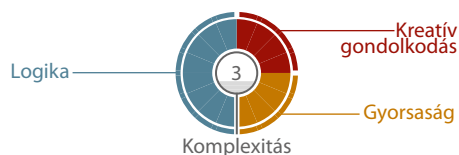
ÉSZVESZTŐÚtvesztő



Tervezz, építs, légy gyors és agyafűrt!

Ez a játék pontosan az, aminek látszik – egy észveszejtő labirintus! Hogy mitől olyan szórakoztató? Hát attól, hogy a játékosok szabadon építik meg az útvesztőjüket a mágneses szivacs elemekből, hogy aztán a táblát az ellenfelükével kicserélve megpróbálják gyorsabban végigvezetni a golyót a pályán a másiknál. A játék a logikától a térlátáson át a kezűgyességig a legkülönbözőbb készségeket fejleszti – de azért egy cseppnyi türelem sem árt hozzá...

Kiemelten fejlesztett területek: helyzetfelismerés, analitikus gondolkodás, gyorsasági koordináció.



	7+
	2
	20-30 PERC
	380 X 300 X 50
	5999556750024

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKOK

Az egyszemélyes játékok olyan logikai játékok, amelyekben rejtvényeket, fejtörőket kell megoldani önállóan. A megoldások keresése fejleszti a logikai, a kombinációs készséget, a gondolkodást.

Könnyedén szórakoztatjuk a kicsiket...

...Miközben megizzasztjuk a legnagyobbakat is!

Ha túl egyszerű lenne másokat legyőzni...

...és már inkább önmagad elé állítanál új kihívást...

...keresve sem találnál jobb társaságot!

Mert nem a többiek legyőzéséből...

...hanem saját magad felülmúlásából fejlődsz!

LEOLINO



Egyszemélyes logikai feladványgyűjtemény, amelyben az állatkert lakóit kell megfelelő sorrendben új kifutójukba költöztetni.

Elkészültek az új kifutók, a lakóik alig várják a beköltözést! De az állatok akaratosak: nem mindegy, hogy először az oroszlánt vagy a jegesmedvét költöztetjük át! Ráadásul a büféket is jó helyre kell tennünk...

Kiemelten fejlesztett területek: logika, deduktív gondolkodás.



	5+
	240 X 240 X 55
	4260071880208

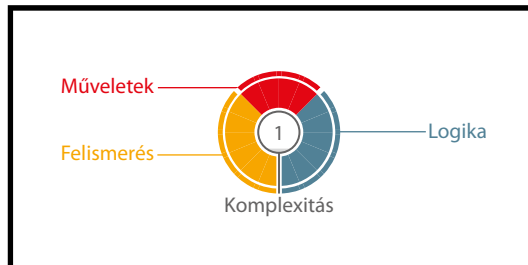


Minden állatnak jut hely Noé bárkáján? Már óvodás kortól játszható logikai játék!

Mindenki ismeri Noé történetét, aki hatalmas bárkájára fogadta az állatokat, hogy megmeneküljenek a mindent elárasztó özönvítől – de vajon milyen sorrendben léphetnek a hajóra? Ha ügyes vagy, a feladatkártyák utasításait követve biztosan megtalálod a választ! Igényes, fából készült figurák és hajó, valamint 60 feladvány 4 nehézségi szinten garantálja, hogy az Archelino nem csak egyszer kerül elő!

Kiemelten fejlesztett területek: rendezés és rendszerezés, kombinativitás, logikai ellenőrzés.

	4+
	240 X 240 X 55
	4260071877277

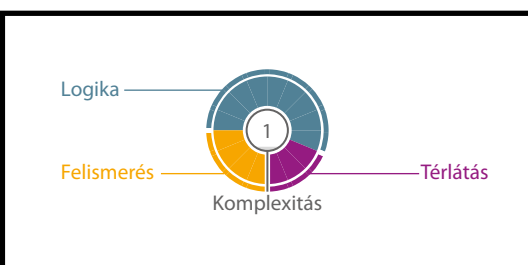


Matrjoskaépítés a jégen – csúszós logikai feladványok!

A Babushkában a játékosnak egy matrjoskababát kell összeraknia, mégpedig oly módon, hogy az egyik felét a másikhoz „lökí”, mire azok egymásba ugorhatnak. De vigyázat: olyan síkos a pálya, hogy a nem megfelelő irányba lökött baba lecsúszhat a jégről! És ha ez nem lenne elég nagy kihívás, a nehezebb feladványokban még a lépésszám is korlátozott!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinációs készség, logikai megoldás.

	8+
	240 X 240 X 55
	4260071879691



PROF. MARBLES



Sok az üvegcsé és a képlet – ki segít a megfelelő vegyszert kikeverni?

7 kémcső, 15 színes golyó – logika és kézügyesség! A játékosnak nincs más dolga, mint a golyókat az egyik kémcsőből a másikba öntögetni, hogy a professzornak a kérése szerinti vegyszereket adhassa a kezébe. 60 egyre nehezebb képlet, rengeteg élvezetes fejtörés.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, logikai megoldás.

logicus
fit for challenge



	7+
	240 X 240 X 55
	4260071879523

MONSTER BRUNCH



A szörnyvilág krémje vacsorára készül – de senki nem örül, ha nem a megfelelő helyre ül!

Frankenstein, a múmia és a vérfarkas ünnepre készülnek, de nem mindenki szeret mások mellett ülni. Tíz hely az asztal körül, és a játékosnak kell kikövetkeztetnie, melyik meghívott hova kerül, ha minden feltételnek eleget tesz: ki kivel szemben üljön, ki ne kerüljön mellé balra vagy jobbra, és ki ne üljön egyedül.

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, analitikus gondolkodás.

logicus
fit for challenge



	8+
	240 X 240 X 55
	4260071878434

ÚJ!



Nem elég, hogy az egyszemélyes feladványokban le kell fedni a területet a tetrisalakzatokkal, a megfelelő kis szörnynek is ki kell kandikálnia valamelyik lukon.

A síkidomokon, amelyekkel le kell fedni az aktuális feladatkártyát, lukak is vannak, amelyeken a síkidom színének megfelelő szörnyecskéknek ki kell látszaniuk.

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, térbeli orientáció.

	7+
	180 X 180 X 40
	4260071880529



PROTECT THE MUSEUM

ÚJ!



Egyszemélyes logikai feladatok, amelyekben az 5 átlátszó fóliából mindig 3 felhasználásával kell a kiállítási tárgyakat megvédenünk.

A 64 egyre nehezedő feladatban más és más múzeumi teremben kell a műkincseket megvédenünk úgy, hogy mindegyiket lézersugár védje.

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, térbeli orientáció.

	7+
	186 X 122 X 22
	4260071880499



KATAMINO

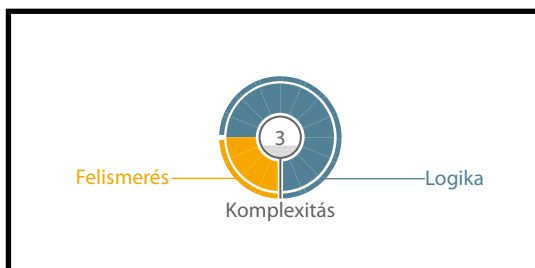

TOBB MINT
1 000 000
ELADOTT PÉLDANY








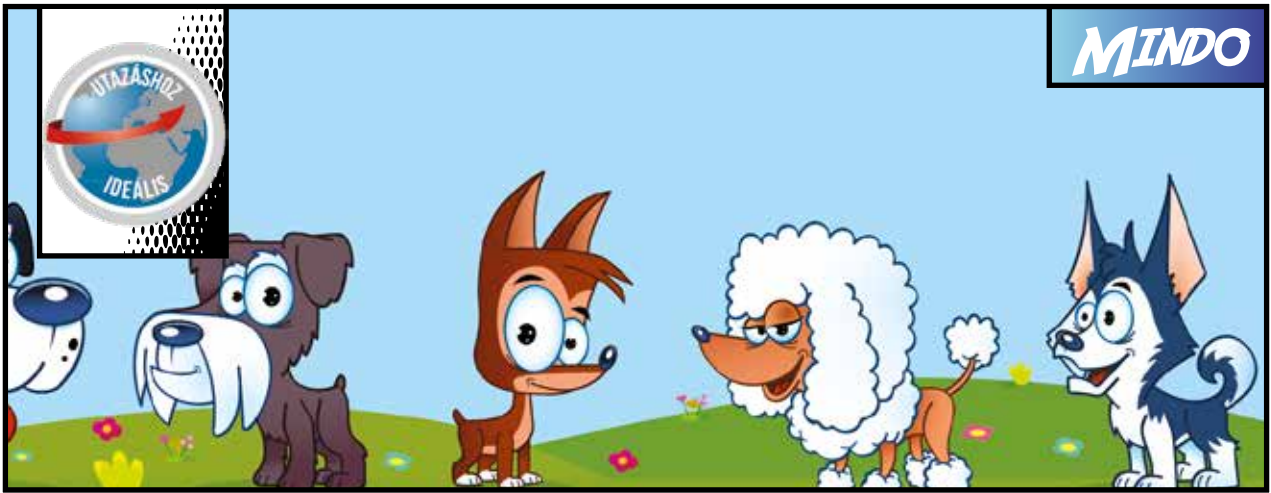
Logika, geometria, térlátás, egy- és kétszemélyes építőjáték, mindez egyetlen dobozban!

A fő cél a színes pentominókkal (öt kockából összeálló elemekkel) kitölteni egy adott területet. Ilyen egyszerű! Legalábbis addig, amíg az ember nem szembesül vele, hogy azt sem tudja, melyikkel kezdje a sort... A kitöltendő terület nagyságától függően lehet könnyű vagy nagyon nehéz a feladat, így gyerekeknek és felnőtteknek is remek választás! A feladványokat tartalmazó füzet 340 kihívás elé állít minket – és könnyed és színes feladatokat gyerekeknek, valamint egy csatateret két fő számára!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, kombinativitás, logikai ellenőrzés.



	6+
	
	
	315 X 195 X 48
	3421271302018

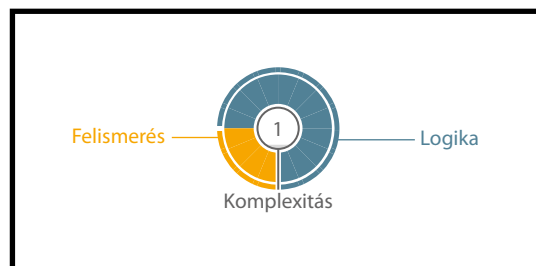


Kutya, cica, robot, unikornis – melyik gyerek segít nekik?

A Mindo játéksalád négy tagja egy-egy feladatgyűjtemény a legkisebbeknek. Minden feladatkártyán csak egy kiemelt figura áll, rajta kívül színes négyzetek segítenek a többi szereplő helyét megtalálni. Ha tetszik a kicsiknek a játék, akár egymás ellen is versenyezhetnek a különböző témájú dobozok segítségével.

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, analitikus gondolkodás.

	5+
	120 X 80 X 40



FLEX PUZZLER



XL



4260071877291

MAX



4260071878472



Egy logikai játék, amely igazi fejtörést okoz, és csak akkor tudjuk megfejteni, ha megpróbálunk térben gondolkodni.

A Flex Puzzler elemei térben mozgathatók, így számtalan alakzatot lehet létrehozni belőlük. A feladatkártyákon láthatunk egy-egy variációt, és azt kell kikövetkeztetnünk, hogy a saját Flex Puzzlerünkkel hogyan tudjuk ezt lemásolni. A feladatok egyre nehezebbé válnak, a bevezetők után már komoly fejtörést okoz annak kitalálása, hogy melyik kockát hogyan is tudjuk a helyére juttatni. A különböző készleteket egymással kombinálva még nehezebb feladványokat is megoldhatunk.

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, vizuális differenciálás.

logicus
fit for challenge



	7+
	186 X 122 X 22



CHOCOLATE FIX

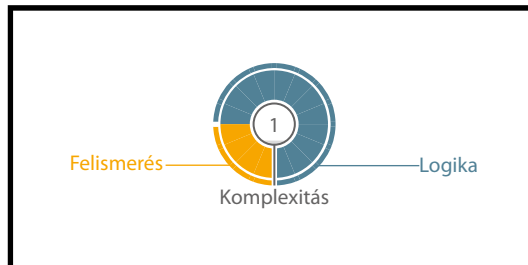


Ebben a népszerű logikai játékban bonbonokat próbálunk elhelyezni a tálcán úgy, hogy megoldjuk a rejtvényt.

A Chocolate Fixben a feladatunk egyszerű: egy tálcán kell elhelyeznünk a különféle színű és formájú bonbonokat a feladatkártyán jelölt kritériumok alapján. Ezek vonatkozhatnak színekre, formákra és egymáshoz viszonyított pozícióra is – a lényeg az, hogy az információkat összehangolva készítsük el a megfelelő csokoládés tálcát. Így már nem is olyan könnyű a feladat, igaz?

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás, logikai ellenőrzés.

	6+
	225 X 203 X 64
	5999556750796



BALANCE BEANS

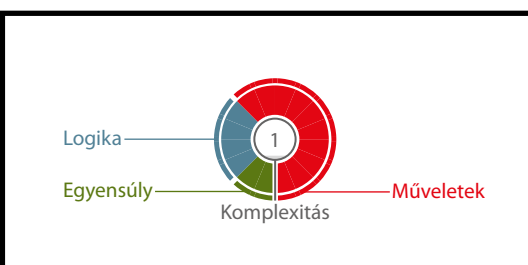


Egyensúly és matematika – játékos számolás kicsiknek és nagyoknak!

A feladat egyszerű: az összekapaszkodott babok mindegyikének más-más súlya van, mégis úgy kell őket felhelyezni a billenő mérlegre, hogy az egyensúlyban maradjon. Összeadás, kivonás és egy csipetnyi türelem – sikerül rájönnöd, mi hová is való?

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás, logikai ellenőrzés.

	5+
	240 X 164 X 70
	19275011406

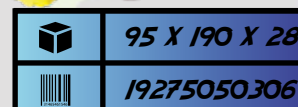
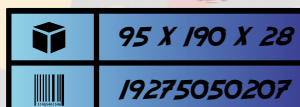
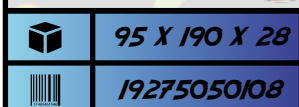


RUSH HOUR

CSÚCSFORGALOM



KIEGÉSZÍTŐK



A csúcsforgalomban csak egy dolog jár az eszünkben: hogy végre sikerüljön kiszabadulni a dudáló autók tömegéből...

A Rush Hour logikai játékokban is pontosan ez a cél, de ellentétben a valósággal, itt csak az eszünkre és a térlátásunkra van szükség a sikerhez. A játék feladványaiban a játékos megpróbálja úgy tologatni a dugóban ragadt autókat, hogy végül a sajátjával zöld utat kapva sikerüljön kijutnia a kocsik gyűrűjéből.

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, analitikus gondolkodás.

A népszerű logikai játék kiegészítőiben újabb játékelemek és feladványok várják a fejtörőkre vágyókat.

A Rush Hour kiegészítőivel egy-egy újabb figura is játékba kerül, egy piros kabriótól a taxin át az extra hosszú limuzinig mindenféle újabb akadályokkal kell számolnunk a csúcsforgalomban. Minden kiegészítőben 40 új feladványt találhatunk, amelyek az új játékelemmel variálják a feladatot, minden egyes nehézségi szinten bővítve a megfejthető rejtvények repertoárját.

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, analitikus gondolkodás.



	8+
	225 X 203 X 64
	5999556750550



RUSH HOUR CSÚCSFORGALOM JUNIOR



	6+
	225 X 203 X 64
	5999556751533

Segítsetek a fagyis autónak: ki kell jutnia a dugóból, mielőtt megolvad a szállítmánya!

A Rush Hour Juniorban egyszerűbb feladatokkal indulunk, játékosabb a csúcsforgalomban rekedt kocsik kialakítása és kevesebb a hosszú kamion – így könnyebb kiszabadítani a fagyis kocsit!

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, analitikus gondolkodás.

RUSH HOUR DELUXE



	8+
	276 X 245 X 64
	19275050504

A Rush Hour az egyik legnépszerűbb logikai játék, ezért is született a Deluxe Edition, új feladványokkal és különleges játékelemekkel.

A Deluxe Edition a játék rajongóinak készült, hiszen nemcsak 60 vadonatúj feladványt tartalmaz, de újratervezett játékelemeket is, így sokkal elegánsabb játéktér fölött törhetjük a fejünket.

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, analitikus gondolkodás.

CIRCUIT MAZE



Logikai játék, amelyben játszva ismerhetjük meg az áramkörök világát!

A Circuit Maze a játékos tudomány világába visz minket: áramkört kell építenünk, és ha a feladványt sikeresen oldottuk meg, felvillanó lámpa a jutalmunk! A feladatkártya megmutatja az áramforrás és a cél helyét – mindezt összerakva nekiállhatunk töprengeni. Hatvan, egyre nehezedő feladvány, összekötendő vezetékek: kihívás gyerekeknek és felnőtteknek egyaránt!

Kiemelten fejlesztett területek: kombinativitás, technológiai ismeretek használata.



	8+
	279 X 241 X 63
	19275010089

LASER MAZE



Építsünk labirintust – ezúttal tükrökből kell a lézer útját megépíteni!

A játékban a feladatkártyának megfelelően kell felraknunk a fix elemeket a táblára, majd a többi tükröt úgy kell elhelyezni, hogy a megtörő és irányt változtató lézersugár végül elérje célját. Ahogy nehezednek a feladványok, egyre meglepőbb megoldásokat kell találnunk.

Kiemelten fejlesztett területek: technológiai ismeretek használata, logikai megoldás, analitikus gondolkodás.



	8+
	270 X 236 X 65
	5425004735126



GRAVITY MAZE

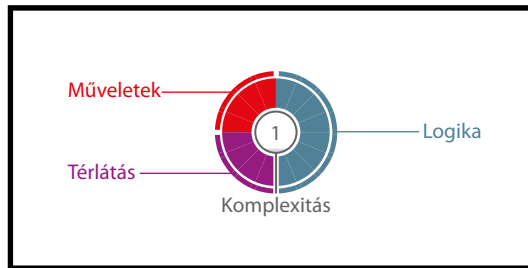


Tervezz, építs, gondolkodj! Tornyokkal és golyókkal!

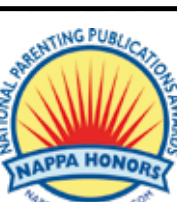
A Gravity Maze szó szerint a gravitációra épít. Színes, átlátszó tornyok segítségével kell egy apró fémgolyót a célba juttatni, csak hogy a tornyok a belsejükben csúszdákat vagy épp zsákutcákat rejtenek! Nagyon okosan kell hát elhelyezni és forgatni őket, hogy a saját súlyánál fogva haladó golyó sehol se akadjon el! A játék 60 feladatkártyát tartalmaz, 4 nehézségi szinten.

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, kombinativitás.

	8+
	237 X 269 X 72
	19275010065



ROLLER COASTER CHALLENGE

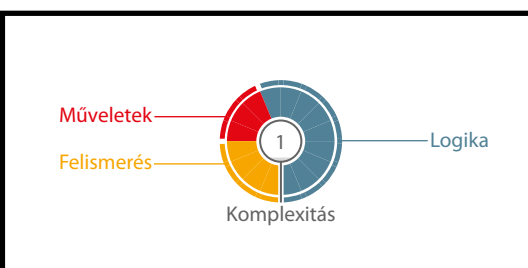


Hogyan lesz a hullámvasútpályák logikus felépítéséből szórakoztató feladat?

Ezúttal egy vidámpark hullámvasútját kell megépítenünk. A Thinkfun hagyományainak megfelelően 40 egyre összetettebb feladványt tartalmaz a doboz. A pályadarabok színe határozza meg, hogy az adott szakaszon milyen meredek legyen a lejtő – így azt is kikalkulálhatjuk, hova kell a következő oszlopot lerakni. De aki belejött, a feladatkártyáktól függetlenül is megépíthet újabb hullámvasútötleteket!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinációs készség, logikai megoldás.

	8+
	294 X 274 X 72
	1927501046



CODE MASTER

2

3



Különleges logikai játék, amelyben avatárunkat mozgatva a programozás alapjait próbálhatjuk ki színes környezetben.

Ebben a játékban a népszerű Minecraft világa elevenedik meg. A játéktéren parancsokkal kell irányítanunk avatárunkat, előre megadott instrukciók alapján, hogy kristályokat gyűjtsön össze és meghatározott logikai útvonalon a végpontba érjen. A megoldáshoz gyakorlatilag egy programot kell megírnia a játékosnak.

Kiemelten fejlesztett területek: rendezés és rendszerezés, algoritmikus gondolkodás.



	8+
	299 X 200 X 50
	19275019501

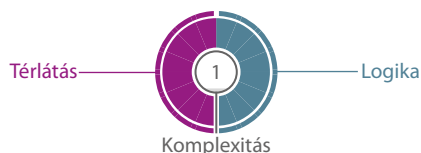
AMAZE



A labirintusos játékok új generációja!

A rejtvényűságok és foglalkoztató füzetek nagy kedvencei, a labirintusos fejtörők továbbfejlesztett változata a Thinkfun kiadótól! A játékos a speciális toll segítségével igyekszik kijutni az útvesztőből, menet közben félretolva a csapóajtószerűen mozgó akadályokat. Ezzel új utakat nyithat maga előtt, míg másokat bezár. De vigyázat: elég egy pillanatnyi figyelmetlenség, és az ember máris zsákutcában találja magát!

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, logikai ellenőrzés.



	8+
	203 X 203 X 25
	19275058203



BLOCK BY BLOCK

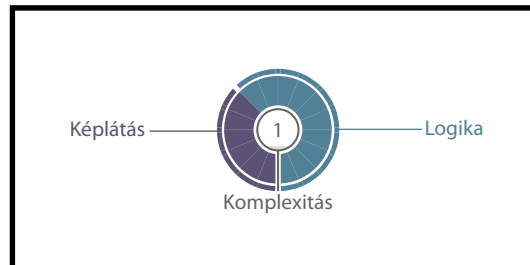


3D-s logikai építőjáték, ami garantáltan megoldoztatja az agyadat!

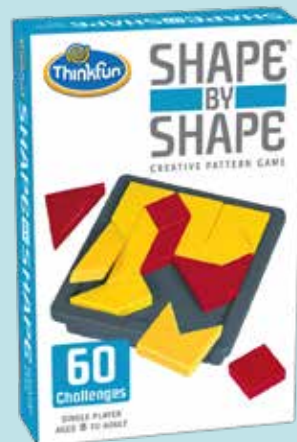
Logika, térlátás, türelem – ezeket teszi próbára a Block by Block játékos! Hét, időálló műanyag kockákból álló térelem felhasználásával kell megépíteni a legkülönbözőbb háromdimenziós építményeket.

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, vizuális differenciálás.

	8+
	133 X 203 X 45
	19275059316



SHAPE BY SHAPE

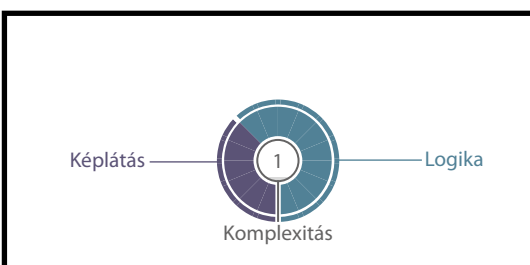


Tangramszerű logikai játék 60 feladvánnyal.

A játék egyszerű: a tangramelemek felhasználásával kell minél hamarabb kirakni a választott feladatkártyán szereplő ábrát a táblán. A hordozózsáknak és a praktikus fióknak köszönhetően – amelyben a kártyák kaptak helyet – utazáshoz is kiváló választás.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, kombinativitás, logikai ellenőrzés.

	8+
	133 X 203 X 45
	19275059415



LONPOS



66 - COLORFUL CABIN

111 - COSMIC CREATURE



134 X 130 X 24



4712098100666



97 X 127 X 24



4712098101113

Ebben a logikai játékban különböző nehézségű két- és háromdimenziós feladványokat kell megoldani a színes elemek segítségével.

A Lonpos 66-ban a bogyókból álló tetriselemekkel kell feladatokat megoldanunk, amihez térlátásunkra és logikai képességünkre is szükségünk lesz. A doboz két játéktáblát tartalmaz: egy kétdimenziósat, ahol a feladat a feladványok alapján behelyezett elemek közti űr kitöltése, és egy kisebbet, ahol a három dimenzióban megoldandó feladatokat kell teljesíteni.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, kombinativitás, logikai ellenőrzés.

Újabb feladványok a Lonpos világában, de ezúttal geometriai formák helyett kozmikus alakzatokkal kell kibogoznunk a rejtvényeket.

A Lonpos 111 logikai kirakójában a célunk, hogy a változó nehézségű feladatkártyák alapján felrakott fix elemek melletti üres helyet is kitöltsük a különféle figurák segítségével. Minden rejtvényben más méretű a terület, így más és más módon kell megközelítenünk a logikai játékot.



6+



200+



Térkitöltős tetris – egy régi klasszikus új köntösben!

Legyen szó két- vagy háromdimenziós feladványokról, a Lonpos egyszemélyes logikai játékok régóta nagy kedvencei a fejtörők szerelmeseinek, hiszen elfér a zsebükben, és a rengeteg feladványnak köszönhetően többször is játszhatók – a Lonpos 200+-ban egyenesen kétszázszor! A játékban a különböző tetrisalakzatokban „összeragasztott” golyósorokat kell úgy elhelyezni a pályán, hogy a feladatkártya csak bizonyos elemek helyzetét mutatja meg. A változatos nehézségi szintek között a leggyakorlottabb játékos is biztosan talál kihívást!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, kombinativitás, logikai ellenőrzés.



83 X 145 X 24



4712098102004

202



Töltsd ki a tálcát a színes elemekkel – és ne hidd, hogy könnyű lesz!

A sorozat újabb darabjában 202 új feladványt oldhatunk meg – 7 elem segítségével. Játsszunk akár a doboz belsejében lévő játéktérben kétdimenziós vagy a doboz tetején háromdimenziós feladványokkal, újabb okos fejtörőkkel szórakozhatunk!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, kombinativitás, logikai ellenőrzés.



87 X 135 X 24



4712098102127

303 – CRAZY CONE



303 feladvány térben és két dimenzióban – de vigyázat: a játéktérület nem mindig ugyanakkora!

A műanyag doboz nem csak utazáshoz praktikus: csúsztatható fedelével a feladványok területét is szabályozni lehet, így a 12 elemet több mint háromszáz fejtörőhöz használhatjuk. Játékos kihívások – okos megoldások!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, kombinativitás, logikai ellenőrzés.



170 X 91 X 30



4712098103032

10 METAL PUZZLE SET

KÉK *~***



5425004733566

LILA *~***



5425004733597

PIROS *~***



5425004733580

ZÖLD *~***



5425004733573



7+



165 X 175 X 25

3D BAMBUSZ PUZZLE

BALL ***



5425004731296

BARREL ***



5425004731272

CANNON BALLS*



5425004731227

CUBE ***



5425004731319

DOUBLECROSS**



5425004731258

FIREWOOD**



5425004731302

KNOTTY***



5425004731210

PRISON HOUSE***



5425004731234

PYRAMID*



5425004731265

SLIDE****



5425004731326

SNAKE CUBES **



5425004731289

SUPERSTAR**



5425004731241



7+



100 X 50 X 50

3D PUZZLE

LAMBORGHINI MURCIELAGO ****

MINI COOPER ****

HUMMER H2 ***



5425004734136

MERCEDES SLS AMG GT ***



5425004734105



5425004734143



5425004734167



8+



220 X 130 X 60

ARCHIMEDES' CHALLENGE

ATOM**



GALAXY**



INFINITY**



5425004736048

5425004736017

5425004736024

NUTS AND BOLTS*



SPHERE AND CYLINDER***



STAR***



5425004736031

5425004736055

5425004736062



8+



120 X 160 X 90

BON VOYAGE

ARRIVEDERCI**



AU REVOIR**



AUF WIEDERSEHEN**



5425004731135

5425004731159

5425004731128

DAY TRIP***



HASTA LA VISTA**



SUMMER LOVE***



5425004731166

5425004731142

5425004731197



7+



75 X 120 X 25

BOTTLE PUZZLE

MESSAGE IN A BOTTLE ***



POWER OF THE RING ***



THE CHAIN GANG **



THE TUBE*



TREASURE HUNT ****



5425004731067

5425004731043

5425004731098

5425004731081

5425004731074



14+



120 X 210 X 100

ENTERTAINING PUZZLE

BRIDLE BIT**



5425004730657

BROKEN HEART**



5425004730633

DISCOVER**



5425004730640

WHEELIE**



5425004730626



7+



150 X 145 X 30

FIRST WIRE PUZZLE SZETT

ÁLLATOK 1.



5425004733504

ÁLLATOK 2.



5425004733511

JÁRMŰVEK



5425004733535

VÍZI ÁLLATOK



5425004733528



7+



100 X 120 X 30

FREE YOUR EMOTIONS



7+



5-20



110 X 110 X 20



5425004734051

GEPETTO'S WORKSHOP - 3D FAPUZZLE

APATOSAURUS



230 X 185 X 6

5425004731562

AUTÓ



230 X 185 X 12

5425004731739

BAGÓLY



230 X 185 X 12

5425004731708

BIKA



230 X 185 X 6

5425004731449

DELFIN



230 X 185 X 12

5425004731715

DUPLASZÁRNYÚ REPÜLŐ



230 X 185 X 6

5425004731586

EGÉR



230 X 185 X 6

5425004731432

FARKAS



230 X 185 X 9

5425004731609



6+

GIGANTSPINOSAURUS



 230 X 185 X 6

 5425004731678

HARCI REPÜLŐGÉP



 230 X 185 X 6

 5425004731487

HATTYÚ



 230 X 185 X 6

 5425004731425

HIDROPLÁN



 230 X 185 X 6

 5425004731463

KAKAS



 230 X 185 X 6

 5425004731654

KROSSZMOTOR



 230 X 185 X 6

 5425004731661

LÓ



 230 X 185 X 9

 5425004731647

MÉHECSKE



 230 X 185 X 6

 5425004731524

MÓKUS



 230 X 185 X 6

 5425004731456

NYITOTT TETEJU AUTÓ



 230 X 185 X 9

 5425004731531

NYITOTT TETEJU OLDTIMER



 230 X 185 X 6

 5425004731746

NYÚL



 230 X 185 X 9

 5425004731623

ORNITHOMIMUS



 230 X 185 X 6

 5425004731555

PARASAUROLOPHUS



 230 X 185 X 6

 5425004731791

PÁVA



 230 X 185 X 9

 5425004731630

PINGVIN



 230 X 185 X 6

 5425004731418

PLATEOSAURUS



 230 X 185 X 6

 5425004731784

PTERANODON



 230 X 185 X 6

 5425004731494

REPÜLŐGÉP



 230 X 185 X 6

 5425004731470

RINOCÉROSZFEJ



 230 X 185 X 6

 5425004731760

ROBOGÓ



 230 X 185 X 12

 5425004731722

SPORTAUTÓ



 230 X 185 X 6

 5425004731548

TARANTULA



 230 X 185 X 6

 5425004731517

TYRANOSAURUS



 230 X 185 X 6

 5425004731500

TYRANNOSAURUS 2 AZ 1-BEN



230 X 185 X 6
5425004731562

VERSENYAUTÓ



230 X 185 X 12
5425004731739

VÍZILÓ



230 X 185 X 12
5425004731708

ZSIRÁF



230 X 185 X 6
5425004731449

6+

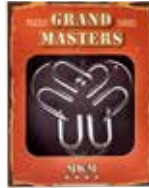
GRAND MASTER PUZZLE

CLAMPS****



5425004732552

MWM****



5425004732507

QUADRUPLETS****



5425004732538

QUINTUPLETS****



5425004732545

TRIANGLES****



5425004732514

TRIPLETS****



5425004732521

7+ **95 X 125 X 40**

MINI WIRE PUZZLE SZETT LILA



6+
113 X 123 X 30
5425004732569

PUZZLE COLLECTION

EXPERT WOODEN



5425004733672

EXTREME WOODEN



5425004733689

JUNIOR WOODEN



5425004733665

EXPERT METAL



5425004733627

EXTREME METAL



5425004733634























































JUNIOR METAL



5425004733610

7+ **200 X 200 X 50**

RACING WIRE

<p>01</p> 	<p>02</p> 	<p>03</p> 	<p>04</p> 
 5425004732712	 5425004732729	 5425004732736	 5425004732743
<p>05</p> 	<p>06</p> 	<p>07</p> 	<p>08</p> 
 5425004732750	 5425004732767	 5425004732774	 5425004732781
<p>09</p> 	<p>10</p> 	<p>11</p> 	<p>12</p> 
 5425004732798	 5425004732804	 5425004732811	 5425004732828
<p>13</p> 	<p>14</p> 	<p>15</p> 	<p>16</p> 
 5425004732835	 5425004732842	 5425004732859	 5425004732866
<p>17</p> 	<p>18</p> 	<p>19</p> 	<p>20</p> 
 5425004732873	 5425004732880	 5425004732897	 5425004732903
<p>21</p> 	<p>22</p> 	<p>23</p> 	<p>24</p> 
 5425004732910	 5425004732927	 5425004732934	 5425004732941
<p>25</p> 	<p>26</p> 	<p>27</p> 	
 5425004732958	 5425004732965	 5425004732972	



ЛОЖКИ ТЪРСКАЯТЕК

CAST

AMOUR****



5425004737793

BAROQ****



5425004737786

BOX**



5425004737519

CAGE***



5425004737854

CAKE****



5425004737380

CHAIN*****



5425004737717

COASTER****



5425004737670

COIL***



5425004737533

CYLINDER****



5425004737472

DELTA***



5425004737496

DEVIL****



5425004737885

DIAL****



5425004737366

DIAMOND*



5407005150023

DOLCE***



5425004737724

DONUTS****



5425004737526

DOT**



5425004737342

DUET*****



5425004737694

ELK*****



5425004737953

ENIGMA*****



5425004737816

EQUA*****



5425004737618

G&G***



5425004737489

GALAXY***



5425004737441

H&H*****



5425004737557

HARMONY**



5425004737502



6+



115 X 45 X 120

HASHTAG***



5425004737359

HEART****



5425004737878

HELIX*****



5425004737571

HEXAGON****



5425004737427

HOOK*



5425004737588

HORSE**



5425004737946

INFINITY*****



5425004737397

KEY II**



5425004737656

KEYHOLE****



5425004737434

LABY*****



5425004737892

L'OEUF****



5425004737823

LOOP*



5425004737663

MARBLE****



5425004737595

MOBIUS****



5425004737410

NEWS*****



5425004737908

NUTCASE*****



5425004737632

O'GEAR***



5425004737731

PADLOCK*****



5425004737403

QUARTET*****



5425004737649

RADIX ****



5425004737700

RATTLE



5425004737540

RING*****



5425004737915

RING II*****



5425004737922

S & S***



5425004737977



6+



115 X 45 X 120

SPIRAL *****
5425004737762
SQUARE*****
5425004737564
STAR***
5425004737960
TRINITY*****
5407005151181
TWIST****
5425004737465
U&U****
5425004737458
VIOLON**
5425004737779
VORTEX*****
5425004737625
**6+****115 X 45 X 120**



TÁRSASJÁTÉKOK ÜNNEPE®



TÁRSASJÁTÉKVÁSÁR

Társasjátékok Ünnepe® és Társasjátékvásár 2019-ben is, már 8. alkalommal!



2019. november 23-24.
Lurdy Ház

Részvételi lehetőségek az év legnagyobb társasjátékos eseményén:
kiállítóként, fejlesztőként, együttműködő partnerként, támogatóként, látogatóként.

Társasjátékok Ünnepe® és Társasjátékvásár
A modern családi, felnőtt és gyerek társasjátékok országos fesztiválja és vására

További információ: nebuloalapitvany.hu

Játsszunk együtt 2019-ben is a Társasjátékok Ünnepe®-n és Társasjátékvásáron!

FŐSZERVEZŐ:



Nebuló XXI. Alapítvány
az Örömteli Tanulásért

FŐTÁMOGATÓK:



Gémklub



Piatnik



Delta Vision



Regio Játék

RÉSZT VEVŐ EGYESÜLETEK:



Társas Központ Egyesület
(társzervező)



Magyar Társasjátékos
Egyesület



Mensa Hungarica



homoludens.hu
Egyesület

Az itt következő különleges fogalomtár célja, hogy pedagógiai szempontból segítse a tájékozódást a társas-, logikai és fejlesztő játékok gazdag világában. Az alábbiakban röviden ismertetünk néhány pedagógiai fogalmat, majd csoportosítjuk a személyiség fő komponenseit, kommentáljuk ezeket a társasjáték-pedagógia szempontjából, és kiemeljük azokat, melyekhez ebben a szakmai katalógusban játékokat rendeltünk.

Koncepciónk alapja, hogy a kognitív, személyes és a szociális kompetenciák három fő csoportja alá rendelhető fejlesztési területekhez játékkategóriákat és esetenként konkrét játékokat párosítunk.

A társasjáték-pedagógia fogalma a Nebuló XXI. Alapítvány programjának kidolgozásakor született, 2009-ben (Jesztl József és Aczél Zoltán együttműködésével) a társasjátékoknak a pedagógiai alkalmazásának néhány nemzetközi példája alapján. A társasjáték-pedagógia egy módszer, amely a társasjátékok tanításával az ember játékosságának – éseztalaszemélyiségének – természetes fejlődését támogatja. Lényege, hogy a fejlődés elősegítésére egy-egy személyiség, közösség és helyzet adottságainak legmegfelelőbb társasjátékokat alkalmazza. A társasjáték-pedagógia célja mindenekelőtt az, hogy az ember örömmel játsszon másokkal, és így a személyiség fejlődésének sok más eleme mellett elsősorban a társas kompetenciái fejlődjenek. A társasjáték-pedagógia egyrészt azzal foglalkozik, hogy megállapítsa, kinek milyen társasjáték való, másrészt azzal, hogy tanít társasjátékokat játszani, és a legmagasabb szinten azzal, hogy milyen készséget, képességet és kompetenciát melyik társasjátékkal hogyan lehet fejleszteni.

A kompetencia cselekvőképesség, tehát az ember motívumainak, tudásának, öröklött és tanult pszichikus elemeinek olyan rendszere, melyet problémamegoldó cselekvéssé alakít.

A gyors fejlődés programjai a készségek, a lassabb, de időt állóbb fejlődésé a képességek. A **készség** a tudatos tevékenység automatikus része, amit már úgy tudunk, hogy oda se figyelünk. A **képesség** a teljesítményeink belső feltételrendszere, annak a mértéke, hogy amit tenni akarunk, arra milyen mértékben vagyunk alkalmasak öröklött adottságaink, hajlamaink, tapasztalataink, ismereteink és készségeink alapján. Amikor a képességhez motiváció is társul, és kifejezetten szeretnénk elérni azt, amire képesek vagyunk, akkor vagyunk kompetensek. A kompetenciának fontos része a motiváció, a kitartó belső ösztönzés.

A kulcskompetenciák az EU társadalmi-pedagógiai elvei szerint az ismeretek, készségek és attitűdök olyan egységei, melyek egyrészt egyik helyzetről a másikra átvihetők és ezáltal számos szituációban és kontextusban alkalmazhatók, másrészt többfunkciósak, tehát különféle célok elérésére, különböző problémák és feladatok megoldására használhatók. A kulcskompetenciák segítségével az ember a személyiségét kiteljesítheti és fejlesztheti, be tud illeszkedni a társadalomba, és foglalkoztatható lesz, tehát az ember kulturális, társadalmi vagy emberi értékét erősíti.

Az Európa Tanács 2002 tavaszán nyolc kulcskompetenciát határozott meg: 1.: anyanyelvi kommunikáció, 2.: idegen nyelvi kommunikáció, 3.: matematikai, természettudományi és technológiai kompetencia 4.: az információs és kommunikációs technológiák alkalmazásához kapcsolódó készségek, 5.: tanulni tudás, 6.: személyközi és állampolgári kompetencia, 7.: a vállalkozói szellem és 8.: a kulturális tudatosság.

Feltevésünk szerint **a játékosság, mint 9. kulcskompetencia a személyiségnek az alábbiakban részletezett és ezzel a színnel kiemelt területeit általában fejleszti.**

A játékosság e dolgozat koncepciója szerint azért kulcskompetencia, mert a legváltozatosabb körülmények között és sokféleképpen változó helyzetekben is használható, továbbá alkalmassá teszi a személyiséget a cselekvésre, önmaga kiteljesítésére és az egész életen át tartó fejlesztésére. A társas-, logikai, parti- és családi vagy gyerek-fejlesztőjátékok mindenekelőtt a játékosságot fejlesztik.

Azokat a kompetenciákat, készségeket és képességeket, amelyeket e katalógus játécai kiemelten fejlesztenek, ezzel a színnel jelezzük, és egyrészt az egyes játékoknál is feltüntetjük, másrészt a dolgozat végén a tárgymutatóban az egyes területek fejlesztésére alkalmas játékok nevét is feltüntetjük, azzal az oldalszámmal, ahol megtalálhatóak.

A személyiség komponenslistájának az alábbiakban kategorizált gyűjteményében az egyes játékok jellemzőit kördiagrammal, tortaszeletekhez hasonlóan jelöljük, és ezzel a színnel emeljük ki.

1. KOGNITÍV KOMPETENCIÁK: A GONDOLKODÁS FEJLESZTÉSE

A kognitív kompetencia az információkezelésnek, tehát az információ befogadásának, tárolásának, feldolgozásának és továbbadásának a motívum- és képességrendszer.

Az ember gondolkodása a kihívásaival együtt fejlődik. A gyerekjátékoktól a legkomplexebb stratégiai játékokig a gondolkodás természetes fejlődésének minden lépcsőfokához párosíthatóak játékok. **A személyiség kognitív komponenseit a legközvetlenebb módon az ötletes egy-személyes fejlesztőjátékok, taktikai és stratégiai játékok fejlesztik.** Ezen belül kezdetben érdemes egyszerűbb játékokat választani, és a nehézségi szintet fokozatosan növelni.

Aki ebben kevésbé gyakorlott, annak a figyelmét a játék közben olyan kihívások kötik le, melyek inkább a személyes kompetenciák területére esnek, és kevésbé tud a többiekre figyelni. Minél nagyobb szerepük van egy játékban a kognitív kompetenciáknak, annál nagyobb jelentősége van annak, hogy hasonló képességű játékosok játsszanak egymással. Illetve minél különbözőbbek a játékosok képességei, annál inkább érdemes olyan társasjátékot választani, amely a társas kompetenciákra épül.

1.1. Információbefogadás

Általában a gyerekjátékok fejlesztik.

1.1.1 ügyesség (spontán érzékelés, észlelés)

- 1.1.2.1. nyitottság (sokféle információ befogadása)
- 1.1.2.2. elmélyülés (befogadás motiváltsága és intenzitása)
- 1.1.2.3. hangoltság (érzelmi nyitottság)
- 1.1.2.4. tapintás
- 1.1.2.5. tisztán hallás
- 1.1.2.6. ízlelés

1.1.3. figyelem (irányított befogadás)

- 1.1.3.1. reakció (befogadási sebesség: észlelt adatok időarányos mennyisége)
- 1.1.3.2. koncentráció (a figyelem tartóssága)
- 1.1.3.3. megosztott figyelem

1.2. Információtárolás (memória)

Általában a gyerekjátékok fejlesztik.

1.2.2. rendszerezés

1.2.3. lényegkiemelés

1.2.4. megőrzés (rövid)

1.2.5. bevésés (tartós)

1.2.6. felidézés (gyorsaság, pontosság)

1.3. Információfeldolgozás

Általában a gyerekjátékok és a legegyszerűbb egyszemélyes logikai játékok fejlesztik.

1.3.2. felfogás (szenzomotoros információfeldolgozás)

- 1.3.2.1. érzékszervi-mozgásos tapasztalatok
- 1.3.2.2. vizualizáció
- 1.3.2.3. térérzékelés

- 1.3.2.4. **saját test és a környezet megkülönböztetése**
- 1.3.2.5. **cselekvéses minőségi és helyzetmeghatározás**
- 1.3.2.6. **kísérletezés**
- 1.3.2.7. **tárgyállandóság tudatosulása**
- 1.3.2.8. **reprezentálás** (konkrét tárgyak és elvont dolgok jeleznek egy másik tárgyat)

- 1.3.3. **felismerés** (spontán információértelmezés, műveletek előtti információfeldolgozás)
 - 1.3.3.1. **jelképeség** (szavak szimbolizálnak egy másik tárgyat)
 - 1.3.3.2. **egydimenziós gondolkodás** (dominánsan egyetlen jellemző szerinti minősítés)
 - 1.3.3.3. **találgatásos ellenőrzés**
 - 1.3.3.4. **szabályfelfogás és -követés**
 - 1.3.3.5. **térlátás (térbeli orientáció)**
 - 1.3.3.6. **képlátás (vizuális differenciálás)**
 - 1.3.3.6.1. **formafelismerés**
 - 1.3.3.6.2. **színfelismerés**
 - 1.3.3.7. **jelszűrés** (befogadás előkészítés)
 - 1.3.3.8. **pontosság** (információ beazonosítás)
 - 1.3.3.9. **jelfelismerés** (amikor a jeltest és a jelentés is rendelkezésre áll az érzékelés számára, és képesek vagyunk a két érzékelt tárgyat összekapcsolni)
 - 1.3.3.9.1. **számfelismerés**
 - 1.3.3.9.2. **betűfelismerés**
 - 1.3.3.9.3. **szófelismerés**
 - 1.3.3.10. **sémaalkotás/reprezentáció** (a jel hatására akkor is fel tudjuk idézni a jelentést, ha a jelentést képező tárgy épp nem elérhető az érzékelés számára)
 - 1.3.3.11. **választás – döntés**
 - 1.3.3.12. **értékelés – bírálat**
 - 1.3.3.13. **fogalomalkotás**
 - 1.3.3.14. **összehasonlítás**
 - 1.3.3.15. **intuitív gondolkodás**

- 1.3.4. **műveleti gondolkodás** (reverzibilis cselekvések megértése és konkrét műveletek)
 - 1.3.4.1. **halmazműveletek végzése** (az állandónak tekintett egyedi elemekre vonatkozó műveletek)
 - 1.3.4.1.1. **absztrakció** (elvont, azaz inger- és reprezentációfüggetlen kijelentések felfogása)
 - 1.3.4.1.2. **összefüggés felfogása**
 - 1.3.4.1.3. **konkretizálás**
 - 1.3.4.1.4. **kiegészítés**
 - 1.3.4.1.5. **rendezés és rendszerezés**
 - 1.3.4.2. **osztályozások**
 - 1.3.4.2.1. **sorba rendezés**
 - 1.3.4.2.2. **idő- és térbeli helyettesítés**
 - 1.3.4.2.3. **mértékegységváltás**
 - 1.3.4.2.4. **általánosítás**
 - 1.3.4.2.5. **kombinatívítás**
 - 1.3.4.3. **számolás** (az értékeket megkonstruáló műveleteké)
 - 1.3.4.3.1. **mennyiségi meghatározás**
 - 1.3.4.3.2. **becslés**
 - 1.3.4.3.3. **esélykalkulálás**

- 1.3.5. **ítéletlogika** (formális műveleti információfeldolgozás)

Általában az összetettebb gyerekjátékok, az egyszerűbb logikai és családi játékok fejlesztik, magasabb szinten kiemelten fejlesztik a stratégiai társasjátékok.

- 1.3.5.1. **többdimenziós gondolkodás**
- 1.3.5.2. **következtetés**
- 1.3.5.3. **internalizálás** (szabályasszimilálás és -alkotás)
- 1.3.5.4. **hipotézisalkotás**

- 1.3.5.5. **logikai ellenőrzés**
- 1.3.5.6. szabályváltoztatás felfogása
- 1.3.5.7. struktúraképzés (cselekvések kognitív reprezentációinak, a műveleteknek rendszerbe szervezése)
- 1.3.5.8. problémareprezentálás
- 1.3.5.9. **analitikus gondolkodás** (logikai elemzés)
- 1.3.5.10. logikai általánosítás
- 1.3.5.11. **helyzetfelismerés**
- 1.3.5.12. jövőbeli lehetőségek számbavétele
- 1.3.5.13. **szerecsse** (esélykalkulálás)
- 1.3.5.14. **logikai megoldás** – következetes gondolkodás
- 1.3.5.15. logikai-algoritmikus feladatmegoldás – **kiemelten fejlesztik a legkomplexebb logikai játékok**
- 1.3.5.16. heurisztikus-kreatív problémamegoldás – **kiemelten fejlesztik a blöffjátékok**
- 1.3.5.17. **módszeres ellenőrzés**
- 1.3.5.18. analógiás gondolkodás – **kiemelten fejlesztik a legkomplexebb stratégiai játékok**
- 1.3.5.19. szintetizálás – **kiemelten fejlesztik a legkomplexebb stratégiai játékok**
- 1.3.5.20. **lánckonklúziók alkotása** – **kiemelten fejlesztik a legkomplexebb stratégiai játékok**
- 1.3.5.21. asszociációs gondolkodás – **kiemelten fejlesztik az együttműködős és fantáziajellemezős játékok**
- 1.3.5.22. **eredetiség** – **kiemelten fejlesztik a legkomplexebb stratégiai és kreatív játékok**
- 1.3.5.23. **könnyedség** – **kiemelten fejlesztik az együttműködős és fantáziajellemezős játékok**
- 1.3.5.24. **gazdaságosság** – **kiemelten fejlesztik erőforrás-menedzsment működésű stratégiai játékok**
- 1.3.5.25. induktív gondolkodás (következtetés az egyedi esetekről az általánosra) – **kiemelten fejlesztik a blöffjátékok**
- 1.3.5.26. **deduktív gondolkodás** (levezetés, következtetés az egészről az egyes részekre)
- 1.3.5.27. **rugalmas gondolkodás** – **kiemelten fejlesztik a leginteraktívabb parti- és stratégiai játékok**
- 1.3.5.28. **intuitív döntési készség** – **kiemelten fejlesztik a legmélyebb, legelágazóbb döntési elágazásos logikai és stratégiai játékok és blöffjátékok**
- 1.3.5.29. **kombinációs készség** – **kiemelten fejlesztik a többszörös logikai csoportosításos stratégiák és taktikák**
- 1.3.5.30. **logikai differenciálás** (összetett rendszerek többrétegű megkülönböztetése)
- 1.3.5.31. logikai integrálás – **kiemelten fejlesztik a sok egyedi szabály bonyolult halmazát egyszerűsítő, áttekinthető gondolkodást igénylő stratégiai játékok**

1.3.6. **kreatív gondolkodás** (információalkotás)

Kiemelten fejlesztik az összetettebb logikai játékok, és általában a stratégiai társasjátékok és a kommunikációs partijátékok.

- 1.3.6.1. **fantázia /tematika** (képzelet, információalkotás)
- 1.3.6.2. **stratégia** (a stratégiai játékok mindegyikénél, különböző mértékben, attól függően, hogy mi más még)
- 1.3.6.3. **taktika** (a logikai társasjátékok mindegyikénél, különböző mértékben, attól függően, hogy mi más még)

1.4. **Információközlés**

(lásd társas- és kommunikációs kompetenciák)

2. SZEMÉLYES KOMPETENCIÁK: AZ ÉRVÉNYESÜLNI TUDÁS FEJLESZTÉSE

A személyes kompetencia az ember olyan pszichikai komponenseinek együttese, melyek lehetővé teszik a személyes érdek önálló érvényesítését. Funkciói az önvédelem, az önellátás, az individualitás, az önszabályozás és az önfejlesztés.

A személyes kompetenciákat olyan játéktevékenységek fejlesztik a leginkább, ahol a játékos önreflexiós tevékenysége a legerősebb. Az egyszemélyes játékok és az egyszerű gondolkodtató játékok individuális játéktevékenysége során a játékos úgy törekszik a próbatételekkel megküzdeni, hogy megfigyeli a tevékenysége hatását a játék céljához vezető lépéseire, és ez alapján folyamatosan változtatja a tevékenységét, miközben az ehhez szükséges személyes kompetenciáit örömmel fejleszti.

Az egyszerű, kétfős absztrakt játékok esetében, ahol könnyen megfejthető a nyerő stratégia, a játék elve alapján dominánsabb az individuális, mint a társas minőség. Mindkét játékos a játék ötletét fejti meg ilyenkor, és vagy az nyer, aki gyorsabban felismeri a játék törvényszerűségeit, vagy aki kevesebbet hibázik.

A taktikai játékok esetében annál inkább helytálló társasjátékról beszélni, minél kevésbé egyértelmű a nyerő stratégia. Ilyenkor a játékosok a döntéseikbe bevonják a másik játékos döntéseinek hatásait és a jövőben feltételezett lépéseket is.

A gyerekjátékok és a családi játékok esetében általánosan elmondható, hogy a személyes kompetenciák mellett a gondolkodás alpműveleteit és a társas kompetenciákat is fejlesztik, és ezek a leggyakrabban együtt működnek. A személyes kompetenciák komponenseinek az alábbi kiemelése azt a célt szolgálja, hogy ezek a komponensek a játéknál beazonosíthatóak legyenek.

2.1. Érzékek

2.1.1. tapintás

(a tapintási receptorok a bőrben vannak, a környezettel való közvetlen kapcsolatot érzékelik)

2.1.2. ízlelés

2.1.3. szaglás

2.1.4. hőérzékelés

2.1.5. **mozgásérzékelés** (a mozgásanalizátor anatómiailag szerteágazó receptorai, az úgynevezett proprioceptorok, érzékelik, ha a társ vagy a tárgy ellenállást fejt ki velünk szemben)

2.1.6. **látás és hallás** (az analizátor receptorai, a telereceptorok olyan jelzések felfogására is képesek, amelynek forrása nem érintkezik közvetlenül a receptorral)

2.2. Mozgás

2.2.1. **mozgásészlelés** és **mozgásképzet** (kinesztetikus érzetek)

2.2.1.1. izomfeszülések,

2.2.1.2. izomellazulások

2.2.1.3. erőkifejtések, erőközlések – dinamikus jellemzők érzékelése

2.2.2. **mozgást befolyásoló szóbeli információk megértése és tárolása** (A verbális jelzés csak úgy tudja átfogni az érzékszervi információk sokaságát, sokrétűségét, ha előzőleg végbemegy az információ előzetes leegyszerűsítése. A verbális jelzőrendszer által adott szisztéma szerint történik, így tudatosan is alkalmazható.)

2.2.3. **mozgástaktika**

2.2.4. **gyorsaság/reflex/reakció**

2.2.5. **egyensúlyozás** (helyzet-, irány- és gyorsulásérzékelés)

2.2.6. **mozgáskoordináció**

2.2.6.1. **gyorsasági koordináció** (bizonyos cselekvéseket időegység alatt kell elvégezni)

2.2.6.2. ciklikus mozgások koordinációja (a legkönnyebb automatizálni)

A piramispályák bekapcsolásával kreatív finom mozgások. Minél mélyebben rögzül a mozgásszabályozás, annál magasabb szintű az irányítás

2.2.6.3. **koordinációs pontosság**

2.2.7. **kézügyesség, finommotorika** (tárgyi – cselekvéses)

2.3. Viselkedés

- 2.3.1. önállóság
- 2.3.2. önfegyelem
- 2.3.3. felelősségvállalás
- 2.3.4. stressztűrő képesség
- 2.3.5. terhelhetőség
- 2.3.6. szorgalom
- 2.3.7. önfejlődés
- 2.3.8. elkötelezettség
- 2.3.9. precizitás (cselekvés fókuszáltság)
- 2.3.10. pontosság (időbeli fegyelmezettség)

2.4. Matematikai kompetenciák, készségek és képességek

Magas szinten fejlesztik a logikai és stratégiai társasjátékok.

- 2.4.1. összeadás, kivonás, szorzás, osztás, a százalékok és a törtek használatát fejben és írásban
- 2.4.2. numerikus szimbólumok kezelése
- 2.4.3. matematikai tulajdonságok, fogalmak, relációk ismerete
- 2.4.4. mennyiségi gondolkodás (matematikai fogalmak, relációk, tulajdonságok ismerete)
- 2.4.5. mennyiségi következtetés
- 2.4.6. műveletvégzési sebesség
- 2.4.7. problémaérzékenység
- 2.4.8. megoldáskeresési sebesség
- 2.4.9. problémamegoldás
- 2.4.10. probléma-reprezentáció
- 2.4.11. valószínűségi következtetés
- 2.4.12. logikai következtetés
- 2.4.13. algoritmikus gondolkodás
- 2.4.14. transzformációs képesség
- 2.4.15. absztraháló képesség
- 2.4.16. eredetiség
- 2.4.17. kreatív, egyedi gondolkodás
- 2.4.18. fluencia (hány megoldást talál egy problémára)
- 2.4.19. flexibilitás (a gondolkodás rugalmassága)
- 2.4.20. érvelés, bizonyítás
- 2.4.21. metakogníció (saját tudásunk működtetésének ellenőrzése)

2.5. Természettudományi és technológiai kompetenciák

- 2.5.1. műveltség/ismeret
- 2.5.2. ismeretszerzés
- 2.5.3. érdeklődés a természeti jelenségekre
- 2.5.4. természeti ismeretek szerzése
- 2.5.5. természeti ismeretek használata
- 2.5.6. a természeti környezet védelme
- 2.5.7. a természeti adottságoknak a szükségletek szerinti használata
- 2.5.8. érdeklődés a technológiai tudás és módszerek iránt
- 2.5.9. technológiai tudás és módszerek megismerése
- 2.5.10. technológiai tudás és módszerek használata

2.6. A tanulás tanulásának kompetenciája

A tanulás tanulásának és a játékoságnak a kompetenciái szoros kapcsolatban állnak, de nem azonosak. A tanulás tanulása a saját tanulás önállóan és csoportban történő szervezésének és szabályozásának a képességét foglalja magában. A játékoság egy hasznos célnak (akár a tanulás által elsajátítás céljának) jelképes céllá transzformálása és törekvés ennek a jelképes célnak az elérésére, ami intenzív örömmérettel jár akkor is, ha a tevékenységet nem jellemzi az eredményesség.

Míg a tanulás tanulása az elsajátított tudás, készségek és képességek tekintetében kifejezetten eredményorientált kompetencia, addig a játékoság eredménye önmagában a tevékenység élménye. A tanulás tanulásának részét képezi a problémamegoldás, az új tudás elsajátításának, feldolgozásának, értékelésének és beépítésének, valamint az új ismeretek és készségek különböző kontextusokban történő alkalmazásának a képessége, amit a játékoság erősít. Ugyanakkor a tanulás tanulásának fontos eleme a hatékony időbeosztás, míg a játékoságot sokkal inkább az időtlenség, a szabadság, és a kreativitás jellemzi.

A játékoság abban segít, hogy a tudásunk, készségeink és képességeink jelentőségét relatívnak lássuk, és az ezzel kapcsolatos ambícióinkat alá tudjuk rendelni az élménynek. Ez az élmény annál erősebb, minél több benne a spontaneitás, és minél függetlenebb és szabadabb az eredményességtől. A tanulás tanulásának fókusza a tudás megszerzése. A játékoságé a küzdeni tudás, akár a lemondás árán is, és annak képessége, hogy a tevékenység élményéért, ha kell, az ember még a tevékenysége eredményét is el tudja engedni, és a sikerorientáltság fölé tudjon emelkedni.

- 2.6.1. [a saját tanulás önállóan és csoportban történő szervezése és szabályozása](#)
- 2.6.2. [irányított tanulás](#) (együttműködés a pedagógussal, társakkal)
- 2.6.3. [tanulástervezés](#)
- 2.6.4. [tanulásszervezés](#)
- 2.6.5. [az új tudás elsajátítása, feldolgozása, értékelése és beépítése](#)
- 2.6.6. [új ismeretek és készségek különböző kontextusokban való alkalmazása](#)
- 2.6.7. [hatékony időbeosztás](#)
- 2.6.8. [problémamegoldás](#)
- 2.6.9. [önirányítás](#)
- 2.6.10. [önellenőrzés](#)
- 2.6.11. [tanulási önismeret](#)

2.7. Vállalkozói kompetencia

A játékoság, mint a küzdeni tudás kompetenciája az emberi tőkét, mint az értékteremtésre való alkalmasságot erősíti. Alkalmassá teszi az embert arra, hogy hasznos tevékenységeknek olyan jelképes célt és tartalmat adjon, amely erősebben motiválja a küzdelemre, mint a tevékenység haszna. A játékoság gazdagítja az embert, mert az eredményességtől független érték-szemléletre tanít, és motivál a személyiség saját belső értékeinek kiaknázására. A társadalom számára a játékos ember olyan munkaerő, amely alkalmas a munka eredményének egyenlőtlen és aránytalan elosztásán felülemelkedve magáért a tevékenység élményéért dolgozni. Az egyed boldogulását a játékoság azáltal segíti, hogy képessé teszi olyan helyzetben is küzdeni az eredményességért, amikor ebben kevésbé sikeres.

- 2.7.1. [a változás kiváltására való törekvés](#)
- 2.7.2. [külső tényezők által kiváltott újítások elfogadása, támogatása és alkalmazása](#)
- 2.7.3. [felelősségtudat a saját pozitív és negatív cselekedetek iránt](#)
- 2.7.4. [stratégiai szemléletmód kialakítása](#)
- 2.7.5. [célok kitűzése és elérése](#)
- 2.7.6. [sikerorientáltság](#)

2.8. Digitális kompetencia

- 2.8.1. [magas szintű információkezelés](#)
- 2.8.2. [az elektronikus média magabiztos és kritikus alkalmazása](#)
- 2.8.3. [logikus és kritikus gondolkodás](#)
- 2.8.4. [fejlett kommunikációs készség](#)
- 2.8.5. [multimédiás technológiájú információk keresése, értékelése, tárolása, létrehozása, bemutatása és átadása](#)
- 2.8.6. [az internetes kommunikációban és a hálózatokban való részvétel](#)

3. SZOCIÁLIS KOMPETENCIÁK: A KÖZÖSSÉGI BEILLESZKEDÉS FEJLESZTÉSE

A szociális kompetencia a motívumok és képességek olyan rendszere, mely közösségi cél elérésére aktív, a közösségi viselkedést szervezi, és a társas interakciók hatására módosul.

A játékoság, mint a haszonelvűség fölé emelkedés kompetenciája a személyiség társadalmi értékeit különleges módon erősíti. Alkalmassá teszi ugyanis az embert arra, hogy tevékenységének az élményét a saját érvényesülése fölé helyezze, és ezáltal a személyisége kiteljesedését segítő közösségi tevékenységeket, illetve az általuk nyújtott élményeket keresse. A játékoság azáltal segít beilleszkedni a társadalomba és az aktív állampolgári szerepvállalásba, hogy az embert erősebben motiválja a tevékenység közösségi élményének tapasztalatára, mint az eredményességre.

A társasjátékok tevékenységei során a játékos úgy törekszik a próbatételekkel megküzdeni, hogy megfigyeli a saját és a társa(i) tevékenységének társas kölcsönhatásait, és ez alapján folyamatosan változtatja a tevékenységét, miközben az ehhez szükséges szociális kompetenciáit örömmel fejleszti. A társasjáték résztvevői a döntéseiket nem alapozhatják kizárólag ismeretekre, hanem a társaiktól függő jövőbeli eshetőségekkel is számolniuk kell.

A társas interakcióknak a könnyed társasági játékoktól a komplex stratégiai játékokig sok fokozatuk, minőségük és mélységük van. A többfős stratégiai társasjátékok esetében nyilvánvaló a játéktevékenység társasjátékos jellege. Azonban még ezekben a játékokban is minden egyes játékos esetében különböző mértékű az önreflexió és a társreflexió aránya. Minél több az interakció, annál erősebb a társas kompetenciák domináns szerepe, és az adott társasjáték annál hasznosabb eszköz a társasjáték-pedagógiában.

3.1. Az érzelmi intelligencia területei

Kiemelten fejlesztik az interaktívabb stratégiai játékok és a kommunikációs partijátékok.

- 3.1.1. az érzelmek tudatosítása
- 3.1.2. a gondolkodás serkentése érzelmekkel
- 3.1.3. az érzelmek jelentésének megértése
- 3.1.4. az érzelmek kezelése

3.2. Társas kompetenciák, készségek és képességek

Kiemelten fejlesztik a leginteraktívabb stratégiai játékok és a kommunikációs partijátékok.

- 3.2.1. empátia (érzékenység)
 - 3.2.1.1. önismeret
 - 3.2.1.2. emberismeret
 - 3.2.1.3. mások érzéseinek és szándékának észlelése
 - 3.2.1.4. nonverbális közlések felfogása
 - 3.2.1.5. szerepészlelés
 - 3.2.1.6. szociális nyitottság
- 3.2.2. kooperáció/együttműködés (hatékony személyes és csoportos érintkezés)
 - 3.2.2.1. felelősség
 - 3.2.2.2. segítség másokon
 - 3.2.2.3. csoporton belüli aktivitás
 - 3.2.2.4. mások előtti szereplés vállalása
 - 3.2.2.5. következmények vállalása
 - 3.2.2.6. vezetés
 - 3.2.2.7. követés
 - 3.2.2.8. alkalmazkodás
- 3.2.3. kompetíció (versenyhelyzetekben a saját érdekek hatékony érvényesítése)
 - 3.2.3.1. értékelés (értékelések felmérése)

3.2.3.2. **pozícionálás** (csoporton belüli pozíciók felmérése)

3.2.3.3. **önérvényesítés**

3.2.3.4. **konfrontációkezelés**

3.2.3.5. **konfliktuskezelés**

3.2.3.6. **nyereségkezelés**

3.2.3.7. **vesztéskezelés**

3.2.3.8. **hibakezelés**

3.2.3.9. **kárkezelés**

3.2.4. **kreatív szerepkezelés/blöff** (érték- és pozíciórelációk differenciált és hatékony kezelése)

3.2.4.1. **szerepfelmérés**

3.2.4.2. **esélykalkuláció**

3.2.4.3. **ötletesség**

3.2.4.4. **emberismeret**

3.2.4.5. **fegyelmezettség**

3.2.4.6. **társreflexió**

3.2.5. **humor** (pozitív és vidáman ötletes kritikai gondolkodás)

3.2.5.1. **pozitív énattitúd**

3.2.5.2. **pozitív attitúd mások iránt**

3.2.5.3. **hibafeltárás**

3.2.5.4. **kreatív problémameghatározás**

3.2.5.5. **önkritika**

3.2.5.6. **társkritika**

3.2.5.7. **pozitív kommunikáció**

3.2.5.8. **kreatív kommunikáció**

3.2.6. **adekvát társas viselkedés** (az együttlét hatékony és konstruktív viselkedésformáinak használata)

3.2.6.1. **önmagával szembeni viselkedés**

3.2.6.2. **vitának, megbeszélésnek megfelelő viselkedés**

3.2.6.3. **társas viselkedés**

3.2.6.4. **etikus viselkedés**

3.2.6.5. **figyelemfelkeltés**

3.2.6.6. **üdvözlés**

3.2.6.7. **érzelmek kifejezése**

3.2.6.8. **feladattal kapcsolatos viselkedés**

3.2.6.9. **viselkedés társalgás közben**

3.2.6.10. **viselkedés szervezett játék közben**

3.2.6.11. **figyelmesség és illemtudó viselkedés**

3.2.6.12. **figyelés feladatvégzés közben**

3.2.6.13. **közlekedés**

3.2.6.14. **étkezési viselkedés**

3.3. Kommunikációs kompetenciák, készségek és képességek

3.3.1. **verbális kommunikáció** (a gondolatok, érzések és tények szóbeli és írásbeli formában történő kifejezése és értelmezése)

3.3.1.1. **reproduktív** (felolvasás)

3.3.1.2. **félreproduktív** (szakszöveg alkotása)

3.3.1.3. **spontán** (produktív)

3.3.1.4. **beszédképességek**

3.3.1.4.1. **beszéd**

3.3.1.4.2. **kapcsolatfelvétel, -zárás**

3.3.1.4.3. **szándéknyilvánítás**

3.3.1.4.4. **véleményalkotás**

- 3.3.1.4.5. **szókincs**
- 3.3.1.4.6. **fogalomalkotási készség**
- 3.3.1.4.7. **fogalmazási készség**
- 3.3.1.4.8. **nyelvi kreativitás**

3.3.1.5. **beszédértés-képességek**

- 3.3.1.5.1. **kapcsolatfelvétel viszonzása**
- 3.3.1.5.2. **szándék, vélemény kinyilvánítása**

3.3.1.6. **írás-képességek**

- 3.3.1.6.1. **reproduktív írás (másolás, diktálás utáni írás)**
- 3.3.1.6.2. **félreproduktív írás (nyomtatvány, táblázat kitöltése, jegyzetelés)**
- 3.3.1.6.3. **akaratlagos írás**

3.3.1.7. **olvasási képességek**

- 3.3.1.7.1. **olvasás**
- 3.3.1.7.2. **szövegértés és szövegértelmezés**
- 3.3.1.7.3. **gyorsolvasási technikák megtanulása és alkalmazása (lényegkiemelés, adatkeresés)**

3.3.1.8. **nyelvi normatív és korrekciós képességek**

- 3.3.1.8.1. **helyes ejtés**
- 3.3.1.8.2. **helyesírás**

3.3.2. **nonverbális kommunikáció**

- 3.3.2.1. **térközszabályozás**
- 3.3.2.2. **testtartás**
- 3.3.2.3. **gesztikuláció**
- 3.3.2.4. **mimika**
- 3.3.2.5. **tekintet**

3.4. Kulturális kompetenciák, készségek és képességek

A játékoság a személyiség kulturális értékeit úgy növeli, hogy erősíti a személyiség alkalmasságát önmaga kiteljesítésére és az egész életen át tartó fejlesztésére. A játék során a játékos sokféle képességét beveti, fejlesztheti, és a fejlődés tapasztalata pozitív visszacsatolást ad számára, továbbá motiválja a további fejlődésre. A motiváció fókusza a játékban a fejlődés egy szintjét jelképező cél elérése, és ez a fejlődést úgy motiválja, hogy közben mégis független a tanulás eredményétől.

3.4.1. **kreativitás** (a gondolatok, élmények és érzések különféle módon történő kreatív kifejezése)

- 3.4.1.1. **zene**
- 3.4.1.2. **tánc**
- 3.4.1.3. **irodalom**
- 3.4.1.4. **film**
- 3.4.1.5. **szobrászat**
- 3.4.1.6. **festészet**

3.4.2. **mások önkifejezésének befogadása, értelmezése és reagálása**

- 3.4.3. **kulturális ismeretek**
- 3.4.4. **kulturális különbségek elfogadása**
- 3.4.5. **különbözőségek kezelése**

Algoritmikus gondolkodás

Code Master	282
Robot Technósök	247

Alkalmazkodó készség

Blue Lagoon	122
Pandemic: Róma bukása	43

Analitikus gondolkodás

Azul	82
Azul: Sintra üvegcsodái	83
Babushka	271
Balance Beans	277
Bali	159
Battle Sheep	262
Captain Sonar	186
Chocolate Fix	277
Coloretto	133
Concordia	38
Concordia: Britannia & Germania	39
Dice Forge – A sors kovácsai	102
Escape the Room – A szanatórium rejtélye	24
Észvesztő útvesztő	268
Hacker játszma	118
Kakukk	119
Karácsonyfa	263
Kingdomino	110
Kingdomino: Age of Giants	110
Laser Chess	265
Laser Maze	280
Micro Robots	264
Mindo [4-féle dizájn]	275
Mombasa	78
Monster Brunch	272
NMBR 9	261
Photosynthesis	103
Pylos Classic	259
Pylos Mini	259
Qin	156
Quarto Classic	257
Quarto Mini	257
Queendomino	111
Quinque	120
Quixo Classic	260
Quixo Mini	260
Quoridor Classic	258
Quoridor Kid	246
Quoridor Mini	258
Roller Coaster Challenge	281
Rush Hour – Csúcsforgalom	278
Rush Hour – Csúcsforgalom Junior	279
Rush Hour 2	278
Rush Hour 3	278
Rush Hour 4	278
Rush Hour Deluxe	279
Sakura	149
Sárkánypalota	156
Sponsio	119
Star Wars Sorsok: A birodalom fegyverben kiegészítő	74
Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme	74
Star Wars Sorsok: Az erő útja kiegészítő	74
Star Wars Sorsok: Boba Fett kezdőcsomag	74
Star Wars Sorsok: Ébredések	74
Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag	74
Star Wars Sorsok: Luke Skywalker kezdőcsomag	74
Star Wars Sorsok: Obi-Wan kezdőcsomag	74
Star Wars Sorsok: Örökség kiegészítő	74
Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag	74
Szabadulópakli: A velencei meló	19
Szabadulópakli: időpróba	18
Szabadulópakli: London végőrái	19
Száguldó robotok – Ricochet Robots	264
Ticket to Ride – Az első utazás	225
Verona Twist	120
Vikingdoms	118
Yukon	148

Becslési készség

Kolosszus Aréna	160
Sprint	236

Csoporton belüli aktivitás

Beyond Baker Street – Sherlock Holmes árnyékában	106
Hanabi	106
Trónok harca – 2. kiadás	72
Trónok harca: A sárkányok anyja	73
Unlock!	16
Unlock2 – Rejtélyes kalandok	17

Dedukció

Álarcosbál	182
Légy résen!	203

Deduktív gondolkodás

Álmodj velem!	175
Bűnjelek	
Gyilkosság Hongkongban	187
Bűnügyi krónikák	14
Citadella	157
Dragon's Cave	124
Fae	151
Kamu	204
Leolino	270
Lépten-nyomon: Amszterdam	195
M/S Batory	138
Mr. Jack in London	112
Mr. Jack in New York	113
Mr. Jack kiegészítő	113
Mr. Jack Pocket	113
Nem én voltam!	228
Sárkány Samu fejtörői	254
Sherlock	138
Sherlock Express	216
Skull	183
Unlock!	16
Unlock2 – Rejtélyes kalandok	17
Verona Twist	120

Differenciáló-, elemző- és megoldókészség

Én kicsi kaszám	142
Farkasok és bárányok	139
Homályrév	8
Kütyük	147
Lords of Hellas	64
Lords of Hellas: Terrain kiegészítő	64
Prehistory	56
Szellemek szigete	28

Emberismeret

Cash 'n Guns 2. kiadás	189
Citadella	157
Csótánypóker	185
Csótánypóker Royal	185
Dixit	170
Dixit 2 – Kalandok	172
Dixit 3 – Utazás	172
Dixit 4 – Eredet	173
Dixit 5 – Álmódok	173
Dixit 6 – Emlékek	173
Dixit 7 – Látomások	173
Dixit 8 – Harmóniák	173
Dixit 9 – Jubileum	173
Dixit Odyssey	171
Igen?	163
Igen? És	162
Légy résen!	203
Lélekpillangó	176
Mr. Jack in London	112
Mr. Jack in New York	113
Mr. Jack kiegészítő	113
Mr. Jack Pocket	113
Mysterium	174
Rettegés Arkhamban 3. kiadás	68
The Mind – Érezz rá!	181

Eredetiség

Trónok harca – 2. kiadás.....	72
Trónok harca: A sárkányok anyja	73

Értékelés

7Csoda.....	46
7Csoda: Armada.....	47
7Csoda: Párbaj.....	48
7Csoda: Vezetők.....	47
A kis herceg – Az én kis bolygóm	129
Birodalmi telepések.....	37
CIV – Carta Impera Victoria	114
Hotel.....	131
Korokon át: A civilizáció új története	34
Nagyfeszültség.....	37
Nutz!.....	124
Sárkánykeltető.....	143
Splendor	85
Úrcsempészek.....	121
Zooloretto	132

Esélykalkuláció

Avalon.....	182
Bűnjелеk – Gyilkosság Hongkongban	187
Leo	239
Rolling Bandits	125
Sherlock	138
Szerelmes levél.....	157
Szüret.....	139
Trónok harca – A király segítője	158
A birodalom bajnoka	158
A három kismalac.....	249
Álarcosbál.....	182
Azul.....	82
Azul: Sintra üvegcsodái	83
Can't Stop	128
Captain Sonar	186
Cash 'n Guns 2. kiadás.....	189
Citadella	157
CIV – Carta Impera Victoria	114
Cvlizations.....	160
Csótánypóker	185
Csótánypóker Royal.....	185
Dice Forge – A sors kovácsai.....	102
Dragon's Cave	124
Eldritch Horror	69
Eldritch Horror: Elfeledett Tudás kiegészítő.....	69
Ethnos.....	51
Ha/Ver.....	77
Holtak Tele – Válaszúton	50
Jaipur	93
Kakukk.....	119
Kamu.....	204
Korinthosz	91
Köszöntünk... álmaid városában	90
Mahé	128
Marrakech	129
Miaui	145
Moloch felemelkedése	23
Monster park.....	250
Moon Bots.....	125
Nutz!.....	124
Oh My Gold!.....	237
Ohanami	115
Once Upon a Castle	238
Ósi jel	70
Pandemic – A labor.....	45
Plüssmesék	20
Rettegés Arkhamban 3. kiadás.....	68
Sakura.....	149
Sárkánykeltető.....	143
Star Wars Sorsok: A birodalom fegyverben kiegészítő	74
Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme	74
Star Wars Sorsok: Az erő útja kiegészítő.....	74
Star Wars Sorsok: Boba Fett kezdőcsomag	74
Star Wars Sorsok: Ébredések.....	74
Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag	74
Star Wars Sorsok: Luke Skywalker kezdőcsomag.....	74
Star Wars Sorsok: Obi-Wan kezdőcsomag	74
Star Wars Sorsok: Örökség kiegészítő	74
Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag	74

Takenoko	104
Tokaido.....	105
Törpék harca.....	160
Vasút vonal – Sötétkék kiadás.....	146
Vasút vonal – Tűzvörös kiadás	146
Zooloretto	132
Party bugs	117

Fegyelméletesség

Szerelmes levél.....	157
----------------------	-----

Felelősség

Az elvarázsolt torony.....	241
Az elvarázsolt torony – fémdobozos	241
Beyond Baker Street – Sherlock Holmes árnyékában	106
Dr. Fondor és az Idő Fellegvára.....	107
Eldritch Horror	69
Eldritch Horror: Elfeledett Tudás kiegészítő.....	69
Fedőnevek négy szemközt	179
Hanabi	106
Hellapagos	188
Holtak Tele – Válaszúton	50
Isla Dorada	159
Mysterium	174
Nemesis.....	66
Ósi jel	70
Pandemic.....	44
Pandemic – A labor.....	45
Pandemic – Pengeélen.....	45
Pandemic: Legacy – 1. Évad.....	10
Pandemic: Legacy – 2. Évad.....	11
Robinson Crusoe	35
Szamuraj szellem	107
T.I.M.E Stories	12
T.I.M.E Stories: A Marcy-ügy	13
T.I.M.E Stories: A maszk alatt.....	12
T.I.M.E Stories: Az Endurance expedíció	13
T.I.M.E Stories: Prófécia a sárkányokról	13
Trónok harca – 2. kiadás	72
Trónok harca: A sárkányok anyja	73
Vigyázat, vadnyugat – Flick 'em Up!	109
Where is Mr. Wolf? – Hol van Farkas úr?	234
Zombicide: A nyughatatlan gonosz kiegészítő.....	65
Zombicide: Jók és Rosszak kiegészítő.....	65
Zombicide: Zöld Horda	65

Felidézés

Álmodj hát!.....	204
Happy Bunny	234
Memóriaradó.....	194
Nem én voltam!.....	228
Pengoloo	233
Szellemlépcső	242
Szellemlépcső – fémdobozos	242
Szörnyszekrény	248
Where is Mr. Wolf? – Hol van Farkas úr?	234

Finommotoros készség

Óvodások játéktára Tarkabarka fűzőcske	253
Pingvin	252
Skicc	166

Fogalmazás

Álmodj hát!.....	204
Légy résen!.....	203
Óriás Sztorikocka	192
Óriás Sztorikocka Cselekvésekkel.....	192
Óriás Sztorikocka Kalandokkal	192
Sztorikocka	190
Sztorikocka – Fantázia	191
Sztorikocka Batman.....	193
Sztorikocka Bolondos Dallamok	193
Sztorikocka Cselekvésekkel	190
Sztorikocka Dr. Who.....	193
Sztorikocka Kalandokkal.....	191
Sztorikocka Scooby Doo.....	193
Sztorikocka: Rejtély.....	191

Fogalomalkotás

Álmodj velem!	175
Concept.....	177

Concept Kids: Állatok.....	224
Csak egy.....	165
Fedőnevek képekkel.....	179
Kódfejtő.....	180

Formafelismerés

Az első játékaim Lottó – Ház.....	252
Az első játékaim Puzzle – Állatok.....	252
Óvodások játéktára Dominó.....	253
Sárkány Samu játéka: Lapocskázó.....	254
Skicc.....	166

Gazdaságosság

Charterstone.....	58
Charterstone Recharge Pack.....	58
Úrcsempészek.....	121

Gyorsasági koordináció

Big Bazar.....	216
Captain Sonar.....	186
Cortex 2.....	209
Cortex Challenge – IQ party.....	208
Cortex kids.....	230
Csaló molyok.....	221
Csótányleves.....	220
Csótányaláta.....	220
Csótánytánc.....	221
Dobble.....	207
Dobble Animals.....	226
Dobble Kids.....	227
Dobble: Harry Potter.....	206
Dodelido.....	218
Dr. Beaker.....	126
Dr. Eureka.....	127
Dr. Microbe.....	126
Észvesztő útvesztő.....	268
Formafogó.....	251
Go Go Gelato!.....	232
Haspók.....	249
Jungle Speed – Dzsungelláz.....	211
Kincsré fell!.....	219
Panic lab.....	214
Panic Mansion.....	232
Quizoo.....	217
Spaghetti.....	222
Specific.....	245
Swish.....	266
Zingo!.....	247

Helyzetfelismerés

Álomház.....	130
Azul.....	82
Azul: Sintra üvegcsodái.....	83
Blue Lagoon.....	122
Coloretto.....	133
Csillagvadászok.....	88
Dr. Beaker.....	126
Dr. Eureka.....	127
Dr. Microbe.....	126
Észvesztő útvesztő.....	268
Go Go Gelato!.....	232
Jaipur.....	93
Kingdomino.....	110
Kingdomino: Age of Giants.....	110
Óvodások játéktára Kisegér nagyegér.....	253
Qin.....	156
Queendomino.....	111
Quinque.....	120
Rolling Bandits.....	125
Sárkánypalota.....	156
Spaghetti.....	222
Sponsio.....	119
Super Munchkin.....	198
Vikingdoms.....	118
Grund.....	155

Hibakezelés

Szuper Farmer Midi.....	140
-------------------------	-----

Humor

Óvodások játéktára: Kicsoda? Micsoda?.....	253
--	-----

Integráló- és megoldókészség

Grund.....	155
------------	-----

Intuitív döntések

7Csoda.....	46
7Csoda: Armada.....	47
7Csoda: Párbaj.....	48
7Csoda: Vezetők.....	47
Át a sivatagon.....	160
Bang! A párbaj.....	99
Címke.....	169
Concordia.....	38
Concordia: Britannia & Germania.....	39
Condottiere (2018-as kiadás).....	150
Dragon Market.....	122
Kozmosz művek.....	87
Köszöntünk... álmaid városában.....	90
Lépten-nyomon: Amszterdam.....	195
Magic Maze – Fogd és fuss!.....	108
Mahé.....	128
Pandemic: Bevetésre készen.....	84
Star Wars Sorsok: A birodalom fegyverben kiegészítő.....	74
Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme.....	74
Star Wars Sorsok: Az erő útja kiegészítő.....	74
Star Wars Sorsok: Boba Fett kezdőcsomag.....	74
Star Wars Sorsok: Ébredések.....	74
Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag.....	74
Star Wars Sorsok: Luke Skywalker kezdőcsomag.....	74
Star Wars Sorsok: Obi-Wan kezdőcsomag.....	74
Star Wars Sorsok: Örökség kiegészítő.....	74
Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag.....	74
Szörnyek hősök ellen: Viktoriánus rémálmok.....	153
The Mind – Érezz rá!.....	181
Vadnyugati legendák.....	32

Intuitív gondolkodás

Álmodj velem!.....	175
Concept.....	177
Concept Kids: Állatok.....	224

Ismeretszerzés

Fesztáv.....	52
--------------	----

Kombinációs készség

A birodalom bajnoka.....	158
Álarcosbál.....	182
Álomház.....	130
Archelino.....	271
Azul.....	82
Azul: Sintra üvegcsodái.....	83
Babushka.....	271
Balance Beans.....	277
Bang! A párbaj.....	99
Battle Sheep.....	262
Beyond Baker Street – Sherlock Holmes árnyékában.....	106
Chocolate Fix.....	277
Circuit Maze.....	280
Concordia.....	38
Concordia: Britannia & Germania.....	39
CV Pocket.....	137
Dice Forge – A sors kovácsai.....	102
Dragon Market.....	122
Drakon.....	160
Everdell.....	26
Felkelő nap.....	63
Felkelő nap: Hatalmas Kamik kiegészítő.....	63
Felkelő Nap: Szörnyek kiegészítő.....	63
Felkelő nap: Uralkodóházak kiegészítő.....	63
Fesztáv.....	52
Five Tribes.....	40
Forum Trajanum.....	78
Gravity Maze.....	281
Grund.....	155
Hacker játszma.....	118
Homályrév.....	8
Kakukk.....	119
Karácsonyfa.....	263
Katamino.....	274

Kero.....	114	Bang! Gyilkos kaliber.....	97
Kodama – Az erdő szellemei.....	89	Birodalmi telepések.....	37
Koloszsus Aréna.....	160	Cash 'n Guns 2. kiadás.....	189
Köszöntünk... álmaid városában.....	90	CV.....	137
Kütyük.....	147	Eldritch Horror.....	69
Lonpos 111 – Cosmic Creature.....	284	Eldritch Horror: Elfeledett Tudás kiegészítő.....	69
Lonpos 200+.....	285	FoZtogatók.....	202
Lonpos 202.....	285	Harc Rokuganért.....	71
Lonpos 303 – Crazy Cone.....	285	Holtak Tele – Válaszúton.....	50
Lonpos 66 – Colorful Cabin.....	284	Korokon át: A civilizáció új története.....	34
Magic Maze – Fogd és fuss!.....	108	Lázadás – A birodalom felemelkedése kiegészítő.....	76
Monster park.....	250	Mombasa.....	78
Moon Bots.....	125	Munchkin.....	196
Newton.....	61	Munchkin 2 – Fajtalan Fejsze.....	197
NMBR 9.....	261	Munchkin 3 – Papi Baki.....	197
Nutz!.....	124	Munchkin 4 – Dobj egy hátast!.....	197
Once Upon a Castle.....	238	Munchkin 5 – Vadító vadírtó.....	197
Oroszlánszívű Richárd.....	71	Munchkin 6 – A kazamata zamata.....	197
Őrült Lajos király két kastélya között.....	154	Munchkin 6.5: A kriptá titka.....	197
Party bugs.....	117	Munchkin Cthulhu.....	200
Petrichor.....	59	Munchkin Cthulhu 2 – Cthulmú hívása.....	200
Petrichor: Virágok kiegészítő.....	59	Munchkin Cthulhu 3: A borzadalmas kriptá.....	200
Portolano.....	57	Munchkin Warhammer 2 40,000 – Malaszt és Mordály.....	199
Pylos Classic.....	259	Munchkin Warhammer 3 40,000 – Vadak és Varázslók.....	199
Pylos Mini.....	259	Munchkin Warhammer 40,000.....	199
Quadropolis.....	49	Munchkin Zombik.....	201
Quarto Classic.....	257	Munchkin Zombik 2 – Kar-hatalom.....	201
Quarto Mini.....	257	Munchkin Zombik 3 – Beteg Helyek.....	201
Queenomino.....	111	Ósi jel.....	70
Quixo Classic.....	260	Pandemic – A labor.....	45
Quixo Mini.....	260	Rettegés Arkhamban 3. kiadás.....	68
Quoridor Classic.....	258	Robinson Crusoe.....	35
Quoridor Kid.....	246	Scythe.....	54
Quoridor Mini.....	258	Scythe – A Fenris felemelkedése kiegészítő.....	55
Red Dragon.....	144	Scythe – Csapás a fellegekből kiegészítő.....	55
Res Arcana.....	30	Scythe – Hódítók a messzeségből.....	55
Robot Technósök.....	247	Scythe – Találkozások kiegészítő.....	55
Roller Coaster Challenge.....	281	Scythe Moduláris tábla.....	55
Sakura.....	149	Small World.....	41
Sárkánykeltető.....	143	Sponsio.....	119
Shape by Shape.....	283	Star Wars: Lázadás.....	76
Sherlock.....	138	Super Munchkin.....	198
Silver & gold.....	115	T.I.M.E Stories.....	12
Skull.....	183	T.I.M.E Stories: A Marcy-ügy.....	13
Sponsio.....	119	T.I.M.E Stories: A maszk alatt.....	12
Star Wars Sorsok: A birodalom fegyverben kiegészítő.....	74	T.I.M.E Stories: Az Endurance expedíció.....	13
Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme.....	74	T.I.M.E Stories: Prófécia a sárkányokról.....	13
Star Wars Sorsok: Az erő útja kiegészítő.....	74	Ticket to Ride Európa.....	94
Star Wars Sorsok: Boba Fett kezdőcsomag.....	74	Ticket to Ride New York.....	95
Star Wars Sorsok: Ébredések.....	74	Trónok harca – A vastrón.....	73
Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag.....	74	Vérfarkasok Miller's Hollow-ban.....	183
Star Wars Sorsok: Luke Skywalker kezdőcsomag.....	74	Vikingdoms.....	118
Star Wars Sorsok: Obi-Wan kezdőcsomag.....	74	Wazabi.....	116
Star Wars Sorsok: Örökség kiegészítő.....	74		
Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag.....	74		
Szellemek szigete.....	28	Kooperáció	
Szüret.....	139	Bűnügyi krónikák.....	14
Tan Tan Caravan.....	123	Csak egy.....	165
Terra Mystica.....	36	Csúszkaland.....	212
Tokaido.....	105	Gépregény.....	80
Trónok harca – A király segítője.....	158	Ha/Ver.....	77
Unlock!.....	16	Homályrév.....	8
Unlock2 – Rejtélyes kalandok.....	17	Moloch felemelkedése.....	23
Vikingdoms.....	118	Odalent: Kalandok a mélyben 2. kiadás.....	22
Viktóriánus Lángelmék.....	152	Pandemic: Bevetésre készen.....	84
Zooloretto.....	132	Pandemic: Róma bukása.....	43
		Plüssmesék.....	20
		Space Hulk: A halál angyalai.....	78
		Sprint.....	236
		Szellemek szigete.....	28
		Utolsó Erőd.....	31
Kombinatívítás			
Laser Chess.....	265		
		Koordinációs pontosság	
Koncentráció		Flatterstein vára – fémdobozos.....	243
Csúszkaland.....	212	Keekee.....	235
		Zimbbos!.....	235
Konfliktuskezelés			
A Jó, a Rossz és a Munchkin.....	198	Könnyedség	
A világ története.....	42	A kis herceg – Az én kis bolygóm.....	129
Bang!.....	96	Ciao!.....	116
Bang! A kockajáték.....	100	Cvlizations.....	160
Bang! A kockajáték – A vén csehó.....	101	FoZtogatók.....	202
Bang! Aranyláz.....	98		
Bang! Dodge City.....	98		

Hellapagos.....	188
Jógi.....	215
Magic Maze – Fogd és fuss!.....	108
Marrakech.....	129
Nem én voltam!.....	228
Robbanó cicák.....	184
Rolling Bandits.....	125
Splendor.....	85
The Mind – Érezz rá!.....	181
Ticket to Ride – Az első utazás.....	225
Timeline: Star Wars.....	136
Vigyázat, vadnyugat – Flick 'em Up!.....	109
Wazabi.....	116

Követés

Dr. Fondor és az Idő Fellegvára.....	107
Nemesis.....	66
Pandemic.....	44
Pandemic – A labor.....	45
Pandemic – Pengeélen.....	45
Pandemic: Legacy – 1. Évad.....	10
Pandemic: Legacy – 2. Évad.....	11
Robinson Crusoe.....	35
Szamuráj szellem.....	107
Zombicide: A nyughatatlan gonosz kiegészítő.....	65
Zombicide: Jók és Rosszak kiegészítő.....	65
Zombicide: Zöld Horda.....	65

Következmények vállalása

Leo.....	239
----------	-----

Kreativitás

Múzsza – Sugallatok.....	164
Wombattle.....	203

Kulturális ismeretek

A birodalom bajnoka.....	158
A világ története.....	42
Concept.....	177
Timeline: Tudomány és felfedezések.....	134
Timeline: Általános ismeretek.....	134
Timeline: Star Wars.....	136
Timeline: Találmányok.....	135
Timeline: Történelmi események.....	135
Timeline: Zene és mozi.....	136

Lánckonklúziók alkotása

Bali.....	159
Blood Rage.....	62
Blood Rage 5. játékos kiegészítő.....	62
Blood Rage Asgard istenei kiegészítő.....	62
Blood Rage Midgard sámánjai kiegészítő.....	62
Charterstone.....	58
Charterstone Recharge Pack.....	58
Ethnos.....	51
Five Tribes.....	40
Forum Trajanum.....	78
Korokon át: A civilizáció új története.....	34
Lázadás – A birodalom felemelkedése kiegészítő.....	76
Mombasa.....	78
Newton.....	61
Oroszlánszívű Richárd.....	71
Scythe.....	54
Scythe – A Fenris felemelkedése kiegészítő.....	55
Scythe – Csapás a fellegekből kiegészítő.....	55
Scythe – Hódítók a messzeségből.....	55
Scythe – Találkozások kiegészítő.....	55
Scythe Moduláris tábla.....	55
Small World.....	41
Star Wars: Lázadás.....	76
Terra Mystica.....	36

Logika

Bűnügyi krónikák.....	14
Leolino.....	270
Red Dragon.....	144
Squadro.....	256

logikai differenciálás

Qin.....	156
----------	-----

Logikai ellenőrzés

Amaze.....	282
Archelino.....	271
Chocolate Fix.....	277
Katamino.....	274
Lonpos 111 – Cosmic Creature.....	284
Lonpos 200+.....	285
Lonpos 202.....	285
Lonpos 303 – Crazy Cone.....	285
Lonpos 66 – Colorful Cabin.....	284
Shape by Shape.....	283

Logikai megoldás

Babushka.....	271
Balance Beans.....	277
Captain Sonar.....	186
Chicky Boom.....	238
Coinx.....	273
Dr. Beaker.....	126
Dr. Eureka.....	127
Dr. Microbe.....	126
Escape the Room – A szanatórium rejtélye.....	24
Go Go Gelato!.....	232
Gobbler Gobblers.....	233
Laser Chess.....	265
Laser Maze.....	280
Micro Robots.....	264
Mindo [4-féle dizájn].....	275
Monster Brunch.....	272
NMBR 9.....	261
Panic Mansion.....	232
Prof. Marbles.....	272
Protect the Museum.....	273
Robot Teknősök.....	247
Roller Coaster Challenge.....	281
Rush Hour – Csúcsforgalom.....	278
Rush Hour – Csúcsforgalom Junior.....	279
Rush Hour 2.....	278
Rush Hour 3.....	278
Rush Hour 4.....	278
Rush Hour Deluxe.....	279
Szabadulópakli: A velencei meló.....	19
Szabadulópakli: időpróba.....	18
Szabadulópakli: London végőrái.....	19
Száguldó robotok – Ricochet Robots.....	264

Mások érzéseinek és szándékainak észlelése

Avalon.....	182
Bang!.....	96
Bang! A kockajáték.....	100
Bang! A kockajáték – A vén csehó.....	101
Bang! Aranyláz.....	98
Bang! Dodge City.....	98
Bang! Gyilkos kaliber.....	97
Bűnjelek.....	
Gyilkosság Hongkongban.....	187
Isla Dorada.....	159
Lélekpillangó.....	176
Rettegés Arkhamban 3. kiadás.....	68
Simlis Dongók – Schummel Hummel.....	243
Vérfarkasok Miller's Hollow-ban.....	183

Megoldáskeresési sebesség

Cubeez.....	229
Dodelido.....	218
Clouds.....	229
Csaló molyok.....	221
Difference.....	244
Difference Junior.....	244
Eye'n Speed.....	237
Simlis Dongók – Schummel Hummel.....	243
Tutti Frutti.....	245

Megőrzés

Az elvarázsolt labirintus.....	240
Az elvarázsolt labirintus – fémdobozos.....	240
Az elvarázsolt torony.....	241
Az elvarázsolt torony – fémdobozos.....	241
Cortex 2.....	209
Cortex Challenge – IQ party.....	208
Cortex kids.....	230

Goblet Gobblers.....	233
Happy Bunny	234
Leo	239
MemóRiadó	194
Pengoloo	233
Szellemlépcső.....	242
Szellemlépcső – fémdobozos	242
Szörnyszekrény	248
Where is Mr. Wolf? – Hol van Farkas úr?	234

Memória

Az első játékaim Memó – Játékok	252
Érzékek sorozat: Bim-bam játék a hangokkal.....	253
Ratto Zakko	218
Ufó Farmer	250
Wendigo	239

Mértékegységváltás

Szuper Farmer.....	140
Szuper farmer – Ranch	140
Szuper Farmer Extra	140
Szuper Farmer Midi.....	140
Szuper Farmer Mini.....	140

Módszeres ellenőrzés

Chicky Boom	238
-------------------	-----

Motorikus készség

Csúszkaland.....	212
------------------	-----

Mozgásképzés

Flatterstein vára – fémdobozos.....	243
Jógi	215
Magic Maze – Fogd és fuss!	108
Vigyázat, vadnyugat – Flick'em Up!	109
Yoga Spinner	222

Műveltségzési sebesség

Math Dice	267
Math Dice Jr.....	267

Nyelvi kreativitás

Álmodj hát!	204
Álmodj velem!	175
Címke	169
Csak egy	165
Dixit	170
Dixit 2 – Kalandok	172
Dixit 3 – Utazás.....	172
Dixit 4 – Eredet	173
Dixit 5 – Álmodozások.....	173
Dixit 6 – Emlékek	173
Dixit 7 – Látomások	173
Dixit 8 – Harmóniák.....	173
Dixit 9 – Jubileum.....	173
Dixit Odyssey	171
Dobd a témát!.....	167
Fedőnevek	178
Fedőnevek képekkel	179
Fedőnevek négy szemközt	179
Igenis, Sötét Nagyúr!.....	202
Kódfejtő	180
Óriás Sztorikocka	192
Óriás Sztorikocka Cselekvésekkel	192
Óriás Sztorikocka Kalandokkal	192
Ország-város, betű-téma	194
Szócsapdák	168
Sztorikocka	190
Sztorikocka – Fantázia	191
Sztorikocka Batman.....	193
Sztorikocka Bolondos Dallamok	193
Sztorikocka Cselekvésekkel	190
Sztorikocka Dr. Who.....	193
Sztorikocka Kalandokkal.....	191
Sztorikocka Scooby Doo.....	193
Sztorikocka Rejtély	191

Önérvényesítés

A világ története	42
Bali	159
Blood Rage.....	62

Blood Rage 5. játékos kiegészítő	62
Blood Rage Asgard istenei kiegészítő	62
Blood Rage Midgard sámánjai kiegészítő	62
Charterstone	58
Charterstone Recharge Pack.....	58
Ethnos.....	51
Fallout	67
Fallout: Új-Kalifornia kiegészítő.....	67
Felkelő nap.....	63
Felkelő nap: Hatalmas Kamik kiegészítő.....	63
Felkelő Nap: Szörnyek kiegészítő	63
Felkelő nap: Uralkodóházak kiegészítő	63
Harc Rokuganért.....	71
Holtak Tele – Válaszúton	50
Lázadás – A birodalom felemelkedése kiegészítő.....	76
Mombasa.....	78
Nagyfeszültség.....	37
Photosynthesis.....	103
Rettegés Arkhamban 3. kiadás	68
Scythe	54
Scythe – A Fenris felemelkedése kiegészítő	55
Scythe – Csapás a fellegekből kiegészítő	55
Scythe – Hódítók a messzeségből.....	55
Scythe – Találkozások kiegészítő	55
Scythe Moduláris tábla.....	55
Small World.....	41
Star Wars: Lázadás	76
Terra Mystica	36
Ticket to Ride Európa	94
Ticket to Ride New York.....	95
Trónok harca – A vastrón.....	73
Vérfarkasok Miller's Hollow-ban	183
Village – Nemzedékek játéka	60
Village Inn	60
Village Port.....	60

Önismeret

Igen?.....	163
Igen? És	162
Lélekpillangó	176

Ötletesség

Szabadulópakli: A velencei meló	19
Szabadulópakli: időpróba	18
Szabadulópakli: London végórái	19
Unlock!	16
Unlock2 – Rejtélyes kalandok	17

Pozicionálás

A Jó, a Rossz és a Munchkin.....	198
A kis herceg – Az én kis bolygóm	129
Bali	159
Blood Rage.....	62
Blood Rage 5. játékos kiegészítő	62
Blood Rage Asgard istenei kiegészítő.....	62
Blood Rage Midgard sámánjai kiegészítő	62
Charterstone	58
Charterstone Recharge Pack.....	58
CV	137
Eldritch Horror	69
Eldritch Horror: Elfeledett Tudás kiegészítő.....	69
Fallout	67
Fallout: Új-Kalifornia kiegészítő.....	67
Felkelő nap.....	63
Felkelő nap: Hatalmas Kamik kiegészítő.....	63
Felkelő Nap: Szörnyek kiegészítő	63
Felkelő nap: Uralkodóházak kiegészítő	63
Hotel.....	131
Munchkin	196
Munchkin 2 – Fajtan Fejsze	197
Munchkin 3 – Papi Baki	197
Munchkin 4 – Dobj egy hátast!.....	197
Munchkin 5 – Vadító vadirtó.....	197
Munchkin 6 – A kazamata zamata	197
Munchkin 6.5: A kripta titka.....	197
Munchkin Cthulhu	200
Munchkin Cthulhu 2 – Cthulmú hívása	200
Munchkin Cthulhu 3: A borzadalmas kripta.....	200
Munchkin Warhammer 2 40,000 – Malaszt és Mordály.....	199
Munchkin Warhammer 3 40,000 – Vadak és Varázslók	199
Munchkin Warhammer 40,000	199

Munchkin Zombik.....	201
Munchkin Zombik 2 – Kar-hatalom.....	201
Munchkin Zombik 3 – Beteg Helyek.....	201
Nagyfeszültség.....	37
Oroszlánszívű Richárd.....	71
Ósi jel.....	70
Terra Mystica.....	36
Ticket to Ride Európa.....	94
Ticket to Ride New York.....	95
Village – Nemzedékek játéka.....	60
Village Inn.....	60
Village Port.....	60

Pozitív énatitűd

Yoga Spinner.....	222
-------------------	-----

Reakció

Big Bazar.....	216
Captain Sonar.....	186
Cortex 2.....	209
Cortex Challenge – IQ party.....	208
Cortex kids.....	230
Csaló molyok.....	221
Csótányleves.....	220
Csótányaláta.....	220
Csótánytánc.....	221
Dobble.....	207
Dobble Animals.....	226
Dobble Kids.....	227
Dobble: Harry Potter.....	206
Dobd a témát!.....	167
Dog Rush.....	236
Dr. Beaker.....	126
Dr. Eureka.....	127
Dr. Microbe.....	126
Formafogó.....	251
Go Go Gelato!.....	232
Gobbit.....	210
Jungle Speed – Dzsungelláz.....	211
Kozmosz művek.....	87
Óriás Sztorikocka Cselekvésekkel.....	192
Ország-város, betű-téma.....	194
Pandemic: Bevetésre készen.....	84
Panic lab.....	214
Quizoo.....	217
Ratto Zakko.....	218
Sherlock Express.....	216
Simlis Dongók – Schummel Hummel.....	243
Swish.....	266
Úrcsempészek.....	121
Zingo!.....	247

Rendezés és rendszerezés

Archelino.....	271
Bűnügyi krónikák.....	14
Code Master.....	282
Copy or not Copy.....	217
Cubeez.....	229
Ohanami.....	115
Pearls.....	117
Picmix.....	246

Rugalmas gondolkodás

Álomház.....	130
Bang! A párbaj.....	99
Big Bazar.....	216
Britannia.....	78
Concordia.....	38
Concordia: Britannia & Germania.....	39
Dice Forge – A sors kovácsai.....	102
Ethnos.....	51
Five Tribes.....	40
Gépregény.....	80
Hadurak.....	78
Jaipur.....	93
Karácsonyfa.....	263
Kero.....	114
Magic Maze – Fogd és fuss!.....	108
Mombasa.....	78
Odalent: Kalandok a mélyben 2. kiadás.....	22
Pandemic: Bevetésre készen.....	84

Party bugs.....	117
Portolano.....	57
Res Arcana.....	30
Sárkánypalota.....	156
Silver & gold.....	115
Sponsio.....	119
Star Wars Sorsok: A birodalom fegyverben kiegészítő.....	74
Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme.....	74
Star Wars Sorsok: Az erő útja kiegészítő.....	74
Star Wars Sorsok: Boba Fett kezdőcsomag.....	74
Star Wars Sorsok: Ébredések.....	74
Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag.....	74
Star Wars Sorsok: Luke Skywalker kezdőcsomag.....	74
Star Wars Sorsok: Obi-Wan kezdőcsomag.....	74
Star Wars Sorsok: Örökség kiegészítő.....	74
Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag.....	74
T.I.M.E Stories.....	12
T.I.M.E Stories: A Marcy-ügy.....	13
T.I.M.E Stories: A maszk alatt.....	12
T.I.M.E Stories: Az Endurance expedíció.....	13
T.I.M.E Stories: Prófécia a sárkányokról.....	13
Takenoko.....	104
Tokaido.....	105
Unlock.....	16
Unlock2 – Rejtélyes kalandok.....	17
Úrcsempészek.....	121
Vadnyugati legendák.....	32
Vikingdoms.....	118

Sorba rendezés

Kincsre fel!.....	219
-------------------	-----

Stratégiai gondolkodás

Britannia.....	78
Everdell.....	26
Grund.....	155
Hadurak.....	78
Lords of Hellas.....	64
Lords of Hellas: Terrain kiegészítő.....	64
Newton.....	61
Prehistory.....	56
Prehistory.....	56
Quadropolis.....	49
Squadro.....	256
Viktoriánus Lángelmék.....	152

Számfelismerés

Sárkány Samu játéka: Most légy okos!.....	254
---	-----

Számolás

Balance Beans.....	277
Cortex 2.....	209
Cortex Challenge – IQ party.....	208
Cortex kids.....	230
Királyságok.....	150
Math Dice.....	267
Math Dice Jr.....	267
Red Dragon.....	144
Szuper Farmer.....	140
Szuper farmer – Ranch.....	140
Szuper Farmer Extra.....	140
Szuper Farmer Midi.....	140
Szuper Farmer Mini.....	140

Szerepészelelés

Az első játékaim Domino – Színek.....	252
Citadella.....	157
Érzékek sorozat: Szivárvány játékvariációk színekkel.....	253
Gobbit.....	210
Mr. Jack in London.....	112
Mr. Jack in New York.....	113
Mr. Jack kiegészítő.....	113
Mr. Jack Pocket.....	113
Szerelmes levél.....	157

Szociális nyitottság

Álmodj hát!.....	204
Dixit.....	170
Dixit 2 – Kalandok.....	172
Dixit 3 – Utazás.....	172
Dixit 4 – Eredet.....	173

Dixit 5 – Álmodozások.....	173	Technológiai ismeretek használata	
Dixit 6 – Emlékek	173	Circuit Maze.....	280
Dixit 7 – Látomások	173	Laser Maze	280
Dixit 8 – Harmóniák.....	173	Térbeli orientáció	
Dixit 9 – Jubileum.....	173	Amaze.....	282
Dixit Odyssey	171	Ankhor.....	92
Fedőnevek	178	Block by Block.....	283
Fedőnevek képekkel	179	Coinx.....	273
Fedőnevek négy szemkört	179	Csillagvadászok.....	88
Igen?.....	163	Csodapalota	231
Igen? És.....	162	Dragon Market.....	122
Igenis, Sötét Nagyúr!.....	202	Five Tribes.....	40
Kódfejtő	180	Flex Puzzler	276
Lélekpillangó	176	Flex Puzzler MAX.....	276
Mysterium	174	Flex Puzzler XL.....	276
Óriás Sztorikocka	192	Gépregény	80
Óriás Sztorikocka Cselekvésekkel.....	192	Gravity Maze	281
Óriás Sztorikocka Kalandokkal	192	Maki Stack.....	219
Sztorikocka	190	NMBR 9.....	261
Sztorikocka – Fantázia	191	Photosynthesis.....	103
Sztorikocka Batman.....	193	Planet – Egy éledő világ a tenyeredben.....	86
Sztorikocka Bolondos Dallamok	193	Protect the Museum.....	273
Sztorikocka Cselekvésekkel.....	190	Scarabya	123
Sztorikocka Dr. Who.....	193	Silver & gold	115
Sztorikocka Kalandokkal.....	191	Szüret.....	139
Sztorikocka Scooby Doo.....	193	Természeti ismeretek használata	
Sztorikocka Rejtély.....	191	Cardline: Dinoszauruszok.....	133
The Mind – Érezz rá!.....	181	Quizoo.....	217
Vérfarkasok Miller's Hollow-ban	183	Specific.....	245
Szókincs		Véleményalkotás	
Fedőnevek	178	Avalon.....	182
Fedőnevek képekkel	179	Bűnjelek – Gyilkosság Hongkongban.....	187
Fedőnevek négy szemkört	179	Hellapagos	188
Kódfejtő	180	Igenis, Sötét Nagyúr!.....	202
Taktikai gondolkodás		Trónok harca – A vastrón.....	73
A három kismalac.....	249	Vérfarkasok Miller's Hollow-ban	183
Ankhor.....	92	Verbális kommunikáció	
Át a sivatagon.....	160	Őrült Lajos király két kastélya között.....	154
Blue Lagoon	122	Szócsapdák	168
Condottiere (2018-as kiadás)	150	Veszteségkezelés	
CV Pocket	137	7Csoda.....	46
Csillagvadászok.....	88	7Csoda: Armada.....	47
Dragon's Cave	124	7Csoda: Párbaj	48
Drakon	160	7Csoda: Vezetők.....	47
Dudab Bubas.....	144	A világ története.....	42
Én kicsi kaszám.....	142	Birodalmi telepések.....	37
Fae.....	151	CIV – Carta Impera Victoria	114
Farkasok és bárányok	139	Eldritch Horror	69
Fesztáv.....	52	Eldritch Horror: Elfeledett Tudás kiegészítő.....	69
Forum Trajanum.....	78	Fallout	67
Grund.....	155	Fallout: Új-Kalifornia kiegészítő.....	67
Jungle Brunch – Állati Zaba.....	160	Harc Rokuganért.....	71
Királyságok.....	150	Holtak Tele – Válaszúton	50
Kodama – Az erdő szellemei	89	Korokon át: A civilizáció új története	34
Kolosszus Aréna	160	Lázadás – A birodalom felemelkedése kiegészítő.....	76
Korinthosz.....	91	Nemesis.....	66
Kozmosz művek.....	87	Ósi jel	70
Miaui	145	Robbanó cicák	184
Moloch felemelkedése	23	Robinson Crusoe	35
Ohanami	115	Scythe	54
Pandemic: Róma bukása.....	43	Scythe – A Fenris felemelkedése kiegészítő.....	55
Pearls.....	117	Scythe – Csapás a fellegekéből kiegészítő	55
Petrichor	59	Scythe – Hódítók a messzeségből.....	55
Petrichor: Virágok kiegészítő.....	59	Scythe – Találkozások kiegészítő	55
Planet – Egy éledő világ a tenyeredben.....	86	Scythe Moduláris tábla.....	55
Quadropolis.....	49	Small World.....	41
Res Arcana.....	30	Space Hulk: A halál angyalai.....	78
Scarabya	123	Star Wars: Lázadás	76
Tan Tan Caravan	123	T.I.M.E Stories	12
Utolsó Erőd	31	T.I.M.E Stories: A Marcy-ügy	13
Vadnyugati legendák.....	32	T.I.M.E Stories: A maszk alatt.....	12
Vasút vonal – Sötétkék kiadás	146	T.I.M.E Stories: Az Endurance expedíció	13
Vasút vonal – Tűzvörös kiadás	146	T.I.M.E Stories: Prófécia a sárkányokról	13
Társreflexió		Trónok harca – A vastrón.....	73
Kamu.....	204	Vigyázat, vadnyugat – Flick 'em Up!	109
Múzsa – Sugallatok.....	164	Village – Nemzedékek játéka	60
Szócsapdák.....	168		

Village Inn	60
Village Port.....	60
Zombicide: A nyughatatlan gonosz kiegészítő	65
Zombicide: Jók és Rosszak kiegészítő.....	65
Zombicide: Zöld Horda	65

Vezetés

Dr. Fondor és az Idő Fellegvára.....	107
Nemesis.....	66
Pandemic.....	44
Pandemic – A labor.....	45
Pandemic – Pengeélen.....	45
Pandemic: Legacy – 1. Évad.....	10
Pandemic: Legacy – 2. Évad.....	11
Robinson Crusoe	35
Szamuraj szellem.....	107
Zombicide: A nyughatatlan gonosz kiegészítő	65
Zombicide: Jók és Rosszak kiegészítő.....	65
Zombicide: Zöld Horda	65

Vizuális differenciálás

Dr. Beaker	126
Dr. Eureka	127
Dr. Microbe	126
Go Go Gelato!.....	232
Big Bazar	216
Block by Block.....	283
Clouds.....	229
Copy or not Copy.....	217
Cortex 2.....	209
Cortex Challenge – IQ party	208
Cortex kids	230
Cubeez	229
Csodapalota	231
Csótányleves	220
Csótánysaláta.....	220
Difference.....	244
Difference Junior	244
Dobble.....	207
Dobble Animals	226
Dobble Kids	227
Dobble: Harry Potter	206
Dodelido.....	218
Eye'n Speed	237
Flex Puzzler	276
Flex Puzzler MAX.....	276
Flex Puzzler XL.....	276
Formafogó	251
Gobbit.....	210
Gombászás az elvarázsolt erdőben	251
Jungle Speed – Dzsungelláz.....	211
Katamino	274
Kincse fel!.....	219
Lépten-nyomon: Amszterdam.....	195
Lonpos 111 – Cosmic Creature.....	284
Lonpos 200+	285
Lonpos 202	285
Lonpos 303 – Crazy Cone	285
Lonpos 66 – Colorful Cabin	284
Maki Stack	219
Muffins	248
Okos kertész.....	231
Panic lab.....	214
Picmix	246
Prof. Marbles.....	272
Ratto Zakko	218
Shape by Shape	283
Skicc	166
Spaghetti.....	222
Specific	245
Swish	266
Tutti Frutti.....	245
Úrcsempészek.....	121
Zingo!.....	247

10 Metal Puzzle Set ördöglakatok.....	286	Concept Kids: Állatok.....	224
3D ördöglakatok.....	286	Concordia.....	38
7Csoda.....	46	Concordia: Britannia & Germania.....	39
7Csoda: Armada.....	47	Condottiere (2018-as kiadás).....	150
7Csoda: Párbaj.....	48	Copy or not Copy.....	217
7Csoda: Vezetők.....	47	Cortex 2.....	209
A birodalom bajnoka.....	158	Cortex Challenge – IQ party.....	208
A három kismalac.....	249	Cortex kids.....	230
A Jó, a Rossz és a Munchkin.....	198	Cubeez.....	229
A kis herceg – Az én kis bolygóm.....	129	CV.....	137
A világ története.....	42	CV Pocket.....	137
Álarcosbál.....	182	Cvlizations.....	160
Álmodj hát!.....	204	Csak egy.....	165
Álmodj velem!.....	175	Csaló molyok.....	221
Álomház.....	130	Csillagvadászok.....	88
Amaze.....	282	Csodapalota.....	231
Ankhor.....	92	Csótányleves.....	220
Archelino.....	271	Csótánypóker.....	185
Archimedes' Challenge ördöglakatok.....	287	Csótánypóker Royal.....	185
Át a sivatagon.....	160	Csótánysaláta.....	220
Avalon.....	182	Csótánytánc.....	221
Az első játékaim Domino – Színek.....	252	Csúszkaland.....	212
Az első játékaim Lottó – Ház.....	252	Dice Forge – A sors kovácsai.....	102
Az első játékaim Memó – Játékok.....	252	Difference.....	244
Az első játékaim Puzzle – Állatok.....	252	Difference Junior.....	244
Az elvarázsolt labirintus.....	240	Dixit.....	170
Az elvarázsolt labirintus – fémdobozos.....	240	Dixit 2 – Kalandok.....	172
Az elvarázsolt torony.....	241	Dixit 3 – Utazás.....	172
Az elvarázsolt torony – fémdobozos.....	241	Dixit 4 – Eredet.....	173
Azul.....	82	Dixit 5 – Álmodozások.....	173
Azul: Sintra üvegcsodái.....	83	Dixit 6 – Emlékek.....	173
Babushka.....	271	Dixit 7 – Látomások.....	173
Balance Beans.....	277	Dixit 8 – Harmóniák.....	173
Bali.....	159	Dixit 9 – Jubileum.....	173
Bang!.....	96	Dixit Odyssey.....	171
Bang! A kockajáték.....	100	Dobble.....	207
Bang! A kockajáték – A vén csehó.....	101	Dobble Animals.....	226
Bang! A párbaj.....	99	Dobble Kids.....	227
Bang! Aranyláz.....	98	Dobble: Harry Potter.....	206
Bang! Dodge City.....	98	Dobd a témát!.....	167
Bang! Gyilkos kaliber.....	97	Dodelido.....	218
Battle Sheep.....	262	Dog Rush.....	236
Beyond Baker Street – Sherlock Holmes árnyékában.....	106	Dr. Beaker.....	126
Big Bazar.....	216	Dr. Fondor és az Idő Fellegvára.....	107
Birodalmi telepések.....	37	Dr. Eureka.....	127
Block by Block.....	283	Dr. Microbe.....	126
Blood Rage.....	62	Dragon Market.....	122
Blood Rage 5. játékos kiegészítő.....	62	Dragon's Cave.....	124
Blood Rage Asgard istenei kiegészítő.....	62	Drakon.....	160
Blood Rage Midgard sámánjai kiegészítő.....	62	Dudab Buba.....	144
Blue Lagoon.....	122	Eldritch Horror.....	69
Bon Voyage ördöglakatok.....	287	Eldritch Horror: Elfeledett Tudás kiegészítő.....	69
Bottle Puzzle ördöglakatok.....	287	Én kicsi kaszám.....	142
Britannia.....	78	Entertaining Puzzle – Bridle Bit**.....	288
Bűnjelek – Gyilkosság Hongkongban.....	187	Entertaining Puzzle – Broken Heart**.....	288
Bűnügyi krónikák.....	14	Entertaining Puzzle – Discover**.....	288
Can't Stop.....	128	Entertaining Puzzle – Wheelie**.....	288
Captain Sonar.....	186	Érzékek sorozat: Bim-bam játék a hangokkal.....	253
Cardline: Dinoszauruszok.....	133	Érzékek sorozat: Szivárvány játékvariációk színekkal.....	253
Cash 'n Guns 2. kiadás.....	189	Escape the Room – A szanatórium rejtélye.....	24
Cast ördöglakatok.....	292-294	Észvesztő útvesztő.....	268
Charterstone.....	58	Ethnos.....	51
Charterstone Recharge Pack.....	58	Everdell.....	26
Chicky Boom.....	238	Eye'n Speed.....	237
Chocolate Fix.....	277	Fae.....	151
Ciao!.....	116	Fallout.....	67
Címke.....	169	Fallout: Új-Kalifornia kiegészítő.....	67
Circuit Maze.....	280	Farkasok és bárányok.....	139
Citadella.....	157	Fedőnevek.....	178
CIV – Carta Impera Victoria.....	114	Fedőnevek képekkel.....	179
Clouds.....	229	Fedőnevek négy szemközt.....	179
Code Master.....	282	Felkelő nap.....	63
Coïnx.....	273	Felkelő nap: Hatalmas Kamik kiegészítő.....	63
Coloretto.....	133	Felkelő Nap: Szörnyek kiegészítő.....	63
Concept.....	177	Felkelő nap: Uralkodóházak kiegészítő.....	63

Fesztáv.....	52	Micro Robots.....	264
First Wire Puzzle Szettek.....	288	Mindo.....	275
Five Tribes.....	40	Mini Wire Puzzle Szett Lila.....	290
Flatterstein vára – fémdobozos.....	243	Moloch felemelkedése.....	23
Flex Puzzler.....	276	Mombasa.....	78
Flex Puzzler MAX.....	276	Monster Brunch.....	272
Flex Puzzler XL.....	276	Monster park.....	250
Formafogó.....	251	Moon Bots.....	125
Forum Trajanum.....	78	Mr. Jack in London.....	112
FoZtogatók.....	202	Mr. Jack in New York.....	113
Free your Emotions.....	288	Mr. Jack kiegészítő.....	113
Gepetto's Workshop.....	288-290	Mr. Jack Pocket.....	113
Gépregény.....	80	Muffins.....	248
Go Go Gelato!.....	232	Munchkin.....	196
Gobbit.....	210	Munchkin 2 – Fajtalan Fejsze.....	197
Gobbler Gobblers.....	233	Munchkin 3 – Papi Baki.....	197
Gombászás az elvarázsolt erdőben.....	251	Munchkin 4 – Dobj egy hátast!.....	197
Grand Master Puzzle.....	290	Munchkin 5 – Vadító vadirtó.....	197
Gravity Maze.....	281	Munchkin 6 – A kazamata zamata.....	197
Grund.....	155	Munchkin 6.5: A kriptá titka.....	197
Ha/Ver.....	77	Munchkin Cthulhu.....	200
Hacker játszma.....	118	Munchkin Cthulhu 2 – Cthulmú hívása.....	200
Hadurak.....	78	Munchkin Cthulhu 3: A borzadalmas kriptá.....	200
Hanabi.....	106	Munchkin Warhammer 2 40,000 – Malaszt és Mordály.....	199
Happy Bunny.....	234	Munchkin Warhammer 3 40,000 – Vadak és Varázslók.....	199
Harc Rokuganért.....	71	Munchkin Warhammer 40,000.....	199
Haspók.....	249	Munchkin Zombik.....	201
Hellapagos.....	188	Munchkin Zombik 2 – Kar-hatalom.....	201
Holtak Tele – Válaszúton.....	50	Munchkin Zombik 3 – Beteg Helyek.....	201
Homályrév.....	8	Múza – Sugallatok.....	164
Hotel.....	131	Mysterium.....	174
Igen?.....	163	Nagyfeszültség.....	37
Igen? És.....	162	Nem én voltam!.....	228
Igenis, Sötét Nagyúr!.....	202	Nemesis.....	66
Isla Dorada.....	159	Newton.....	61
Jaipur.....	93	NMBR 9.....	261
Jógi.....	215	Nutz!.....	124
Jungle Brunch – Állati Zaba.....	160	Odalent: Kalandok a mélyben 2. kiadás.....	22
Jungle Speed – Dzsungelláz.....	211	Oh My Gold!.....	237
Kakukk.....	119	Ohanami.....	115
Kamu.....	204	Okos kertész.....	231
Karácsonyfa.....	263	Once Upon a Castle.....	238
Katamino.....	274	Óriás Sztorikocka.....	192
Keekee.....	235	Óriás Sztorikocka Cselekvésekkel.....	192
Kero.....	114	Óriás Sztorikocka Kalandokkal.....	192
Kincsre fel!.....	219	Oroszlánszívű Richárd.....	71
Kingdomino.....	110	Ország-város, betű-téma.....	194
Kingdomino: Age of Giants.....	110	Óvodások játéktára Dominó.....	253
Királyságok.....	150	Óvodások játéktára Kisegér nagyegér.....	253
Kodama – Az erdő szellemei.....	89	Óvodások játéktára Tarkabarka fűzőcske.....	253
Kódfejtő.....	180	Óvodások játéktára: Kicsoda? Micsoda?.....	253
Kolosszus Aréna.....	160	Órült Lajos király két kastélya között.....	154
Korinthosz.....	91	Ősi jel.....	70
Korokon át: A civilizáció új története.....	34	Pandemic.....	44
Kozmosz művek.....	87	Pandemic – A labor.....	45
Köszöntünk... álmaid városában.....	90	Pandemic – Pengeélen.....	45
Kütyük.....	147	Pandemic: Bevetésre készen.....	84
Laser Chess.....	265	Pandemic: Legacy – 1. Évad.....	10
Laser Maze.....	280	Pandemic: Legacy – 2. Évad.....	11
Lázadás – A birodalom felemelkedése kiegészítő.....	76	Pandemic: Róma bukása.....	43
Légy résen!.....	203	Panic lab.....	214
Lélekpillangó.....	176	Panic Mansion.....	232
Leo.....	239	Party bugs.....	117
Leolino.....	270	Pearls.....	117
Lépten-nyomon: Amszterdam.....	195	Pengoloo.....	233
Lonpos 111 – Cosmic Creature.....	284	Petrichor.....	59
Lonpos 200+.....	285	Petrichor: Virágok kiegészítő.....	59
Lonpos 202.....	285	Photosynthesis.....	103
Lonpos 303 – Crazy Cone.....	285	Picmix.....	246
Lonpos 66 – Colorful Cabin.....	284	Pingvin.....	252
Lords of Hellas.....	64	Planet – Egy éledő világ a tenyeredben.....	86
Lords of Hellas: Terrain kiegészítő.....	64	Plüssmesék.....	20
M/S Batory.....	138	Portolano.....	57
Magic Maze – Fogd és fuss!.....	108	Prehistory.....	56
Mahé.....	128	Prof. Marbles.....	272
Maki Stack.....	219	Protect the Museum.....	273
Marrakech.....	129	Puzzle collection ördöglakatok.....	290
Math Dice.....	267	Pylos Classic.....	259
Math Dice Jr.....	267	Pylos Mini.....	259
MemóRiadó.....	194	Qin.....	156
Miaui.....	145	Quadropolis.....	49

Quarto Classic.....	257	Sztorikocka Batman.....	193
Quarto Mini.....	257	Sztorikocka Bolondos Dallamok.....	193
Queendomino.....	111	Sztorikocka Cselekvésekkel.....	190
Quinque.....	120	Sztorikocka Dr. Who.....	193
Quixo Classic.....	260	Sztorikocka Kalandokkal.....	191
Quixo Mini.....	260	Sztorikocka Scooby Doo.....	193
Quizoo.....	217	Sztorikocka: rejtély.....	191
Quoridor Classic.....	258	Szuper Farmer.....	140
Quoridor Kid.....	246	Szuper farmer – Ranch.....	140
Quoridor Mini.....	258	Szuper Farmer Extra.....	140
Racing Wire ördöglakatok.....	291	Szuper Farmer Midi.....	140
Ratto Zakko.....	218	Szuper Farmer Mini.....	140
Red Dragon.....	144	Szüret.....	139
Res Arcana.....	30	T.I.M.E Stories.....	12
Rettegés Arkhamban 3. kiadás.....	68	T.I.M.E Stories: A Marcy-ügy.....	13
Robbanó cicák.....	184	T.I.M.E Stories: A maszk alatt.....	12
Robinson Crusoe.....	35	T.I.M.E Stories: Az Endurance expedíció.....	13
Robot Teknősök.....	247	T.I.M.E Stories: Prófécia a sárkányokról.....	13
Roller Coaster Challenge.....	281	Takenoko.....	104
Rolling Bandits.....	125	Tan Tan Caravan.....	123
Rush Hour – Csúcsforgalom.....	278	Terra Mystica.....	36
Rush Hour – Csúcsforgalom Junior.....	279	The Mind – Érezz rá!.....	181
Rush Hour 2.....	278	Ticket to Ride – Az első utazás.....	225
Rush Hour 3.....	278	Ticket to Ride Európa.....	94
Rush Hour 4.....	278	Ticket to Ride New York.....	95
Rush Hour Deluxe.....	279	Timeline tudomány és felfedezések.....	134
Sakura.....	149	Timeline: Általános ismeretek.....	134
Sárkány Samu fejtörői.....	254	Timeline: Star Wars.....	136
Sárkány Samu játéakai: Lapocskázó.....	254	Timeline: Találmányok.....	135
Sárkány Samu játéakai: Most légy okos!.....	254	Timeline: Történelmi események.....	135
Sárkánykeltető.....	143	Timeline: Zene és mozi.....	136
Sárkánypalota.....	156	Tokaido.....	105
Scarabya.....	123	Törpék harca.....	160
Scythe.....	54	Trónok harca – 2. kiadás.....	72
Scythe – A Fenris felemelkedése kiegészítő.....	55	Trónok harca – A király segítője.....	158
Scythe – Csapás a fellegekből kiegészítő.....	55	Trónok harca – A vastrón.....	73
Scythe – Hódítók a messzeségből.....	55	Trónok harca: A sárkányok anyja.....	73
Scythe – Találkozások kiegészítő.....	55	Tutti Frutti.....	245
Scythe Moduláris tábla.....	55	Ufó Farmer.....	250
Shape by Shape.....	283	Unlock.....	16
Sherlock.....	138	Unlock2 – Rejtélyes kalandok.....	17
Sherlock Express.....	216	Utolsó Erőd.....	31
Silver & gold.....	115	Úrcsempészek.....	121
Simlis Dongók – Schummel Hummel.....	243	Vadnyugati legendák.....	32
Skicc.....	166	Vasút vonal – Sötétkék kiadás.....	146
Skull.....	183	Vasút vonal – Tűzvörös kiadás.....	146
Small World.....	41	Vérfarkasok Miller's Hollow-ban.....	183
Space Hulk: A halál angyalai.....	78	Verona Twist.....	120
Spaghetti.....	222	Vigyázat, vadnyugat – Flick,em Up!.....	109
Specific.....	245	Vikingdoms.....	118
Splendor.....	85	Viktoriánus Lángelmék.....	152
Sponsio.....	119	Village – Nemzedékek játéka.....	60
Sprint.....	236	Village Inn.....	60
Squadro.....	256	Village Port.....	60
Star Wars Sorsok: A birodalom fegyverben kiegészítő.....	74	Wazabi.....	116
Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme.....	74	Wendigo.....	239
Star Wars Sorsok: Az erő útja kiegészítő.....	74	Where is Mr. Wolf? – Hol van Farkas úr?.....	234
Star Wars Sorsok: Boba Fett kezdőcsomag.....	74	Wombattle.....	203
Star Wars Sorsok: Ébredések.....	74	Yoga Spinner.....	222
Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag.....	74	Yukon.....	148
Star Wars Sorsok: Luke Skywalker kezdőcsomag.....	74	Zimbbos!.....	235
Star Wars Sorsok: Obi-Wan kezdőcsomag.....	74	Zingo!.....	247
Star Wars Sorsok: Örökség kiegészítő.....	74	Zombicide: A nyughatatlan gonosz kiegészítő.....	65
Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag.....	74	Zombicide: Jók és Rosszak kiegészítő.....	65
Star Wars: Lázadás.....	76	Zombicide: Zöld Horda.....	65
Super Munchkin.....	198	Zooloretto.....	132
Swish.....	266		
Szabadulópakli: A velencei meló.....	19		
Szabadulópakli: időpróba.....	18		
Szabadulópakli: London végórái.....	19		
Száguldó robotok – Ricochet Robots.....	264		
Szamuraj szellem.....	107		
Szellemek szigete.....	28		
Szellemlépcső.....	242		
Szellemlépcső – fémdobozos.....	242		
Szerelmes levél.....	157		
Szócsapdák.....	168		
Szörnyek hősök ellen: Viktoriánus rémálmok.....	153		
Szörnyszekrény.....	248		
Sztorikocka.....	190		
Sztorikocka – Fantázia.....	191		

KERESKEDELMI KAPCSOLATTARTÓINK

GYENES LÁSZLÓ

E-mail: gyenes.laszlo@gemker.hu

Mobil: +3620-2806809

KERTÉSZ PÉTER

E-mail: kertesz.peter@gemker.hu

Mobil: +3620-3270093

GÉMKER-GÉMKLUB KFT.

Társas-, logikai és készségfejlesztő játékok forgalmazója
1092 Budapest, Ráday u. 30. info@gemker.hu, www.gemker.hu

Hékás!

Antoine Bauza

Hm?

Mik ezek a dobozomon?

MATT LEACOCK
RAVIAU

Nem tudom. De... Hé, rajtam is van egy!

Te jó ég, ez ragályos!

Rajtad is ott van! Egyre inkább terjed!

Miről beszélgettek?

Spiel
des
Jahres

Hiszen ez a minőség jele!
Fele királyságom adnám érte!

Nekünk is kell!



Életetek kalandja...

HOMÁLYRÉV

...itt kezdődik el

