

GÉMKER- GÉMKLUB

2020-2021



KÉPÉSRZEK

AMIT TE LÁTSZ



AMIT ŐK LÁTNAK



TARTALOMJEGYZÉK

| | |
|---|-----|
| Jelmagyarázat..... | 3 |
| Megújultunk! Egy változatlan: A játék élmény! | 4 |
| Játékos útmutató..... | 6 |
| Történetvezérelt társasjátékok | 7 |
| Stratégiai társasjátékok..... | 35 |
| Belépő és családi társasjátékok..... | 89 |
| Extrém partijátékok..... | 165 |
| Kommunikációs játékok..... | 181 |
| Gyorsasági és ügyességi játékok..... | 217 |
| Gyerektársasjátékok | 231 |
| Logikai társasjátékok..... | 269 |
| Társasjáték-pedagógiai útmutató | 302 |
| Tárgymutató a fejlesztett területek szerint | 312 |
| Társasjátékok ábécérendben | 322 |
| Nagykereskedelmi kapcsolattartóink elérhetőségei..... | 326 |

JELMAGYARÁZAT



Tapasztalt játékosoknak is élvezetes kihívást nyújtó játék.



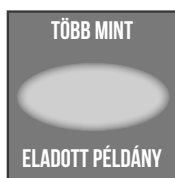
Praktikus csomagolásának köszönhetően utazáshoz is ajánlott játék.



Magyar nyelvű kiadás magyar nyelvű dobozban.



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.



Az alapjáték nélkül, önmagában nem játszható játék.



A játék www.boardgamegeek.com oldalon elért helyezése.



Egyedül játszható játék.

MEGÚJULTUNK! EGY VÁLTOZATLAN: A JÁTÉK ÉLMÉNY!

KEDVES PARTNERÜNK!

A 2020-as, a vírus miatt rendkívüli év a társasjáték-fejlesztéssel és -forgalmazással foglalkozó cégek számára is jelentős kihívást jelentett és jelent a mai napig. A társasjátékok, főleg a modern társasjátékok iránt továbbra is növekvő a kereslet, de az értékesítés egy része az online csatornák és a hipermarketek irányába terelődött.

Az új helyzetben új gyakorlatok születtek, amelyek egy részét megőrizzük és beépítjük az üzleti gyakorlatunkba. Ilyen például az online partneroktatás (amely természetesen nem váltja ki a személyes találkozókat, de egy további lehetőség a társasjátékok gyors és hatékony megismertetésére.) Elindult társasjátékos podcastunk, ami által még szélesebb körben népszerűsítjük a társasjátékozást. A Gémklub kiadói társasjátékok jelentős számú követővel rendelkező influenszerek posztjaiban és vezető médiumokban szerepelnek. A nagy társasjátékos rendezvényeket az idei évben felváltják a kisebb társasjátéklklubok, illetve társasjátékos szórakozóhelyek rendezvénysorozatai. A Kingdomino Magyar Bajnokságot, majd pedig a Kingdomino Világbajnokságot is online rendezzük ebben az évben.

Ami viszont nem változott, hogy a GémKer-Gémklub idén is igyekszik a folyamatosan növekvő, egyre igényesebb kereslethez igazítani az ideai kínálatát. A Gémklub társasjáték-kiadó célja a továbbiakban is az, hogy a saját fejlesztésű társasjátékai mellett gondosan kiválassza, elhozza és magyar nyelven kiadja a világ társasjátékainak legjavát, ezáltal tovább segítse a társasjátékozás terjedését hazánkban.

A GÉMKLUB IDEI ÚJDONSÁGAI ÉS A DÍJAK

Az ideai évben 60 új, magyar nyelvű társasjátékot jelentettünk be. Számos megerősítést kaptunk azzal kapcsolatban, hogy jól végeztük a válogatást. Büszkék vagyunk, hogy már idén több rangos nemzetközi díjat is elhódítottak a Gémklub-kiadású társasjátékok. A saját fejlesztésű *Spicy* társasjátékunk felkerült a német *Év Játéka* (Spiel des Jahres) díj zsűri által ajánlott játékok listájára, majd megkapta „Az Év Kártyajátéklágere” címet az osztrák Játékaakadémiától (Spiele Akademie). A *Robotok* az *Év gyerekjátéka* díj egyik jelöltje lett. A *Hullámhossz* című társasjátékot a Golden Geek a 2019. év legjobb partijátékának választotta.

Legnagyobb örömünkre idén is egy, a Gémklub társasjáték-kiadó által kiadott társasjáték, a *Képzék* (Pictures) – nyerte el az *Év játéka* (Spiel de Jahres) díjat! Számunkra külön öröm, hogy ezzel az elismeréssel *zsinórban a 6. évben* kapta ezt a díjat Gémklub által magyarított kiadói játék olyan címek után, mint a *Csak egy*, az *Azul*, a *Kingdomino*, a *Fedőnevek* és a *Colt Express*.

ÚJ TERMÉKKATEGÓRIÁK HÓDÍTANAK A TÁRSASJÁTÉKOK, ILLETVE A JÁTÉKOK VILÁGÁBAN

A tavalyi évtől egy új, egyre népszerűbb társasjáték-kategória, a *történetvezérelt társasjátékok* (a játékelményben meghatározó szerepe van a történetnek) került be a Gémker katalógusába. Ez a kategória idén további Gémklub kiadói újdonságokkal bővül: a *Szabadulópakli* sorozat, az *Unlock* és a *T.I.M.E Stories* újabb tagjaival, továbbá az *Azutánnal* és a *Bűnügyi Krónikák: 1400*-zal. Érdemes ezt az előremutató társasjáték-kategóriát az Önök kínálatában is szerepeltetni a webáruházukban, illetve a boltjaikban.

Idén indítottuk útjára a *Képregényes kalandokat*. A *Hókusz & Pókusz*, a *Lovagok*, a *Fogságban* és a *Sherlock Holmes: Négy rejtély* mellett ősszel megjelenik egy újabb, a *Sherlock Holmes: A Baker Street-i banda* is.

Az ideai vadonatúj, kihagyhatatlan kategória pedig az *extrém partijátékok* lesz, amelybe olyan Gémklub-újdonságok kerülnek, mint az *Unikornisok: A rémes ménes*, a *Burritóhajító*, a *Bears vs. Babies*, a *Villamosdilemma* és a *Jógi Guru*. De miről ismerhetők fel az extrém partijátékok? Hasonlóan a partijátékokhoz, egyszerűek a szabályai, a játékosok között nagy az interaktivitás és sok a kommunikáció. A játékban modellezett helyzetből, a témától vagy illusztrációtól lesznek extrémek. A szélsőséges helyzet, a frenetikus játékhangulat és az ezekkel járó különös képi világ a társasjátékosok egy fokozatosan növekvő szegmensét szólítja meg – köztük olyanokat is, akik még csak most ismerkednek a társasjátékok világával. Az *extrém partijátékok* termékkategória az ideai *bestseller!* Robbanásszerű keresletnövekedés várható ezen társasjátékok körében. Ha jelentős bevétellel tervez a következő időszakban, kérjük, hogy biztosítson polcain megfelelő méretű helyet a Gémklub kiadó extrém partijátékai számára. A webáruházában pedig, kérjük, hogy hozza létre és hirdesse az extrém partijátékok kategóriát.

GÉMKLUB KIADÓI TÁRSASJÁTÉK-AJÁNLÓ

A Gémklub kiadó magyar fejlesztésű újdonsága a *Spicy* és a *Fröccs*. Több olyan Gémklub kiadói újdonság is megjelenik 2020-ban, amelyeknél a siker több szempontból is garantált: népszerű témák és bevált játékmecanismusok egyben megtalálhatók a következő társasjátékokban: *Dobble Bogyó és Babóca* és *Dobble Jégvarázs II.*, *Fedőnevek Disney*, *Splendor Marvel* és *Szorikocka Harry Potter*.

A közismert és közkedvelt Gémklub kiadói játékcsaládok új címekkel bővülnek az idén: a 2018-as *Év Játéka*, az *Azul* után itt a sorozat harmadik tagja, az *Azul: A királyi pavilon*. Érkezik a *Dixit Tükörképek*, egy újabb izgalmas kiegészítő a Dixithez, bővül a felnőtt és a gyerek Cortex-család is: itt a *Cortex 3* és *Cortex Kids 2*. Újabb 3 szabadulósobás kaland található az *Unlock! Különös kalandokban*. Megjelent a *The Mind! Extrém* és a *Jógi Guru* is. Új tagokkal bővül a *Szabadulópakli*-család is.

A 2020–2021. évi Gémklub kiadói kínálatban megtalálhatók a minden igényt kielégítő összetett és belépő stratégiai játékok: *Brass: Birmingham*, *Small World of Warcraft*, *Hősök útja*, *Irány a dicsőség*, *Harcmezők – Ütközetek a világ romjain*, *Ankh'or: A Nilus-völgy kalmárjai*. Népszerű társasjátékok kiegészítői is megjelennek ebben a szezonban, ami lehetőséget biztosít Önöknek az alapjátékok értékesítésének növelésére is: a *7 Csoda: Párbaj* mellé érkezik a *Panteon* kiegészítő, a *Bang! Kockajáték* mellé pedig az *Élve vagy élőholtan*.

A gasztronómia egyre divatosabb manapság, mely az ideai Gémklub kiadói újdonságok tematikájában, nevében, illusztrációjában gyakran megjelenik. Csak hogy néhányat említsünk közülük: *Spicy*, *Fröccs*, *Tea 2 főre*, *Cica*, *pizza*, *taco*, *gida*, *sajt*, *Burritóhajító*, *Kapcsolj!* – *Konyhaművészet*, *Sütisuli*, *Nyerőleves* – *Instant kártyajáték*.

A Gémklub kiadó társasjátékai mellett szerepelnek a választékban a *Delta Vision Kiadó* és a *Kék Kobra Kft.* játécai is. A Delta Vision Kiadó alapvetően stratégiai társasjátékokat kínál, a katalógusban összesen 20 izgalmas újdonsága szerepel, pl. *Kor-kép*, *A keresztpata: Corleone birodalma*, illetve a *Narcos*. A Kék Kobra idei gyerektársasjáték-újdonsága a *Hamupipőke*, családi társasjáték kategóriában pedig a *Hoarders* és a népszerű *Szuper farmer* társasjátékcsalád újabb tagja, *A kártyajáték*.

VÁLOGASSON ÉRTÉKESÍTÉSTÁMOGATÓ MEGOLDÁSAINK KÖZÜL!

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

- Áttekinthető kategorizálással: történetvezérelt, stratégiai, belépő és családi társasjátékok, kommunikációs, extrém, gyorsasági és ügyességi partijátékok, gyerektársasjátékok, logikai játékok.
- A Gémker-webáruház (www.gemker.hu) megújult felületével, amelyben a korábbinál egyszerűbb és kényelmesebb a vásárlás. A kategóriarendszer is megújul, és a nyomtatott katalógusban szereplővel lesz összehangolva.
- Ikonos és játékkarakterisztika-jelölésekkel a katalógusban.
- Kereskedőink, játékmestereink általi tanácsokkal, termékkihelyezési javaslatokkal a partnernapjainkon, személyes és online konzultáción, játékoktatásokon.
- Heti hírlevelekkel, melyekben letölthető social media tartalmat is találunk.
- Játékbemutató, játékaajánló és tematikus cikkekkel.
- Társasjátékokat, illetve játékszabályokat bemutató videókkal.
- Termékfotókkal, amelyeket a továbbiakban, mint a fotók szerzője, vízjellel fogunk ellátni.
- 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.

Az új partnerportálunk mellett megújítottuk cégcsoportunk arculatát is, így a jövőben a Gémklub kiadói társasjátékok védjegye egy modernebb Gémklub kiadói embléma lesz, mely a társasjátékdoboz háttérszínétől függően az alábbi változatokban jelenik meg.



Ezzel az emblémával fog találkozni többek között játékbemutató videofilmjeinken, termékfotóinkon vízjelként, rollupjainkon, illetve játékmestereink polóján.

Egyúttal a GémKer-Gémklub Kft. arculata is megújult az ideai évben, a Gémker új emblémája:



Reméljük, hogy az ideai termékkínálatunk, az új katalógusunk és megújult nagykereskedelmi webáruházunk elő fogja segíteni, hogy az ideai, rendkívül nehéz évet is sikeresen zárhassák, és megalapozott legyen a siker 2021-ben is!

Élményt kínálunk!
Játékos üdvözléssel!

A GémKer-Gémklub csapata

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 kapnak 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

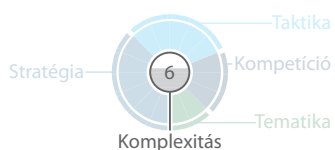
2016-os katalógusunkban bevezettünk egy olyan játékkarakterisztika-jelölést, amely minden játéknál szerepel, és egy tortára emlékeztet. A torta szeletei a játék legfontosabb jellemzői. Amelyik nagyobb mértékben jellemző, azt a többihez képest nagyobb szelet jelöli. Ezek nem általában, több játék összehasonlításában értendőek, 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, hogyan ezekhez a kategóriák, pecsétek, tortaszeletek és kiemelten fejlesztett területek fogalmi kapcsolódnak. Itt külön jelöljük azokat a fogalmakat, amelyekhez a fogalomtárban konkrét játékaajánlásokat is kapcsoltunk.

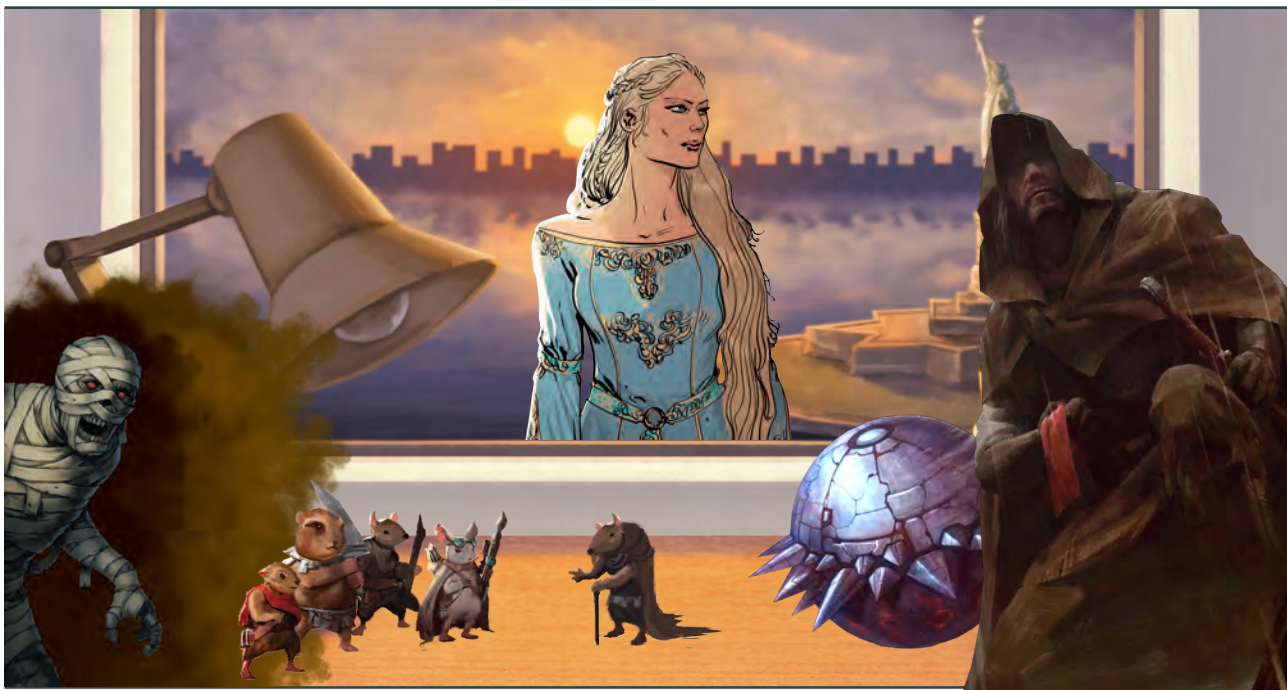
JÁTÉKOSSÁG ÉS SZAKMAISÁG

A GémKer-katalógus szakmai koncepciója elsősorban játék a játékos fogalmakkal. Komoly kutatások állnak a háttérben, klasszikus játékpedagógiai elméletek és gyakorlat alapján, a társasjáték-pedagógia 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 játékos 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 – vagy más néven történetközpontú – társasjátékok esetében a játékelményben meghatározó szerepe van a sztorinak, a világ hangulatának. Hogy ez pontosan mit is jelent? Ezekben a játékokban a játékosok döntései nem csak a feladat megoldásában segítenek, de azoknak köszönhetően egy történet is kialakul, amely nem csak a későbbi döntéseiket befolyásolhatja, de más fényt vethet a játék korábbi menetére is.

A történetvezért játékok egyik fontos sajátossága, hogy általában *kooperatív játékok*, azaz a játékosok nem egymással versengenek, hanem közösen próbálják legyőzni a játékot: legyűrni a nehézségeket, megoldani rejtvényeket, fényt deríteni rejtélyekre – szóval teljesíteni a feladatot.

Legjellemzőbb csoportja ezeknek a játékoknak a *kalandjátékok*. Ezek lényege, hogy felfedezhetünk egy világot, miközben küldetéseket hajtunk végre, és harcok, próbatételek során fejlesztjük karaktereink képességét. Ide tartoznak a kalandkönyvjátékok, mint a *Plüssmesék* és az *Azután*, illetve minden idők legnagyobb és legnagyszerűbb kalandja, a *Homályrév*.

Hasonlóan sok megpróbáltatás vár a *legacy* típusú játékok karaktereire, de míg a kalandjátékokban az útvonal bejárása az élmény, és eközben alakul ki a történet, addig a *legacy*, azaz örökség típusú játékokban a játékkörnyezet partinként folyamatosan és visszavonhatatlanul megváltozik. Ez nem csak a *Homályrévre* igaz, de a *Pandemic Legacyra* is, amelyben a Föld lakosságát vírusok terjedésétől kell megmentenünk.

A *nyomozás* életszerű élményét élhetjük át az olyan játékokban, mint a *Bűnügyi krónikák* vagy a *T.I.M.E Stories* – bár ez utóbbiban még az időben is dimenziók között is kell utaznunk, hogy a szokványostól eltérő eseteket derítsünk fel.

A kategória legspeciálisabb csapata a *szabadulósobás társasjátékok*. Ezeknek a játékoknak a lényege egy rejtélyes helyzetből való kiszabadulás, a rejtett információk és összefüggések felfedése – melyek közben egy izgalmas történet is kialakul a játékosok előtt.

És végül, bár néhányuk nem társas játék, hanem egyszemélyes élmény, ide tartoznak a *Képregényes Kalandok* is, amelyekben a játékos oldalról oldalra dönt, merre halad, mit csinál, így fedezheti fel a világot, amelyben helyt kell álljon.

ÚJ!

AZLITÁN



MAGYAR

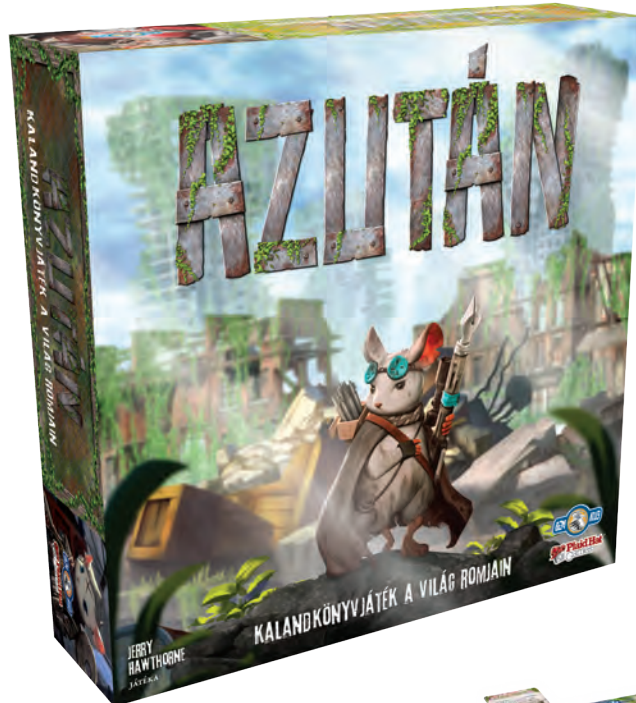


KIADÁS

KOOPERATÍV



JÁTÉK



Az emberiség titokzatos eltűnése után eljött a Rágcsálók Kora!

A játékosok egy különleges hangulatú jövőben hős rágcsálók bőrébe bújnak, hogy történetről történetre haladva küzdjenek a túlélésért és felfedezzék maguknak ezt az elhagyott világot. Közös fejleszthetitek a kolóniákat, és készíthettek praktikus eszközöket, fegyvereket a talált kacsatokból, hogy felvehessétek a küzdelmet a rátok leső ragadozókkal...

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, esélykalkuláció.



14+



2-4



60-120 perc



295x295x73



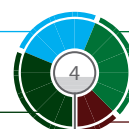
5999556752851

Taktika

Tematika

Együttműködés

Szerencse



Komplexitás



Plüss mesék



Egy mesekönyv lapjain kalandozhatunk, hogy megvédjük kis gazdánkat a rémálmoktól...

Plüssjátékként ragadhatunk fegyvert – csörgőt és kisollót –, csaphatunk a fejünkre teáskannasíkat, hogy egy kalandkönyv lapjain megküzdjünk az álmok szörnyeivel. A játékosok közösen merülnek el egy történetről történetre cseperedő kislány álmaiban, feloldva hétköznapi szorongásait, félelmeit a változástól, az ismeretlentől vagy a szurítól... A játék segíti egymás érzéseinek, belső világának megismerését és elfogadását.

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, esélykalkuláció.



60–90 perc



2–4



8+



5999556752240



295x295x73

ÚJ!

AEONS END LEGACY



Az emberiség eltűnt a Föld felszínéről, és a mélyben rejtőzve küzd a túléléért...

A játékosok egymással együttműködve, mágusokként szállnak szembe a névtelen rémségekkel ebben a poszt-apokaliptikus fantasy témájú, legacy játékban. Saját kártyapaklijukat építve történetről történetre haladnak – egészen az izgalmas végkifejletig!

Legacy: a játék során megváltozhatnak egyes szabályok, illetve újak léphetnek életbe; megváltozhatnak vagy végleg kikerülhetnek játékelemek.

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



14+



1-4



45-90 perc



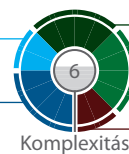
381x254x89



5999556752615

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Együttműködés

Tematika

Szerencse

HOMÁLYRÉV



Minden idők legnagyobb fantasy kalandja, sok száz órányi csata, hatalmas világ, számtalan szörny és kincs vár rátok Homályrévben!

A játékban hősök egy csapatát irányíthatjuk kalandról kalandra, befolyásolva a világ történelmét, kergetve saját céljainkat, folyamatosan erősödve, egyre okosabban együttműködve, újabb és újabb képességeket, mágikus fegyvereket és tárgyakat szerezve, félelmetes szörnyeket legyőzve... míg fény nem derül Homályrév ősi rejtélyére! Rendkívül összetett, rengeteg játékorát biztosító, történetvezérelt, legacy társasjáték.

Legacy: a játék során megváltozhatnak egyes szabályok, illetve újak léphetnek életbe; megváltozhatnak vagy végleg kikerülhetnek játékelemek.

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



14+



1-4



60-120 perc



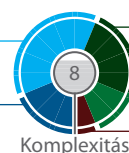
406x292x191



3558380063971

Taktika

Stratégia



Együttműködés

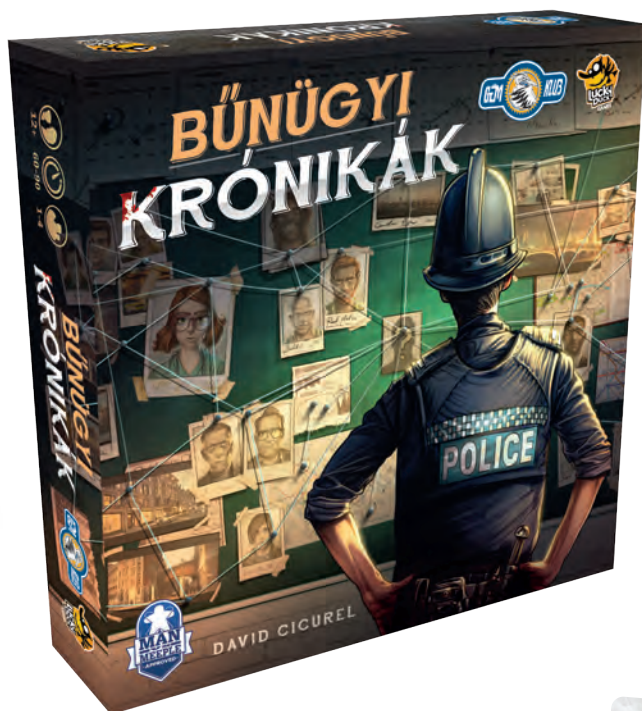
Tematika

Szerencse

Komplexitás



BŰNÜGYI KRÓNIKÁK



Oldjatok meg szövevényes bűneseteket – járjátok be a tetthelyeket „élőben”!

A Bűnügyi krónikák innovatív, együttműködésen alapuló társasjáték. A játékosok közösen oldhatnak meg bűnügyeket úgy, hogy okostelefonnal vagy tablettel körülnézhetnek a helyszíneken, nyomokat és bizonyítékokat gyűjthetnek be, gyanúsítottakat és tanúkat hallgathatnak ki – és ellenőrizhetik következtetéseik helyességét.

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



14+



1-4



60–90 perc



295x295x55



599556752196

Együttműködés



Komplexitás

Tematika



BŰNÜGYI KRÓNIKÁK

EGY ÉVEZRED REJTÉLYEI

ÚJ!

15

Történetközpontú játékok



Oldjatok meg rejtélyes bűneseteket a 1400-as években – járjátok be a középkori tethelyeket „élőben”!

A Bűnügyi krónikák: 1400 innovatív, együttműködésen alapuló társasjáték. A játékosok közösen oldhatnak meg bűnügyeket a középkori Franciaországban úgy, hogy okostelefonnal vagy tablettel körülnézhetnek a helyszíneken, nyomokat és bizonyítékokat gyűjthetnek be, gyanúsítottakat és tanúkat hallgathatnak ki – és ellenőrizhetik következtetések helyességét.

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

Együttműködés



Komplexitás

Tematika



60-90 perc



1-4



14+



5999556753018



254x203x76

T.I.M.E STORIES



TOP 100
TEMATIKUS



Lumen Fidei

KIEGÉSZÍTŐ
JÁTÉK



ÚJ!



205x205x36



5999556752837

Utazatok együtt nyomozókként az idő és a dimenziók szövelein át – és mentsetek meg a jövőt!

Történetvezérelt társasjáték-sorozat, amelyben a játékosok közösen élnek át kalandokat. Ebben az alapdobozban megtalálható minden, ami a későbbi küldetésekhez szükséges: a tábla, bábuk és jelölők, és persze egy különleges kaland: időutazó ügynökeink egy furcsa elmegyógyintézet ápoltságainak bőrébe bújhatnak...

Induljatok diplomáciai küldetésre a Szentszék megbízásából! A vallási háborúk árnyékába borult Ibériában hívők és hitetlenek szerepét öltöztetjük fel, hogy felleljük a béke zálogát...

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



12+



2-4



60-90 perc



302x302x72



3558380059370

Együttműködés



Komplexitás

Tematika

Szerencse



A MARCY-ÜGY

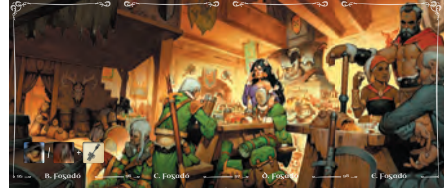


Egy csendes amerikai kisvárost különös kör támad meg a 90-es években... A lakók bőrébe bújva kell megtalálnotok és kijuttatnotok egy fiatal nőt...



3558380059363

Prófécia a sárkányokról



Egy mágia uralta, alternatív idősíkba utazhattok: harcosok és varázslók szerepét kell felölnetek, hogy kiderítsétek, mit is mond a prófécia...



3558380059356

A MASZK ALATT



Derítsétek fel a fáraó sírkamrájának titkát! Az ókori Egyiptomba utazhattok, hogy kinyomozzátok, vajon tényleg létezik-e az átok...



5999556752059

Az ENDURANCE EXPEDÍCIÓ



Szabaduljatok ki a jég fogságából! Egy eltűnt felfedezőhajó túlélőiként kell kiderítenetek, miféle sötét árnyak rejtőznek a jégpáncél alatt...



5999556752387

Együttműködés

Tematika

Szerencse

Komplexitás

60-90 perc

2-4

12+



205x205x36

PANDEMIC LEGACY

1. ÉVAD



Legyetek ti a főszereplők, és mentsetek meg az emberiséget a népszerű Pandemic történetvezérelt, legacy változatában!

A játékosok egy egészségügyi vészhelyzetekre specializálódott csapat tagjaként, egyedi képességeik összehangolásával próbálják közösen visszaszorítani a világot veszélyeztető vírusokat – játékról játékra egyre jobban elmélyülve a történetben, amelynek főszereplői; végleges, nem megváltoztatható döntéseket hozva... egészen a drámai végkifejletig!

Legacy: a játék során megváltozhatnak egyes szabályok, illetve újak léphetnek életbe; megváltozhatnak vagy végleg kikerülhetnek játékelemek.

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, követés, felelősség.



5999556750178

Taktika

Stratégia



Együttműködés

Tematika

Szerencse

PANDEMIC LEGACY

2. ÉVAD



Váljatok legendákká, és mentsetek meg az emberiség maradékát a népszerű Pandemic történetvezérelt, legacy változatában!

A játékosok a sivatár jövőben, egy túlélő kolónia bátor önkénteseiként, egyedi képességeik összehangolásával próbálják felderíteni, ami megmaradt a világunkból – játékról játékra egyre jobban elmélyülve a történetben, amelynek főszereplői; végleges, nem megváltoztatható döntéseket hozva... egészen a drámai végkifejletig!

Legacy: a játék során megváltozhatnak egyes szabályok, illetve újak léphetnek életbe; megváltozhatnak vagy végleg kikerülhetnek játékelemek.

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, követés, felelősség.



60 perc

2-4

14+

5999556751892

371x272x76

ÚJ!

UNLOCK!

KÜLÖNÖS KALANDOK



Különleges, a szabadulósobák ihlette társasjáték, amelyben három önálló történet található. A játékosoknak együtt kell megoldaniuk a különböző feladatokat, hogy tovább haladhassanak a sztoriban. Segítségükre van egy ingyenes telefonos alkalmazás.

Mentsétek meg a várost, jussatok haza Óz birodalmából és védjétek meg a vonatot a vadnyugaton!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logika, kreativitás, deduktív gondolkodás, kombinációs készség.



10+



2-6



45-75 perc



215x275x65



5999556752691

Logika



Komplexitás

Együttműködés

Tematika



UNLOCK!

SZABADULÓS KALANDOK



UNLOCK2

REJTÉLYES KALANDOK



31465461546
3558380050261



Különleges, a szabadulósobák ihlette társasjáték, amelyben három önálló történet található. A játékosoknak együtt kell megoldaniuk a különböző feladatokat, hogy tovább haladhassanak a sztoriban. Segítségükre van egy ingyenes telefonos alkalmazás.

Jussatok ki egy szigetről, egy laboratóriumból és egy örült tudós markából!

Jussatok ki egy elátkozott házból, egy tengeralattjáróból és találjátok meg a kalózok kincsét!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logika, kreativitás, deduktív gondolkodás, kombinációs készség.



45-75 perc

2-6

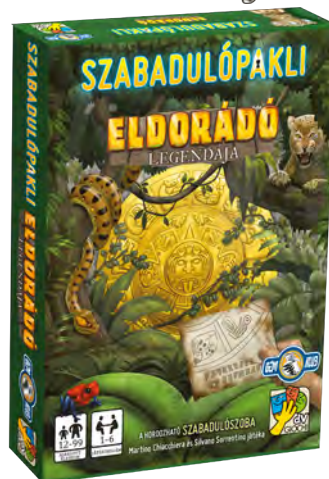
10+

31465461546
3558380064190

215x275x65

U!

SZABADULÓPAKLI

ELDORÁDÓ
LEGENDÁJA

A SZFINX ÁTKA



5999556752523

Zsebre vágható szabadulósobák – kooperatív kalandok!

Meneküljtek meg a múmia markából! A játékosok gyanútlan turistákként csapdába esnek a piramis belsejében, és közösen kell megoldaniuk a feladatokat, hogy elmenekülhessenek...

Találjátok meg Eldorádó elveszett kincsét! A játékosok egy expedícióban vesznek részt, és közösen kell megoldaniuk a feladatokat, hogy megtalálhassák Eldorádót, az Aranyvárost...

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logika, kreativitás, deduktív gondolkodás, kombinációs készség.



12+



1-6



30-90 perc



96x125x25



5999556752738

Logika



Komplexitás

Együttműködés

Tematika

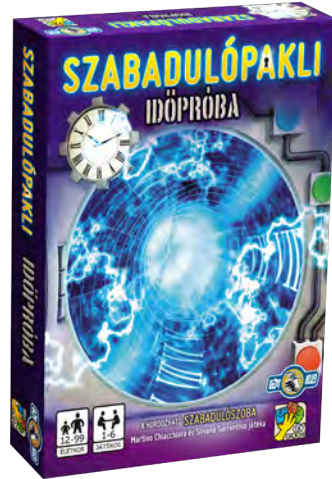


SZABADULÓPAKLI

ÚJ!



IDŐPRÓBA



A FÜCCÖNY MÖGÖTT



5999556750703

Zsebre vágható szabadulósobák – kooperatív kalandok!

Kijuttok-e időben Dr. Thyme laboratóriumából? A játékosok csapdába esnek egy titokzatos laboratóriumban, és közösen kell megoldaniuk a feladatokat, hogy kijuthassanak...

A játékosok egy bűvész előadásán vesznek részt – amely meglepő fordulatot vesz –, és közösen kell megoldaniuk a feladatokat, hogy rájöjjenek a végző trükkre...

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logika, kreativitás, deduktív gondolkodás, kombinációs készség.



30-90 perc

1-6

12+



5999556752530



96x125x25

SZABADULÓPAKLI



LONDON VÉGÓRÁI

A VELENCEI MELÓ



5999556752219

Zsebre vágható szabadulósobák – kooperatív kalandok!

Megúsztatok az évszázad balháját? A játékosok egy bűnözői supercsoport tagjaiként behatolnak egy kaszinóba, és közösen kell megoldaniuk a feladatokat, hogy ki is jussanak onnan...

Megmentitek-e Londont a pusztulástól? A játékosok egy szupertitkos küldetésen vesznek részt, és közösen kell megoldaniuk a feladatokat, hogy megmenthessék London városát...

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logika, kreativitás, deduktív gondolkodás, kombinációs készség.



12+



1-6



30-90 perc



96x125x25



5999556752257

Logika



Komplexitás

Együttműködés

Tematika



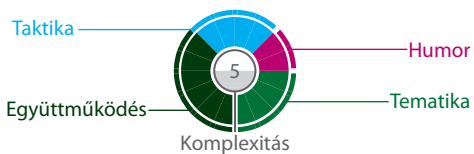
EGEREK ÉS VARÁZSLÓK



Ragadzatok kardot, ijat és varázslóbotot, hogy visszazerezzétek a trónt szeretett királyotok számára! – egerekként...

Míg végigküzditek magatokat a börtöntől a konyhán és a lakomacsarnokon keresztül a királyi hálósobáig, nem rettentek meg sem a csótányoktól, sem a pókoktól – de azért kis szívetek megremeg, ha feltűnik a macska... Különleges képességeiteket összehangolva haladjatok küldetésről küldetésre – és váljatok hősökkel!

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, rugalmas gondolkodás.



60-90 perc



1-4



7+



4260013021843



298x298x74

ÚJ!

A GYŰRŰK URA

Utazások Középföldén




140x89x64


9789633950296



Ragadzatok kardot, baltát vagy íjat, és védjétek meg Középfölde szabad népeit!

Hős hobbitok, törpök vagy akár tündék bőrébe bújva kalandozhatunk ebben a kooperatív, történetvezérelt fantasy játékban. Egy ingyenes applikáció segítségével vándorolhatunk, és csaphatunk össze a gonosz erővel, fejleszthetjük hőseinket és oldhatunk meg rejtélyeket – hogy legendákká válhassunk! Az **Eriador gonosztevői** figurapakkal már az első játékkalkalmótól kezdve még változatosabbá és menőbbé tehetjük a játékot.

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, rugalmas gondolkodás, stratégiai gondolkodás, taktikai gondolkodás.



MOLOCH FELEMELKEDÉSE



Gonosz kultisták fenyegetik a világot – és csak ti állhatok az útjukba!

A viktoriánus korban játszódó, félkooperatív játék, amelyben az egyik játékos irányítja az ellenséget, akiket a többiek közösen igyekeznek legyőzni.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, kooperáció, esélykalkuláció.



9789633951262



308x308x120



45–90 perc



2–5



14+



ODALENT

Kalandok a mélyben



A hősök alászállnak, hogy felkutassák a gonoszt...

Félkooperatív fantasy kalandjáték, amelyben az egyik játékos irányítja a szörnyeket, akiket a többiek kalandról kalandra igyekeznek legyőzni. Egy applikáció segítségével játszható teljesen kooperatív módban is.

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, rugalmas gondolkodás.



9789633950159



298x298x108



120 perc



2–5



14+

ZOMBICIDE

Zöld Horda



ZOMBICIDE

Jók és Rosszak



310x310x80



9789633950920

ZOMBICIDE

A nyughatatlan gonosz



310x310x80



9789633951286

Az élőholtak megállíthatatlan hordája bármelyik pillanatban lerohanhatja a várost... időben el tudtok-e menekülni?

Egymással együttműködve kell fegyverekért és készletekért átkutatnotok a várost, és legyőznötök a szörnyeket, hogy kicsit lelassítsátok az inváziót... **A Jók és Rosszak**, illetve **A nyughatatlan gonosz** kiegészítővel újabb hősökkel, kalandokkal és persze szörnyekkel bővíthetjük a játékot.

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



14+



1-6



60-90 perc



310x310x105



9789633951545

Taktika

Stratégia



Komplexitás

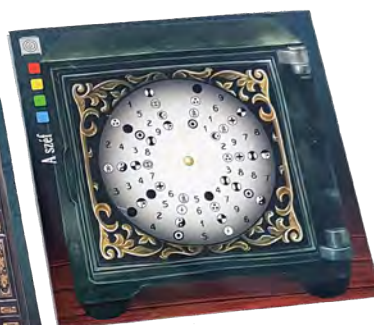
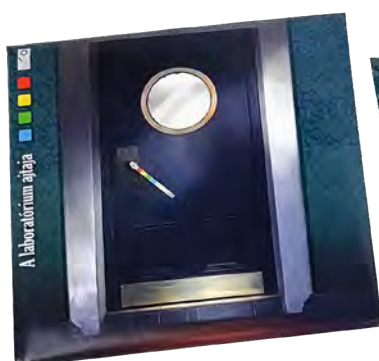
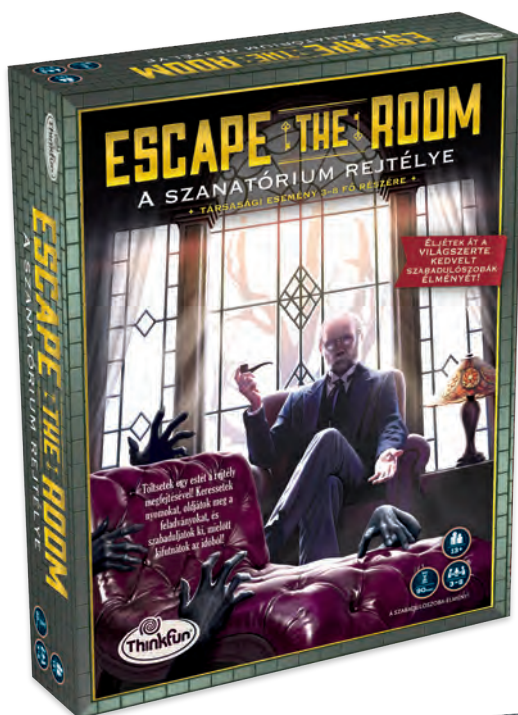
Együttműködés

Tematika



ESCAPE THE ROOM

A szanatórium rejtélye



Cspdába estetek egy titokzatos szanatóriumban – kijuttok-e időben?

Nagyon hangulatos szabadulósobás kaland – a játékosok különböző feladványok megoldásával próbálnak „kijutni”, miközben fényt derítenek a titokra...

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás.



90 perc



3–8



13+



5999556750604



200x260x50

UJ!



Képregényes kaland: legyetek okosabbak Sherlock Holmesnál! – akár négy játékos kooperatív nyomozása. Izgalmas bűneseteket kell a játékosoknak felderíteniük úgy, hogy mindegyikőjük a saját képregényében halad, és megosztják egymással az információkat, lehetőségeket. Többszemélyes képregénykaland (K RK) 8 éves kortól.

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, deduktív gondolkodás, logika, verbális kommunikáció, társreflexió.



8+



1-4



90 perc



158x220x40



5999556752943

Figyelem

Logika

Kreatív
gondolkodás

Komplexitás

Tematika

Együttműködés



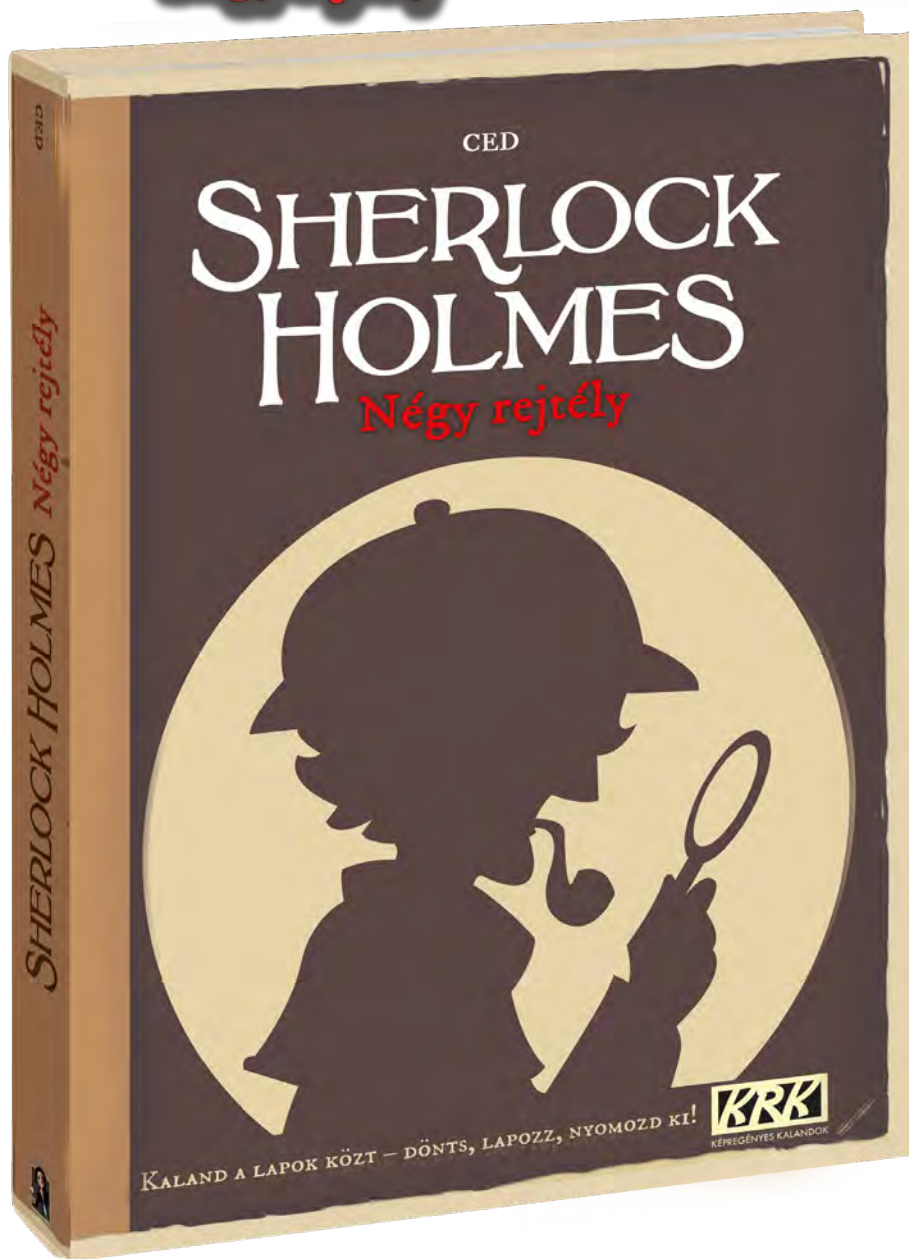
SHERLOCK HOLMES

Négy rejtély

ÚJ!

31

Történetközpontú játékok



Képregényes kaland: bújj Sherlock Holmes vagy Watson doktor bőrébe, és oldj meg négy bűnesetet!

A krimi főszereplőjeként a döntéseid szerint kell a képregény megfelelő képckockáihoz lapoznod, nyomokat keresve, kihallgatva a tanúkat, felgöngyöltve a szálakat – egészen a megdöbbentő végkifejletig! Egyszemélyes képregénykaland (KRK) 14 éves kortól felnőtteknek is.

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

Logika

Kreatív
gondolkodás



Figyelem

Tematika



60 perc



1



14+



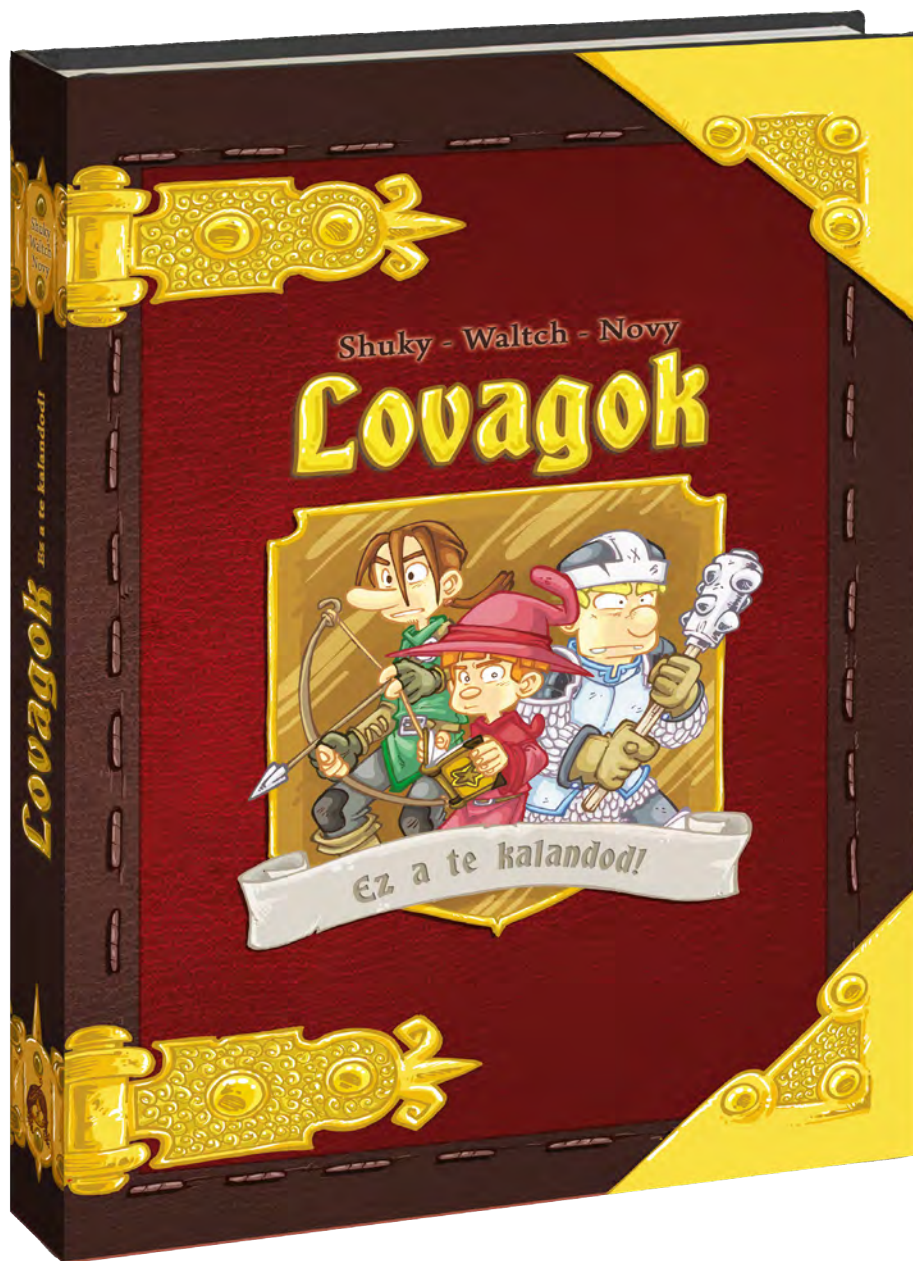
9786150076423



150x216x16

ÚJ!

Covagok



Képregényes kaland: légy éber, bátor és leleményes lovag!

Egy fantasztikus, lovagkori történet főszereplőjeként a döntéseid szerint kell a képregény megfelelő képkockáihoz lapoznod, megoldva rejtélyeket, legyőzve ellenségeket – egészen a fantasztikus végkifejletig! Egyszerűes képregénykaland (KRK) 8 éves kortól.

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



8+



1



60 perc



150x216x16



9786150076416

Logika

Kreatív
gondolkodás

Komplexitás

Figyelem

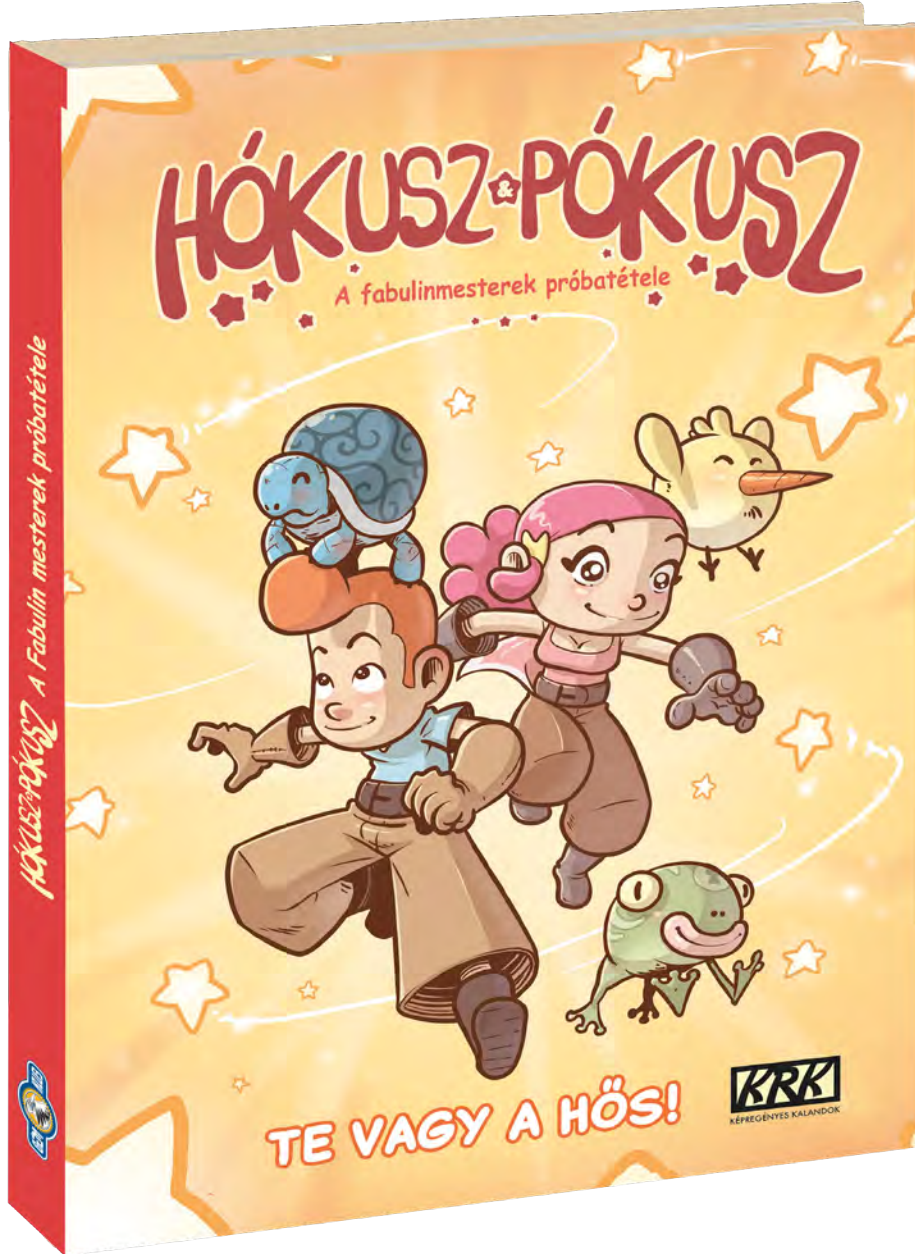
Humor

Tematika



HÓKUSZ & PÓKUSZ

ÚJ!



Képregényes kaland: kapd fel mágikus állatkádat, és vágj neki a kalandnak!

Egy fantasztikus, mesebeli történet főszereplőjeként a döntéseid szerint kell a képregény megfelelő képkockáihoz lapoznod, hogy varázslatos állatkád segítségével megoldj rejtélyeket, legyőzz ellenségeket – egészen a vidám végkifejletig! Különleges társasjátékélmény – akár utazáshoz is! Egyszemélyes képregénykaland (KRK) 8 éves kortól.

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




60 perc


1

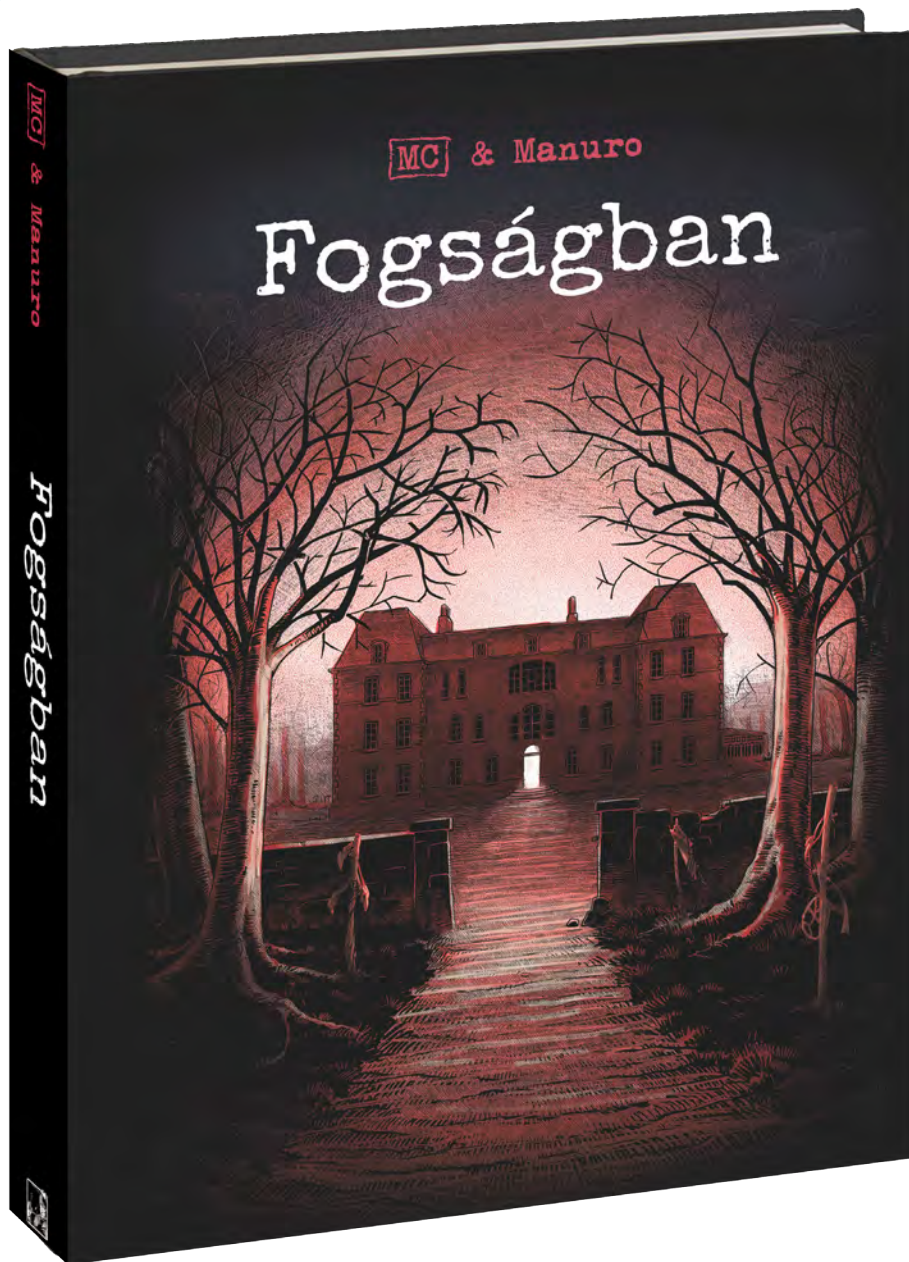

8+


9786150076430


150x216x14

Ú!

Fogságban


Képregényes kaland: ragadj pisztolyt, és mentsd meg a lányodat!

Egy horrortörténet főszereplője, amelyben a döntéseid szerint kell a képregény megfelelő képkockáihoz lapoznod, megoldva rejtélyeket, legyőzve ellenségeket – egészen a drámai végkifejletig! Egyszemélyes képregénykaland (KRR) felnőttek számára.

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



18+



1



30–120 perc



150x216x16



9786150076409

Logika

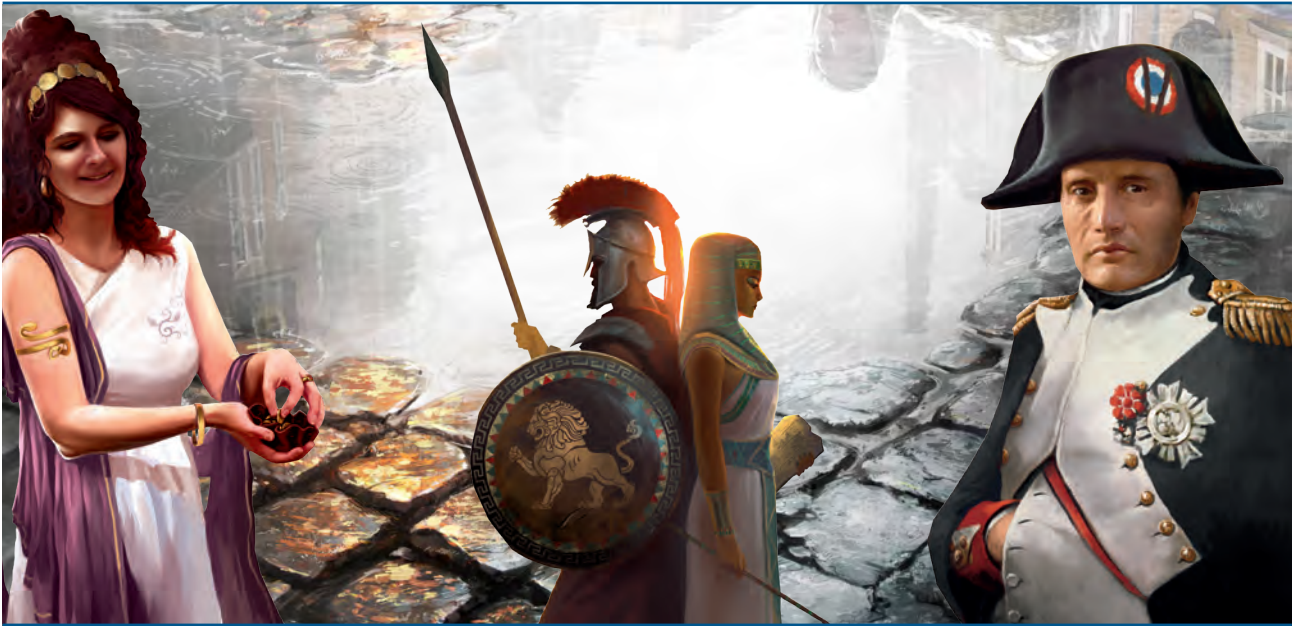
Kreatív
gondolkodás

Komplexitás

Figyelem

Tematika

STRATÉGIAI TÁRSASJÁTÉKOK



A stratégiai játékok középpontjában az elemző gondolkodás, az előre tervezés és a problémamegoldás áll, izgalmas játékkörnyezetbe ágyazva. A stratégiai játékokban az életet modellező, jelképes helyzetekben gyakoroljuk a tervezést, és eközben számolnunk kell a többi játékos döntéseinek hatásával is.

Minden évben megpróbáljuk elhozni a magyar társasjátékosoknak ennek a kategóriának a legjobbjait, legyen az nehezen elérhető klasszikus vagy csillagként felbukkanó *újdonság*. Előbbihez sorolható a **Brass: Birmingham**, az angol ipari forradalom iparmágnásainak játéka, amely nemzetközi megjelenése óta hamar a legkedveltebb és legkeresettebb játékok közé került, utóbbihoz a **Res Arcana, a hatalom alkímiája**, amely közelít ahhoz, hogy a 100 legtöbbre tartott stratégiai játék közé tartozzon.

Kínálatunk állandó tagjai az olyan *örökzöld* játékok, amelyeket hosszú ideje töretlen lelkesedéssel keresnek az összetett játékok szerelmesei. Ezek például a **Korokon át: A civilizáció új története**, az egyik legösszetettebb civilizációépítő játék, vagy a **Terra Mystica**, amelyben egy fantáziavilág terjeszkedő népeit irányítják a játékosok, vagy a **Concordia – Sestertiusszal kikövezett utak**, amelyben a játékosok egymással versenyezve építik ki kereskedelmi hálózatukat a Római Birodalomban.

Emellett külön figyelmet szentelünk annak, hogy a *könnyedebb* játékokat kedvelők számára is a legjobbat nyújtsuk. Ezek hosszú ideje bizonyítják időtállóságukat, elég, ha a világot a négy vírus terjedésétől megmentő **Pandemic**et, a fantasynépek területhódító játékát, a **Small World**öt és az ókorban játszódó **7 Csoda** játékcsaládot említjük, de ennek a kategóriának az új tagjai is rögtön nagy népszerűségnek örvendenek. Erre az **Everdell – Az Örökfa árnyékában** a legjobb példa, amelyben erdei állatokként kell nyersanyagokat gyűjtve a többiekénél virágzóbb várost építenünk.

Persze nem muszáj egymással vetélkednünk, ha szeretünk stratégiai útvonalakat építeni: számtalan *kooperatív* társasjáték áll rendelkezésre, hogy egy nagy kihívást közösen oldjunk meg. Az olyan klasszikusok mellett, mint a **Robinson Crusoe: Kalandok az elátkozott szigeten**, amelyben hajótöröttekként kell menedéket építenünk, eleséget gyűjtenünk és a ragadozók ellen védekeznünk, újdonságaink is a világ legkedveltebb játékaik közé emelkedtek. Ilyen a **Szellemek szigete**, amelyben ősi erőket megtestesítő szellemek képében kell szigetünket a betolakodó telepésekkel szemben megvédenünk, vagy a fantasyvilágban játszódó **Az utolsó erőd**, amelyben a Rettegett királynő világhódító seregeivel szemben kell kitartanunk a végsőkig.

ÚJ!

BRASS

BIRMINGHAM



Ki lesz a legsikeresebb iparmágnás Angliában?

A játékosok az ipari forradalom idején igyekeznek sikeres üzletemberekké válni szállítási útvonalak kiépítésével, gyárak telepítésével és a pénzük okos forgatásával – egy nagyon izgalmas akciókártya-mechanizmus segítségével. Különleges atmoszférájának köszönhetően kiemelkedően népszerű, nagyon tematikus, összetett társasjáték.

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



14+



2-4



60-120 perc



300x300x50



5999556752684

Stratégia



Kompetíció

Komplexitás

Tematika





Óvjuk meg szeretett szigetünket a természet pusztító erejével!

A játékosok ősi elemi szellemekként – a föld, a villámlás, az óceán vagy akár a rémálmok uraiként –, egyedi képességeik segítségével próbálják megvédeni otthonukat az érkező hóditóktól. Sokféle forgatókönyv, specializált betolakodók, különleges működésű szellemek – ezerféle lehetőség! Nagyon szép, összetett, kooperatív társasjáték.

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



13+



1-4



90-120 perc



293 x 293 x 79



5999556752189

Együttműködés

Stratégia



Komplexitás

Tematika

Szerencse



Túlélők kilátástalan küzdelme egy lakatlan szigeten.

A játékosok különböző forgatókönyveket választva kerülhetnek halálos veszedelmekbe: a szigetük lehet elhagyatott, és „csak” az elemek, a betegségek és a vadállatok miatt kell aggódniuk, de fenyegetheti őket kitörni készülő vulkán, kannibálok, vagy akár King Kong... A feladat ugyanaz: túlélni és elmenekülni – de ez nagyon nem egyszerű... Izgalmas, különleges hangulatú, kooperatív társasjáték.

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



90–180 perc

1–4

14+



5999556750482



297 x 297 x 71

ZCSODA™ PÁRBAJ



Kire emlékszik majd a történelem? – ókori birodalmak párbaja.

Felépíthetjük csodáinkat, fejleszthetjük haderónket, építhetünk különleges épületeket, tudományos áttöréseket érhetünk el – többféle úton eljutva a végső győzelemig! Kétfős társasjáték tapasztaltabb játékosok számára is.

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, veszteségkezelés, intuitív döntési készség.



10+



2



30 perc



203 x 203 x 51



599556750192

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Tematika

Szerencse



7 CSODA PÁRBAJ PANTEON



41

Stratégiai társasjátékok



Hódolj az isteneknek!

A 7 Csoda: Párbaj kiegészítőjében megjelennek az ősi istenek – kegyeiket elnyerve felülkerekedhetünk ellenfelünkön.

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, veszteségkezelés, intuitív döntési készség.

Taktika

Stratégia



Kompetíció

Tematika

Szerencse

Komplexitás



30 perc



2



10+

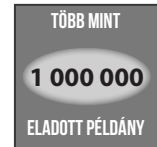


5999556752769

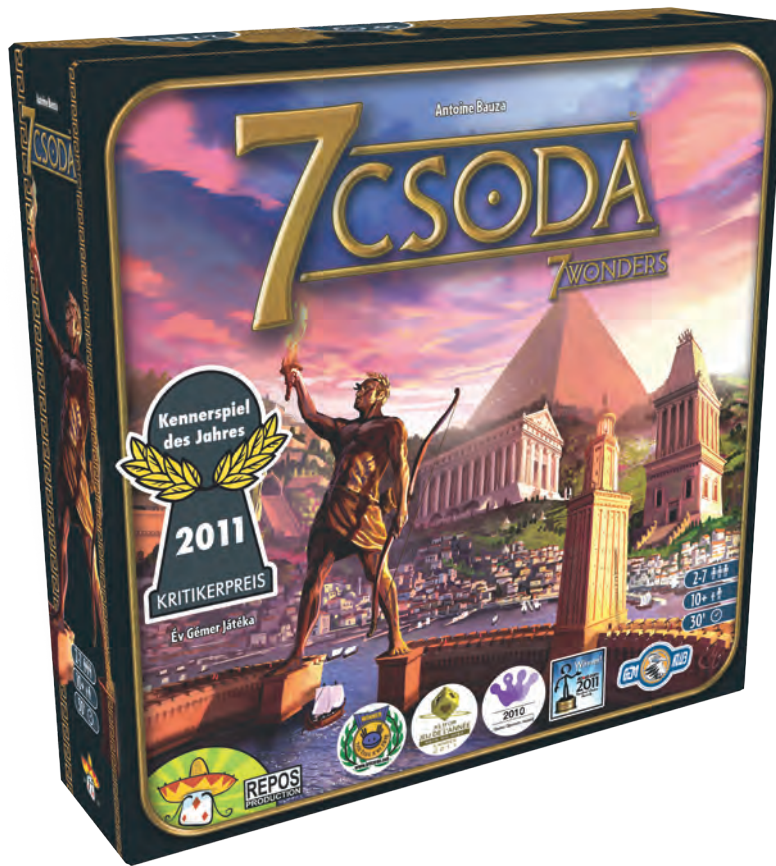


102 x 203 x 51

7CSODA



Év
Gémerjátéka-díj
2011



Irányítsd az ókor legjobb birodalmát – hadd csodálja a világ!

A játékosok felépíthetik a birodalmukat jelképező csodát, de fejleszthetik hadi erejüket, a kereskedelmet is, kiemelkedhetnek a tudomány segítségével vagy megalapíthatják a legjövödelmezőbb céheket. Egyszerű játékmennyiség, érdekes döntések akár 30 percben, 7 játékkal is! Kártyaválasztáson (draft) alapuló, Év játéka díjas társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, veszteségkezelés, intuitív döntési készség.



10+



2-7



30 perc



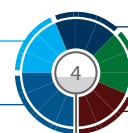
297 x 297 x 80



5425016920749

Taktika

Stratégia



Kompetíció

Tematika

Szerencse

Komplexitás



7CSODA ARMADA



145 x 297 x 80



3-7



5999556752226

7CSODA VEZETŐK



Hódítsd meg a tengereket!

Ezzel a kiegészítővel terjeszkedhetünk a tengereken és meghódíthatunk szigeteket kereskedelmi, hadi és egyéb előnyökhöz jutva.

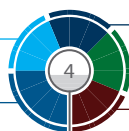
Vezessék birodalmadat a legnagyobbak!

Ezzel a kiegészítővel birodalmunk élére híres hadvezéreket, tudósokat és uralkodókat állíthatunk, kihasználva egyedi képességeiket.

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, veszteségkezelés, intuitív döntési készség.

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Tematika

Szerencse



40 perc



2-7



10+



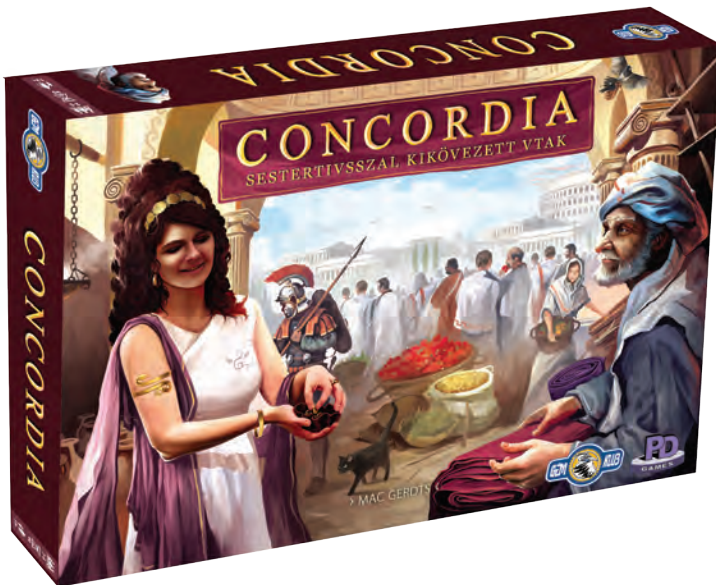
5999556751908



145 x 297 x 48

CONCORDIA

SESTERTIVSSZAL KIKÖVEZETT VTAK



BRITANNIA GERMANIA



MAGYAR



KIADÁS

EGYSZERŰ



SZABÁLYOK

TOP 100
STRATÉGIAI

KIEGÉSZÍTŐ



JÁTÉK



Ez a kiegészítő két új, izgalmas térképet ad a népszerű kereskedős társasjátékhoz – és csavar egyet az alapszabályokon is...



271 x 381 x 10



4280000097101



12+

A Római Birodalom legsikeresebb kereskedőjévé válhatsz!

A játékosok kereskedelmi utak hálózatát igyekeznek kiépíteni akciókártyáikkal, amelyekből újabbakat, erősebbeket is szerezhetnek, és ezekkel az isteneknek is hódolnak – így szerezve pontokat. Könnyen tanulható, népszerű stratégiai társasjáték.

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



13+



2–5



100 perc



287 x 401 x 56



5999556751977

Stratégia

Kompetíció



Tematika

Komplexitás



Vlaada Chvátíl KOROKON ÁT

A CIVILIZÁCIÓ ÚJ TÖRTÉNETE



Írd te a történelmet!

A játékosok egészen az ókortól napjainkig irányíthatják civilizációjukat, ügyelve a gazdaságuk működésére, a nép elégedettségére, építhetnek történelmileg fontos épületeket, elérhetnek vívmányokat, rajtaüthetnek ellenfeleiken vagy akár katonai és gazdasági szövetségeket is köthetnek... Rendkívül összetett, népszerű stratégiai társasjáték.

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



180-240 perc

2-4

14+



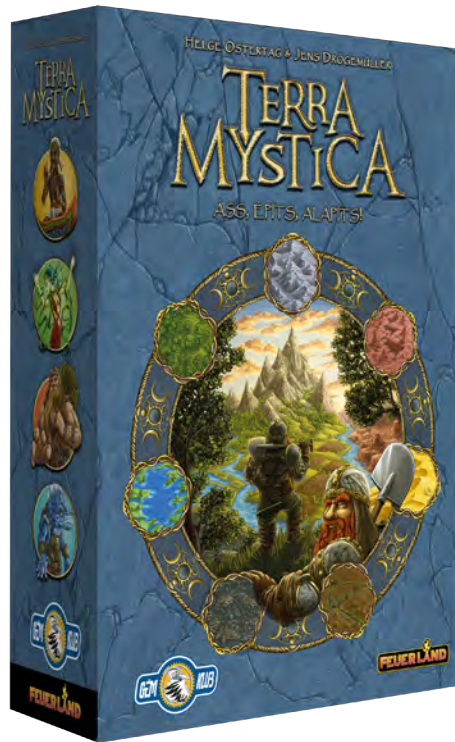
5999556750116



365 x 252 x 74

TERRA MYSTICA

ÁSS, ÉPÍTS, ALAPÍTS!



Válassz egy különleges népet, és formáld át a világot!

A játékosok egy-egy fantasynépet irányítanak, precízen beosztva az erőforrásaikat, megtervezve a bevételeiket, használva hatalmukat és különleges képességeiket, hogy a saját képükre formálják ezt a varázslatos világot... Rendkívül összetett és változatos, népszerű stratégiai társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: pozicionálás, önérvényesítés, lánckonklúziók alkotása, kombinációs készség.



12+



2-5



60-150 perc



224 x 315 x 91



5999556751724

Stratégia

Kompetíció



Tematika

Taktika

Komplexitás



Mágusok fortélyos küzdelme – idézz lényeket, használj varázstárgyakat, és ragadd magadhoz a hatalmat!

A játékosok egy fantasyvilág mágikus ereklyéi és lényei segítségével, az elemi esszenciák felhasználásával és azok átalakításával, illetve kombinálásával igyekeznek birtokukba venni a hatalommal bíró helyszíneket, hogy ők lehessenek minden idők legnagyobb varázslói... „Kártyakombinációs” társasjáték gyönyörű illusztrációkkal rutinos játékosoknak is.

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



20-60 perc

2-4

12+



5999556752462



250 x 250 x 60

QUADROPOLIS™



Főépítészként megtervezheted a legmenőbb városrészt!

A játékosok a saját városnegyedüket építik be – parkokkal, társasházakkal, boltokkal stb. –, hogy az minél értékesebb legyen, miközben a döntéseikkel korlátozhatják a többiek lehetőségeit. A játék tartalmaz haladó szabályváltozatot is. Gyönyörű kivitelű társasjáték tapasztaltabb játékosoknak is.

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



8+



2-4



60-120 perc

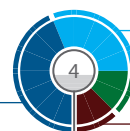


297 x 297 x 70



824968851609

Stratégia



Komplexitás

Taktika

Tematika

Szerencse



Five Tribes

Nagala dzsinneji



Állítsd magad mellé a sivatag törzseit, idézz dzsinneket, uralj oázisokat a mesés Keleten!

A játékosok sivatagi törzseket vándoroltatva juthatnak pénzhez vagy értékes árukhoz, szerezhetnek különleges képességű dzsinneket vagy hódíthatnak meg oázisokat – sokféleképpen jutva vagyonhoz és így közelebb a győzelemhez. Ez a taktikai társasjáték több érdekes mechanizmust ötvöz: a licitálást, a szettgyűjtést, az ősi mankala lépéseit. Nagyon szép, összetett társasjáték.

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




40–80 perc


2–4


13+



824968416013



297 x 297 x 70

ÚJ!

Small World of Warcraft

Philippe Keyaerts



A World of Warcraft világa sem elég nagy!

A játékosok területeket foglalnak el a számítógépes játékból jól ismert fantasyuniverzum népeivel. Egyedi képességeikkel igyekeznek kiszorítani ellenfeleiket a kontinensekről – kevésbé szerencsével, inkább okos döntésekkel! Szép és vicces grafikájú társasjáték nem csak rajongóknak!

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



10+



2-5



40-80 perc



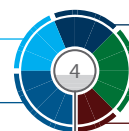
297x297x71



5999556753025

Taktika

Stratégia

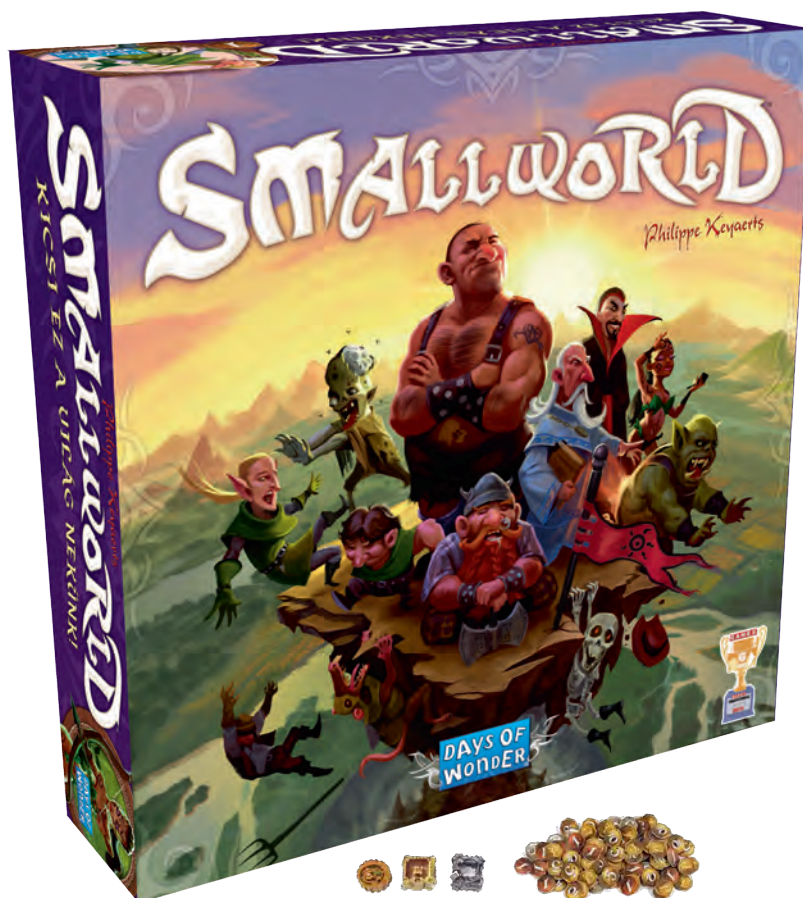


Kompetíció

Tematika

Szerencse

Komplexitás



Foglalj el minél több területet egy izgalmas fantasyvilágban!

A játékosok fantasznépeket (tündéket, trollokat vagy akár varázslókat) irányítanak egy kis birodalomban, és azok különleges képességeivel igyekeznek kiszorítani ellenfeleiket onnan. A szerencsének kevés szerepe van, inkább a jó döntések a kifizetődők. Szép és vicces grafikájú családi társasjáték.

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



40-80 perc

2-5

8+

5999556750444

297 x 297 x 70

PANDEMIC



MAGYAR



KIADÁS

10.
CSALÁDI

KOOPERATÍV



JÁTÉK

EGYSZERŰ



SZABÁLYOK

TÖBB MINT

2 000 000

ELADOTT PÉLDÁNY

KRITIKERPREIS
nominiert zum
SPIEL DES JAHRES
3 Spiele auf der NominierungslisteÉv Játéka-díj
2009 jelölt

Mentsétek meg az emberiséget!

A játékosok egy egészségügyi vészhelyzetekre specializálódott csapat tagjaiként, egyedi képességeik összehangolásával próbálják visszazorítani a világot veszélyeztető vírusokat. A játék rengetegszer újra játszható, és minden alkalommal más és más kihívást tartogat – és több kitűnő kiegészítő is megjelent hozzá. Világszerte népszerű, kooperatív társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, követés, felelősség.



8+



2-4



45 perc



222 x 305 x 45



5999556751687

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Együttműködés

Tematika

Szerencse



PANDEMIC ALABOR



PANDEMIC PENGEÉLEN



5999556752059



1-6

Új játékmódok, mutációk, szerepek: és persze a különleges labor!

Több, az alapjátékba külön-külön és egyszerre is beemelhető modul tartalmaz: a labor segítségével teljesen megváltozhat az ellenszerek kifejlesztésének módja; egyedül és csapatokban is küzdhetünk... és természetesen új szerepekben! Az egyik modulhoz szükség van a Pandemic: Pengeélen kiegészítőre is!

Bioterrorizmus, mutáció vagy akár egy ötödik vírus is felbukkanhat!

Több, az alapjátékba külön-külön és egyszerre is beemelhető modul tartalmaz: az új szerepek mellett a virulens törzs különleges képességekkel ruházhatja fel az egyik vírust; megjelenhet egy ötödik, a lila színű is; különleges játékmódként az egyik játékos a többiek ellen dolgozik...

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



45 perc



2-5



8+



5999556750086



222 x 305 x 45

Everdell

AZ ÖRÖKFA ÁRNYÉKÁBAN



Az ősi fa tövében kis állatok városai épülnek – legyen a tiéd a legsikeresebb!

A játékosok egy gyönyörű fa védelmében építik erdei birodalmukat: az akciók használatával és az erőforrásaik – bogyók, ágacskák, gyanta, kavicsok – okos beosztásával otthont teremtenek az állatoknak, akik szakértelmükkel tovább erősítik a városkát... Gyönyörű megjelenésű táblépitő társasjáték különleges játékelemekkel.

Tablóépítés: a korlátozott számban megszerezhető kártyákból kell, azok egymásra hatásait figyelembe véve, a legértékesebb kombinációkat létrehozni.

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, stratégiai gondolkodás.



14+



1-4



40-80 perc



297 x 297 x 71



5999556752479

Taktika

Tematika

Stratégia

Szerencse



Komplexitás



Legyél te a legmenőbb vadnyugati arc!

Minden, ami vadnyugat: pókerezhetsz, marhát terelhetsz, aranyat moshatsz, párbajozhatsz... és még rengeteg mindent – a lényeg, hogy így vagy úgy, de te legyél a leghíresebb vagy leghírhedtebb pisztolyhős! Nagyon szép, hangulatos sandbox társasjáték.

Sandbox: minden, az adott témához tartozó elem „összeöntése” és szabad felhasználása.

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

Taktika



Tematika

Stratégia

Komplexitás

Szerencse



60-90 perc



2-6



14+



5999556752448



395 x 275 x 80

HOLTAK TELE VÁLASZÚTON



A zombiapokalipszis legkeményebb telén válaszúthoz értek: működjeteK együtt a túlélésért – vagy áruljátok el egymást a győzelemért...

A játékosok egy zombikkal teli világban próbálnak közösen túlélni, miközben saját, titkos céljaikat is igyekeznek elérni – és akár áruló is lehet közöttük! Időről időre morális döntések elé kerülnek, amelyek próbára teszik megmaradt emberségüket. Sokféle, különböző nehézségű kaland, számtalan fordulat, szereplő, fegyver – és persze zombihordák! Komoly témájú, nagyon hangulatos, (többnyire) kooperatív társasjáték.

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



14+



2–5



60–120 perc



297 x 297 x 71



5999556750451

Együttműködés

Taktika

Kompetíció



Komplexitás

Tematika

Szerencse



AZ UTOLSÓ ERŐD

57

Stratégiai társasjátékok



Csak együtt védhetitek meg az emberiség utolsó bástyáját a szörnyek hordájától!

A játékosok fantasyhősöket irányítanak, és a saját harci és mágikus képességeiket, illetve az erőd akcióit használva igyekeznek legyőzni a folyamatosan érkező ostromlókat, és végül azok vezérét... Nagyon szép kivitelű, kooperatív, összetett társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: kooperáció, taktikai gondolkodás.



45 perc

1-4

14+

5999556752455

284 x 284 x 75

A VILÁG TÖRTÉNETE



Írd újra a történelmet! – nagyszabású területfoglalós stratégiai játék igazi hadvezéreknek.

A játékosok fordulóról fordulóra új népeket választva igyekeznek minél nagyobb szezletet kiharítani maguknak a történelemből – és a világból... Taktikus döntésekkel és hadi szerencséivel felülkerekedhetsz ellenfeleiden!

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



14+



3-6



120-180 perc



295 x 295 x 73



5999556750635

BIRODALMI TELEPESEK



Kártyákból birodalmat! – nagyon szép tablóépítő játék.

A játékosok a saját népüket – barbárok, egyiptomiak, rómaiak és japánok – fejlesztik a sokféleképpen felhasználható kártyáikkal.

Tablóépítés: a korlátozott számban megszerezhető kártyákból kell, azok egymásra hatásait figyelembe véve, a legértékesebb kombinációkat létrehozni.

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, veszteségkezelés, értékelés.



10+



1-4



45-90 perc



297 x 297 x 70



5999556751830



VITICULTURE

Esszenciális kiadás



Legyél a borászok ásza!

A játékosok modern kori bortermelőkként igyekeznek a látogatók igényeit kielégíteni finomabbnál finomabb boraikkal. Nagyon szép, kártyavezérelt, munkáslehelyező társasjáték rutinos játékosoknak is.

Munkáslehelyezés: a rendelkezésünkre álló jelzőinkkel akciomezőket használunk és foglalunk be.

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, stratégiai gondolkodás.




45-90 perc


1-6


13+



9786155314667



270x220x100



Madarat tolláról – játékost madarairól!

A játékosok Észak-Amerika madarait igyekeznek úgy megetetni és fészkelteni, hogy azok minél jobban érezzék magukat, és így minél több tojást tojjanak. Érdekes akciómechanizmust használó, gyönyörű kivitelű, nagy sikerű tablóépítő társasjáték egyedi játékelemekkel.

Tablóépítés: a korlátozott számban megszerezhető kártyákból kell, azok egymásra hatásait figyelembe véve, a legértékesebb kombinációkat létrehozni.

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



10+



1-5



40-70 perc



294 x 294 x 76



9789633950968

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Tematika

Szerencse

FESZTÁV

Európai madarak



Gondoskodj Európá madarairól is!

Ezzel a kiegészítővel olyan új madarakkal bővíthetjük az alapjátékot, amelyek több interakciót biztosítanak a játékosok között.

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



40-70 perc



1-5



10+



296x144x80



MAGYAR



KIADÁS

TOP 100



A Nagy Háborúnak vége, a nép szorgalmasan dolgozik a földeken – de újra óriás harci robotok árnyéka vetül rájuk!

A játékosok saját, egyedi népüket igyekeznek győzelemre vinni termeléssel, építkezéssel, hadászattal – tetszés szerint. Érdekes akciómechanizmust használó, gyönyörű kivitelű, rendkívül népszerű, sokféleképpen bővíthető társasjáték.

Hódítók a messzeségből: két új nép igyekszik kihalítani magának egy szeletet Európából. **Csapás a fellegekből:** léghajónkkal az eget is uralhatjuk. **Találkozások:** hőseink új kalandokba bonyolódhatnak – rajongók által fejlesztett kártyák! **A Fenris felemelkedése:** izgalmas kampányjáték, ami új, különleges szabályokat hoz a játékba, amelyeket a nem kampány játékokban is használhatunk. **Moduláris tábla:** saját játéktáblát építhetünk, kiegyensúlyozva a népek erősségeit.

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



14+



1-5



115 perc



365 x 300 x 95



653341025005

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Tematika



SCYTHE

Csapás a fellegekből



653341027702



300 x 130 x 70

SCYTHE

Hódítók a messzeségből



90–140 perc



1–7



14+



653341026903



300 x 130 x 75

SCYTHE

A Fenris felemelkedése



75–150 perc



1–5



14+



653341028501



260 x 300 x 70

SCYTHE

Találkozások



90–115 perc



1–7



14+



9789633951460



120 x 100 x 30

SCYTHE

Moduláris tábla



90–115 perc



1–7



14+



653341028808



313 x 275 x 25



Viking törzsek végső harca – találkozunk a Valhallában!

A játékosok viking klánjai csapnak össze, hogy minél jobb helyet biztosítsanak harcosaiknak a túlvilágon – kártyaválasztáson (*draft*) alapuló társasjáték szuperül kidolgozott figurákkal. **5. játékos kiegészítő:** egy új klánt ad a játékhoz, így már öten is játszható. **Asgard istenei:** Odin, Tyr, Loki és a többi isten is beleszól a küzdelembe. **Midgard sámánjai:** a klánjaink misztikus erőkre tehetnek szert.

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, pozicionálás, lánckonklúziók alkotása.



14+



2-4



60–90 perc



309 x 309 x 106



9789633951712

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Tematika



MAGYAR
KIADÁS

KIEGÉSZÍTŐ
JÁTÉK

BLOOD RAGE

5. játékos kiegészítő



315 x 195 x 43

889696007742

2-5

Stratégiai társasjátékok



BLOOD RAGE

Asgard istenei



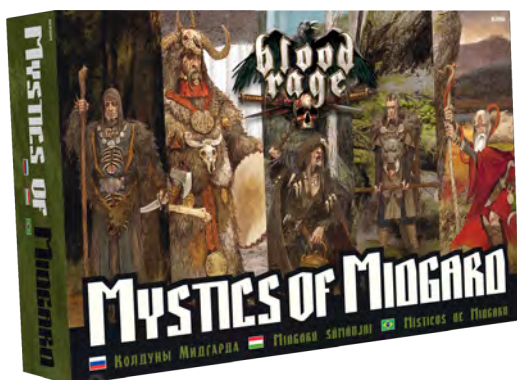
120 x 160 x 40

889696007759

2-4

BLOOD RAGE

Midgard sámánjai



Taktika — Kompetíció

Stratégia — Tematika

Komplexitás

60-90 perc

2-4

13+

889696007766

212 x 131 x 43

FELKELŐ NAP



A feudális Japán klánjai összecsapnak – a legendák szörnyei segítségével!

A játékosok csellel, diplomáciával vagy erővel igyekeznek átvenni az uralmat a Felkelő Nap országában. Területfoglaláson (*area control*) alapuló társasjáték fantasztikusan kidolgozott figurákkal. **Hatalmas Kamik:** az új figurák mellett új évszakkártyákat is tartalmaz. **Uralkodóházak:** ebben az összetett kiegészítőben az új figurák mellett két új klán is megtalálható, és már 6-an is játszható lesz a játék. **Szörnyek:** új figurákkal bővíthetjük a játékot.

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, kombinációs készség, pozicionálás.



14+



3–5



90–120 perc



325 x 325 x 123



9789633951668

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Tematika



FELKELŐ NAP

Hatalmas Kamik



250 x 150 x 62



889696009029



3-5

FELKELŐ NAP

Szörnyek



250 x 150 x 62



889696009869



3-5

FELKELŐ NAP

Uralkodóházak



Taktika

Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Tematika



90-120 perc



3-6



14+



889696009142



250 x 250 x 60

LORDS OF HELLAS



LORDS OF HELLAS

Terrain

KIEGÉSZÍTŐ



JÁTÉK



295 x 100 x 70



5907222999028

Az istenek vaskézzel uralják a hellének ősi földjét...

A játékosok hősöket alakítanak, és igyekeznek lenyűgözni az isteneket: épületeket emelnek a tiszteletükre, területeket hódítanak meg vagy mitikus szörnyeket győznek le. Akcióválasztáson alapuló társasjáték szuperül kidolgozott figurákkal. **Terrain:** ezzel a kiegészítővel az alapjátékban található épületeket cserélhetjük le műanyag figurákra, hogy a játék még menőbben nézzen ki.

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



14+



1-4



60-90 perc



290 x 290 x 110



5907222999004

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Tematika

Szerencse

ETHNOS



Új hajnal virradt Ethnos legendás földjére!

A játékosok fantasynépek törzseit irányítják, hogy képességeiket legjobban kihasználva korról korra minél több királyságot uraljanak. Könnyen tanulható, pörgős és izgalmas stratégiai társasjáték nagyon szép illusztrációkkal.

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



45–60 perc



2–6



14+



9786155228360



300 x 300 x 60

RETTEGÉS ARKHAMBAN



RETTEGÉS ARKHAMBAN

Éjnek évadján



295x295x73



9789633950074



1-4

Arkhamban titokzatos kapuk nyílnak, és a Gonosz szivárog át rajtuk... közösen kell megmentenetek a világot!

A játékosok a fegyvereikre, a tudásukra és a lelkierejükre támaszkodva igyekeznek megtalálni a kapukat, és bezárni azokat, mielőtt túl késő lenne... A kooperatív horrorjátékok nagy klasszikusának 3., átdolgozott kiadása. A játék H.P. Lovecraft Cthulhu-univerzumában játszódik. **Éjnek évadján:** új nyomozókkal, találkozáskártyákkal és forgatókönyvekkel bővíthetjük a játékot.

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, konfliktuskezelés, esélykalkuláció.



14+



1-6



120-180 perc



297 x 297 x 70



841333107147

Együttműködés

Stratégia



Komplexitás

Tematika

Taktika

Szerencse

VÉGSŐ ÓRA

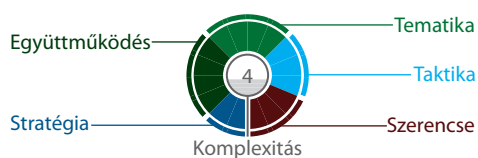
Rettegés Arkhamban



Nincs több idő – csak ti állhattok a Gonosz útjába!

A játékosok egymással együttműködve igyekeznek nyomokat találni, hogy megakadályozzák az emberiség pusztulását. Gyors és hangulatos, kártyaválasztáson alapuló, kooperatív társasjáték. A játék H.P. Lovecraft Cthulhu-univerzumában játszódik.

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



90–120 perc



1–5



12+



9786155314742



254x254x51



ELDRITCH HORROR

Elfeledett Tudás



127 x 191 x 38



9781616618087



180–240 perc

Az Ősi Gonosz ébredszik... össze kell fognotok, hogy megmentsetek a világot!

A játékosok az 1920-as évek átlagembereinek bőrébe bújnak, hogy keresztül-kasul bejárva a Földet megküzdjenek örült kultistákkal, másvilági szörnyetegekkel és saját félelmekkel... hogy végül kiderüljön: egyáltalán nem átlagosak! A játék H.P. Lovecraft Cthulhu-univerzumában játszódik. **Elfeledett Tudás:** az új varázslatok és kalandok mellett egy új Mérhetetlen Vént is tartalmaz.

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



14+



1–8



120–240 perc



297 x 297 x 70



9781616617660

Együttműködés

Tematika

Stratégia

Szerencse

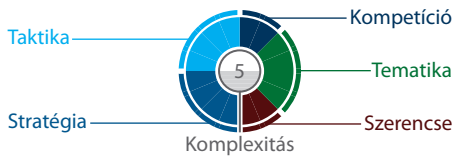


Komplexitás



BLOODBORNE

A kártyajáték



Ki lesz a legsikeresebb szörnyvadász?

A játékosok egymást segítve igyekeznek elpusztítani a szörnyeket – de csak egyikük győzhet! Könnyen tanulható, hangulatos kártyajáték.

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



9789633950142



250x250x50



30–45 perc



3–5



14+



ŐSI JEL



Valami titokzatos és félelmetes erő közelít...

A játékosok közösen próbálják elpusztítani a szörnyeket és megtalálni a nyomokat egy múzeumban. Gyors, pörgős, kockadobáson alapuló, kooperatív társasjáték. A játék H.P. Lovecraft Cthulhu-univerzumában játszódik.

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



9789633951187



254 x 254 x 51



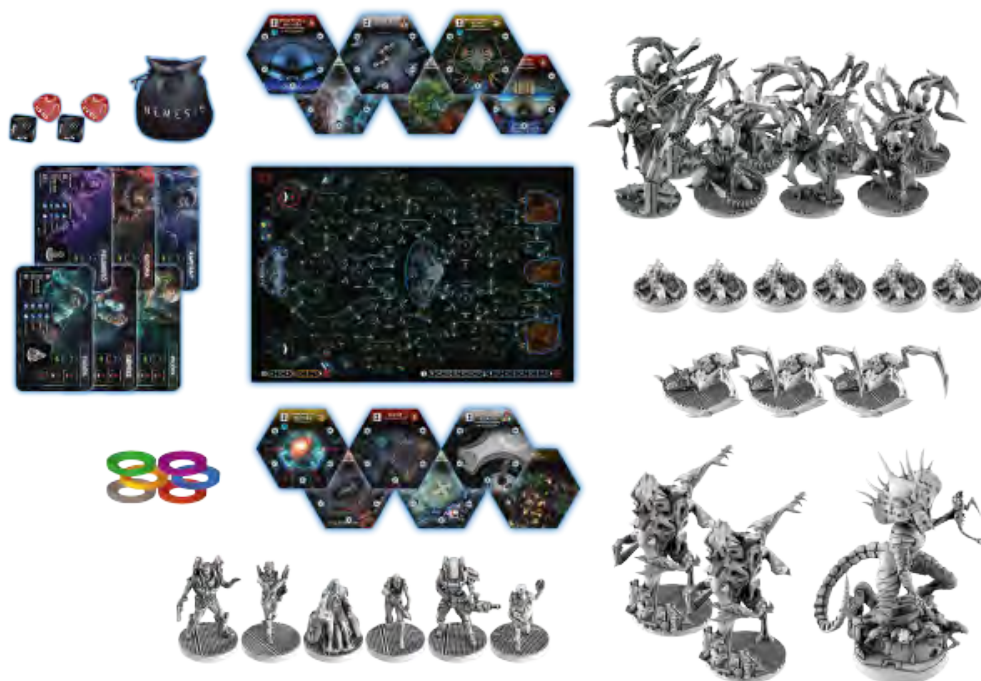
90 perc



1–8



13+



Az űrben senki sem hallja a sikolyod...

A játékosok csapdába esve sodródnak a végtelenben, és próbálnak rájönni: vajon mi ez a kaparászó hang a szellőzőjáratban...?! Felfegyverkezve derítik fel az űrhajót, és közösen igyekeznek túlélni – de ha úgy alakul, simán hátrahagyják sorstársaikat. Félkooperatív, fantasztikus hangulatú űrhorror elképesztően kidolgozott figurákkal.

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


12+



1–5


90–180 perc


297 x 297 x 153


9789633950449

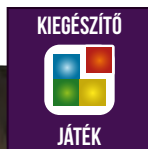
Együtműködés — Kompetíció
Taktika —
Stratégia —
Komplexitás —
Tematika —
Szerencse —





FALLOUT

FALLOUT Új-Kalifornia



254 x 254 x 51



9789633950951



120-180 perc

Egy lepusztult jövőben folyik a harc a vízért és az élelemért – és persze a kupakokért!

A játékosok a számítógépes sikerjáték világában bolyongva küldetéseket teljesítenek, miközben küzdenek a túlélésért. Különleges hangulatú, kalandos, összetett társasjáték.

Új-Kalifornia: Újabb karakterek és küldetések várnak ránk a napsütötte tengerparton.

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, pozicionálás, veszteségkezelés.

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Tematika



120-180 perc



1-4



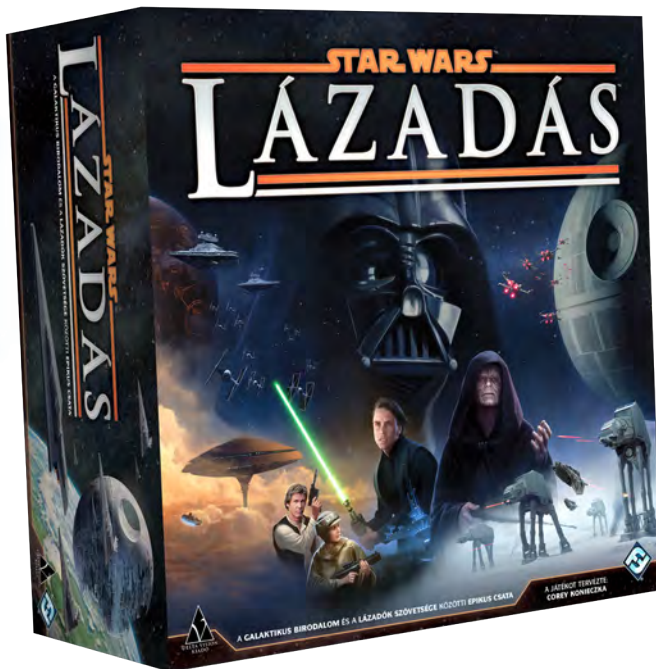
14+



9789633951545



297 x 297 x 71



STAR WARS: LÁZADÁS

A Birodalom felemelkedése



254 x 254 x 51



9789633950050

A lázadók titkos bázisukról folytatnak gerillaháborút, míg a Birodalom teljes erejével felvonul...

Két szemben álló oldal harca a Star Wars-univerzumban nem csak rajongóknak! A játékosok az űr mellett a bolygókon is csatáznak, és ikonikus hőseiket is bevetik a győzelemért. Fantasztikus hangulatú, epikus társasjáték.

A Birodalom felemelkedése: A Zsvány Egyes szereplői is csatlakoznak az űrháborúhoz!

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



14+



2-4



180-240 perc



297 x 297 x 133



841333101053

Kompetíció

Stratégia



Komplexitás

Tematika

Szerencse

STAR WARS: PEREMVIDÉK

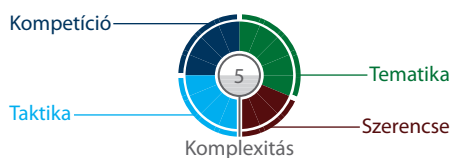


© & ™ Lucasfilm Ltd.

Míg a Birodalom és a lázadók vívják háborújukat, valami csak leesik a „söpredéknek” is...

A játékosok fejdáoszok, csempészek és zsoldosok bőrébe bújva igyekeznek hírnevet szerezni a világűr peremére szorulva... Egyedül is játszható, gyönyörű, a „*kapd fel, és szállítsd le*” mechanizmusra épülő stratégiai játék.

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



120–180 perc



1–4



14+



9789633950432



297x297x71

A KERESZTAPA

Corleone birodalma



„Egy napon, ami talán el sem jön soha, majd én is kérek tőled valamit...”

A játékosok egy-egy hatalomvágyó maffiacsaládot irányítanak, és igyekeznek minél jobban kiterjeszteni befolyásukat a városban. Pénzbehajtás, drogok, fegyverek... és kisebb szívességek a Donnak! Nagyon szép, izgalmas társasjáték nem csak rajongóknak.

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, stratégiai gondolkodás.



14+



2-5



60-90 perc



310x310x105



889696003645

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Tematika

NARCOS



A Főnökről senki sem tudja, hol van... mert mindenütt ott van!

A játékosok egyike irányítja a titokzatos drogbárót, aki láthatatlanul terjeszti befolyását Kolumbiában. A többiek egy-egy, eltérő képességű osztaggal igyekeznek bekeríteni és likvidálni. Izgalmas, egyéni célokra épülő stratégiai játék.

Kiemelten fejlesztett területek: stratégiai gondolkodás, deduktív gondolkodás, helyzetfelismerés, verbális kommunikáció.



 75–100 perc

 2–5

 18+


9789633950982

 297x297x70

TRÓNOK HARCA TRÓNOK HARCA

A Sárkányok Anyja



Stratégiai társasjátékok



254 x 254 x 51



9789633951446



120–240 perc

Westeros legnagyobb házai újra meg újra összecsapnak – söpörd el ellenségeidet!

A játékosok diplomáciával és nyers erővel igyekeznek minél több területet ellenőrzésük alá vonni – és a megfelelő pillanatban visszavonulni vagy hátra szűrni addigi szövetségeseiket... Összetett területfoglalás stratégiai társasjáték. **A Sárkányok Anyja:** a Targaryenek visszatérnek a kontinensre! Az Arryn-házzal együtt már 8-an is játszható a játék, és megjelenik Essos, a Vasbank és zsoldoscsapatok is...

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



14+



3–6



180–360 perc



297 x 297 x 70



5999556750000

Stratégia

Kompetíció

Együttműködés

Tematika

Blöff

Szerencse

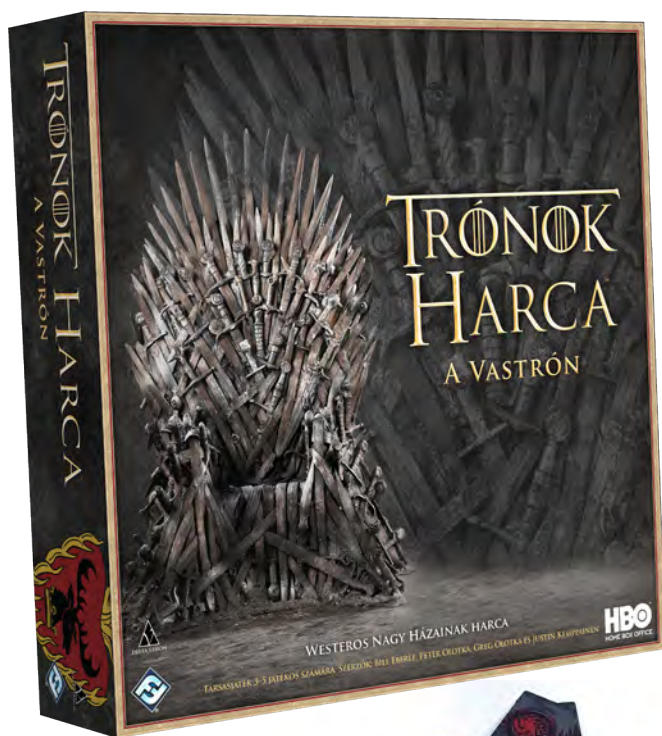


Komplexitás



TRÓNOK HARCA

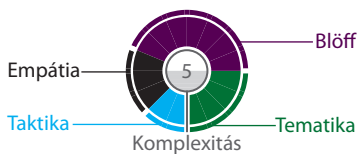
A vastrón



Westeroson sosem lehet béke!

A játékosok a legbefolyásosabb házak vezetőiként szövetkeznek, cseleket szönek, harcolnak és győznek – vagy elbuknak... Izgalmas, pörgős kártyajáték rengeteg interakcióval.

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




30–60 perc


3–5


18+


841333101862


297 x 297 x 70

TRÓNOK HARCA CATAN

Az Őrség Testvérisége



Te vagy a pajzs a sötétséggel szemben...

A játékosok erőforrások termelésével és katonáik irányításával védik a Falat a vadakkal szemben... A nagy sikerű, klasszikus Catan nagyon izgalmas, tematizált változata nem csak rajongóknak!

Kiemelten fejlesztett területek: stratégiai gondolkodás, esélykalkuláció, kombinációs készség, verbális kommunikáció.



14+



3-4



60-75 perc



295 x 295 x 102



Kompetíció

Taktika

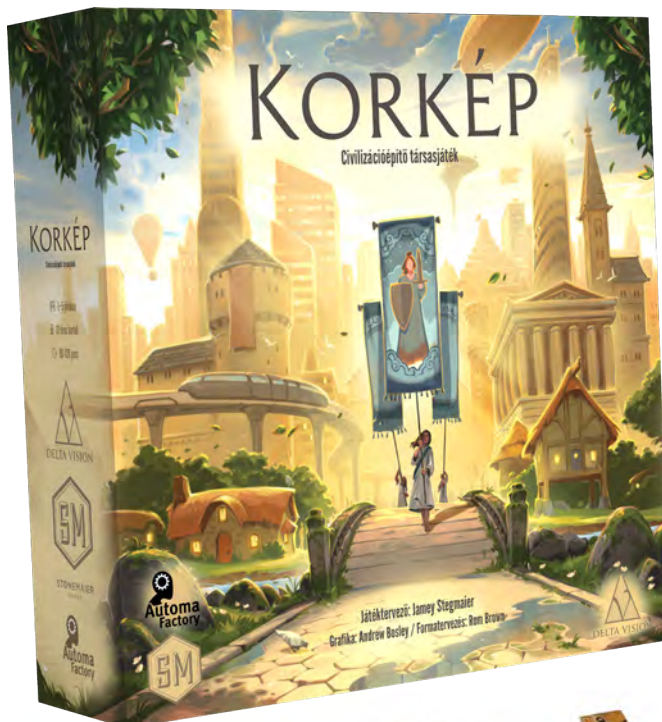


Tematika

Szerencse

Komplexitás

KORKÉP



Építs saját civilizációt, és vezesd végig a történelmen!

A játékosok egy-egy egyedi nemzet irányítóiként haladnak előre a saját történelmükben – felfedezhetnek és hódíthatnak, fejleszhetnek és építhetnek, kutathatnak és elérhetnek vívmányokat. Gyönyörű kidolgozású, összetett stratégiai társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: stratégiai gondolkodás, konfliktuskezelés, lánckonklúziók alkotása.

Kompetíció

Stratégia



Komplexitás

Tematika

Szerencse



90–120 perc



1–5



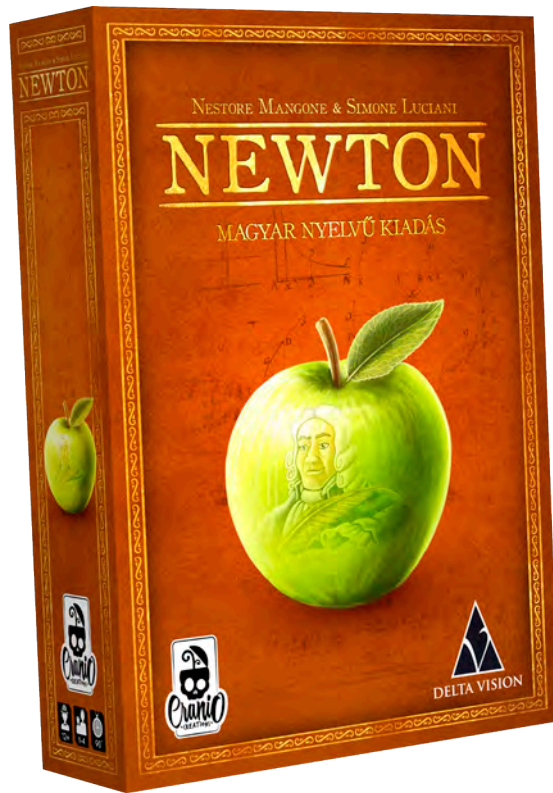
14+



644216627523



300 x 300 x 100



Komoly koponyák vetélkedése – ki lesz a korszak zsenije?

A játékosok tudós vetélytársaikon igyekeznek felülkerekedni – beutazzák Európát, könyveket gyűjtenek, a tudományok egy-egy területére specializálódnak hírnévért és vagyonért. Akciókártyákat használó, összetett stratégiai társasjáték.

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



14+



1-4



90-120 perc



230 x 320 x 70



9789633950517

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Szerencse

PORTOLANO



Stratégia



Taktika

Komplexitás

Fedezd fel a leggazdagabb szigeteket!

A játékosok hajóskapitányokként egy időben hoznak döntéseket: árut gyűjtenek, vigyáznak, hogy el ne fogyjon a rum, vagy fejlesztik a hajójukat, mert kalózzokkal vagy egymással is összecsaphatnak... Magyar fejlesztésű, könnyen tanulható stratégiai játék.

Kiemelten fejlesztett területek: rugalmas gondolkodás, kombinációs készség.



5992323230132



300 x 300 x 70



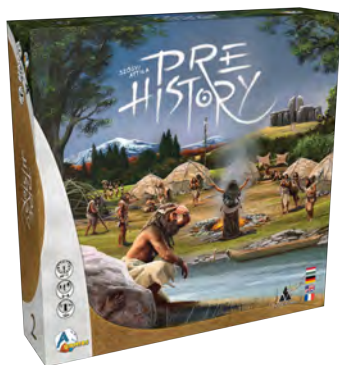
45–60 perc



2–5



10+



PREHISTORY

Taktika



Kompetíció

Stratégia

Tematika

Szerencse

Komplexitás

Halásszunk, vadászunk, gyűjtögessünk!

A játékosok a kőkorszakban fedezik fel a világot, barlangrajzokat készítenek és ceremóniákat hajtanak végre – hogy ők legyenek a leghasznosabb tagjai a törzsnek. Magyar fejlesztésű, összetett társasjáték.

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



5992323230071



297 x 297 x 71



60–120 perc



2–4



12+

BRITANNIA

12+

3-5

240-480 perc

297x297x75

9781589942417

**CHARTERSTONE**

14+

1-6

45-75 perc

295x295x95

653341027603

**CHARTERSTONE**
Recharge Pack

14+

1-6

45-75 perc

295x230x42

653341028006

**HADURAK**

12+

2-6

240-480 perc

297x297x75

9781589942820

**HARC ROKUGANÉRT**

14+

2-5

60-90 perc

297x297x70

9789633950166

**HA/VER**

18+

1-4

60-90 perc

243x320x80

9789633951293

**MOMBASA**

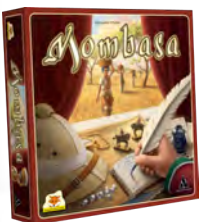
12+

2-4

75-150 perc

297x297x70

4250231705748

**OROSZLÁNSZÍVŰ RICHÁRD**

14+

2-6

90 perc

350x350x83

9789633951675

**PETRICHOR**

14+

1-4

20-80 perc

297x297x71

9789633951552





PETRICHOR

Virágok



14+

1-5

20-100 perc

149x181x32

9780985858094



RAJAS OF THE GANGES



12+

2-4

45-75 perc

295x295x70

4260071879783



ROKOKÓ



12+

2-5

60-120 perc

297x297x70

609456646871



SPACE HULK

A halál angyalai



13+

1-6

30-60 perc

195x100x35

9781589946637



STAR WARS SORSOK

A Birodalom fegyverben



10+

2

30 perc

76x140x24

841333104177



STAR WARS SORSOK

A lázadás szelleme



10+

2

30 perc

76x140x24

841333102760



STAR WARS SORSOK

Az Erő útja



10+

2

30 perc

76x140x24

9789633951651



STAR WARS SORSOK

Boba Fett



10+

2

10-30 perc

102x148x47

841333104771



STAR WARS SORSOK

Ébredések



10+

2

30 perc

76x140x24

841333101961



STAR WARS SORSOK

Kylo Ren kezdőcsomag



10+



2



30 perc



102x178x47



841333101947



STAR WARS SORSOK

Luke Skywalker kezdőcsomag



10+



2-4



10-30 perc



102x148x47



841333104788



STAR WARS SORSOK

Obi-Wan kezdőcsomag



10+



2



30-40 perc



178x102x47



9789633951323



STAR WARS SORSOK

Örökség



10+



2



30 perc



76x140x24



841333104795



STAR WARS SORSOK

Rey kezdőcsomag



10+



2



30 perc



102x178x47



841333101954



VILLAGE

Inn



12+



2-5



60-90 perc



191x275x79



4250231754555



VILLAGE

Nemzedékek játéka



12+



2-4



60-90 perc



297x297x70



4260070351167



VILLAGE

Port



12+



2-5



60-90 perc



191x275x79



9781938146619

BELÉPŐ ÉS CSALÁDI TÁRSASJÁTÉKOK



Egyszerű szabályrendszer és izgalmas tematika – ezek azok a jellemzők, amelyek megmozgatják az egész család fantáziáját és agytekervényeit. Ezek a társasjátékok kaput nyithatnak a társasjátékozás még szélesebb és színesebb világára, és a társaság, a család különböző életkorú tagjait is könnyen egymásra hangolják. Olyan közösségi élményt nyújtanak, amelyben egyenrangú partnereként és örömmel játszanak együtt gyerekek és felnőttek.

Emiatt kiemelten jellemző a belépő és családi játékokra az, ami a modern társasjátékokra: a színes, szemet gyönyörködtető külső és az izgalmas játékelményt nyújtó mechanizmus. Ennek leglátványosabb képviselője *újdságaink* között az ***Irány a dicsőség!***, amelyben a játékosok egymáshoz illesztett lapkákkal építenek tablót, azaz hősük kalandjait. A gyerekkortól a felnőttkorig tartó életutat tudnak felépíteni a ***Hősök útjában***, de itt akár úgy is dönthetnek, a gonosz erők hívó szavának engedelmessé válnak. Sokkal könnyedebb küzdelemről szól a ***Combo Color***, amelyben színes filcekkel foglalhatnak el területeket egymás elől a letörölhető kalandpályákon.

A pillanatok alatt *klasszikussá* váló csempés játék, az Azul is családdá nőtt. Az ***Azul: A királyi pavilonnal*** már a harmadik olyan játékot adtuk ki, amelyben manufaktúra-korongokról kell kiválasztanunk dekoratív díszítő elemeket. Az új külsőbe öltözött ***Splendor*** is kapott társat: drágakövek helyett szuperhősöket gyűjthetünk... magunk köré, hogy miénk legyen a Végtelen Kesztyű a ***Splendor: Marvelben***.

Több olyan könnyed, *utazáshoz* is praktikus játékot adunk ki idén, amelytől nem idegen a konfliktus. A ***Nyerőleves – Instant kártyajáték***ban mindenki a saját tálkáiban főz, de akár a többiektől is kikanalazhat pár hozzávalót. A nemzetközi elismeréseket sorban begyűjtő ***Spicy***ban szinte mindig blöffölnünk kell, csak azt nem kötjük a többiek orrára, hogy a kijátszott kártyánk színe vagy a száma nem stimmel. A ***Harcmezők – Ütközetek a világ romjain*** az Azután című történetközpontú játék világában játszódó, konfrontatív kártyajáték.

Bővítettük kifejezetten kétfős játékaink sorát: a ***Tea 2 főre*** segít megismerkedni a pakli-építő társasjátékokkal, míg a ***Nagaraja*** egy különleges hangulatú játékelményt nyújt sorsvető rúdjal.

Arról is gondoskodtunk, hogy a *kooperatív játékok* szerelmesei is újdságokkal találkozassanak: a ***Kapcsolj!*** két kiadása könnyed műveltségi játék, a ***Sütisuli*** pedig gyorsasági logikai játék a Dr. Eureka játékcsalád új tagjaként.

ÚJ!

Splendor

MARVEL



Szuperhősök és szupergonoszok versenyfutása a Végtelen Kesztyűért.

A Végtelen kövek segítségével Marvel-szereplőket toborozhatunk, akikkel újabb és egyre erősebb karaktereket vásárolhatunk – egészen a győzelemig! A klasszikus Splendor tematizált változata kis csavarral – nem csak rajongóknak!

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



10+



2-4



30-60 perc



215x273x65



3558380080770

Tematika

Stratégia



Komplexitás

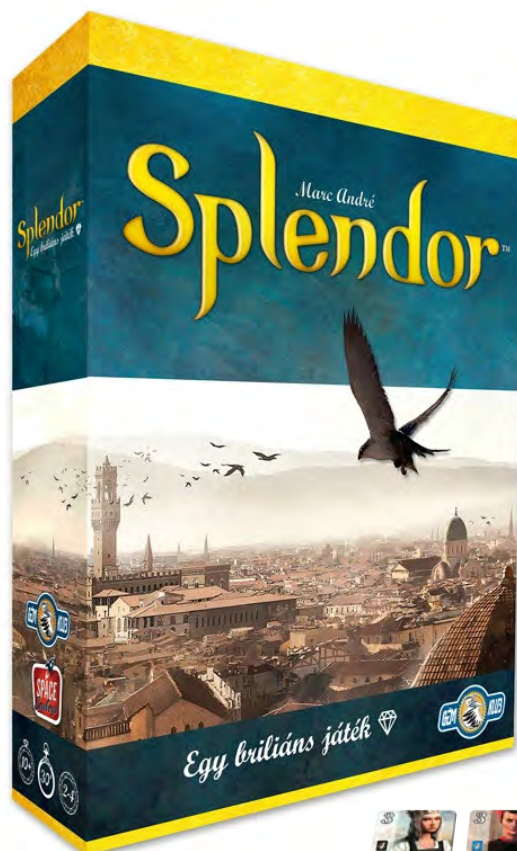
Taktika

Kompetíció

Szerencse



Splendor



Legyél a legokosabb ékszerész!

Drágaköveink segítségével újabbakat biztosító kártyákhoz juthatunk, amelyekkel egyre drágábbakat és értékesebbeket vásárolhatunk – egészen addig, míg elegendő hírnevet szerzünk a győzelemhez. Könnyen tanulható, Év játéka díjra jelölt családi társasjáték.

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



30–60 perc



2–4



10+



3558380022251



215x273x65



Harci tapasztalat, mágia és dicsőség – ezek kövezik egy kalandozó útját!

A játékosok akár egymás szándékait keresztezve választanak ki lapkákat, amelyekkel tovább alakíthatják hősük kalandját – szörnyeket győzhetnek le és varázstárgyakhoz, kincsekhez juthatnak. Könnyed és szép családi tablóépítő társasjáték.

Tablóépítés: a korlátozott számban megszerezhető kártyákból kell, azok egymásra hatásait figyelembe véve, a legértékesebb kombinációkat létrehozni.

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



30–45 perc



2–5



10+



5999556752561



267x267x89

AZUL

MICHAEL KIESLING JÁTÉKA



Év
Játéka-díj
2018



Melyikötök rak ki csodásabb csempemozaiikat?

A játékosok szép csempéket választanak és építenek be a saját csempemozaiikukba, minél okosabban, hogy az övék legyen a legértékesebb! Gyönyörű, Év játéka díjas, logikai családi társasjáték.

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



8+



2-4



30-45 perc



260x260x70



599556750642

Taktika

Kompetíció

Stratégia

Logika

Komplexitás





Ú!



Belépő és családi társasjátékok

Az Év játéka díjas, gyönyörű Azul kiegészítője.

Tartalmaz két újfajta, érdekes pontozású játékosztáblát, illetve műanyag védőket, amelyek megakadályozzák, hogy a csempéink szétcsúszkáljanak.

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



30–45 perc



2–4



8+



5999556752547



260x260x25

ÚJ!

AZUL

MICHAEL KIESLING JÁTÉKA

A KIRÁLYI PAVILON



Melyikötök épít lenyűgözőbb pavilonokat?

A játékosok szép színes cserepeket választanak, és ezekből építik fel a saját pavilonjaikat, minél okosabban, hogy az övék legyen a legértékesebb! Az Év játéka díjas Azul méltó utóda, gyönyörű logikai családi társasjáték.

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



30-45 perc



5999556752554

Taktika

Kompetíció

Stratégia

Logika

Komplexitás





Melyikötök rak ki szebb és értékesebb üveglakokat?

A játékosok „üveg” elemeket választanak és építenek be a saját üveglakukba, minél okosabban, hogy az övék legyen a legértékesebb! Az Év játéka díjas Azul méltó utóda, szép logikai családi társasjáték.

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



30–45 perc



2–4



8+



5999556752141



260x260x70

ÚJ!

SPICY



MAGYAR



KIADÁS

UTAZÁSHOZ

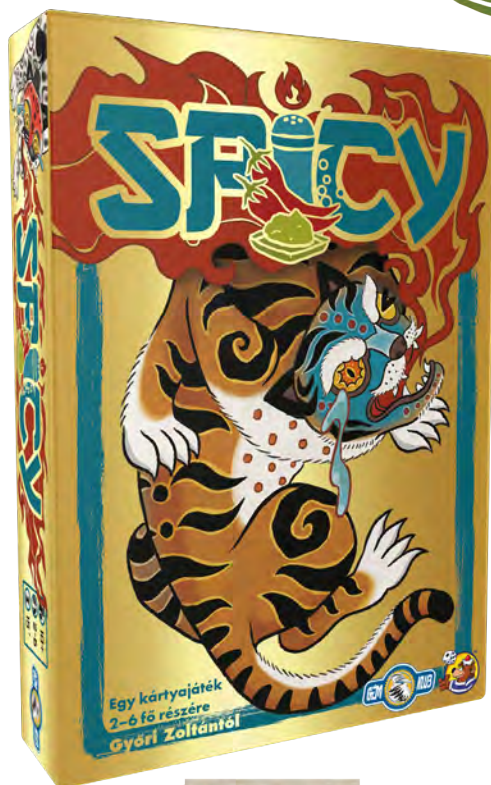


IDEÁLIS

EGYSZERŰ



SZABÁLYOK



Blöffölj okosan – és csípd fülön a többiekét!

A játékosok egymás után játszanak ki lapokat, képpel lefelé. Mindig megfelelő színűt és nagyobb értékűt kell, mint az előző kártya, és be is kell mondaniuk azt... és ha nincs ilyen a kezükben, kénytelenek blöffölni! Magyar fejlesztésű, gyors, egyszerű szabályú, vidám partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: társreflexió, esélykalkuláció.



10+



2-6



15 perc



105 x 150 x 30



5999556752653

Kompetíció

Taktika



Blöff

Humor

Szerencse

Komplexitás



ORIGAMI

ÚJ!



Ki hajtogatja össze a legértékesebb gyűjteményt?

A játékosok kártyákat gyűjtenek és dobnak el megfelelő értékben, hogy „meghajtogathassanak” egyet. A kész origami egy képességet nyújt, ami segíthet a gyűjteményt még értékesebbé tenni. Könnyed, kombinatív családi kártyajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, kombinációs készség.



15-30 perc



2-4



8+



5999556752820



100 x 150 x 25

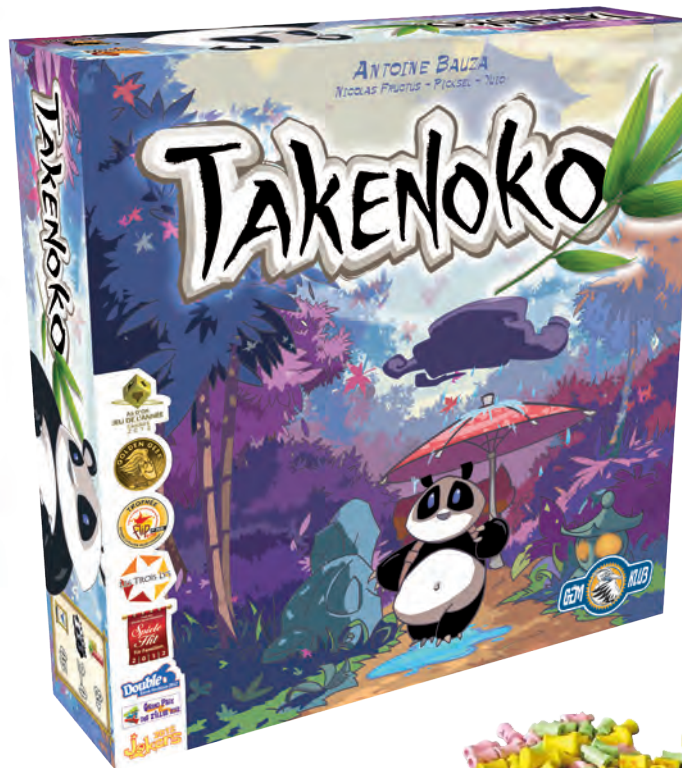
TAKENOKO



MAGYAR



KIADÁS

TOP 100
CSALÁDI


A japán császár csodálatos bambuszkertjét dézsmálja egy cuki panda...

A játékosok az akcióikkal irányíthatják a kertészt, aki bambuszokat növeszt, a pandát, aki megeszi a bambuszokat, illetve építhetik a kertet, hogy legyen hol nőnie a bambusznak... Csodaszép, izgalmas családi társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, rugalmas gondolkodás.



8+



2-4



45 perc



297x297x70



4250231705823

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Tematika

Szerencse



TOKAIDO® 東海道



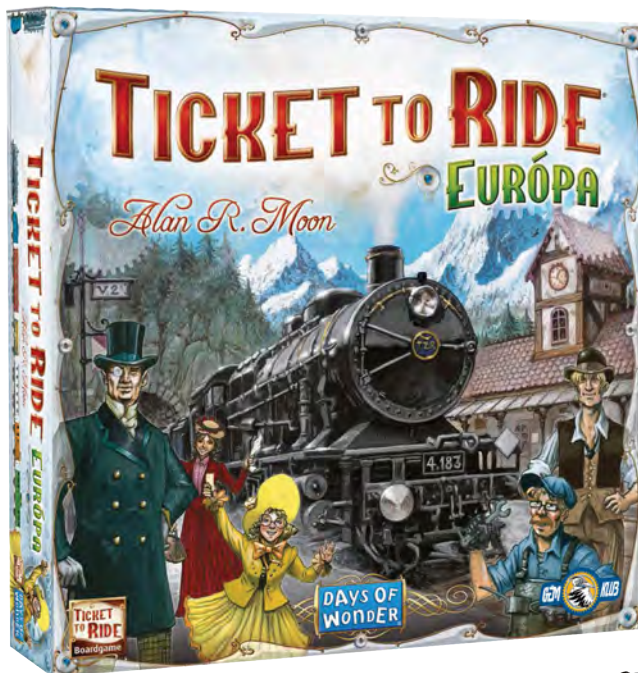
Járvátok be Japán híres zárandokútját!

A játékosok élményeket gyűjtenek az úton: megcsodálják a tájat, különleges ételeket fogyasztanak, szuveníreket vásárolnak stb. – és igyekeznek ugyanebben hátráltatni játéktársaikat... Csodaszép, letisztult és könnyen tanulható társasjáték.

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

| | | | |
|---|-------------------|------------|-----------|
| <p>Taktika</p> <p>Stratégia</p> <p>Kompetíció</p> <p>Tematika</p> <p>Szerencse</p> <p>Komplexitás</p> | <p>45 perc</p> | <p>2-5</p> | <p>8+</p> |
| <p>5999556751939</p> | <p>308x308x73</p> | | |

TICKET TO RIDE EURÓPA



Utazd be Európát ebben a világszerte népszerű játékban!

A játékosok különböző színű vonatkocsikártyák begyűjtésével és kijátszásával igyekeznek a többieknél gyorsabban bejárni Európa nagyvárosait. Egyszerű szabályú, nagyon változatos, klasszikus családi társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, konfliktuskezelés, pozicionálás.



8+



2-5



30-60 perc



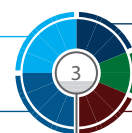
297x297x70



599556750055

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Tematika

Szerencse



TICKET TO RIDE[®]

New York



Belepő és családi
társasjátékok

Fedezzétek fel New York látványosságait!

A játékosok különböző színű jegyek begyűjtésével és kijátszásával igyekeznek a többiekénél gyorsabban bejárni New Yorkot, hogy minden látnivalót megtekinthessenek. Egyszerű szabályú, gyorsan lejátszható, változatos társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, konfliktuskezelés, pozicionálás.



10–15 perc



2–4



8+



5999556752356



200x200x43

ÚJ!

VIDÁMPARK



Melyik igazgató építi meg a legkedveltebb vidámparkot?

A játékosok bevételükkel gazdálkodva nyitnak meg újabb és újabb látványosságokat, figyelve arra is, mi mellé mi kerüljön, hogy a látogatók maximálisan elégedettek legyenek. Színes és szép kivitelű, könnyed stratégiai játék.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, kombinációs készség.



10+



2-4



45-60 perc



300x300x90



5999556753001

Taktika

Kompetíció

Stratégia

Tematika



Komplexitás



COMBO COLOR



Ragadzatok filctollfegyvert!

A játékosoknak egy különleges világban kell minél több pontot elérniük úgy, hogy speciális filctollaikkal értékesebb területeket színezzek be ellenfeleiknél. Könnyed színezős családi társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, számolási készség.

| | | | |
|--|-------------------|------------|-----------|
| <p>Figyelem</p> <p>Felismerés</p> <p>Kompetíció</p> <p>Taktika</p> <p>Humor</p> <p>Komplexitás</p> | <p>20 perc</p> | <p>2-4</p> | <p>8+</p> |
| <p>3558380074861</p> | <p>330x300x60</p> | | |

Belepő és családi társasjátékok

ÁLOMHÁZ



Valósítsd meg álmaid otthonát!

A játékosok szetteket gyűjtenek: a saját álmotthonukat rendezik be különböző szobákkal, dekorációs elemekkel, és igénybe vehetik szakemberek segítségét is. A választásukat meghatározhatja, hogy mire van szükségük, vagy akár az is, hogy mi lenne nagyon értékes valamelyik ellenfelük számára... Csodaszép, népszerű és könnyed családi társasjáték.

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



7+



2-4



30 perc



275x275x70



5999556750437

Taktika

Tematika

Stratégia

Szerencse



Komplexitás



Ragadzatok tollat, és építsétek meg minden idők legvonzóbb kertvárosait!

A játékosoknak a felcsapott kártyák által biztosított előnyökből kell a legértékesebb kertvárost megtervezniük a saját lapjukon lakónegyedekkel, medencékkel és parkokkal... Családi „választok, majd írok” (roll&write) társasjáték tapasztaltabb játékosok számára is.

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

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Szerencse



25 perc



1-100



10+



5999556752202



200x200x40

Kingdomino



KINGDOMINO

Age of Giants



Év
Játéka-díj
2017



130x263x60



3770000904956



2-5

Építsétek fel a saját királyságotokat színes dominólapkákból!

A játékosok mezőkből, erdőkből, bányákból, szántókból felépítik a saját birodalmukat, vigyázva, hogy úgy válasszanak lapkákat, hogy ne hagyjanak ellenfeleiknek túl értékeseket. Egyszerű szabályú, változatos, Év játéka díjas családi társasjáték. **Age of Giants**: új pontozási lehetőségek, egy lapkaadagoló torony – és persze óriások!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, helyzetfelismerés.



8+



2-4



15 perc



200x200x50



3770000904406

Stratégia



Komplexitás

Taktika

Logika

Szerencse



Építsétek fel a saját királyságotokat – ceruzával!

A játékosok két-két kockából rakják össze a dominójukat, amit beépítenek a birodalmukba, és speciális akciókat is végrehajthatnak. Az Év játéka díjas családi játék kétszemélyes, „választok, majd írok” (roll&write) verziója.

Kiemelten fejlesztett területek: helyzetfelismerés, esélykalkuláció, kombinációs készség.

3664824000591

180x110x40

20 perc

2

8+



TOP 100
CSALÁDI

GÉMEKNEK
AJÁNLJUK



Queendömino™



Építsétek fel a saját királyságotokat színes dominólapkákból!

A játékosok felépítik a birodalmukat, amelyet a városi épületek még értékesebbé tehetnek – csak a sárkány le ne rombolja azokat! De szedhetnek adót és vendégül láthatják a királynőt is... Könnyed stratégiai játék, amely az Év játéka díjas Kingdomino kicsit összetettebb változata.

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

3770000904918

260x260x60

25 perc

2-4

8+

BANG!®



MAGYAR



KIADÁS

TÖBB MINT

2 000 000

ELADOTT PÉLDÁNY



A vadnyugaton sosem tudhatod biztosan, kik az ellenségeid...

A játékosok a vadnyugat hőseinek és banditáinak bőrébe bújnak, és kártyáik kijátszásával igyekeznek leszámolni ellenfeleikkel... Világszerte népszerű, titkos szerepes partijáték sokféle kiegészítővel.

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



8+



4-7



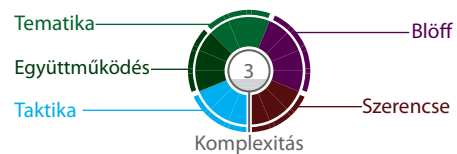
20-40 perc

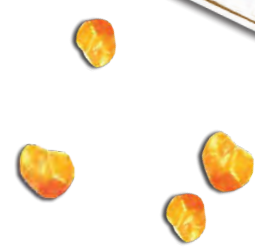


136x189x45



5999553688184





8032611691034 | 4-7

8032611691010 | 3-8

Szerez aranyrögöket, és vegyél menő felszereléseket!

Az új karakterek mellett egy új laptípust hoz a játékba: az aranyrögökért megvásárolhatókat, illetve lehetővé teszi, hogy a kiesett játékosok szellemeként támogassák a csapatukat.

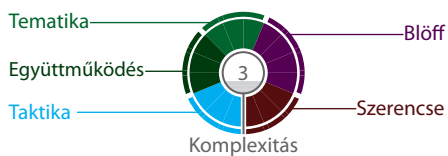
Bújj fedezékbe, míg a többiek egymásra lövöldöznek...

Az új karakterek mellett egy új laptípust hoz a játékba: a késleltetett lapokat, illetve lehetővé teszi, hogy 3-an vagy akár 8-an játsszunk.

Még nagyobb fegyverek, még nagyobb összecsapások!

Az új karakterek mellett egy új laptípust hoz a játékba: a töltésjelzőkkel működő, ultraerős kártyákat.

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



20-40 perc

4-7

8+

5999556752370

136x189x33

BANG!®

KOCKAJÁTÉK



MAGYAR



KIADÁS

EGYSZERŰ



SZABÁLYOK

TOP 100
PARTI


Pörgős vadnyugati kockajáték, amiben nem tudhatod biztosan, kik az ellenségeid...

Ebben a társasjátékban a játékosok a vadnyugat hőseinek és banditáinak bőrébe bújnak, és a kockák gurításával igyekeznek leszámolni ellenségeikkel. Laza partijáték, a népszerű Bang! kártyajáték gyorsabb verziója.

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



8+



3-8



15-20 perc



136x189x33



8032611691058

Tematika

Együttműködés

Taktika



Blöff

Szerencse

Komplexitás



BANG! KOCKAJÁTÉK A VÉN CSEHŐ



BANG! KOCKAJÁTÉK ÉLVE VAGY ÉLŐHOLTAN



5999556752264

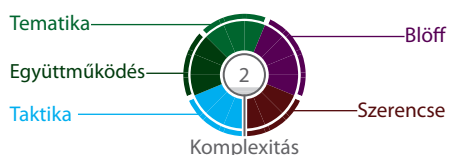
Csak a bátrak élhetik túl! Vagy a gyávák...

Az új karakterek mellett két új kockát hoz a játékba: a segítségükkel belevethetjük magunkat a csata sűrűjébe – vagy inkább elsunnyoghatunk onnan...

Egyszer már lelőttelek! Nem ér visszajönni!

Az új karakterek mellett fekete párbajkockákat, dühkártyákat és temetőkártyákat is tartalmaz, amikkel jókorát csavarhatunk a játék menetén...

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



15–20 perc



3–8



8+



5999556752790



90x190x33

BANG!

A PÁRBAJ



Párharc a törvény őrei és a banditák között – akik egymás piszkos trükkjeit is bevethetik...

Az egyik játékos a seriffet és csapatát irányítja, a másik pedig a banditákat. Mindketten saját kártyapaklit használhatnak, egyedi trükkökkel, de egy idő után felhasználhatják az ellenfelük kártyáit is... Kétfős vadnyugati összecsapás.

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



8+



2



20–30 perc



157x235x47



5999556750031

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Tematika

Szerencse

HARCMEZŐK



Rágcsálók, fegyverbe!

A világ romjain folyik a harc a túlélésért és a területekért – a játékosok választott szereplőiket erősíthetik kártyáikkal, hogy legyőzzék ellenfeleiket. Könnyed, konfrontatív kártyajáték az Azután posztapokaliptikus világában.

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



30–60 perc



3–5



14+



5999556752998



162x116x32



PLANET

EGY ÉLEDŐ VILÁG
A TENYEREDBEN!



Családi bolygóépítés: tegyék az állatok számára élhetővé a saját világukat!

A játékosoknak a saját háromdimenziós bolygójukra kell tereplapkákat választaniuk (*draft*) úgy, hogy az minél több állat számára legyen vonzó. Egyszerű szabályú, változatos családi társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, térbeli orientáció.



8+



2-4



30-45 perc



300x300x90



5999556752134

Taktika

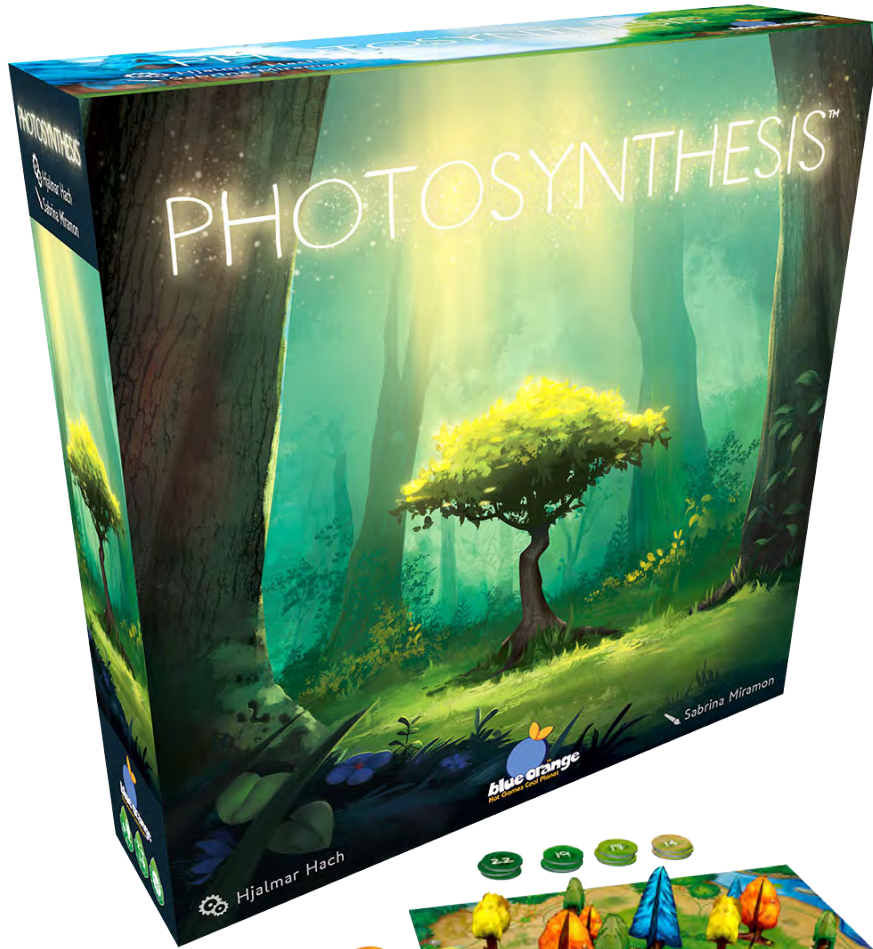
Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Tematika



Belepő és családi
társasjátékok

Növeszd fákat, és gyűjts minél több fényt velük!

A játékosok igyekeznek minél több fát minél magasabbra növeszteni, hogy elég fény érje azokat – és az sem baj, ha árnyékot vetnek más fájára... Látványos logikai társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, térbeli orientáció, önérvényesítés.



30–60 perc

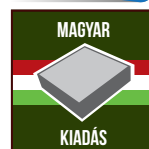
2–4

10+

3770000904765

300x300x90

MAGIC MAZE



Év Játéka-díj
2017 jelölt



Fosszátok ki a plázát a hőseitekkel – csak csendben!

A játékosok közösen irányítják a plázában kódorgó bábukat, úgy, hogy mindenki máséhoz ért: egyikük csak balra mozgathatja bábukat, a másikuk csak jobbra, a harmadik használhatja a mozgólépcsőt stb... És mindezt némán, tehát nem beszélhetik meg, mi is lenne a helyes lépés, a homokóra meg csak pereg... Különleges, kooperatív partijáték.

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



8+



1-8



15 perc



250x250x50



5999556750413

Felismerés

Együttműködés



Komplexitás

Gyorsaság

Nonverbális kommunikáció

Taktika



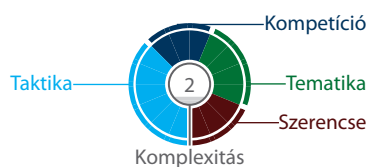
CSILLAG VADÁSZOK



Játssz a gravitációval!

A játékosok minél több csillagot próbálnak összegyűjteni az „űrben”: a kártyáik segítségével léphetnek, ugorhatnak és foroghatnak – hogy utána addig zuhanjanak, amíg talajt nem ér a lábuk, és akár egymásra is rápottyanhathatnak... Különleges és ravasz, könnyen tanulható családi társasjáték.

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



25 perc



2-6



7+



5999556752318



245x245x65

KOZMOSZ MŰVEK



Építs saját galaxist!

A játékosok a saját galaxisukat építik, minél gyorsabban – de a világegyetem káosza miatt körről körre változó szabályok szerint... Könnyen tanulható, változatos családi társasjáték.

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



5999556752233

ŰRCEMPÉSZEK



A legmenőbb csempészek villámgyorsan döntenek!

A játékosoknak az újonnan felfedezett galaxisokban kockáikkal kell licitálni a szállítási jogért, majd a galaxist a lehető leggyorsabban „elhagyni”, hogy minél több áruval tudják feltölteni készleteiket. Magyar fejlesztésű gyorsasági-licitációs játék.

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



5999556750246



KORINTHOSZ

Sébastien Pauchon

121



Belepő és családi társasjátékok

Kösd meg a legjobb üzleteket az ókori piacon!

A kockák segítségével árukhoz és kecskékhöz juthatunk, elküldhetjük az intézőnket beszerzési körútra – figyelve, hogy ellenfeleink mit gyűjtenek... Egyszerű szabályú, változatos, „választok, majd írok” (roll&write) családi társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, esélykalkuláció.



20–30 perc



2–4



8+



5999556752172



199x199x35

ÚJ!

TEA 2 FŐRE



Egy csésze tea mellett születnek a legfontosabb döntések...

A játékosok egyszerre csapnak fel egy-egy lapot a húzópaklijukból, és a párbaj győztese dönti el, új lapra tesz-e szert, vagy a kártyája képességét használja-e. Könnyed kétfős játék az Alice Csodaországban világában.

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



10+



2



20-30 perc



196x103x37



3558380071211

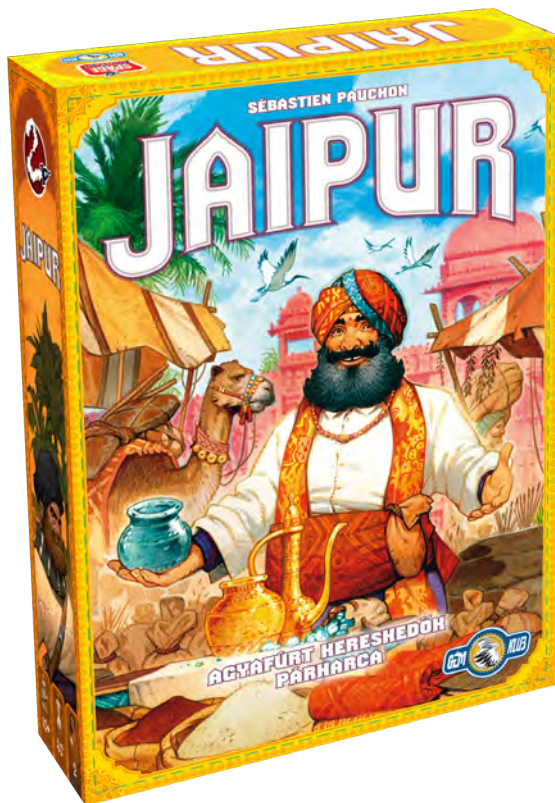
Taktika



Komplexitás

Kompetíció

Szerencse

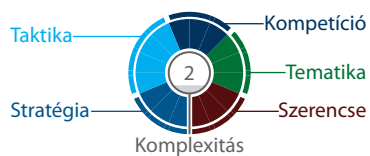


Belépő és családi társasjátékok

Indiai kereskedők párharca – legyél te a maharadza udvari beszállítója!

Kártyaszettek gyűjtésével juthatunk értékes árukhoz és tevékhez, figyelve, hogy ellenfelünk éppen mit gyűjt... Szép, könnyen tanulható, kétfős társasjáték rutinos játékosoknak is.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, rugalmas gondolkodás, helyzetfelismerés.



30 perc

2

12+

7640131630719

130x180x41

ÚJ!

ANKH'OR

A NÍLUS-YÖLGY KALMÁRJAI



MAGYAR

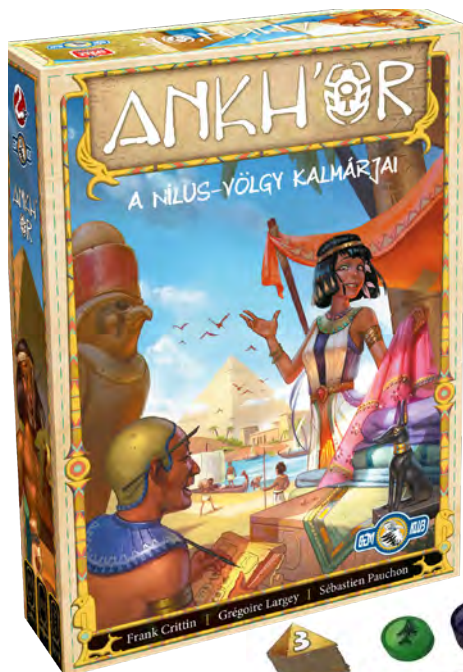


KIADÁS

GÉMEREKNEK



AJÁNLJUK



Gyűjts árukat és építsd fel pazar birtokod!

A játékosok Egyiptom értékes áruit gyűjtik, hogy azokból minél jövedelmezőbb lapkákat vásárolhassanak – és a varázslatos ankhok segítségével fel is boríthatjuk vetélytársaink terveit... Nagyon szép, könnyed családi társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, térbeli orientáció.



8+



2-4



30 perc



130x180x41



3558380070290

Taktika

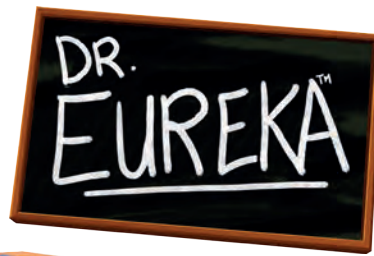
Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Szerencse



Ki lesz a legügyesebb vegyész?

A játékosok feladata, hogy a felcsopott kártyának megfelelően minél gyorsabban átöntögessek kémcsőből kémcsőbe a „vegyszereket” – ehhez viszont végig kell gondolniuk, mit milyen sorrendben tegyenek.

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



3770000904383



265x265x60



15 perc



2-4



6+



Ki lesz a legügyesebb kutató?

A játékosok feladata, hogy minél gyorsabban felkapdossák a „vírusokat” csipeszükkel, és azokat a felcsopott kártyának megfelelően elhelyezzék a saját Petri-csészéjükben.

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



3770000904574



265x265x60



15 perc



2-4



8+



ANIMIX™

KI LESZ AZ ÁLLATOK KIRÁLYA?



Gyűjtsd az állatokat – a legértékesebb kombinációért!

A játékosok magukhoz vesznek, illetve leraknak állatokat, hogy kihasználhassák azok egyedi pontozását. Csak egy körről körre a többi játékos is kicserél egy-egy kártyát a közös területen lévőkből – és azt sem tudni, ki milyen kártyákat őriz... Könnyen tanulható családi társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, vizuális differenciálás, számolási készség.



10 perc



2–6



8+



5999556752905



180x110x38

ÚJ!

Kapcsolj!



Utazzatok a Föld körül!

A játékosoknak közösen kell a meghatározásokhoz párosítaniuk a kártyákat az utazások és felfedezések témakörében – öt nehézségi fokozaton. Mit tudtok a Colosseumról vagy Kolumbuszról, a moákról vagy az Empire State Buildingről? Egyszerű szabályú, zsebre vágható, szép műveltségi társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: kulturális ismeretek, kooperáció.



10+



1-10



30-45 perc



135x100x44



3558380069027

Tematika

Együtműködés



Ismeret

Logika

Komplexitás



Kapcsolj!

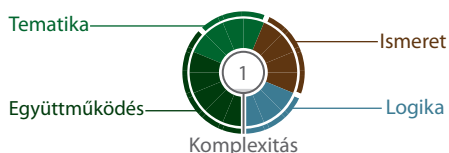
ÚJ!



Utazzatok a gasztronómia világában!

A játékosoknak közösen kell a meghatározásokhoz párosítaniuk a kártyákat a gasztronómia témakörében – öt nehézségi fokozaton. Mit tudtok a mézről vagy az avokádóról, a safrányról vagy a hamburgerről? Egyszerű szabályú, zsebre vágható, szép műveltségi társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: kulturális ismeretek, kooperáció.



30–45 perc



1–10



10+



3558380068914



135x100x44

ÚJ!

Sütisuli



Sütiformákat a kézbe, a rendelésre figyelj – rajt!

A játékosok mindegyike 5 sütiformát kezel a saját tányérjain, és nem is nyúlhat a többiekéhez – de a rendelést közösen kell összeállítaniuk! Sikerül-e időben mindenkinek a helyes sorrendbe átpakolgatni a formákat? Kooperatív gyorsasági-logikai társasjáték.

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



8+



2-4



10 perc



265x265x60



5999556752899

Figyelem

Együttműködés



Komplexitás

Gyorsaság

Logika



Gépregeny

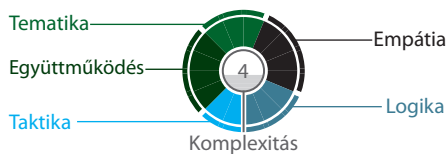


Belepő és családi
társasjátékok

Programozzuk be együtt megkerült háztartási robotjainkat!

A játékosok különféle parancskártyákkal irányítanak egy robotot, és ki kell következtetniük, hogy a többiek pontosan milyen kártyákat játszhattak ki. Hogy jó döntéseket hoztak-e, kiderül, amikor felfedjük a parancsokat, és a robot végrehajtja azokat... A játék alapja egy kalandkönyv, amelyben lapról lapra egyre összetettebb feladatok várják a játékosokat. Kooperatív, egymásra hangolódást és logikus gondolkodást igénylő családi társasjáték.

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



15–30 perc



2–4



7+



5999556752394



254x254x51

PANDEMIC

BEVETÉSRE

KÉSZEN



MAGYAR



KIADÁS

KOOPERATÍV



JÁTÉK

GÉMEREKNEK



AJÁNLUK



Befelepítő és családi
társasjátékok

Meg kell mentenetek a világ katasztrófa sújtotta városait – de vészesen fogy az időtök!

A játékosok egy katasztrófhelyzetekre specializálódott csapat tagjaiként, egyedi képességeik összehangolásával próbálják ellátni minden szükségessel a bajba jutott városokat – de nincs idejük mindent gondosan megtervezni és megbeszélni, mert a homokóra perog... Nagyon szép kivitelű, gyors, kooperatív társasjáték.

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



8+



2-4



20 perc



230x305x45



5999556752363

Együttműködés

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Gyorsaság

Tematika

Szerencse



Beyond Baker Street



Legyetek együtt okosabbak, mint Sherlock Holmes!

A játékosok egy „bűntényt” igyekeznek közösen felderíteni a kártyáik kijátszásával, úgy, hogy kizárólag a játékostársaiktól kapott információkra hagyatkozhatnak, mert csak egymás lapjait láthatják, a sajátjaikat nem... Kooperatív társasjáték rutinosabb játékosoknak is.

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



5999556751984



151x230x37



20 perc



2-4



13+



DICE FORGE



Győzd le különleges kockáiddal a mitológiai szörnyeket!

A játékosok cserélhető oldalú dobókockáikkal szerezhetnek pénzt és mágikus kristályokat, amelyekből új, értékesebb oldalakat vásárolhatnak a kockákra, illetve szörnyeket „győzhetnek le”, megvásárolva azok kártyáit. A játékban kitűnően kovácsolódik össze a szerencse és az előre tervezés.

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



5999556751632



286x286x70



20-40 perc



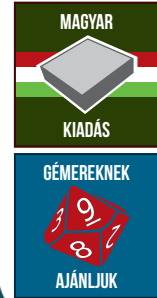
2-4



10+

Kodama

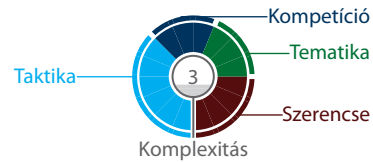
AZ ERDŐ SZELLEMEI



Tedd boldoggá a Kodamákat, az erdő segítő szellemeit!

A játékosok a saját fájuk ágait növesztik, úgy, hogy az minél szebb legyen – tehát megfeleljen a Kodamák elvárásainak. Könnyen tanulható, különleges családi kártyajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, kombinációs készség.



8+



2-5



30 perc

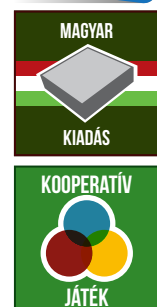


149x202x46



5999556751855

Szamuraj szellem



Hét szamuraj összefog, és felébreszti a benne szunnyadó állatszellemet, hogy megvédje a falut a haramiáktól.

A játékosok szamurajokat alakítanak, akik egymásra ható, különleges képességekkel igyekeznek megvédeni a falut a rá törő banditáktól. Nagyon szép, kooperatív, összetett taktikai társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, követés, felelősség.



9+



1-7



30-60 perc



203x203x51



5999556751793



HACKER JÁT SZMA



MAGYAR



KIADÁS

UTAZÁSHOZ



IDEÁLIS

EGYSZERŰ



SZABÁLYOK

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Logika

Kódtörök párbaja – kártyavezérelt amóba izgalmas csavarral.

A játékosok igyekeznek hármas csoportot vagy tengelyt létrehozni kódkártyák segítségével – kiszámolva ellenfelük lehetséges lépéseit. Könnyen tanulható kétszemélyes társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinációs készség.



5999556751960



100x152x40



15 perc



2



10+



VIKINGDOMS



Taktika

Stratégia



Komplexitás

Tematika

Kompetíció

Két viking vezér ravasz küzdelme sakklépésekben.

A játékosok úgy próbálnak lépegetni a korongokkal, hogy minél magasabb „toronyokat” hozzanak létre belőlük. A toronyok – a sakkból ismert – lépcsőszabálya pedig attól függ, mekkorák: egy korong gyalogként lép, kettő egymáson már bástyaként stb. Akinek sikerül egy legalább hat korongból álló toronyt létrehoznia, az bővítheti elsőként a birodalmát.

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



5999556750338



100x152x40



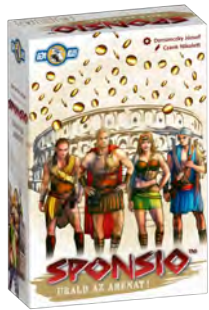
20–30 perc



2



12+



SPONSIO



Taktika

Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Tematika

Szerencse

Fogadj a gladiátorokra, és irányítsd a küzdelmüket!

A játékosok fogadásokat kötnek egy gladiátorviadal rész- és végeredményeire, amit azután le is játszanak klasszikus kártyajáték formájában, úgy, hogy teljesüljenek a fogadásaik. Csavaros ütésvivős társasjáték.

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



5999556750321



100x152x40



40 perc



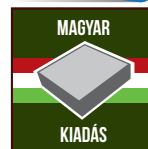
3–4



10+

HOTEL

TYCOON



A klasszikus Hotel modern változata!

Igényes „dobok és lépek” családi társasjáték, amelyben szállodalánccokat építhetünk 3 dimenziós épületekből. Szerencsével és okos döntésekkel mi lehetünk a legvagyonosabb hoteltulajdonosok.

Kiemelten fejlesztett területek: pozicionálás, értékelés.



8+



2-4



40 perc



403x268x80



3558380019251





Timeline



3558380038290



3558380024019



5999556750529



3558380032830

A Timeline sorozat műveltségi társasjáték nagyobb társaságoknak is.

A játékosoknak el kell dönteniük a kezükben lévő kártyákról, hogy az azokon látható események előbb vagy később történtek-e, mint az asztalon már lent lévő.

Kiemelten fejlesztett területek: kulturális ismeretek.



15 perc



2-8



8+



150x150x75

Mr. Jack



MR. JACK

Kiegészítő



Belepő és családi társasjátékok



Öt új karaktert irányíthatunk, amelyek különleges képességeiknek köszönhetően tovább fűszerezik a játékot.



216x273x44



7612577001101

Sikerül-e Hasfelmetsző Jacknek elmenekülnie, vagy rájön a Scotland Yard, ki a gyilkos?

Mindkét játékos két-két karaktert mozgathat egy fordulóban, amelynek végén a rendőrség kizárhat párat a gyanúsítottak közül. Klasszikussá vált, kétfős, dedukciós társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: szerepészlés, emberismeret, deduktív gondolkodás.



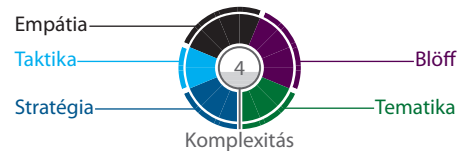
30-60 perc



216x273x70



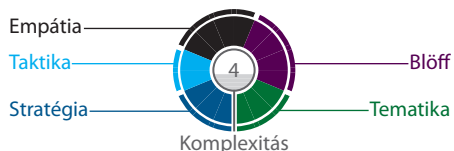
7612577001002





MR. JACK

In New York



A rendőrség és Hasfelmetsző Jack párharca New Yorkban folytatódik!

Mindkét játékos két-két karaktert mozgathat egy fordulóban, melynek végén a rendőrség kizárhat párat a gyanúsítottak közül. A klasszikussá vált kétfős dedukciós játék kicsit összetettebb kiadása.

Kiemelten fejlesztett területek: szerepészlés, emberismeret, deduktív gondolkodás.



Belepő és családi társasjátékok



MR. JACK

Pocket



A Scotland Yard és Hasfelmetsző Jack párharca úti kivitelben!

A tábla felülete helyett kártyák sorai és oszlopai között kell keresni a bujkáló gyilkost. Lámpák helyett a kártyákat körbejáró Holmes, Watson és a kutya azok, akik láthatják a bűnözőt.

Kiemelten fejlesztett területek: szerepészlés, emberismeret, deduktív gondolkodás.



Belepő és családi társasjátékok

KERO



Kétszemélyes Mad Max-élmény – ki gazdálkodik jobban az idejével?

A játékosok egy lepusztult jövőben igyekeznek terjeszkedni, ahol az üzemanyag a legnagyobb kincs. A dobókockák segítségével juthatnak erőforrásokhoz, amiket addig dobálhatnak újra, amíg a homokóraszerű, kamiont formázó tartálykocsijukból „elfogy” az üzemanyag...

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, rugalmas gondolkodás.



9+



2



30 perc



216x273x70



7612577020041



NAGARAJA



Melyikötök fosztja ki előbb az ősi szentélyt?

A játékosok kalandorokat alakítanak, és „sorsvető rúdjaik” segítségével próbálják elhappolni ellenfelük elől az értékes lapkákat, amiket beépíthetnek a saját labirintusukba, bejárható útvonalhoz és akciókhoz jutva.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, esélykalkuláció, társreflexió.



9+



2



30 perc



216x273x70



7612577021048

SÁRKÁNYKELTETŐ



Melengess sárkánytojásokat, hogy kikelhessenek!

A játékosok a tűz és víz segítségével jutnak tojásokhoz, hogy minél többet kikeltethessenek, és vagyonhoz juthassanak. Könnyed családi kockajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, esélykalkuláció, kombinációs készség.



789633950494



215x275x65



30–40 perc

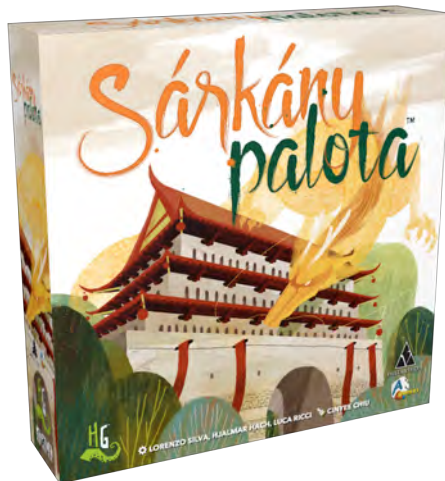


2–5



8+

SÁRKÁNYPALOTA



Az ősi kastély romjaiból városok emelkednek...

A játékosok madzsong dominóköveket szereznek úgy, hogy csak a szélről vehetnek el párokat – és ezekből építik fel a saját városukat. Könnyen tanulható logikai társasjáték.

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



9786155228247



297x297x71



30–45 perc



2–4



8+

SAKURA

Extra box



A sakura a cseresznyevirágzás, a tavaszi megújulás ünnepe Japánban.

A játékosoknak úgy kell a lapjainktól megszabadulniuk, hogy minél kevesebb kártyát üssenek meg és vigyenek el, és mindig két pakliba gyűjtenek: az egyikbe a korábbi lapnál kisebbet, a másikba nagyobbat. Bérelhetnek segítőket is, akár gésát, szamurájt, daimjót is...

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



10+



2-6



20-45 perc



190x270x70



5992323230033

Logika

Taktika

Stratégia

Szerencse



Komplexitás



GRUND



Éld újra a gyermekkorod!

A játékosok a boldogságot hajkurásszák a játszótéren: homokoznak, hintáznak, kergetik a macskát és egymást... Könnyed családi játék.

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



5992323230149



228x318x73



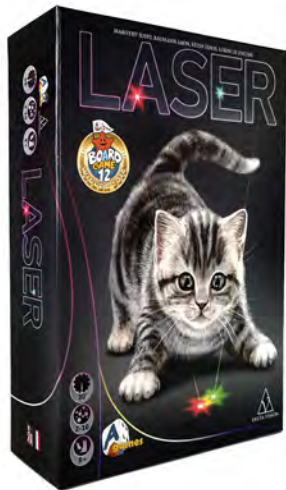
60 perc



2-4



8+



LASER



A macskák imádják kergetni a cikázó fénypöttyöket...

A játékosok a feladatlapjaikon lévő kristályok segítségével próbálják a fényt a megfelelő mintájú padlón összekeverni, hogy Laser, a kismacska ráugorhasson. Az mondhatja be a megoldást, aki a leghamarabb a legkevesebb lépésből tudja összehozni azt. Könnyed logikai társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, vizuális differenciálás, memória, kooperáció.



5992323230156



190x270x70



30 perc



2-10



8+

ÚJ!

MESEBELI BIRODALMAK



Vezesd győzelemre a birodalom leghatalmasabb seregét!

A játékosok sereget építenek a kezükben tartott kártyáikból úgy, hogy vagy húznak lapot, vagy a középre tették közül választanak. Könnyen tanulható, pörgős partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, számolási készség.



14+



3-6



20-30 perc



167x122x40



634482729342

SZERELMES LEVÉL

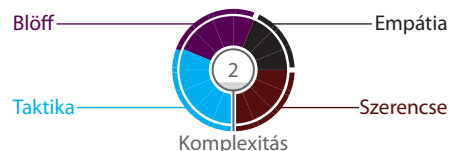
ÚJ DIZÁJN



Udvaroncok vetélkedése a hercegnőért.

A játékosoknak minden körben egy kártyát játszhatnak ki, és igyekeznek kiejteni a többieket. Pörgős, klasszikus kártyajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: szerepészlés, esélykalkuláció, fegyelmzetttség.



8+



2-4



15-20 perc



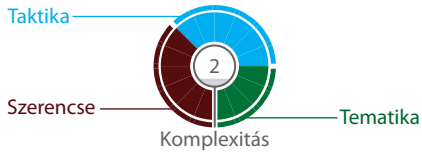
110x175x25



9789633950043



MIAUI



Menő macskák horgászversenye.

A játékosok a kártyáik segítségével szereznek minél értékeőbb halakat. Könnyed családi kártyajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, esélykalkuláció.



9789633951231



150x230x38



20 perc



3-6



8+



SHIKOKU



Zarándokként kell megismernünk az Utat...

A játékosok a kártyáik segítségével haladnak előre, keresve az arany középutat: sem elsők, sem utolsók nem szeretnének lenni. Csavaros családi társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, esélykalkuláció.



0638097221024



200x200x60



30-40 perc



3-8



10+

ÚJ!

15 KALÓZ



Ki ajánl többet a legénységnek?

Lázadás törhet ki a kalózhajón: nem tudni, kik támogatják a kapitányt a kincs reményében, és kik azok, akik inkább „leváltanák”... Gyönyörűen illusztrált titkos szerepes kártyajáték.

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



9789633950067

SZÖRNYEK HŐSÖK ELLEN

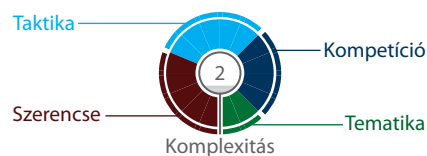
Viktoriánus rémálmok



Viktoriánus hősök és szörnyek összecsapása.

A játékosok titkos szerepük szerint lehetnek hősök vagy szörnyek, és igyekeznek erősíteni a saját csapatukat... de csak a játék végén fedjük fel, ki melyik oldalon áll. Könnyed ütésvivős kártyajáték nagyobb társaságoknak is.

Kiemelten fejlesztett területek: intuitív döntési készség.



9789633950937



FLÚGOS FUTAM



Ugorj be kedvenc rajzfilmed örült masináiba, pörgesd fel a motort, és vágj bele a versenybe!

A játékosok 11 rajzfilmhű autót vezethetnek végig a pályán a mozgáskártyáikkal a különböző tereptípusokon... és Gézengúz Guszti csapdáit is ki kell kerülniük! Szép, könnyen tanulható családi társasjáték nem csak rajongóknak.

Kiemelten fejlesztett területek: humor.



9789633950487



305x305x80



45–60 perc



2–6



14+

Belepő és családi társasjátékok



KÜTYÜK



Építsd meg a legmenőbb kütyüket!

A játékosok az erőforrások és az akciók segítségével kártyákat szerezhetnek, amelyek újabb erőforrásokat és akciókat biztosíthatnak a számukra. Változatos, nagyon szép kivitelű táblóépítő társasjáték.

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



9789633951255



253x287x75



40–50 perc



2–4



14+

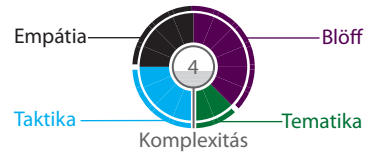
CITADELLA



Építsd fel a legszebb középkori várost, és vedd be a leghatékonyabb támogatókat!

A játékosok fordulóról fordulóra más és más szerepet öltve (építész, püspök vagy akár orgyilkos...) próbálják akadályozni egymást, és igyekeznek kikövetkeztetni, ki kicsoda éppen... Nagyon népszerű, titkos szerepes családi partijáték nagyobb társaságoknak is.

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



10+



2-8



30-60 perc



254x254x51



841333102067

FAE



Druidák titokzatos szertartásai az erdő mélyén...

A játékosok a rituálékártyáikkal erősítik vagy gyengítik a különböző színeket, de csak a játék végén derül ki, melyik játékos melyik színt képviseli... Pörgős, izgalmas, kártyavezérelt társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, deduktív gondolkodás.



10+



2-4



30 perc



225x305x44



9789633951194

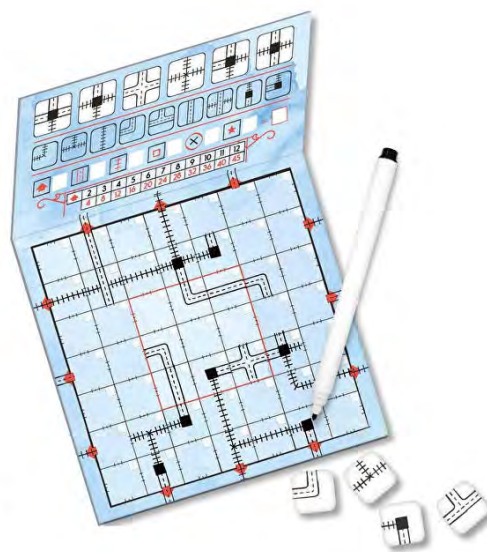
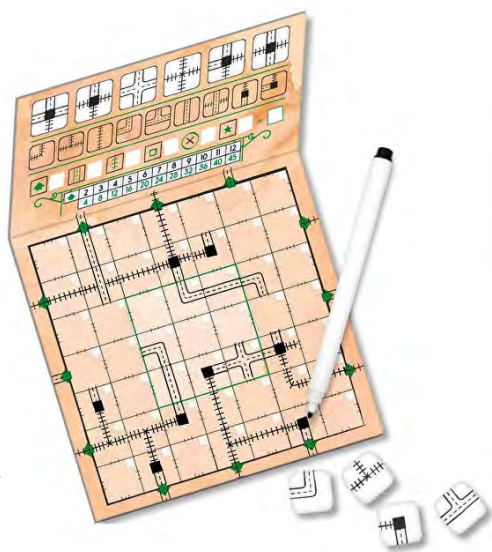
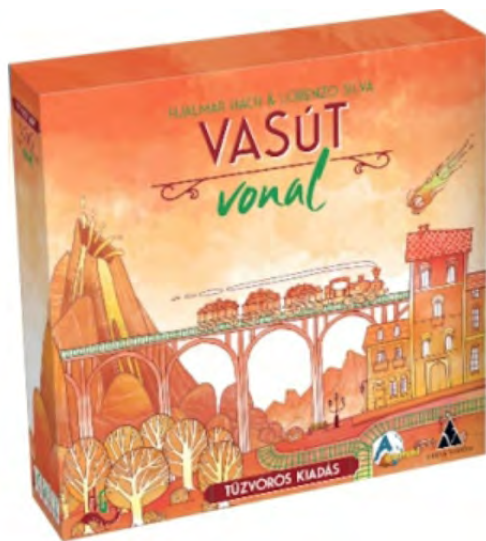


VASÚT VONAL

Tűzvörös

VASÚT VONAL

Sötétkék



5992323231016

Építs saját vasútvonalat!

A játékosok a saját táblájukra rajzolják a vasúthálózatukat, választva a kockák által dobott lehetőségekből. „Választok, majd írok” (roll&write) mechanikájú, izgalmas logikai társasjáték. A kék kiadásban tavak és folyók, a vörösben vulkánok és meteoritok színesítik a játékot.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, esélykalkuláció.



20–30 perc



1–6



8+



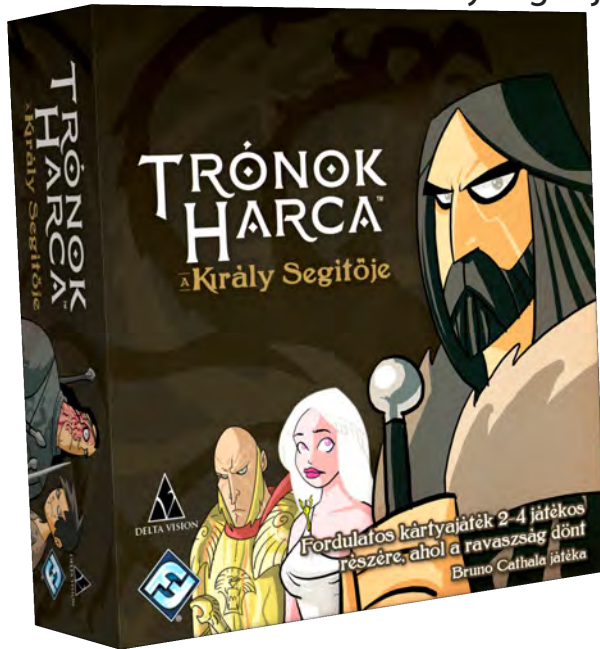
5992323231009



150x150x40

TRÓNOK HARCA

A király segítője



Westeroson mindennapos az áruulás...

A játékosok igyekeznek minél gyorsabban megszerezni a hét nemesi ház tagjait, csakhogy ebben egyedül Varys segíthet nekik – az ő lapját függőlegesen vagy vízszintesen mozgatva van lehetőségük begyűjteni az összes, egy házba tartozó karaktert. Könnyed taktikai kártyajáték nem csak rajongónak.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, kombinációs készség.



14+



2-4



15-30 perc



125x125x40



841333101930

Stratégia



Komplexitás

Taktika

Logika



CV



Kezdj egy új életet, és építsd fel kártyákból!

A játékosok gyerekkorkártyájukból kiindulva, kockadobásuk eredményét felhasználva vásárolnak meg új lapokat – azaz töltik meg tartalommal életüket.

Kiemelten fejlesztett területek: pozicionálás, konfliktuskezelés.



5900221001785



260x260x80



45–60 perc



2–4



10+



CV Pocket



Építs fel egy életet!

A játékosok erőforrásokat gyűjtögetnek (boldogság, pénz, tudás), és a vásárolt kártyák meghatározzák, melyik sorból választhatnak a következő fordulóban.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, kombinációs készség.



5900221033250



132x132x50



45–60 perc



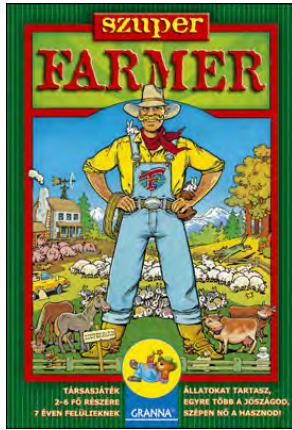
2–4



10+

SZUPER FARMER**SZUPER FARMER**

A kártyajáték



MAGYAR



KIADÁS

EGYSZERŰ



SZABÁLYOK

TÖBB MINT

1 000 000

ELADOTT PÉLDÁNY



180x270x30



5900221030174



130x195x60



5900221009673

SZUPER FARMER

Extra



260x260x80



5900221030860

SZUPER FARMER

Midi



205x205x60



5900221031751

SZUPER FARMER

Mini



182x112x35

UTAZÁSHOZ



IDEÁLIS



5900221031867

Számolós-gyűjtögetős taktikai társasjáték-sorozat – kinek lesz több háziállata?

A játékosok mindannyian egy nyúllal kezdenek, és kockadobásaikkal tudják „szaporítani”. A későbbiekben becserélhetik nagyobb, értékesebb állatokra, amelyeket tovább szaporíthatnak – amíg nem jön róka vagy farkas. Hacsak nem vesznek kutyákat... Klasszikussá vált családi játék, sokféle kivitelben.

Kiemelten fejlesztett területek: mértékegységváltás, számolás.



7+



2-6



15-30 perc



Taktika

Stratégia



Komplexitás

Műveletek

Szerencse

FARKASOK ÉS BÁRÁNYOK



Legyél te a legsikeresebb pásztor!

A játékosok lapkákat helyeznek le, hogy nagyobb karámokat építsenek ki a bárányaik számára – csak nehogy felbukkanjon a farkas! Könnyen tanulható családi társasjáték.

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



5900221032000



182x182x55



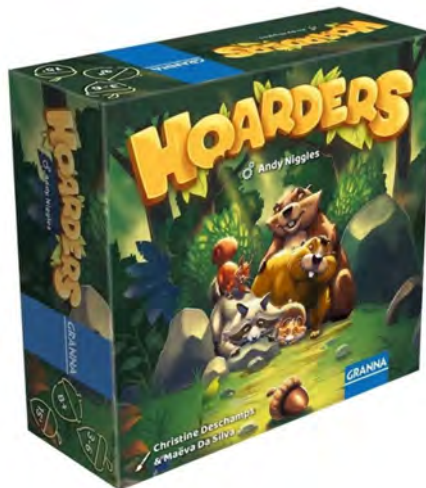
30 perc



2-4



7+



HOARDERS



Ki gyűjti össze leghamarabb az öt magot?

A játékosok ötféle akciójukból választhatnak minden körben kettőt – ezekkel gyűjthetnek az ötféle magból, vagy akár lophatnak is a többiektől. Könnyed akcióválasztós kártyajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, intuitív döntési készség.



5900221003710



130x130x52



10-15 perc



3-6



8+

M/S BATORY



Izgalmas nyomozás az óceánjáró fedélzetén

A játékosok detektívekként közlekednek egy luxushajó fedélzetén, hogy az utasokat és az alkalmazottakat kikérdezve egyre több gyanúsítottat zárhassanak ki – és elkapják a gyilkost!

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás.



12+



2-4



30-60 perc

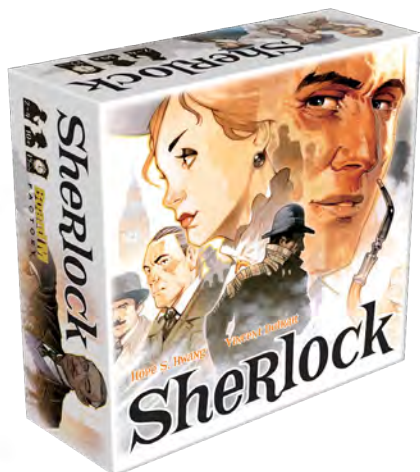


366x250x62



5900221033281

SHERLOCK



Ki a bűnös a gyanúsítottak közül?

Minden játékos egy karakter információit tartja a kezében, és egy körben egy dologra kérdezhet rá a többiektől – vagy közülük egytől. Ki jön rá leghamarabb, melyik szereplő bőrébe bújít a bűnöző?

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



10+



2-4



15 perc



132x132x50



5900221033014



SZÜRET



Legyen saját szőlészeted!

A játékosok a saját lapjukra rajzolják az utakat a felcsapott kártyák alapján. Könnyed „választok, majd írok” (roll&write) társasjáték kártyákkal, nagyobb társaságoknak is.

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



5900221033076



182x182x55



15 perc



1-12



10+



A BIRODALOM BAJNOKA



Ókori hősként kell megtalálnod és legyőznöd a mítoszok szörnyeit – kalandozz és kockáztass!

A játékosok egy-egy ókori nép harcosaként kalandokba keverednek, és keresik a szörnyet, ami fenyegeti a világot. De csak az lehet a birodalom bajnoka, aki végül le is győzi... Magyar fejlesztésű, szép kivitelű társasjáték.

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



5999887109003



297x297x43



60-120 perc



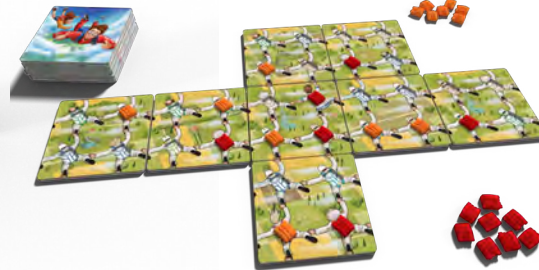
2-4



10+

QUINQUE

**nikand
Fitness
GAMES**



Melyik ejtőernyős csapat hoz össze hamarabb egy ötös sort?

A két játékos felváltva tehet fel egy újabb ejtőernyős figurát az egyik táblára – vagy elmozgathatja azt. Csavaros amőbajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, helyzet-felismerés.



7+



2



10–20 perc



200x200x46



6426008000257

VERONA TWIST

**nikand
Fitness
GAMES**



Rejtsd el a szerelmeseket!

A két játékos hat embert mozgathat Verona főterén a sakkfigurák lépéseinek megfelelően. Minden forduló végén Júlia apja rákérdezhet, a két álhús szerelmes egy területen áll-e. Vajon sikerül a dadának kicsempészni őket a térről?

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, deduktív gondolkodás.



9+



2



20–30 perc



200x200x48



6426008000240



NSV

UTAZÁSHOZ

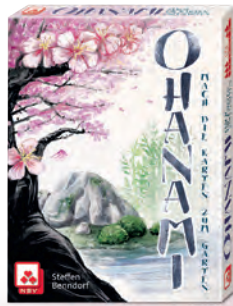


IDEÁLIS

EGYSZERŰ



SZABÁLYOK



OHANAMI



A szomszéd japánkertje mindig zöldebb?

A játékosok három fordulón keresztül döntenek arról, melyik kártyát tartják meg és melyeket adják tovább a többieknek (*draft*). A növények, sziklák és vízesések minden fordulóban más pontot érnek.

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



4012426880889



100x131x23



20 perc



2-4



8+



NSV

UTAZÁSHOZ



IDEÁLIS

EGYSZERŰ



SZABÁLYOK



SILVER & GOLD



Szerezd meg a kalózok kincsét!

A játékosok a választott szigetlapkáikra rajzolnak a felcsopt kártyák alapján, hogy minél többet átkutathassanak és minél több kincset szerezzenek. Izgalmas, „válassz, majd írd” (*roll&write*) kártyajáték.

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



4012426880957



115x175x23



20 perc



2-4



8+

COLORETTO



Gyűjts színes kaméleonokat!

A játékosok kaméleonokat gyűjtenek, vigyázva, hogy a játék végén csak három színért kapnak pontokat, a többiért levonás jár... Könnyed logikai kártyajáték izgalmas lapválasztási mechanizmussal.

Kiemelten fejlesztett területek: *analitikus gondolkodás, helyzet-felismerés.*



9+



2-5



30 perc



96x123x20



4011898080315

ZOOLoretto



Év
Játéka-díj
2007



Legyen a tiéd a legszuperebb állatkert!

A játékosok az állatokat szállító teherautókat a vetélytársakkal közösen töltik meg, és jókor kell választaniuk, hogy elférjenek náluk az állatok. Népszerű, Év játéka díjas családi társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: *értékelés, esélykalkuláció, kombinációs készség.*



8+



2-5



45 perc



297x297x70



4011898081329

MARRAKECH



Takard le a szőnyegeiddel a többiekét!

A játékosok szőnyegkereskedők, akik igyekeznek úgy lépkedni a bazárfelügyelővel, hogy a háta mögött letakarhassák egymás szőnyegeit, és így az ő portékájuk legyen a legfeltűnőbb... Nagyon szép logikai társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, könnyedség.



3421271301516



280x280x60



20 perc



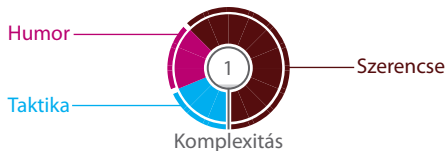
2-4



6+



WAZABI



Szertelen szumósok vidám viadala.

A játékosok a kártyák segítségével igyekeznek megszabadulni a kockáiktól, ám minél kevesebb kockájuk van, annál gyengébb kártyákat tudnak kijátszani... Könnyed kiszűrős partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, konfliktuskezelés.



3421272103331



145x200x67



20 perc



2-6



8+

**BLINDES HUHN**

Extrem



8+



3-5



20 perc



96x123x20



4011898081657

**CACAO**

8+



2-4



40-45 perc



190x276x68



5999556750208

**CACAO**
Chocolatl

8+



2-4



40-45 perc



130x190x60



4011898061628

**CACAO**
Diamante

8+



2-4



60 perc



130x190x60



4011898061727

**JOLLY & ROGER**

8+



2



20 perc



200x200x45



4011898061635

**MAMMA MIA!**

8+



2-5



30-40 perc



96x123x20



4011898089882

**PARTY BUGS**

8+



2-6



15 perc



96x123x20



4011898081817

**PEARLS**

6+



2-6



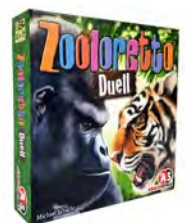
15 perc



96x123x20



4011898081916

**ZOOLORETTO**

Duell - Párbaj



8+



2



20 perc



200x200x45



4011898061734



ZOOLORETTO

kockajáték



7+



2-4



15 perc



130x130x40



4011898061215



DRAGON MARKET



7+



2-4



45 perc



265x265x62



3664824000324



MOON BOTS



7+



2-4



15 perc



200x200x50



3664824000355



SCARABYA



8+



1-4



15-20 perc



265x265x65



3664824000195



TAN TAN CARAVAN



8+



2-4



20 perc



200x200x50



3664824000348



TOP THAT!



7+



2-4



10-15 perc



265x265x70



3770000904468



VALENTINE'S DAY



8+



3-6



15-20 perc



109x180x41



3664824000799



ÁT A SIVATAGON



10+



2-5



15-40 perc



261x199x67



9781589942141



BALI



10+



2-4



45 perc



189x273x65



8718026302375



CONDOTTIERE



14+

2-6

45 perc

149x229x38

9789633951279



DRAKON



14+

2-6

20-60 perc

257x257x51

9781616614348



DUDAB BUBA



8+

2-6

15-30 perc

100x130x23

5992323230101



ÉN KICSI KASZÁM



8+

1-6

45-60 perc

297x297x71

9789633950876



HÁBORÚK KORA



14+

2-6

15-40 perc

125x125x40

9781616618353



ISLA DORADA



10+

3-6

40-60 perc

297x297x70

9781616610142



JUNGLE BRUNCH

Állati Zaba



6+

2-5

20-40 perc

100x195x33

8033772893107



KIRÁLYSÁGOK



14+

2-4

20-40 perc

257x257x51

9781616613334



KOLOSSZUS ARENA



8+

2-5

40-80 perc

107x222x76

9789633950203



ŐRÜLT LAJOS KIRÁLY

két kastélya között



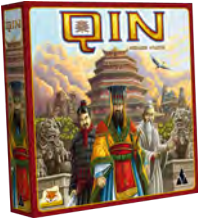
10+

2-7

45-60 perc

300x300x70

9789633950913



QIN



8+

2-4

30-60 perc

297x297x70

631080124418



RED DRAGON



8+

3-6

30-40 perc

140x190x40

5992323230125



TÖRPÉK HARCA



10+

3-4

40 perc

150x150x40

3760175510991



VIKTORIÁNUS LÁNGELMÉK



14+

2-4

45-60 perc

295x295x83

9789633950975



YUKON



8+

2-4

15-30 perc

190x275x70

5992323230118



CAN'T STOP



9+

2-4

30 perc

227x227x53

4021505172036



MAHÉ



6+

2-6

20 perc

227x227x53

4021505141131



CLUBS



8+

2-6

30 perc

95x120x25

4260071879875

**FAT FISH**

8+



2-6



20 perc



95x120x25



4260071880345

**MONSTER DINER**

8+



2-6



30 perc



76x152x25



4260071880468

**PUNGI**

8+



3-5



20 perc



95x120x25



4260071879868

**TORRES**

10+



2-4



60 perc



297x297x72



4260071879738

EXTRÉM PARTIJÁTÉKOK



A partijátékok jellemzői: egyszerű szabályok, a játékosok közötti nagy interaktivitás és kommunikáció – de vajon mitől lesz extrém? A partijátékoknak ez az új csoportja nem a játékosok közötti reakciók számának növekedésétől vagy a sebességétől szélsőséges, hanem a játékban modellezett helyzettől, illetve annak témájától vagy illusztrációjától. Hiszen sokan nem tartják átlagosnak azt, ha fegyvert szegezünk egymásra, vagy szavazunk arról, a csapatból ki az, aki nem éri meg a másnapot. A szélsőséges helyzet, a frenetikus játékhangulat és az ezekkel járó különös képi világ a társasjátékosok egyre nagyobb részét szólítja meg – köztük olyanokat is, akik még csak most ismerkednek a társasjátékok világával.

A kategória legszélesebb körben ismert tagja a *Robbanó cicák*, a kártyapakliba oltott orosz rulett, a különleges illusztrációival. A *Burritóhajító* során nem egymás kezébe adjuk a fegyvert, hanem meg akarjuk azt kaparintani, hogy egymás fejéhez vágassuk... a puha burritókat. A *Bears vs. Babies* kártyáit kezünkben tartva el kell döntsük, melyik baba-hadsereg ellen építünk szörnyet, fél szemünket a többiekén tartva, nehogy idejekorán ránk uszítsák őket. Az *Unikornisok – A rémes ménes* nem köntörfalaz: itt egyenesen egymás istállóját célozzuk meg varázsállatainkkal.

A *Cash 'n Guns* játékosai a zsákmány felett marakodó gengsztereket személyesítenek meg, akik minden fordulóban egymásra szegezik a fegyvereiket. A *Hellapagosban* a játékosok egymást segítik, élelmet és építőanyagot gyűjtenek a tutajhoz – de csak addig egységes a csapat, amíg jut mindenből elég a túléléshez. A *Villamosdilemma* még ennél is tovább megy: egy halálosan komoly morális kérdésből csinál tréfát!

Extrém helyzetbe hozza a játékosokat a *Jógi* és a *Jógi Guru* is: az ügyességi játék eredményeképpen mindenki kicsavart végtagokkal neveti ki a többiek testtartását.

ÚJ!

UNIKORNÁSOK A RÉMES MÉNES™



MAGYAR



KIADÁS

EGYSZERŰ



SZABÁLYOK



A doboz tartalma:
135 kártya
játékszabály

UNIKORNÁSOK
A RÉMES MÉNES™
2. kiadás
TOBOROZZ UNIKORNISSEREGET! DÖFD HÁTBA A BARÁTÁID!
MÁTÓL AZ UNIKORNISOK A BARÁTÁID!

2-8 játékos
részesen
30-60 perc
Ajánlott életkor
14+



Cukik és kegyetlenek – ki lesz az egyszerűk ura?

A játékosok unikorniskártyákat és varázslatokat játszanak ki, amelyekkel megvédik a kifutójukat – vagy megtámadják a többiekét. Pörgős, vidám hangulatú adok-kapok.

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, humor.



14+



2-8



30-60 perc



146x102x54



5999556752776

Kompetíció

Taktika

Komplexitás

Humor

Tematika

3

BURRITÓ HAJÍTÓ



Vigyázz, kész: hajíts!

A játékosok folyamatosan kártyákat húznak és dobálnak el, míg szetteket nem tudnak létrehozni – és ekkor elszabadul a burritóháború! A leggyorsabb játékos felkapja a pihe-puha burritót, és megpróbálja eltalálni vele valamelyik ellenfelét... Gyors, pörgős extrém partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: humor, mozgáskoordináció.



15 perc

2-6

7+



3558380077565



254x229x76

ROBBANÓ CICÁK



MAGYAR



KIADÁS

UTAZÁSHOZ



IDEÁLIS



Felrobbanó cicák, bölcs kecskék és féktelen röhögés!

A játékosok meg akarják úszni, hogy robbanó cica kártyát húzzanak a pakliból. Ezért ravasz trükköket vetnek be: lapokat csennek egymástól, megakadályozzák kártyák kijátszását, a megfelelő pillanatban újrakeverik a paklit... Pörgős és vicces extrém partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, veszteségkezelés, esélykalkuláció.



7+



2-5



15 perc



158x100x40



5999556752011

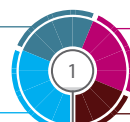
Logika

Humor

Taktika

Szerencse

Komplexitás










BEARS VS BABIES



Ijesztő medvéinkkel kell legyőznünk a még ijesztőbb babák hordáit!

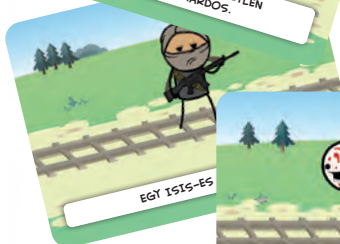
A játékosok a kártyáikból medveszörnyeket építenek, amikkel le akarják győzni a földön-vízen-levegőből támadó, rémisztő babákat... vagy igyekeznek azokat rászabadítani a többi játékosra! Egymással kiszúrós, extrém partijáték baráti társaságoknak.

Kiemelten fejlesztett területek: humor, esélykalkuláció, kombinációs készség.

| | | | |
|--|--|---|--|
| |  20 perc |  2-5 |  10+ |
| |  3558380074007 |  152x114x80 | |

ÚJ!

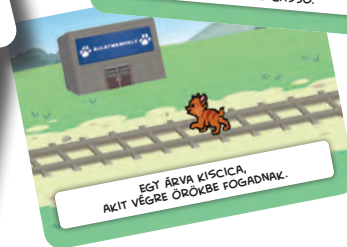
VILLAMOS DILEMMA



SZERETI AZ ANANÁSZT
A PIZZÁN.

12 RENDBELI GYILKÓSSÁG
VÁDLOTTJA VOLT, DE EGY
ELJÁRÁSI HIBA MIATT
FELMENTETTÉK.

MOST ESETT TÚL
EGY LOBOTÓMIÁN.



Hogyan válhatnak a morális döntések féltelen szórakozássá?

Két csapat próbálja kártyákat kijátszva a villamos vezetőjét befolyásolni, melyik vágányra terelje fékevesztett járművét – elütve ezzel az ott tartózkodókat... Egy erkölcsi kérdéseket fekete humorba bugyoláló partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: verbális kommunikáció, humor, empátia.

14+

3-13

30-90 perc

203x101x71

5999556752806

Kompetíció

Humor

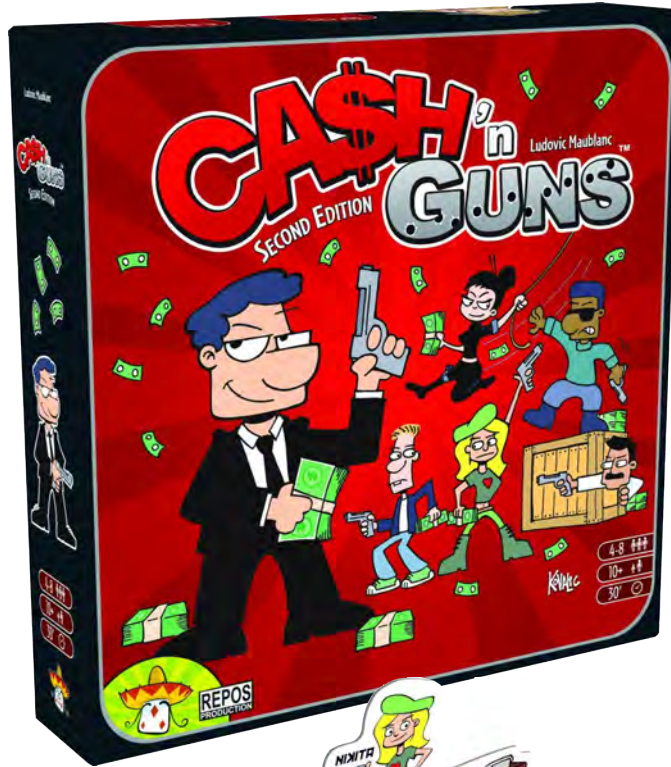


Komplexitás

Tematika



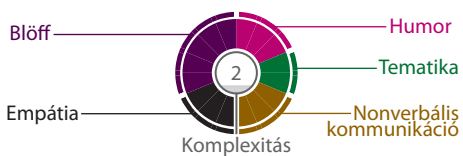
CASH 'n GUNS



Egy igazi maffiózó nem osztokodik – hacsak nem szegeződnek pisztolyok rá...

A játékosok megpróbálnak minél nagyobb zsákmányra szert tenni úgy, hogy egymásra szegezik fegyvereiket – de vajon ki blöfföl és ki nem? Pörgős extrém partijáték nagyobb társaságoknak is.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, konfliktuskezelés, emberismeret.




30 perc


4-8


10+



5999556752950



273x273x57

Jógi

Jógi Guru



5999556752677



3-10



10-20 perc

Csavarodj ki, míg be nem csavarodsz!

A játékosok kártyákat húznak, amiken egy-egy egyszerű szabály van: rakd a kártyát a fejedre, vagy tartsd el a kisujjadat, vagy látszódjon a felső fogsorod – és hasonlók. A probléma ott kezdődik, amikor már 5-6-7-8 szabályt kell egyszerre betartani, és a többiek kicsavarodva, de árgus szemmel lesik, mikor hibázol...

Még csavarosabb móka!

A játékosok kártyákat húznak, amiken egy-egy egyszerű szabály van: érz hozzá valami piroshoz, vagy toppants minden kártyahúzásakor, vagy kötelezd ezekre valamelyik játékosársadat... Amikor már 5-6-7-8 szabályt kell egyszerre betartani, és mindenki végtagjai kicsavarodtak, akkor is árgus szemmel lesik, a soron lévő játékos mikor hibázik...

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, mozgásképzlet.



8+



3-12



15-20 perc

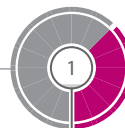


110x145x20



5999556750598

Ügyesség



Komplexitás

Humor



HELLAPAGOS

HAJÓTÖRÖTTEK SZIGETE



Vidám küzdelem a túlélésért – egy ideig nagy együttműködésben, de ha elfogy a víz vagy az élelem...

A játékosok hajótöröttek, akik ételmet és vizet gyűjtenek, építgetik a tutajukat, hasznos cuccokat szereznek a hajóroncsból... míg rá nem jönnek, hogy ennyien nem férnek el a tutajon és nem lesz elég vizük és ételmük a túléléshez, és ki nem derül: egy pisztoly néha többet ér, mint pár korty víz... Kacagtató partijáték nagyobb társaságoknak is.

Kiemelten fejlesztett területek: véleményalkotás, könnyedség, felelősség.



20 perc



3-12



10+

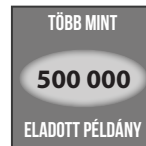
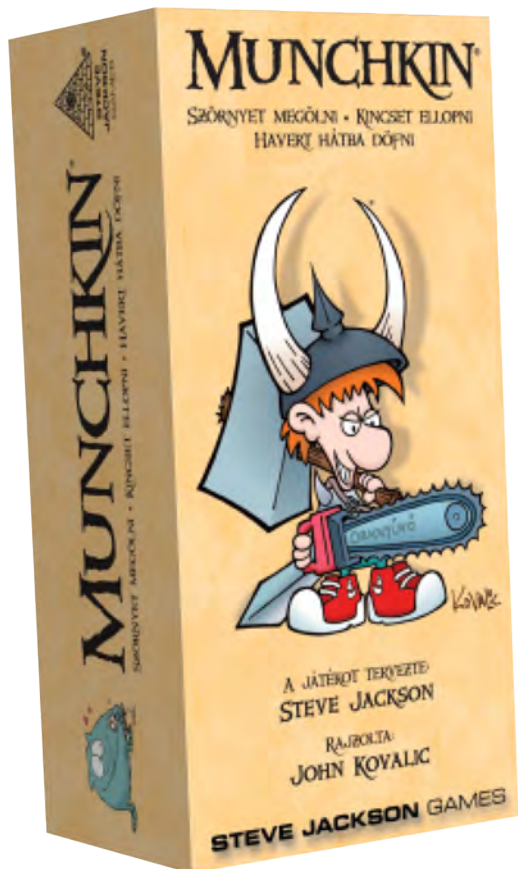


5999556750581



145x200x67

MUNCHKIN



Fantasy szerepjáték-paródia, amelyben a szabály egyértelműen kimondja: csalni ér!

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 és a játékosársak kiszámíthatatlanságában rejlik...

A Munchkin kiegészítői új kártyákkal pörgetik fel a játékmenetet, egyetlen szabályt tartva szem előtt: szörnyet megölni, kincset ellopni, havert hátba döfni!

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.



9+



3-6



60-120 perc



110x220x75



9789637041303

Humor

Kompetíció



Komplexitás

Szerencse



MUNCHKIN 2

Fajtalan fejsze



9789637041778

MUNCHKIN 3

Papi baki



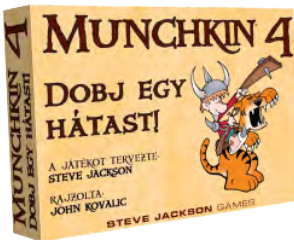
3-8



9789639679214

MUNCHKIN 4

Dobj egy hátast!



9789639890503

MUNCHKIN 5

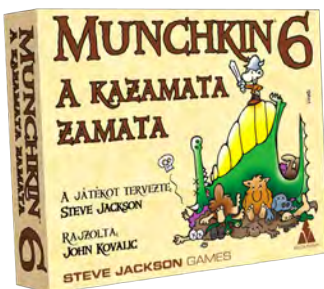
Vadító vadirtók



9789639890817

MUNCHKIN 6

A kazamata zamata



837654320594

MUNCHKIN 6,5

A kripta titka



9789633951163

Humor

Kompetíció



Szerencse

Komplexitás



60-120 perc



3-6



9+



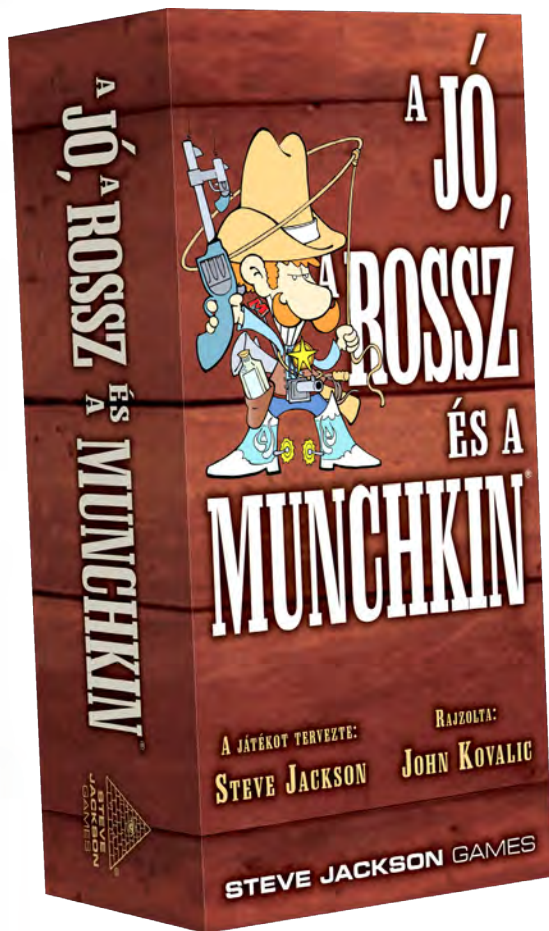
5999556750581



124x96x30

© 2014 Steve Jackson Games

A JÓ, A ROSSZ ÉS A MUNCHKIN



Szörnyet megölni, kincset ellopni, havert hátba löni!

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. A Munchkin-sorozat önmagában is játszható alapjátéka, igazi texasi szájjal és kötélrevaló játékosársakkal!

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.



9+



3-6



60-120 perc



110x220x75



9789633951309

Humor

Kompetíció



Komplexitás

Szerencse



ÚJ!

SUPER MUNCHKIN 2

Nem S-etlenek



 60-90 perc

 3-6

 12+

 9786155314612

 124x96x30

Egy igazi szuperhős képes lenne hátra dőlni a társait? Nem? Hát, egy Supermunchkin képes rá!

A játékosok ezúttal olyan rémekkel szállnak harcba, mint a satnya kis Vödör vagy a Bolygóevő Srác. A Munchkin-sorozat önmagában is játszható alapjátéka, szuperképességekkel és még szuperabb gonoszokkal.

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, helyzetfelismerés.



 60-120 perc

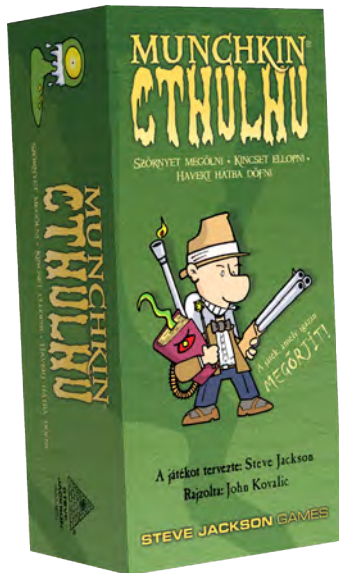
 3-6

 9+

 837654320471

 110x220x75

MUNCHKIN CTHULHU



MUNCHKIN CTHULHU 2

Cthulmú hívása



60–120 perc | 2–6 | 12+

837654320549

122x94x25

MUNCHKIN CTHULHU 3

A borzadalmos kriptá



90 perc | 3–6 | 10+

9789633951156

122 x 94 x 25

H.P. Lovecraft horrorvilágának „örjítő” paródiája.

A játékosok nyomozókat irányítanak, hogy örültebbnél örültebb fegyverekkel küzdjenek a Mérhetetlen Vének és az őket követő kultisták – és egymás – ellen... Önállóan is játszható alapjáték és fergeteges kiegészítők.

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.

10+

3–6

60–120 perc

110x220x75

9789639890879

Humor

Kompetíció



Komplexitás

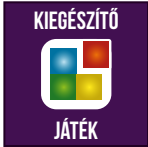
Szerencse

MUNCHKIN WARHAMMER 40.000



MUNCHKIN WARHAMMER 40.000

Malaszt és mordály



MUNCHKIN WARHAMMER 40.000

Vadak és varázslók



9789633950005

124x96x30

10+

9789633950012

124x96x30

10+

Döfjétek egymást hátba a jövő sötét úrháborúiban!

Rúgd be az ajtót, küzdj meg a szörnyekkel... vagyis lőj a lézerfegyverrel, vegyél részt egy zárandokúton a Szent Terrára – de a lényeg igazából maradt: sose bízz a társaidban! A Warhammer 40.000 világában játszódó, önállóan is játszható Munchkin-alapjáték és kiegészítők.

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.



60-90 perc

3-6

12+

9786155314995

110x220x75

MUNCHKIN ZOMBIK



MUNCHKIN ZOMBIK 2

Kar-hatalom



MUNCHKIN ZOMBIK 3

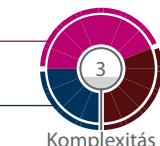
Beteg helyek



Adj agyat – vagy elveszem!

A játékosok ezúttal nem hősök, hanem zombik, akiknek le kell győzniük a félelmetes és furcsa szörnyeket (tűzoltó, szuperhős, focistamama...), és persze játékos társaikat! Agyrohasztó, önállóan is játszható Munchkin-alapjáték kiegészítővel.

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.



KOMMUNIKÁCIÓS JÁTÉKOK



A kommunikációs társasjátékok a partijátékok egy olyan csoportja, amelyben az egymásra figyelés a főszerep. Ötletgazdag és intenzív, vidám közösségi érzést nyújtanak. A játékelményt egy információ szabályok által keretek közé szűkített átadása, illetve fogadása adja, azaz a játékosok feladata kettős: egyrészt úgy kell kommunikálni, hogy a többi játékos azt értelmezni, dekódolni tudja, másrészt ők maguk is fogékonyak legyenek, tudják venni játékos társaik üzeneteit. A kommunikációt azok a játékok még ötletesebbé és szórakoztatóvá teszik, ahol a játékosok csapatokra oszlanak, és a küldött információkat a játék kereteinek megfelelően kell megformálni – hogy az ellenfél csapatának ne származzon belőle előnye.

A csapatjátékok legfrissebb újdonságai közé tartozik a *Hullámhossz*, amely már a magyar megjelenése előtt sok elismerést vívott ki. Díjnyertes játék családi verziója a *Fedőnevek Disney*. Különleges játékelményt ad a *Túlvilági történetek*, amelyben a játékosokat egyikőjük, mint szellem irányítja, és megpróbálják az általa adott információkból a többiek előtt a kísértet történetét összerakni.

Újdonságaink közé tartozik a *Képerzék* is, amely elnyerte az *Év játéka* díjat (Spiel des Jahres), ahogyan egy évvel előtte a kooperatív *Csak egy* is, azelőtt három évvel pedig a *Fedőnevek*. Ezek a kommunikációs játékok méltó utódai a modern társasjátékok között klasszikusnak számító *Dixit*nek. Ugyanígy sok elismerést söpört be a *Kódfejtő*, amely a nemzetközi társasjáték-rajongók honlapján az első számú kedvencé vált a partijátékok között. Különleges kommunikációs játék a *The Mind – Érezz rá!*, amely azon játékok sorát koronázza meg, amelyekben a kommunikáció korlátozott – szinte a nulláig. Ezzel szemben az *Igen?* és ikertestvére, az *Igen? És...* teljesen nyitott beszélgetésre buzdítja a játékosokat, hogy még jobban megismerhessék egymást.

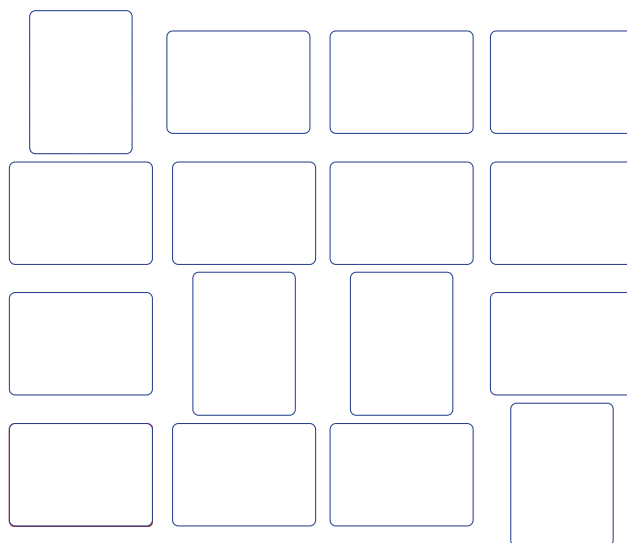
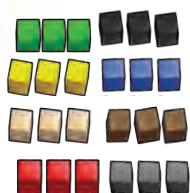
A versengésért nem lelkesedő társasjátékosoknak is kedveskedtünk: idén a *kooperatív* játékok sorát (a *Csak egy* és a *Fedőnevek négy szemközt* után) a partijátékairól híres kiadó újabb játékával bővítettük: a *Titkos szavak*ban a játékosoknak a társaik előtt lévő betűkből kell szavakat alkossanak, hogy ezzel rávezessék őket, mik is a betűik.

ÚJ!

KÉPÉRZÉK



Év
Játéka-díj
2020



Képesek vagytok rá?

A játékosoknak különböző készletek (építőkockák, faágak és kavicsok, cipőfűzők stb.) segítségével kell rávezetniük a többieket a kitalálandó fényképükre. Ezeket a készleteket körről körre továbbadják, így mindig más módon kell megközelíteniük a feladatot. Zseniális, Év játéka díjas, asszociációs partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: kreativitás, színelismerés, formafelismerés.



8+



3-5



20-30 perc



297x297x75



5999556752813

Gyorsaság

Kompetíció

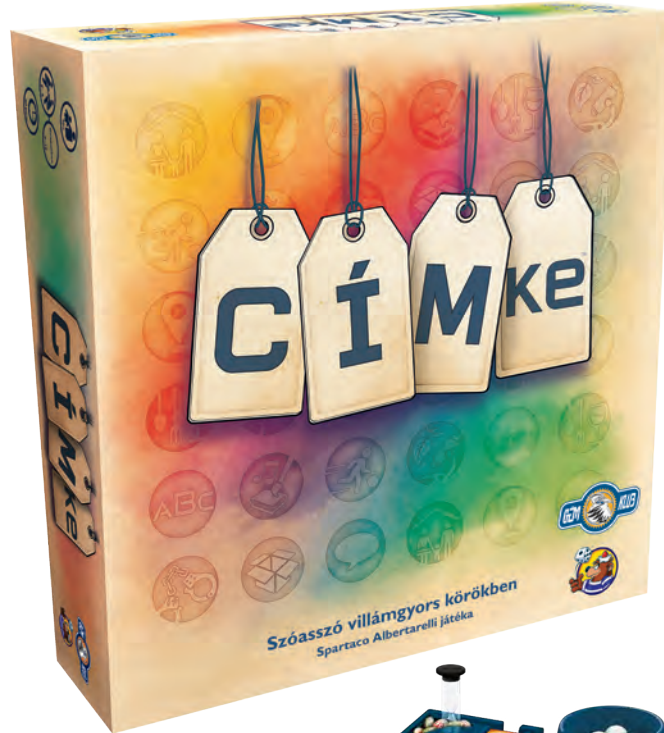
Kreatív
gondolkodás

Humor

Képlátás

Komplexitás





Alkossatok szavakat a megadott kezdőbetűkkel változatos témákban – villámgyorsan!

A játékosoknak rengeteg témakör és kezdőbetű kombinációjára kell a lehető leggyorsabban szavakat mondaniuk. Autómárka U-val vagy valami puha dolog J-vel... vagy akár T-re végződő fagyaltíz! A klasszikus „ország, város...” modern, pörgős változata.

Kiemelten fejlesztett területek: nyelvi kreativitás, intuitív döntési készség.



30 perc



2–4



10+



599556752158



290x290x70

ÚJ!

Fröccs



MAGYAR



KIADÁS

EGYSZERŰ



SZABÁLYOK



A Fröccs társasjátékot Hajnóczy Soma kétszeres bűvészvilágbajnok tervezte, aki több mint 40 országban adott elő, videóit több mint 50 000 000-szor nézték meg online, és rendszeres fellépője a Showder Klub tévéműsornak. A Fröccs játékról is készít videóit, és széles körben fogja terjeszteni.

Keverj egy jó fröccsöt, és add el – csak a többiek bele ne kavarjanak!

A játékosok kocsmahősök szerepébe bújva igyekeznek minél több és többféle fröccsöt felszolgálni. Eközben fél szemüket a konkurencián tartva próbálják azok dolgát megnehezíteni – de el is fogadhatják az alkudozó ellenlábask megvesztegetését. Magyar fejlesztésű, könnyed és vidám kártyajáték, amely nem mentes némi gonoszkodástól.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, gazdaságosság, könnyedség, következmények vállalása.



18+



2–6



30 perc



150x220x40



5999556753049

Taktika

Kompetíció

Tematika

Szerencse

Komplexitás



ÚJ!

HULLÁMHOSSZ



MAGYAR



KIADÁS

TOP 100
PARTI**Egymásra tudtok hangolódni?**

Az egyik játékos húz egy ellentétpárt (hideg–meleg, vacak–prima, Star Wars–Star Trek stb.), megpörgeti a mutatót, és kiderül, hogy az mennyire olyan, amilyen... Kicsit hideg? Nagyon-nagyon Star Wars? Majd egy utalással megpróbálja rávezetni a csapattársait, hol is állhat a mutató. Zseniális beszélgetős-asszociációs partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: verbális kommunikáció, szociális nyitottság, emberismeret, intuitív döntési készség, könnyedség.



14+



2–12



30–45 perc



267x267x75



599556752967

Fantázia

Empátia



Komplexitás

Humor

Együtműködés



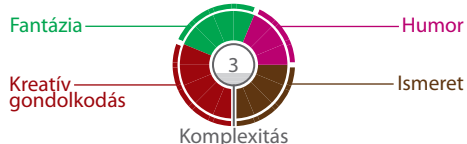
KÓDFEJTŐ



Fejtsétek meg a másik csapat kódját, mielőtt ők fejtik meg a tiéteket!

A két csapat vezetőjének feladata, hogy olyan szavakat találjon ki fordulóról fordulóra, amelyekből a saját csapatuk számára egyértelmű lesz, mely szavaikra gondolt, de az ellenfél nem jön rá... Zseniális szóasszociációs partijáték rutinosabb játékosoknak is.

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



30 perc



3-8



12+



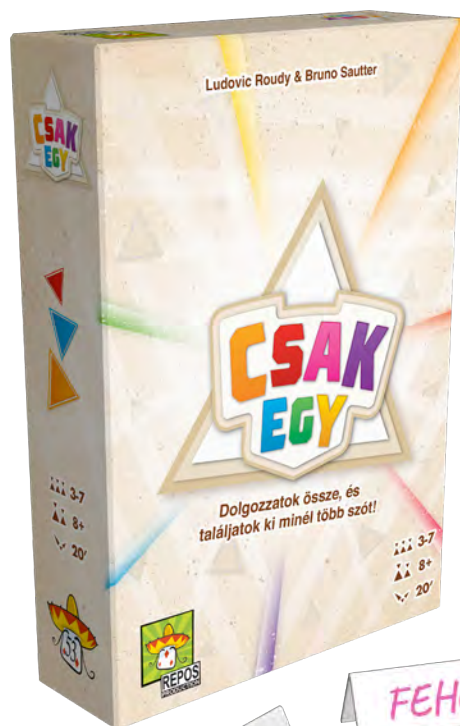
5999556750673



160x230x52



Év
Játéka-díj
2019



Csak egy szót csak egy szóval! – vezessétek rá játékosaitokat a megoldásra!

A játékosok közösen, egy-egy szó segítségével próbálják meg kitalálni a feladványt az egyikükkel – de ha ugyanazt a szót többen is felírják, azt ki kell venni a segítségék közül. Fantasztikus, egyszerű szabályú, Év játéka díjas partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: fogalomalkotás, nyelvi kreativitás, kooperáció.



8+



3-7



20 perc



160x230x49



5999556752165

Empátia

Kreatív
gondolkodás



Együttműködés

Komplexitás



Titkos Szavak

ÚJ!



Ki tud jobb szót alkotni?

A játékosok közösen, fordulóról fordulóra újabb szavakkal vezetik rá egymást a betűikre – mert mindenki csak a többiekét látja, a sajátját nem... Kooperatív szóasszociációs partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: nyelvi kreativitás, deduktív gondolkodás, kooperáció.

Együttműködés



Taktika

Komplexitás

Logika



45 perc



2–6



10+



5999556752745



160x230x50



FEDŐNEVEK

Disney

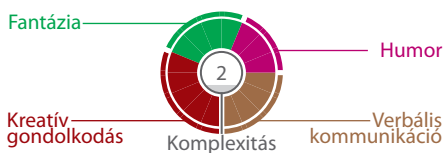
U!



Ki tudja okosabban összekapcsolni a Disney világának szereplőit?

A két csapat vezetőinek olyan szavakat kell kitalálniuk, amelyek segítségével a társaik rájönnek, hogy a kirakott 16 képből melyek a sajátjaik. Fergetes szóasszociációs családi partijáték.

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



15 perc



2-8



8+



5999556752608



160x230x50

FEDŐNEVEK KÉPEKKEL



Két kémcsapat összecsapása: melyikük kapcsolja össze kreatívabban az ügynökeiket rejtő képeket?

A két csapat vezetőinek olyan szavakat kell kitalálniuk, amelyek segítségével a társaik rájönnek, hogy a kirakott 20 képből melyek a sajátjaik. Nagyszerű szó- és képasszociációs partijáték.

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



10+



2-8



15 perc



160x230x50



5999556750314

Együttműködés

Fantázia

Kreatív
gondolkodásVerbális
kommunikáció

Komplexitás

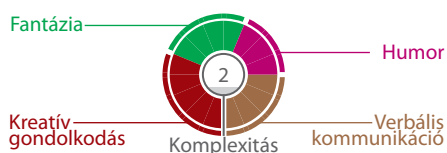




Két ügynökség együttműködése: kapcsoljátok össze időben a fedőneveiteket!

A játékosoknak olyan szavakat kell kitalálniuk, amelyek segítségével a társuk rájön, hogy a kirakott 25 szóból melyek a sajátjai – és fordítva. A Fedőnevek négy szemközt kiváló, együttműködésen alapuló, szóasszociációs partijáték két fő (vagy két csapat) részére.

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



15 perc



2, 4



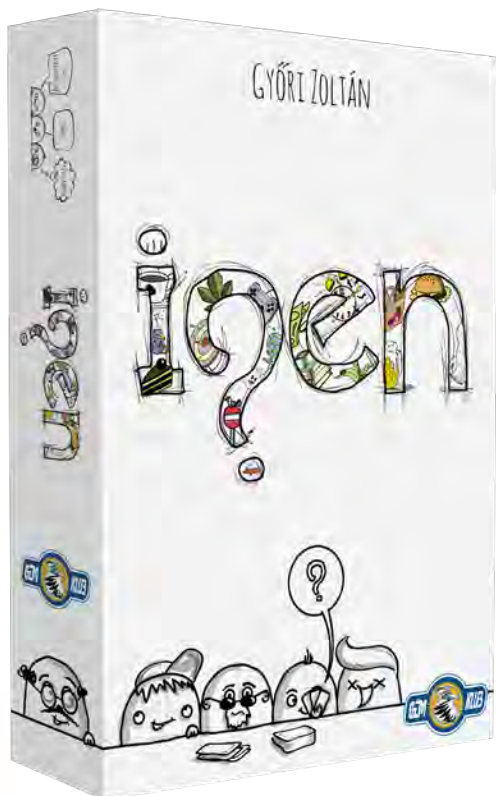
11+



5999556750543



160x230x50



Az érdekes kérdések beszélgetésindító partijátéka.

A játékosok könnyed és komoly kérdésekre válaszolnak igennel vagy nemmel – és meg kell tippelniük, vajon a többiek hogyan válaszoltak... Magyar fejlesztésű beszélgetésindító társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: emberismeret, szociális nyitottság, önismeret.



9+



2-6



30 perc

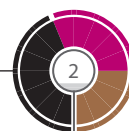


150x220x40



5999556752103

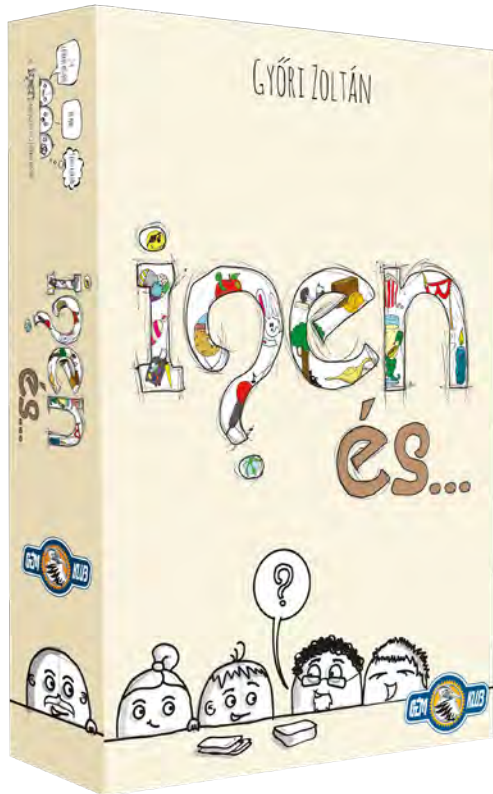
Empátia



Komplexitás

Humor

Verbális kommunikáció



Az érdekes kérdések beszélgetésindító partijátéka – még több kérdés, még több játékos!

A játékosok könnyed és komoly kérdésekre válaszolnak igennel vagy nemmel – és meg kell tippelniük, vajon a többiek hogyan válaszoltak... Önállóan is játszható és kombinálható az Igen? társasjátékkal. Magyar fejlesztésű beszélgetésindító társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: emberismeret, szociális nyitottság, önismeret.




30 perc


2-6


9+


5999556752486


150x220x40

ÚJ!

TÚLVILÁGI TÖRTÉNETEK



Szörnyű baleset történt – vagy bűnügy?

A szellemet alakító játékos megpróbálja rávezetni a többieket a halálának történetére – akik tarotkártyáik segítségével kérnek információt tőle: a szellem a hátukra rajzol, vagy kötelekből alkot mintát, esetleg a szellemtáblával ír le pár betűt... Különleges hangulatú partijáték, amely kooperatív módban is játszható.

Kiemelten fejlesztett területek: kreativitás, nonverbális kommunikáció, deduktív gondolkodás.

12+

2–6

30–50 perc

295x295x55

5999556752875

Fantázia

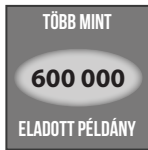
Együttműködés

Kreatív
gondolkodás

Komplexitás

Humor

Logika



MYSTERIUM



Nyomozatok együtt médiumokként!

Az egyik játékos gyönyörű kártyák segítségével, szellemként fogja rávezetni a többi játékost arra, hogy kik, hol és mivel követtek el gyilkosságot az ódon kastély falai között. Gyönyörű, együttműködésen alapuló, különleges hangulatú partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, emberismeret, felelősség.



45-90 perc



2-7



10+



3558380035930



290x290x81

Dixit



Év Játéka-díj
2010



A fantázia és csodás festmények partijátéka.

A játékosok gyönyörű festménykártyákat kapnak, a soron lévő „mesélő” kiválaszt egyet a kezéből, amelyről mond egy utalást: egy szót vagy akár egy egész történetet. Majd a többi játékos is választ a sajátjai közül ugyanezen utalás alapján. Összekeverjük a választott kártyákat, és a játékosok megtippelik: vajon melyik lehetett a mesélő? Világszerte népszerű, Év játéka díjas családi partijáték.

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



8+



3-6



30 perc



282x282x58



5999556751601

Fantázia

Empátia

Humor

Kreatív
gondolkodás

Komplexitás

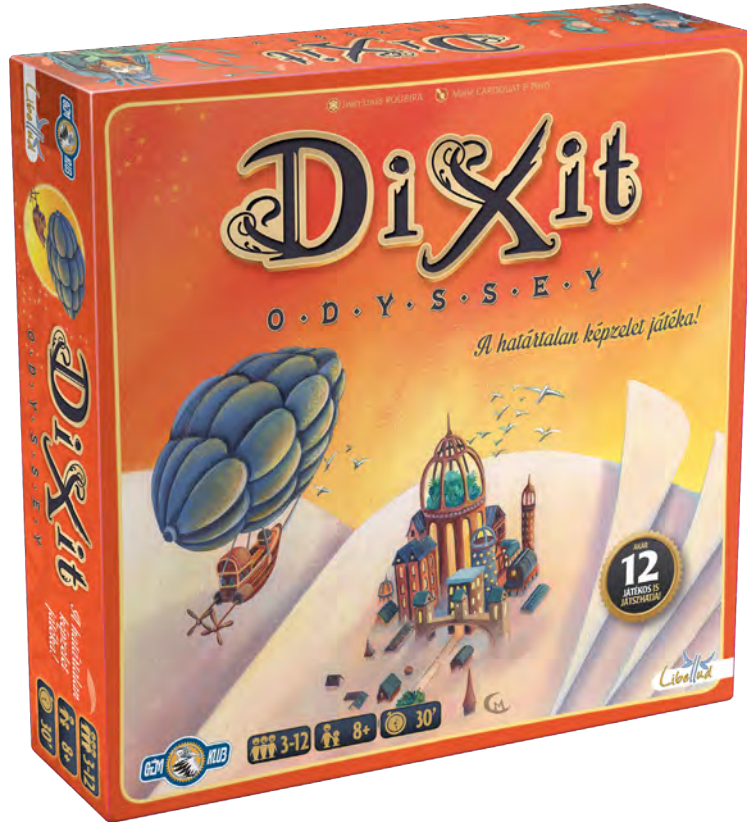
Verbális
kommunikáció





Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



A fantázia és csodás festmények partijátéka – még több játékosnak.

Gyönyörű festménykártyákat kapnak a játékosok, a soron lévő „mesélő” kiválaszt egyet a kezéből, amelyről mond egy utalást: egy szót vagy akár egy egész történetet. Majd a többi játékos is választ a sajátjai közül ugyanezen utalás alapján. Összekeverjük a választott kártyákat, és a játékosok megtippelik: vajon melyik lehetett a mesélő? A világszerte népszerű, Év játéka díjas családi partijáték nagyobb társaságok számára készült verziója. (A festmények különböznek a Dixitben lévőktől.)

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



30 perc



3-12



8+



5999556751618



282x282x58

Dixit



Kalandok



3558380024736

Utazások



5999556751632



Eredet



5999556751649

Álmodozások



5999556751809

A Dixit és a Dixit Odyssey kiegészítői.

Mindegyikben 84, vadonatúj festmény lapul, és más-más hangulatot, világot idéznek végtelen kreativitásra adva lehetőséget a játékosoknak.

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



8+



3-6



30 perc



120x277x41



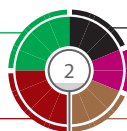
Fantázia

Empátia

Kreatív
gondolkodás

Komplexitás

Humor

Verbális
kommunikáció

Emlékek



3558380031352



Látomások



5999556750222



Harmóniák



5999556750499



Jubileum



3558380057864



Tükörképek



3558380079477



Kommunikációs játékok

Múzsza

* Sugallatok *



Ihlesd meg csapattársaidat!

A játékosok feladata, hogy az egyik csapattársuktól kapott információk alapján megtalálják a megfelelő festménykártyát. Viszont az ellenfél választja ki a kártyát és a segítségadás módját is: egy filmcímmel, vagy levegőbe rajzolással, vagy akár táncolással kell megoldani... Csodásan illusztrált, izgalmas partijáték nagyobb társaságoknak is.

Kiemelten fejlesztett területek: kreativitás, társreflexió.



10+



2-12



30 perc



160x230x47

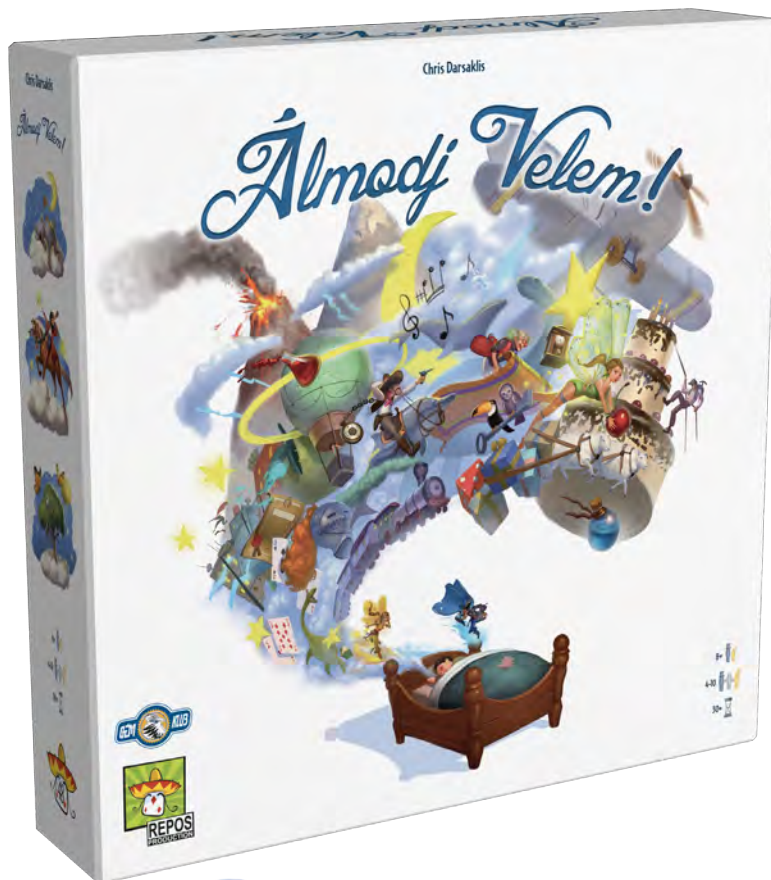


5999556752424





Álmodj Velem!



Rájön-e az álmodó, mit súgnak a fülébe az álomlények?

Minden körben van egy álmodó, aki nem láthatja, milyen festményszerű álmok kártyák következnek egymás után, csak arra hagyatkozhat, amit a többi játékos mond neki. Akik között vannak segítők és akadályozók „álomlények”, más és más célokkal. Az álmodónak rá kell éreznie, kitől kap helyes információt, hogy minél több kártyát kitalálhasson. Egy gyönyörű kivitelű partijáték nagyobb társaságoknak is.

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



30 perc



4-10



8+



5999556750710



278x278x58

The Mind

Érezz rá!



Év Játéka-díj
2018 jelölt



Hangolódjatok egymásra ebben a különleges partijátékban – megérezitek-e, mikor kerültök sorra?

A játékosoknak emelkedő számsorrendben kell lerakniuk a kártyáikat, úgy, hogy nem látják egymás lapjait és nem is beszélhetnek a sajátjaikról... Világszerte népszerű, kooperatív partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, emberismeret, intuitív döntési készség, könnyedség.



8+



2-6



20 perc



100x130x23



5999556751991

Empátia



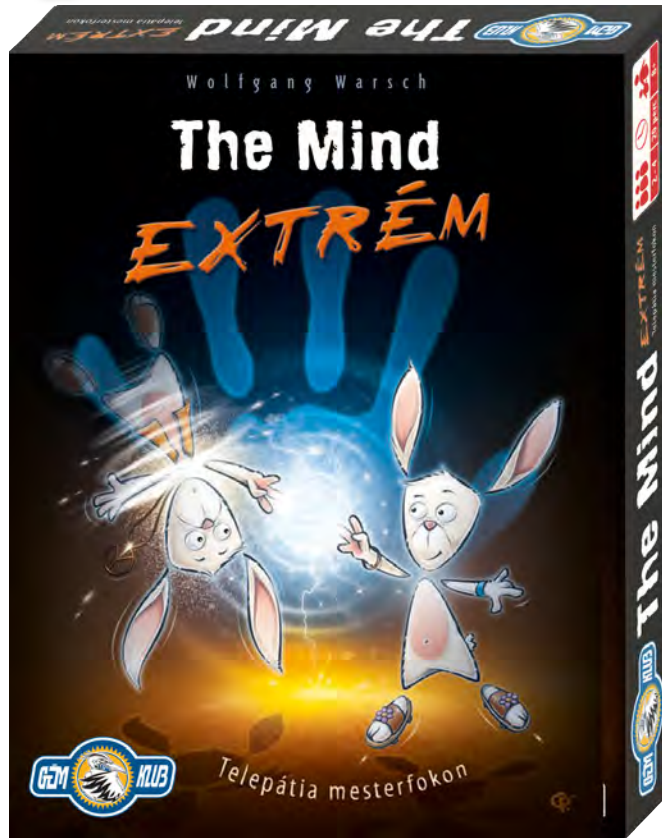
Komplexitás

Együttműködés

Logika



The Mind EXTREM



Egymásra hangolódás haladóknak – megérezitek-e, mikor kerültök sorra ebben a különleges és felturbózott partijátékban?

A játékosoknak emelkedő, illetve csökkenő számsorrendben kell lerakniuk a kártyáikat, úgy, hogy nem látják egymás lapjait és nem is beszélhetnek a sajátjaikról. Különleges, kooperatív partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, emberismeret, intuitív döntési készség, könnyedség.



20 perc



2-4



8+



5999556752622



100x130x23

CONCEPT



Mensa 2014



Év Játéka-díj
2014 jelölt

Képes barkochba: vezesd rá a többieket a feladvány megoldására!

A táblán kis képecskék jelenítenek meg tulajdonságokat: színeket, formákat, méreteket, témákat. A soron lévő játékosnak választania kell egy neki tetsző feladványt egy kártyáról, és addig kell elhelyeznie kis jelzőket a megfelelő tulajdonságokhoz, míg valaki ki nem találja azt. Egyszerű szabályú, Év játéka díjra jelölt családi partijáték – nagyobb társaságoknak is.

Kiemelten fejlesztett területek: kulturális ismeretek, intuitív gondolkodás, fogalomalkotás.

10+

4-12

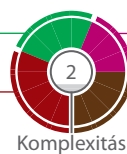
40 perc

275x275x56

5425016922682

Fantázia

Kreatív
gondolkodás



Komplexitás

Humor

Ismeret



SKICC



Gyorsasági firkajáték nem csak művészeknek – elég, ha a lényeget felismerik a rajzodon...

A játékosok kapnak egy-egy szót, amit le kell rajzolniuk úgy, hogy a többiek kitalálhassák – de elég gyorsan, hogy legyen idejük tippelni a többiek rajzaira.

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



5999556752271



160x230x50



20–40 perc



3–6



8+



SZÓCSAPDÁK



Kerüld el az ellenfél csapatának csapdát!

Két csapat igyekszik szavakat megfejtetni, hogy tovább haladhasson a kazamatában, és megszerezze a kincset. A „beszélő” úgy próbálja elmagyarázni a csapatának az épp kitalálendő szót, hogy nem ismeri az ellenfél által leírt csapdászavakat, amiket tilos kimondania... Kiváló szóasszociációs családi partijáték nagyobb társaságoknak is.

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



5999556752325



160x230x50



30 perc



4–8



8+

BÜNJEBELK

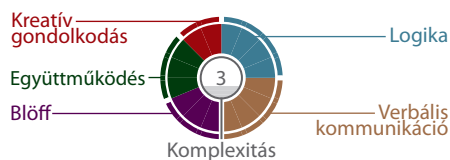
GYILKOSSÁG HONGKONGBAN



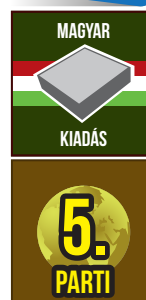
A nyomozók között rejtőzik a gyilkos... sikerül-e másra terelnie a gyanút?

A játékosok nyomozókat alakítanak, akik közé befurakodott a gyilkos. Egyikük, a törvényszéki szakértő próbál nyomokat adni, hogy melyikük előtt lévő kártyák között van a gyilkos fegyver és a perdöntő bizonyíték.

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



5999556752073



Két tengeralattjáró legénységének élethalálharca.

Két csapat igyekszik kilőni a másik tengeralattjáróját, úgy, hogy minden csapatagnak más a feladata. A gépész és az első tiszt felel a hajó működéséért, a kapitány adja ki a parancsokat – a lokátoros pedig lehallgatja az ellenfél kapitányát... Nagyon izgalmas, valós idejű, különleges társasjáték nagyobb társaságoknak.

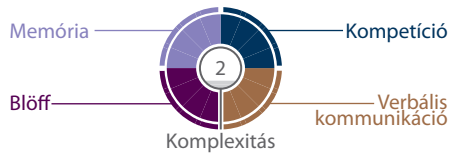
Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, esélykalkuláció, analitikus gondolkodás, logikai megoldás, reakció.



3760146644069



Álarcosbál



Álarcok színes kavalkádja – és nem mindig tudni, ki van az álarc mögött...

A játékosok egy karneváli forgatagban cserélgetik álarcaikat úgy, hogy egy idő után maguk sem tudják biztosan, milyen maszkot viselnek. Ezért amikor elő kell lépnie egy-egy szereplőnek, többen is jelentkezni fognak, és aki tévedett, az bizony fizetni fog! Fordulatos, titkos szerepes partijáték nagyobb társaságoknak.

Kiemelten fejlesztett területek: dedukció, esélykalkuláció, kombinációs készség.



5999556751922



107x198x38



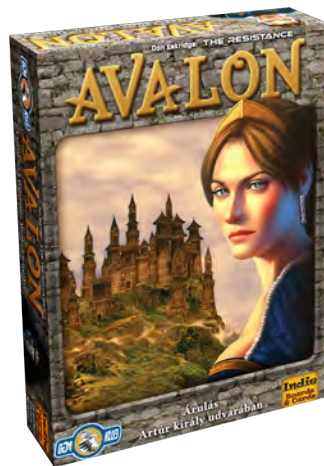
30 perc



2-13



10+



AVALON



Ármánykodás és titkos szerepek Artúr király udvarában.

A játékosok célját az határozza meg, hogy melyik csapathoz tartoznak: meg kell találniuk a Szent Grált vagy meg kell akadályozniuk ezt. Viszont nem mindenki tudja, kikkel is van egy csapatban... Egymásra figyélssel, logikus következtetésekkel rájöhetnek, és győzelmet arathatnak! Nagy sikerű, titkos szerepes társasjáték nagyobb társaságoknak.

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



5999556750406



150x200x45



30 perc



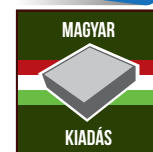
5-10



13+

LÉPTEN-NYOMON

AMSZTERDAM



Két nyomozócsapat versenyfutása Amszterdam színes utcáin.

A csapatok vezetői képek segítségével igyekeznek rávezetni társaikat arra, merre haladjanak a táblán – kikerülve a csapdákat és elsőként felderítve a bűnügyet! Gyorsasági képesszociációs partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, vizuális differenciálás, intuitív döntési készség.



10+



2-8



30 perc

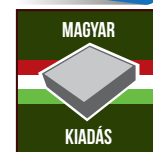


160x230x50



5999556752066

LélekPillangó



Ismerd meg önmagadat és társaidat!

A játékosoknak az a feladatuk, hogy megtippeljék, melyik társuk melyik képet választaná önmaga számára – amiből érdekes beszélgetések alakulnak ki... Magyar fejlesztésű, egymás megismerését segítő, különleges partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, önismeret, emberismeret, mások érzéseinek és szándékának észlelése.



7+



2-6



15-60 perc



210x210x50



5999556751663



Vérfarkasok

Millers Hollow-ban



Vérfarkasok a békés falusiak ellen – de vajon ki kicsoda...?

A vérfarkasok minden éjjel elragadnak valakit, és a falusiak nappal megpróbálnak rájönni, kik voltak az elkövetők. Ebben segítségükre lehet a jövődömondó, a vadász vagy akár a boszorkány is, amíg nem válnak ők is áldozatokká... Klasszikus titkos szerepes partijáték akár 18 főnek is.

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



5999556751946



90x90x20



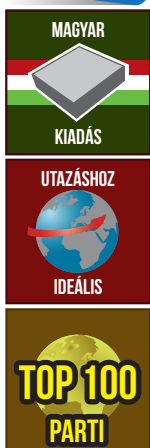
20–30 perc



8–18



10+



SKULL



Gyönyörű és könnyed blöffölős partijáték – az élet és halál mexikói motívumaival.

A játékosok a többiek elől rejtetten virág- és koponyalapokat raknak maguk elé, és a legbevallásabb megpróbál minél többet felfordítani anélkül, hogy koponyát találna.

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, kombinációs készség.



5999556751953



135x135x58



15–45 perc



3–6



10+

CSÖTANY- PÓKER



MAGYAR



KIADÁS

UTAZÁSHOZ



IDEÁLIS

**TOP 100
PARTI**

Sózd rá a valakire a szörnyen ronda állatokat!

A játékosok megpróbálnak ellenfeleikkel elvitetni négy ugyanolyan állatkártyát, megnevezve az egymásnak titkosan adott lapokon szereplő állatokat. Vagy épp nem azt az állatot megnevezve... Pörgős, kiszúrós blöffkártyajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, emberismeret.

Blöff

Taktika



Komplexitás

Humor



8+



2-6



20 perc



110x110x35



5999556751564

DOBD A TÉMÁT!



MAGYAR



KIADÁS

UTAZÁSHOZ



IDEÁLIS

Dobjatok a kockákkal, és párosítsátok össze a kezdőbetűket a témákkal!

A dobókockák meghatározzák a témákat és a lehetséges kezdőbetűket, és a játékosok a megfelelő szavak bekiabálásával villámgyorsan párokat alkotnak belőlük. Zsebre vágható, pörgős „ország, város...” kockajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: nyelvi kreativitás, reakciókészség.

Gyorsaság



Komplexitás

Ismeret



8+



2-6



15 perc



83x121x40



5999556752301

CSÓTÁNYPÓKER ROYAL



A blöffös kártyajátékok koronázott királya!

A játékosok az undi állatokat ábrázoló kártyáikat próbálják rászózni ellenfeleikre úgy, hogy ne lehessen tudni: igazat mondtak a kártyáról vagy blöfföltek – ráadásul néhányon még korona is van, csak hogy teljes legyen a zűrzavar... Egyszerű szabályú, blöffös, kiszúrós partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, emberismeret.



ORSZÁG-VÁROS, BETŰ-TÉMA



Ki talál hamarabb egy odaillő szót?

Két csapat verseng a győzelemért: különböző témakörökben kell helyt állniuk az ábécé betűi alapján. Viszont nem fontos, hogy az adott betűvel kezdődjön a szó, elég, ha szerepel benne. A klasszikus „ország, város...” újragondolása, amiben nincs szükség sem papírra, sem ceruzára.

Kiemelten fejlesztett területek: nyelvi kreativitás, reakciókészség.



ÁLMODJ HÁT!



Alkossatok a kártyáitokból közösen egy mesét – és a végén emlékeztetek is rá!

A játékosok kártyákat játszanak ki a közös kupacba, történetbe fűzve az azokon látottakat. Amikor lepereg az óra, egymást segítve vissza kell idézniük a mesét. Szép asszociációs partijáték nagyobb társaságoknak is.

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



7+



2-8



15-20 perc

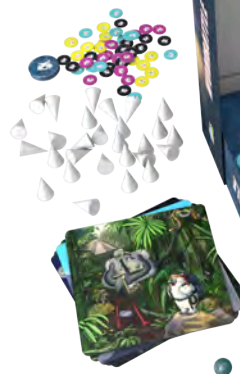


170x240x56



9789633951583

WOMBATTLE



A mókás kihívások és nagyszerű ötletek partijátéka!

A játékmester egy dobási mechanizmussal és kártyák segítségével határozza meg a többi játékos számára, hogy mit kell előadniuk. A legjobban sikerülteket a játékosok szabadon díjazzák. Különleges, kreatív partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: kreativitás, mozgáskoordináció.



10+



3-10



30 perc



190x275x65



5992323230088

FOZTOGATÓK



A Sötét Nagyúr a kincsei őrzését csatlósaira bízta, akik alig várják, hogy lenyúlhassanak belőle pár aranyat...

A játékosok a kártyapakliból húznak, és elsőpró kombinációkat játszanak ki, hogy zsákmányra tegyenek szert – illetve, hogy meggátolják a többi játékos hasonló kísérletét. Gyors és könnyed kártyajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, konfliktuskezelés.



9789633950180



100x195x35



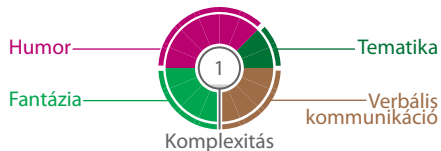
15–30 perc



2–6



10+



Ki tudod dumálni magad?

A játékosok nehéz feladatot kaptak a Sötét Nagyurat megszemélyesítő játékostól – és most próbálják egymásra háritani a felelősséget, hogy miért is buktak el... Vicces kommunikációs partijáték nagyobb társaságoknak is.

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



9789639679177



101x193x33



25–50 perc

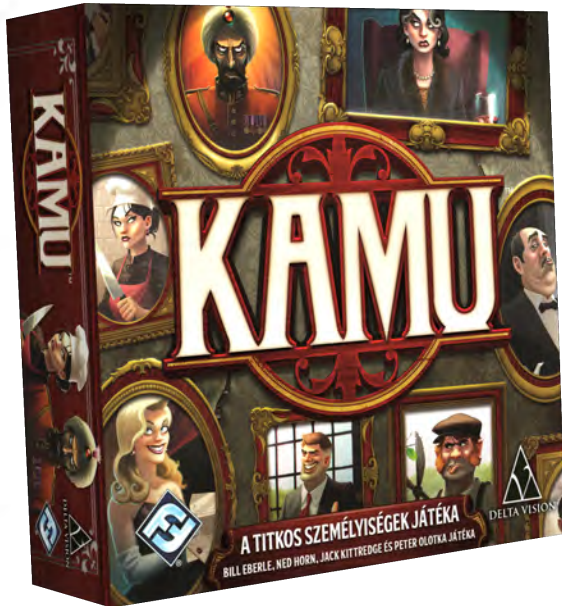


4–10



9+

KAMU



Az örökségért vívott küzdelemben bárki bárkinek kiadhatja magát!

Minden szereplőnek különleges képessége van, amellyel pénzhez, presztízshez juthat – akár a többiektől is –, vagy megvédelheti 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! Pörgős titkos szerepes partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, esélykalkuláció, társreflexió.



10+



3-12



45 perc



125x125x40



9789633950944

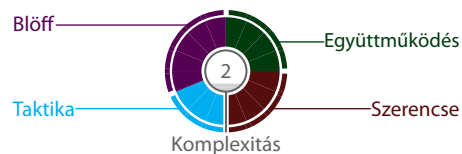
LÉGY RÉSEN!



A Dolog itt van köztünk...

A játékosok célja rájönni, kiket fertőzött meg a Dolog, és elpusztítani őket... vagy mindenkit megfertőzni! Félelmetes partijáték nagyobb társaságoknak.

Kiemelten fejlesztett területek: dedukció, emberismeret, fogalmazás



13+



4-12



15-60 perc



101x193x33



8051277170035

GYORSASÁGI ÉS ÜGYESSÉGI JÁTÉKOK



A gyorsasági és ügyességi játékok a partijátékok egy olyan csoportja, amelyben ügyes mozdulatok és jó reakcióidő szükségesek a győzelemhez. Általában rövid játékidő és egyszerű szabályok jellemzik, ennek köszönhetően minden korosztály könnyen elsajátítja, és egyenlő eséllyel játszhatja – ráadásul bármilyen helyzetben elővehető!

Igaz ez a *Cica, pizza, taco, gida, sajtra*, amely tavaszi megjelenése óta hamar a legkedveltebb partijátékok közé emelkedett. Bár a kijátszott kártya és a kimondott információ összekapcsolása régi megoldás, ez a ritmusjáték mesterien használja ki a mechanizmus nyújtotta lehetőségeket. Hasonlóan élvezetes játék a *Gobbit*, amelyben a felcsapott lapunk bármelyik másik játékos lapjával konfliktusba kerülhet – mint zsákmány vagy mint ragadozó! Kifejezetten rajongók számára készült a *Dobble Harry Potter*, a jól ismert kerek dobozban lévő kártyákra ezúttal a varázsvilág legfontosabb szereplői és varázstárgyai kerültek. A *Dobble* a leggyorsabban tanulható, legrövidebb játékidőjű társasjáték – de nem ettől lett koronázatlan klasszis. A szemet-agyat megtévesztő játékot matematikailag kiszámolt rajzkiosztással készítették, és hogy ez mennyire jól működik, az töretlen népszerűségén is látszik.

A *Panic Lab* is a nagy klasszikusok közé tartozik: a laboratóriumi amőbakeresés bár matematikai gondolkodást igényel, játék közben mégis a keresés izgalma érvényesül. Nem maradhat el a klasszikusok közül a *Cortex*-család. Minden kis doboz számtalan kártyája nyolc különböző típusú kihívás elé állítja a játékosokat, amelyekre a tapogatható lapok teszik fel a koronát, a legújabb játék pedig egy másik érzéket mozgat meg: a szaglást.

Az ügyességi játékok közül a *Csúszkalandot* érdemes kiemelnünk, melyben a játékosoknak együtt kell működniük ahhoz, hogy a guruló főszereplő szintről szintre végigjárhassa útját. Az *Észvesztő útvesztő* párharcában nem csak az ügyesség, de az okos tervezés is szerepet játszik – persze csak ha elég gyorsan fel tudja a játékos építeni azt a labirintust, amiben ellenfele lassabban tudja végiggyúrítani a golyót, mint ő az ellenfél labirintusában.

Ú!

Cica, pizza, taco, gida, sajt



Azt látod, amit hallasz? Csapj le gyorsan!

A játékosok sorban csapják fel a kártyáikat, miközben ki kell mondaniuk a soron következő szót. Ha egyezik a kártya a szóval, vagy különleges kártya jelenik meg, azonnal reagálniuk kell a játékosoknak, és a leglassabbnak el kell vinnie az összes kártyát. Pörgős, zsebre vágható, vidám partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.



8+



2-8



10-30 perc



80x120x40



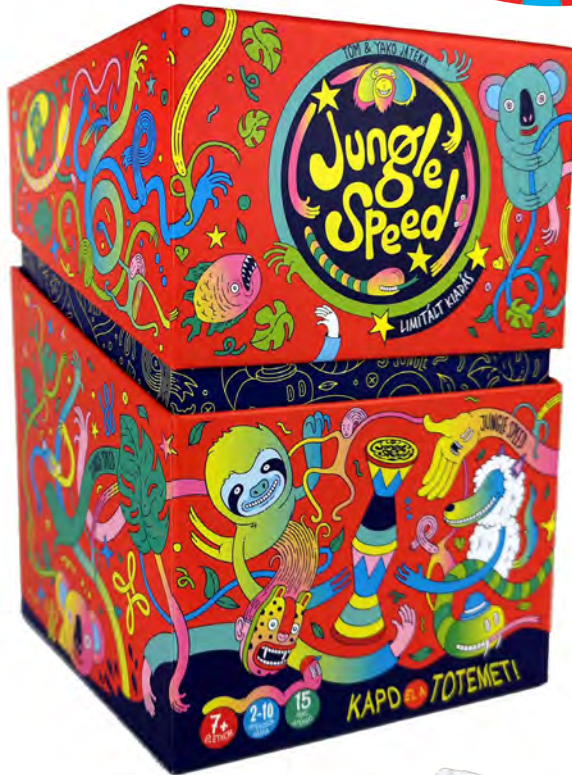
5999556752585

Képlátás



Komplexitás

Gyorsaság



Fereteges totemes partijáték, ahol a gyorsaság és a megfigyelés számít!

A játékosok egymás után csapják fel kártyáikat, és ha feltűnnek egyező képek, villámgyorsan el kell ragadják az asztal közepén lévő „totemoszlopot”. Egyszerű szabályú, pörgős partijáték nagyobb társaságoknak is.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.



3558380072416



105x105x152

Cortex

Challenge



Gyorsasági és
ügyességi játékok

Gyorsuld le a többieket nyolcféle agymegmozgató feladványban!
A játékosok kártyáról kártyára nyolc, az agyuk különböző területeit igénybe vevő feladványtípusban mérhetik össze gyorsaságukat. A Cortex játékok kombinálhatók egymással.
 Térlátás, memória, párkeresés... és egyedi, kitapintható kártyák!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció, megőrzés, számolás.



8+



2-6



15 perc



135x135x45



5999556750352





CORTEX²

Challenge



3558380072270

Kombinálás, számolás, megosztott figyelem... és különleges, kitapintható kártyák!

CORTEX³

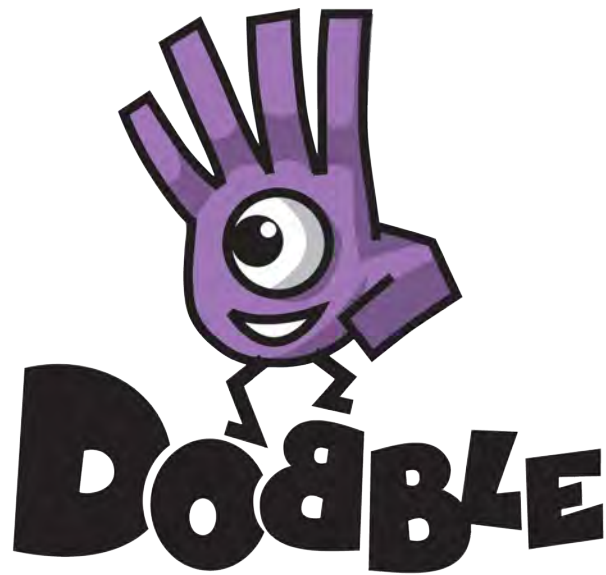
Challenge

ÚJ!



3558380072263

Megfigyelés, következtetés, útvonalkeresés... és fantasztikus, illatos kártyák!




A gyorsaság és felismerés klasszikus játéka!

A kártyákon 8-8 különböző képcske látható, és bármelyik két kártyán mindig van egy ugyanolyan belőlük. A játékosok feladata, hogy a többieknél gyorsabban megtalálják a közös képeket. Pörgős, zsebre vágható kártyajáték 5-féle játékváltozattal.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.



6+



2-8



15 perc



130x130x75



3558380020547

Képlátás

Jelfelismerés



Komplexitás

Gyorsaság



DOBBLE

Harry Potter



A gyorsaság és felismerés játéka igazi rajongóknak!

A kártyákon 8-8 különböző képecske látható a Harry Potter világából, és bármelyik két kártyán mindig van egy ugyanolyan belőlük. A játékosok feladata, hogy a többieknél gyorsabban megtalálják a közös képeket. Pörgős, zsebre vágható kártyajáték 5-féle játékváltozattal a varázsvilág szerelmeseinek!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.



15 perc



2-8



6+



3558380020547



150x150x75

Csúszkaland



Hangoljátok össze ügyesen a mozdulataitokat, hogy Görög lovag felszabadíthassa a királyságot!

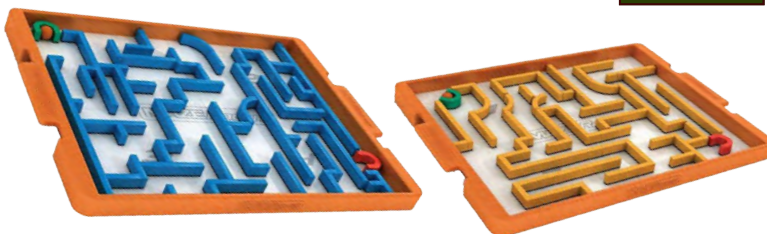
A játékosok pályáról pályára kalandoznak Görög lovaggal, úgy döntögetve a saját irányukból a játéktáblát, hogy a lovag kikerülje a csapdákat, ellőkdösse az ellenségeket és eljusson a célba. Nagyon szép, együttműködésen alapuló, ügyességi családi társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: finnomotoros készség, kooperáció, koncentráció.



5999556752295

ÉSZVESZTŐ Útvesztő



Tervezz, építs, légy gyors!

A két játékos (vagy két csapat) igyekszik gyorsan olyan labirintust építeni, amin az ellenfél nehezen tudja végigvezetni a golyót. Különleges logikai-ügyességi társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: helyzetfelismerés, analitikus gondolkodás, gyorsasági koordináció.



5999556750024



Egyszer préda, máskor vadász – ismerd fel gyorsan!

A játékosok sorban felcsapják a kártyáikat, míg rá nem csapnak egy prédára, hogy elkapják azt – vagy a saját kártyájukra, hogy megvédjék egy ragadozótól... Nagy csavar, hogy a „kieső” játékosok szellemekként tudják keseríteni a bent maradók életét. Pörgős partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: reakciókészség, szinfelismerés, vizuális differenciálás.



5999556752332



130x130x75



10–20 perc



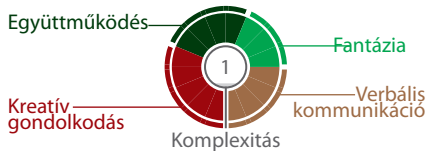
2–8



6+



KINCSRE FEL!



Érj el elsőként a kincshez!

A játékosoknak a saját útvonalkártyáikból kell a leggyorsabban megépíteniük a kincshez vezető, pontos utat. Egyszerű, pörgős, zsebre vágható családi társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, sorba rendezés.



3770000904642



130x130x80



10 perc



2–4



7+



TÖBB MINT
300 000
ELADOTT PÉLDÁNY



Mensa 2012



Ki találja meg a leghamarabb, hová szökött az amóba?

A játékosok egy időben, egymással vetélkedve keresik a körben elhelyezkedő lapkák között az eltűnt amóbát – ami bizonyos pontokon átváltozhat. Népszerű logikai családi játék.

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, reakció, vizuális differenciálás.



8+



2-10



10-30 perc



110x145x20



3421271400714

Képlátás

Jelfelismerés



Gyorsaság

Komplexitás



SHERLOCK EXPRESS



Képlátás — Felismerés
 Kompetíció — Gyorsaság
 Komplexitás

Csapj le a tettesre!
 A játékosok hat lehetséges elkövetőből zárják ki azokat, akikre utalnak a felcsopott alibikártyák. Amint valaki úgy érzi, már csak egy gyanúsított maradt, le kell csapjon rá. Könnyed családi partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, reakciókészség.

3664824000478 | 110x180x40 | 10 perc | 2-6 | 6+



CRAZY TOWER



Együttműködés — Finommotorika
 Taktika — Térlátás
 Komplexitás

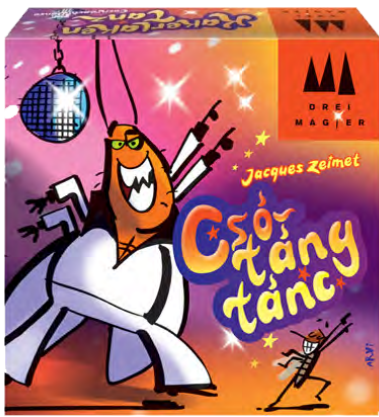
Vigyázz, hogy ne nálad dőljön le a torony!
 A játékosok felváltva tesznek le egy-egy építőelemet a toronyra úgy, hogy az utána következő játékosok nehezen tudják azt a ledőlés veszélye nélkül folytatni. Vidám és színes partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, kombinációs készség, logikai ellenőrzés.

9786155314810 | 110x180x70 | 15 perc | 1-4 | 8+



CSÓTÁNYTÁNC



4001504408695

Gyorsaság

Mozgás-koordináció



Humor

Komplexitás

Legyél te a legügyesebb csótánytáncos!

A játékosok igyekeznek megszabadulni a lapjaiktól úgy, hogy az épp felcsapott kártyájukat „eltáncolják”: meg kell csípniük a saját orrukat, csapkodniuk kell, mint a madaraknak vagy fel kell pattanniuk... hacsak nem tiltja épp azt valami! Mert olyankor kénytelenek villámgyorsan egy másik mozdulatot választani – csak nehogy az is tiltva legyen... Vicces családi kártyajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, reakció.

CSÓTÁNYLEVES



4001504408435

CSÓTÁNYSALÁTA



4001504408398

Szabadulj meg a zöldségektől, hogy a te levesed legyen a legfinomabb!

A játékosok igyekeznek megszabadulni a lapjaiktól úgy, hogy az épp felcsapott kártyájukat megnevezik – hacsak nem azt rakta az előző játékos! Mert olyankor kénytelenek szűrőcsőlni a levesből – vagy elismerően hümmögni, ha az előző játékos már kóstolt... Vicces és népszerű családi kártyajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, reakció, vizuális differenciálás.

Szabadulj meg a zöldségektől, és közben nevesetek nagyokat!

A játékosok igyekeznek megszabadulni a lapjaiktól úgy, hogy az épp felcsapott kártyájukat megnevezik – hacsak nem tiltja épp azt valami! Mert olyankor kénytelenek villámgyorsan egy másik zöldséget megnevezni – csak nehogy az is tiltva legyen... Vicces és népszerű családi kártyajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, reakció, vizuális differenciálás.



6+



2-6



10-20 perc



110x110x35



Gyorsaság

Jelfelismerés



Humor

Komplexitás



DODELIDO



4001504408794



8+

Kiált, ha ugyanolyan látsz!

A játékosok különböző színű állatkártyákat csapnak fel 3 pakliba, és ha közös tulajdonságot látnak, ki kell mondaniuk azt... de ha több dolog is egyezik, akkor Dodelidót kell kiáltani! Zsebrevágható, pörgős családi partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, megoldáskeresési sebesség.

TARANTULA TANGO



4001504408510

Ugass, nyávogj vagy csapdoss szétszaladó pókokat!

A játékosok kártyákat csapnak fel, és utánozzák a rajta lévő állatok hangját. De közben figyelni kell a hálókát is, mert nem mindegy, mikor kell némának maradni vagy lecsapni... Pörgős és izgalmas kártyajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, reakció.

SIMLIS DONGÓK



4001504408817

Tilos csalni? Hát, ebben a játékban nem!

A játékosok igyekeznek megszabadulni a lapjaiktól, amiket „színről színre, számról számról” alapon lehet lerakni – kivéve a dongókat! Azokat bizony el kell tüntetni... Vidám családi kártyajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, megoldás-keresési sebesség, reakció.

CSALÓ MOLYOK



4001504408626

Ne legyél bogaras!

A játékosok igyekeznek megszabadulni a lapjaiktól – a szúnyogot le kell csapni, a pók pedig átad lapot egy ellenfélnek... A molylepkét viszont „el kell tüntetni"! Vicces családi kártyajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, megoldáskeresési sebesség, reakció.

Finommotorika

Ügyesség



Komplexitás

Humor

Blöff



10–25 perc



2–6



7+



150x150x75



COPY OR NOT COPY?



7+



2-6



15 perc



130x130x70



3770000904505



NADA!



7+



2-4



10 perc



76x146x65



4260071900531



QUIZOO



6+



2-8



15 perc



130x130x70



3770000904604



RATTO ZAKKO



8+



2-8



20 perc



150x150x50



4001504408848



SPAGHETTI



6+



2-4



20-30 perc



260x260x56



5900221032819



YOGA SPINNER



5+



2-4



10 perc



190x190x45



019275018429

GYEREKTÁRSASJÁTÉKOK



A gyerektársasjátékok elsődleges tulajdonsága az izgalmas és szórakoztató játékelmény – de csak ha nem mentes a mögötte álló kihívástól. A legfontosabb, hogy a gyerekek megtanulják velük: akkor győzhetnek, ha képesek jobban játszani. Eközben a szülőknek fontos cél az is a játék kiválasztásakor, hogy az a gyerekek készségeit fejlessze. De a legfontosabb fejlesztendő készség továbbra is a játékoság marad.

A különleges és színes játékelményt olyan *újdonságokkal* hoztuk el a kicsiknek, mint az Év játéka díjas *Kingdomino* gyerekverziója, a *Dragomino*. Ebben, a családi verzióhoz hasonlóan, a dominó szabályainak megfelelően kell lapokat letenni, hogy felfedezzük a sárkányok földjét, és minél több sárkánytojást találjunk eközben. Az Év gyerekjátéka díjra jelölték a *Robotok* című játékot, amelyben a kis játékosok rá kell érezzenek egyik társuk iránymutatására. A gyerekeknek együttműködés helyett versenyezniük kell a *Dobble* két új kiadásában: ki találja meg a kerek lapokon az egyező rajzokat, akár a *Bogyó és Babóca*, akár a *Jégvarázs II.* ismerős figurái között. A *Dobble* a gyerekek számára is a legismertebb játék, klasszikusnak számít mind a Kids, mind az Animals változata.

Szintén *klasszikus* a *Sztorikocka*, amelynek több alapkészlete is jelent meg, alkalmazkodva a gyerekek igényeihez, korosztályához, sőt akár a divatos témához is, mint a *Sztorikocka Hősök*. Hamar a legkedveltebbek közé került a *Concept Kids: Állatok* is, amely a vizuális barkochbának a gyerekek számára formált verziója. Nem maradhat el a listáról a *Cortex Kids* sem, amely nyolc különféle kihívásával alaposan megmozgatja a gyerekek agyát. És persze ott van a memóriát próbára tévő *Az elvárásolt labirintus* is, amely nem csak a gyerekeket, de szüleiket is elvárásolja. Hasonlóan fontos játék a *Ticket to Ride – Az első utazás* is, amely az első lépés a kicsik számára az összetettebb játékok világába.

Több játékunk bizonyította, hogy a gyerekek számára készült társasjátékok több generáció számára lehet szórakoztatók, ezek közül a Gémklub saját fejlesztésű játékeit külön érdemes kiemelni, mert az *Okos kertész* az óvodás kortól az iskoláig kíséri a gyerekeket játékverzióival – a legnagyobbaknak valókat már családi körben játszva. A *Csodapalota* is több nehézségi fokozaton, egyszemélyes, egymás ellen és párban is játszható játékszabályokkal kedveskedik a játékosoknak.

ÚJ!

DOBBLE

BOGYÓ ÉS BABÓCA



MAGYAR



KIADÁS

UTAZÁSHOZ



IDEÁLIS



A gyorsaság és felismerés játéka a legkisebbeknek Vendellel, Pihével és barátaikkal!

A kártyákon 6-6 különböző, Bogyó és Babóca témájú képcske látható, és bármelyik két kártyán mindig van egy ugyanolyan belőlük. A játékosok feladata, hogy a többiekénél gyorsabban megtalálják a közös képeket. Zsebre vágható kártyajáték 5-féle játékváltozattal.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.



4+



2-5



10 perc



130x130x75



3558380082262

Képlátás

Jelfelismerés

Komplexitás



Gyorsaság



DOBBLE

JÉGVARÁZS II

ÚJ!



A gyorsaság és felismerés klasszikus játéka Arendelle földjén!

A kártyákon 6-6 különböző képcske látható a Jégvarázs II. világából, és bármelyik két kártyán mindig van egy ugyanolyan belőlük. A játékosok feladata, hogy a többieknél gyorsabban megtalálják a közös képeket. Pörgős, zsebre vágható kártyajáték igazi rajongóknak, 5-féle játékváltozattal.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.



10 perc



2-5



4+



3558380075721



130x130x75



A gyorsaság és felismerés játéka állatokkal – nem csak gyerekeknek!

A kártyákon 8-8 különböző állat látható, és bármelyik két kártyán mindig van egy ugyanolyan belőlük. A játékosok feladata, hogy a többieknel gyorsabban megtalálják a közös képeket. Pörgős, zsebre vágható kártyajáték 5-féle játékváltozattal.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.



6+



2-8



15 perc



130x130x75



5999556750376

Képlátás

Jelfelismerés

Komplexitás



Gyorsaság



DOBBLE KIDS



A gyorsaság és felismerés klasszikus játéka a legkisebbeknek!

A kártyákon 6-6 különböző állat látható, és bármelyik két kártyán mindig van egy ugyanolyan belőlük. A játékosok feladata, hogy a többiekénél gyorsabban megtalálják a közös állatokat. Pörgős, zsebre vágható kártyajáték 5-féle játékváltozattal.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.



10 perc



2-5



4+



5999556750062



130x130x75



CORTEX²

Challenge



U!



Pörgős megfigyelési-logikai partijáték gyerekeknek.

A játékosok kártyáról kártyára nyolc, az agyuk különböző területeit igénybe vevő feladványtípusban mérhetik össze gyorsaságukat. Labirintus, szín- és formafelismerés... és különleges, kitapintható kártyák! Kombinálható a többi Cortex társasjátékkal.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció, megőrzés.



15 perc



2-6



6+



3558380072522



135x135x45

ÚJ!

DRAGOMINO



Pattanj fel a sárkányod hátára, és gyűjts minél több sárkánytojást!

A játékosok lapkákat helyeznek el dominószerűen úgy, hogy minél több csatlakozást hozzanak létre, és így sárkánytojásokhoz jussanak. Az Év játéka díjas Kingdomino gyerekjáték-verziója!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, helyzetfelismerés, esélykalkuláció.



5+



2-4



15 perc

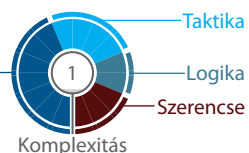


200x265x60



5999556752882

Stratégia



Taktika

Logika

Szerencse

Komplexitás



CONCEPT™

Kids
Állatok

239



Találjátok ki közösen az állatokat a tulajdonságaik alapján!

A táblán képecskék jelenítik meg az állatok tulajdonságait: színeket, élőhelyeket, külső jellemzőket. A soron lévő játékos húz egy állatot, és addig kell pakolgatnia a jelzőket a megfelelő tulajdonságokhoz, míg valaki ki nem találja a feladványt. A játékosok életkorától függően játszható teljesen együttműködve és versengve is.

Kiemelten fejlesztett területek: intuitív gondolkodás, fogalomalkotás.



20 perc



2-12



4+



5999556752349



275x275x48



Sztorikocka



Egyszerűbb szimbólumok változatos témákban!



91037273468

cselekvésekkel



Izgalmas akciók és tevékenységek!



91037273727

MAGYAR



KIADÁS

UTAZÁSHOZ



IDEÁLIS

TÖBB MINT

4 000 000

ELADOTT PÉLDÁNY

kalandokkal



91037273741



Utazatok távoli és egzotikus tájakra!

A Sztorikocka történetmesélős családi partijáték nagyobb társaságoknak is. A játékosok a kidobott szimbólumokat történetbe fűzik, kötöttségek nélkül: mesélhetnek felváltva, külön-külön saját sztorit – vagy akár közösen, folytatva egymás gondolatait.

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



6+



1-20



20 perc

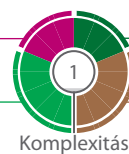


80x75x30



Humor

Fantázia



Komplexitás

Tematika

Verbális kommunikáció



fantázia



3558380053095

A mítoszok, a tündérmesék és a lovakok világa.

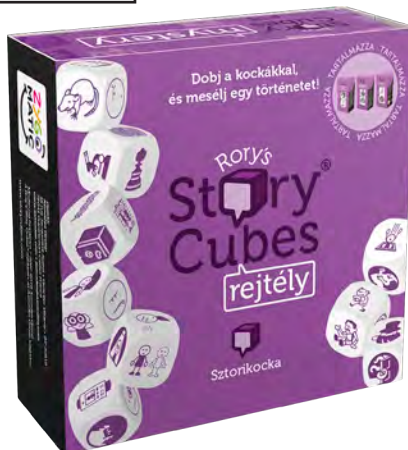
hősök



3558380072447

A sportok, a superhősök és a videojátékok izgalmai.

rejtély



3558380063247

Borzongatnak a krimiken, a titkokon és rémmeséken!

ÚJ!



Sztorikocka

Harry Potter



Dobj, gondolkozz, és kezdj egy történetbe: repíts mindenkit a varázsvilágba!

A jól ismert történetmesélős partijáték, a Sztorikocka ezúttal Harry Potter világát keltheti életre! A játékosok mesélhetnek felváltva, külön-külön saját sztorit – vagy akár közösen, folytatva egymás gondolatait, amibe beleszóhatnak Dumbledore-t, Hagridot, a csokibékát és a Nimbusz 2000-est.

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



6+



1-20



20 perc



3558380081715

Humor

Fantázia



Komplexitás

Tematika

Verbális kommunikáció



SZTORIKOCKA

Bolondos Dallamok



91037567628



91037843746



91037843753

A klasszikus mesélős gyerekjáték tematizált változatai.

Nem azt mondom, hogy én vagyok Batman, de még senki sem látott minket egyszerre egy helyen... Dobjatok a kockákkal, és alkossatok történetet a bőrcucis igazságosztó és vidám barátai főszerrelésével!

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

Egy telefonfülke, ami időgép? Ha nem lepődsz meg, ismered a 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...

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

Humor

Fantázia



Tematika

Verbális kommunikáció



20 perc



1-20



6+



210x110x55

ÓRIÁS SZTORIKOCKA



91037131300

ÓRIÁS SZTORIKOCKA

Cselekvésekkel



91037567970

ÓRIÁS SZTORIKOCKA

Kalandokkal



91037567581

Az Óriás sztorikocka történetmesélős családi partijáték igazán nagy társaságoknak.

A játékosok a kidobott szimbólumokat történetbe fűzik, kötöttségek nélkül: mesélhetnek felváltva, külön-külön saját sztorit – vagy akár közösen, folytatva egymás gondolatait. Rengeteg szimbólum, változatos témák – extra kockaméret!

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



6+



1-20



20 perc



162x162x63



Humor

Fantázia



Komplexitás

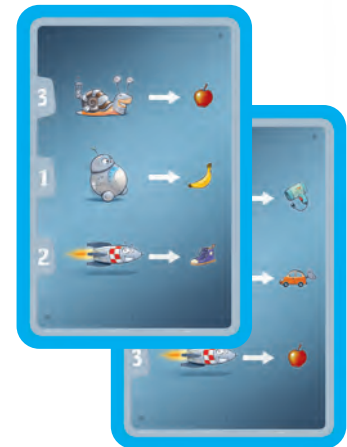
Tematika

Verbális kommunikáció



ROBOTOK

Ú!



Gurul a kis robot – ki tudja, hol áll meg?

A játékosoknak ki kell találniuk, hogy a robotot – fejen – mozgó társuk hány tárgyat hagyott maga mögött a kártyákon jelzett térképen, és melyiknél „állt” meg. Az Év gyerekjátéka díjra jelölt, mókás, kooperatív partijáték.

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, emberismeret, intuitív döntési készség, könnyedség.

Kompetíció



Figyelem

Pontosság

Empátia

Komplexitás



15 perc



2-6



5+



5999556752929



100x131x22

Csodapalota



Építsetek mesebeli kastélyokat!

A játékosoknak fa építőelemekből kell kastélyokat felépíteniük a térlátásukra hagyatkozva. A játék játszható együttműködve és versengve is, illetve kisebb gyerekekkel is, és akár egyedül is. Magyar fejlesztésű, minőségi logikai társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, vizuális differenciálás.



4+



1-6



5-20 perc



210x210x50



5999556751755

Okos kertész



Ültess a virágokat a helyükre!

A játékosoknak színes virágokat kell a szabályok szerint elültetniük. A játék játszható együttműködve és versengve is, illetve kisebb gyerekekkel is, és akár egyedül is. Magyar fejlesztésű, szép logikai társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás.



4+



1-12



20 perc



210x210x50



5999556751588



Go Go Gelato!



Legyél te a legügyesebb fagyis!

A játékosoknak a felcsapott kártya alapján kell minél gyorsabban elrendezniük a tölséreket és a fagyikat úgy, hogy a gombócokhoz nem érhetnek kézzel. Színes gyorsasági-ügyességi-logikai társasjáték.

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



3770000904581



265x265x60



15 perc



2-4



6+



Év
Gyerektájké-
díj
2018 jelölt

PANIC MANSION



Rázós feladat egy rémisztő kastélyban...

A játékosoknak úgy kell a kezükben tartott szellemkastélyt rázogtatni, hogy a feladvány szerinti „lakók” a megfelelő szobákba kerüljenek. Vidám ügyességi logikai játék.

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, logikai megoldás.



3770000904857



266x266x70



20 perc



2-4



6+



Bizonyítsd kis kedvenceid ártatlanságát!

A játékosok igyekeznek villámgyorsan megszabadulni a kártyáiktól az alapján, hogy az utolsó kártya kijátszója milyen állatot nevez meg – neki viszont emlékeznie kell, hogy milyen állatok maradtak még... Fergeteges gyorsasági partijáték nem csak gyerekeknek.

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, deduktív gondolkodás, felidézés.



6+



3-6



15 perc



110x180x38



599556752288

Memória

Taktika



Komplexitás

Humor

Verbális kommunikáció

TICKET TO RIDE

Az első utazás



Látogassátok meg Európa látványosságait!

A játékosok különböző színű kártyák begyűjtésével és kijátszásával igyekeznek a többiekénél gyorsabban bejárni Európa nagyvárosait. A városok rájuk jellemző képekkel vannak jelölve, így olvasni még nem tudó játékosok is élvezhetik. Nagyon szép, változatos, egyszerű szabályú társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, analitikus gondolkodás.

| | | | |
|---|-------------------|------------|-----------|
| <p>Taktika ———</p> <p>Jelfelismerés ———</p> <p>Komplexitás</p> <p>Tematika ———</p> <p>Szerencse ———</p> | <p>15–30 perc</p> | <p>2–4</p> | <p>6+</p> |
| <p>5999556750345</p> | <p>277x277x57</p> | | |

AZ ELVARÁZSOLT LABIRINTUS

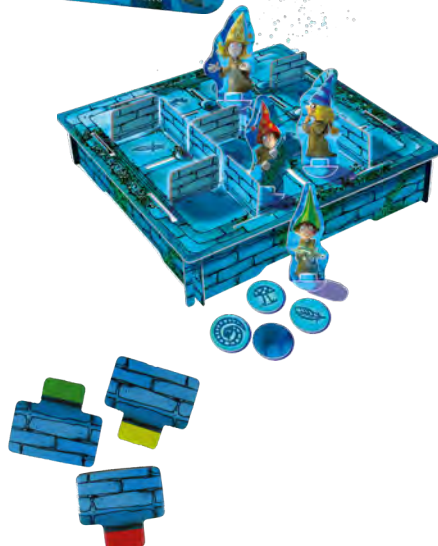


AZ ELVARÁZSOLT LABIRINTUS

fémdobozos



Év Gyerekjátéka-díj 2009



10-15 perc



4001504514013



114x184x40

Szerezzétek meg a bűbajos tárgyakat egy láthatatlan labirintusban!

A játékosok varázslótanoncokként egy labirintusban próbálnak eljutni a kincsekhez úgy, hogy a falak rejtettek – emlékezniük kell, melyik milyen színű, hogy továbbhaladhassanak. Az Év játék díjas társasjáték utazó változata.

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés.

A játékosok kis varázslótanoncokként egy labirintusban próbálnak eljutni a kincsekhez úgy, hogy a falak rejtettek – a padló alatt vannak, és a bábuk aljára mágnessel tapadó golyók leesnek, ha falba ütközünk. Fantasztikus, Év játék díjas társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés.



6+



2-4



20-30 perc



295x295x74



4001504888107

Memória



Komplexitás

Szerencse

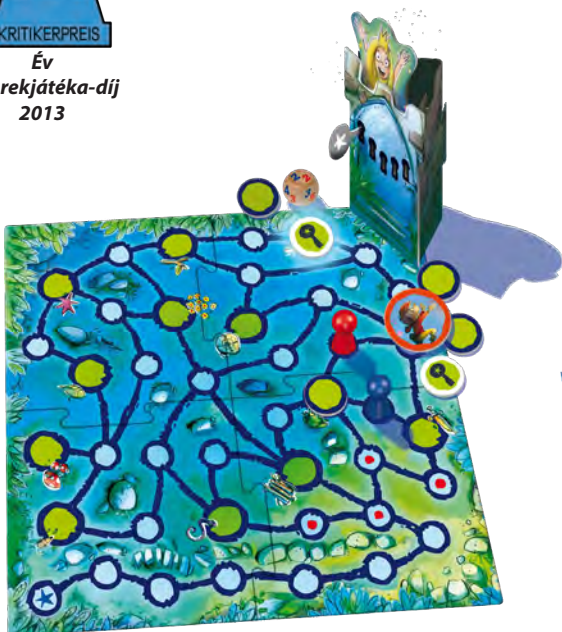


AZ ELVARÁZSOLT TORONY

fémdobozos



Év Gyerekjátéka-díj 2013



10-15 perc



4001504514006



114x184x40

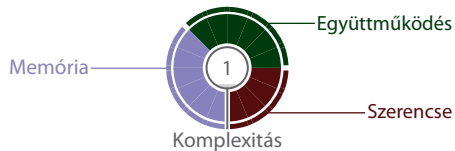
Szabadítsátok ki a hercegnőt a torony fogságából!

Az egyik játékos gonosz varázslóként üldözi a többi játékos által közösen irányított lovagot. Vajon melyikük találja meg – mágnes segítségével – előbb a torony valódi kulcsát? Látványos, Év játéka díjas társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felelősség.

Az egyik játékos gonosz varázslóként üldözi a többi játékos által közösen irányított lovagot. Vajon melyikük találja meg előbb a torony valódi kulcsát? Az Év játéka díjas társasjáték utazó változata.

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felelősség.



20 perc



2-4



5+



4001504408671

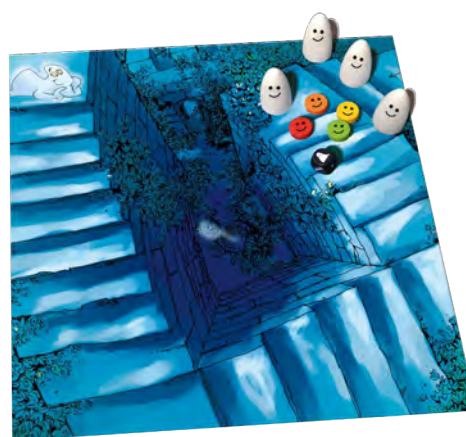


295x295x68



SZELLEMLÉPCSŐ

fémdobozos



10–15 perc



4001504514020



114x184x40

Tartsd észben, melyik a te bábud – nehogy máséval lépj!

A játékosok megpróbálják megijeszteni a kastély szellemét, de az szellemekké változtatja őket, így nem látszik, melyik bábu kié is volt... Vidám, könnyed memóriajáték úti kivitelben.

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidézés.

A játékosok megpróbálják megijeszteni a kastély szellemét, de az szellemekké változtatja őket – mágnes segítségével –, így nem látszik, melyik bábu kié is volt... Vidám, könnyed memóriajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidézés.



4+



2–4



15–25 perc



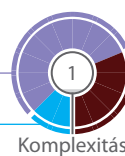
270x270x54



4001504408114

Memória

Taktika



Szerencse

Komplexitás



ROBOT TEKNŐSÖK



A jövő programozóinak játéka.

A játékosok parancsokat jelképező kártyákkal irányítják teknősüket a táblán, jégtornyokat és kőbástyákat kerülgetve. Egyesével is lerakhatják a kártyákat, de elkészíthetnek teljes programsorokat is. Az előre tervezést tanító logikai társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, logikai megoldás, algoritmikus gondolkodás.



ZINGO!



Képes bingójáték a legkisebbeknek!

A játékosok azon vetélkednek, ki gyűjti össze a 9 képhez tartozó képlapkát leghamarabb. Az adagoló gép minden körben 2 lapkát ad ki, és aki hamarabb kimondja az egyező kép nevét, megkapja a lapkát. Népszerű gyorsasági társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.



DOG RUSH



Összegabalyodtak a pórások – szabadítsd ki a kutyusod!

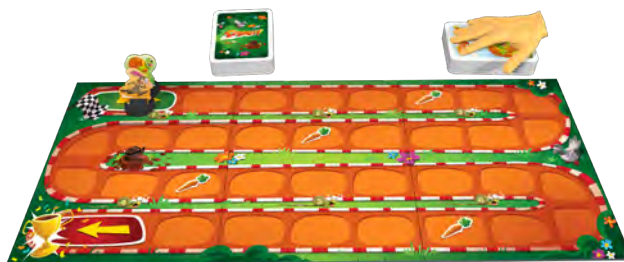
A játékosok feladata, hogy az adott színű kutyus pórázat végigkövessék a szemükkel a nagy gubancban, és megtalálják a végét. Könnyed ügyességi családi társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: reakciókészség.



3664824000409

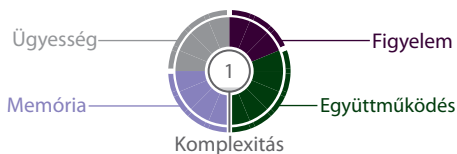
SPRINT!



Ne hagyjátok, hogy a nyuszi nyerje a versenyfutást, segítsetek a teknősnek!

A játékosok igyekeznek a felcsapott kártya értékének megfelelő számú lapot a pakli tetejéről leemelni. Minél pontosabban emeltek, annál többet léphet a teknős. Könnyed családi játék, amelyhez némi kez ügyesség és jó szemmérték kell.

Kiemelten fejlesztett területek: becslési készség, kooperáció.



3664824000393



CLOUDS



Minden gyerek szereti bámulni a felhőket...

A játékosok együttműködve vagy versengve próbálják megtalálni a párokat, hogy a felhőkből érdekes alakzatok rajzoldjanak ki. Szép párosító és memórijáték a legkisebbeknek is.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, megoldáskeresési sebesség.



CUBEEZ



A mókás kockafejek játéka!

A játékosoknak a felcsapott kártya alapján kell minél gyorsabban kirakniuk a „kockáikból” egy vicces arcot. Bohókás gyorsasági társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, rendezés és rendszerezés, megoldáskeresési sebesség.



LEO



Ev Gyerekjátéka-díj
2016 jelölt

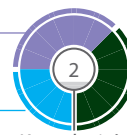
Segítsetek a pletykás oroszlánnak eljutni a fodrászhoz!

A játékosok a kártyáik kijátszásával irányítják Leót, aki léptenyomon megtorpan csevegni egy kicsit – de ez elkerülhető, ha emlékszünk, hol milyen állat volt... Kooperatív, memóriát fejlesztő társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, következmények vállalása, esélykalkuláció.

Memória

Taktika



Komplexitás

Együttműködés



6+



2-5



30 perc



190x275x67



4011898041613

SAVE THE DRAGON



Ki szabadítja ki a sárkányt?

A játékosok a kockadobás eredményétől függően tudnak feljebb jutni a lépcsőn, vagy a pajzsot arrébb helyezni rajta – esetleg elindítani a kőgolyót, hogy vetélytársaikat lesöpörjék a fokokról. Vidám versenyfutás látványos játékkörnyezetben.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, finommotoros készség.

Ügyesség

Egyensúlyozás



Komplexitás

Figyelem



6+



2-6



15-20 perc



265x265x50



366482400904



DIFFERENCE

Junior

DIFFERENCE



Találd meg az apró különbségeket!

A játékosok feladata, hogy a többiekénél gyorsabban találják meg a közepén lévő és a saját kártyájuk közötti apró különbségeket. Zsebre vágható, különbségkeresős társasjáték – bájos illusztrációkkal.

A játékosok feladata, hogy a többiekénél gyorsabban találják meg a közepén lévő és a saját kártyájuk közötti apró különbségeket. Zsebre vágható, különbségkeresős családi társasjáték – gyönyörű illusztrációkkal.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, megoldáskeresési sebesség.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, megoldáskeresési sebesség.



20 perc

2-6

6+

3421271401544

110x145x20

SPECIFIC



Ki csapat le leggyorsabban a keresett állatra?

A játékosok három kockával dobznak, amelyek meghatározzák, melyik állatot is keresik. Húsevő, négy lábú és a szárazföldön él? A tulajdonságok mindig csak egy állatra igazak, és ennek megfelelően kell lecsapni az asztalra kitett kártyákra.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, természeti ismeretek használata.



6+



2-10



20 perc



110x145x20



3421271427247

WENDIGO



Megtalálják-e a gyerekek, kinek a bőrébe bújt az erdei rém?

A játékosoknak meg kell figyelniük, melyik cserkészkorong változtatja a helyét körről körre. Ha hibáznak, az erdei rém elragad egyet – azaz fogynak a kártyák. A memóriát és megfigyelőkészséget próbára tevő játék.

Kiemelten fejlesztett területek: memória.



6+



2-6



10 perc



191x191x61



807658000570

GRANNA

MAGYAR

KIADÁS

SÁRKÁNY SAMU FEJTÖRŐI



Találós kérdések a legkisebbek számára.

Sárkány Samu rímekbe szedte fejtörőit. Aki kitalálja a megoldást, jutalompontot kap.

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás.



5900221031799



190x275x55



20–30 perc



1–6



4+

GRANNA

MAGYAR

KIADÁS

SÁRKÁNY SAMU JÁTÉKAI

Lapocskázó



Építkeztek Sárkány Samuval!

A játékosoknak színes lapocskákból kell a feladatlapokon látható ábrákat kirakniuk. Követhetik a megadott mintákat, de saját kompozíciókat is létrehozhatnak. Színes logikai játék.

Kiemelten fejlesztett területek: formafelismerés.



5900221031836



190x275x55



30 perc



1–2



3+

MONSTER PARK



Ki tölti meg értékesebb szörnyekkel az állatkertjét?

A játékosok szörnyeket vehetnek, amikkel folytathatják a három élőhely egyikének sorát, míg végül meghívhatnak egy látogatót, aki elégedett lesz a park látványosságaival. Színes szettgyűjtögetős játék.

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, esélykalkuláció.



5900221033540

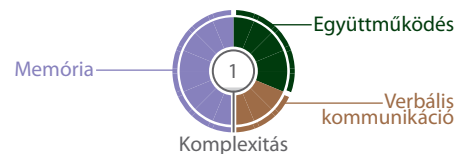
SZÖRNYSZEKRENY



Kergesd a szörnyeket az ágy alól a szekrénybe!

A játékosoknak meg kell jegyezniük, hol vannak az ágy körül a játékaik elrejtve, mert minden szörny egy bizonyos játéktól fél. Kooperatív játék a legkisebbeknek.

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidőzés.



5900221031775

GRANNA

MAGYAR

KIADÁS

KOOPERATÍV

JÁTÉK

HAMUPIPŐKE

ÚJ!



Memória



Együttműködés

Komplexitás

Találd meg az összes kelléket, ami szükséges a bálra!

A játékosok közösen próbálnak emlékezni, hol találják meg a történet szerinti kellékeket, hogy Hamupipőke időben eljuthasson a bálra. Ehhez használniuk kell a különleges kártyalapok adottságait, hogy összegyűjthessék a párokat.

Kiemelten fejlesztett területek: memória, kooperáció.



5900221003307



190x190x35



20 perc



1-4



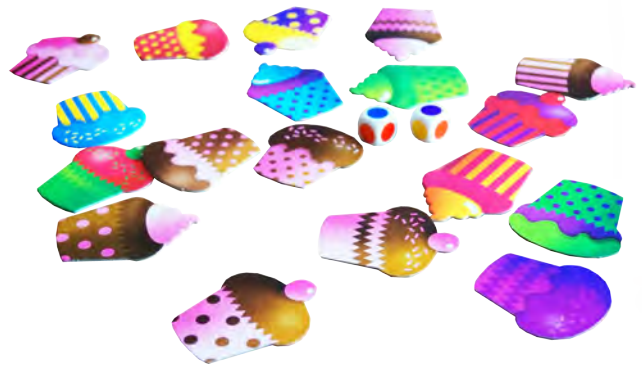
4+

GRANNA

MAGYAR

KIADÁS

MUFFINS



Képlátás



Gyorsaság

Szerencse

Komplexitás

Ki kapodja el a megfelelő sütitet leggyorsabban?

A játékosok azon vetélkednek, ki találja meg a két szindobókockának megfelelő muffint, és csap le rá leggyorsabban. Vidám gyorsasági társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás.



5900221382303



190x275x51



10-15 perc



2-5



5+

GOMBÁSZÁS AZ ELVARÁZSOLT ERDŐBEN



Kinek a kosara lesz tele a legértékesebb gombákkal?

A játékosok a kockadobásnak megfelelően lépnek, majd kapnak segítséget az erdő lakóitól. A klasszikus dobok-lépek játék gyönyörűen felújított verziója.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás.



4+



2-4



30 perc



105x105x80



5900221032161

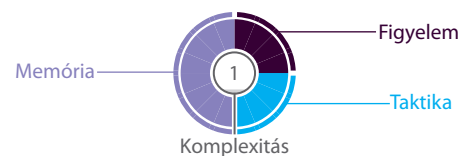
UFÓ FARMER



Melyik csészealj ragad el több állatot a farmról?

A játékosok ufókkal letakarják a háziállatokat, majd egyesével választanak. Ha jól jegyezték meg, melyik mit rejt, eltehetnek néhányat a bázisukra. Pörgős szettgyűjtögetős memóriajáték.

Kiemelten fejlesztett területek: memória.



6+



2-4



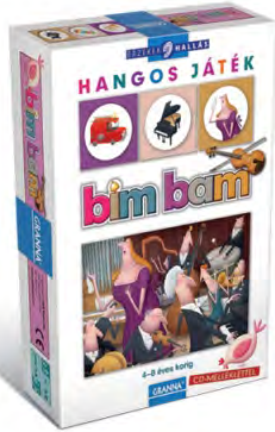
30 perc



200x200x60



5900221032079



ÉRZÉKEK SOROZAT

Bim-bam játék a hangokkal



Megtalálod-e, melyik képen mi szólal meg?

A gyermekek a hangok felismerését gyakorolják ebben a zenés memóriajátékban. A színes táblák négy hangos helyszínre kalauzolnak, a kis képek és korongok az ott hallható hangok forrásait ábrázolják, a CD-n a hozzájuk tartozó hangok szólalnak meg.

Kiemelten fejlesztett területek: memória.



5900221031225



190x275x55



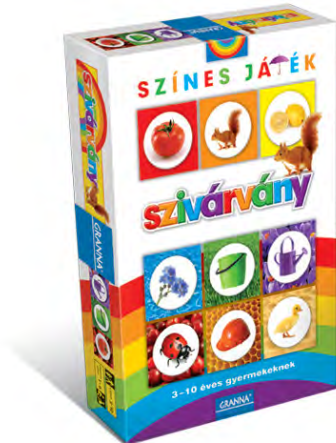
30 perc



1-4



4+



ÉRZÉKEK SOROZAT

Szivárvány



Ismerkedjete meg a színek világával és fejlesszétek a memóriátokat!

A társasjáték 3 különböző korosztálynak szóló játékváltozatot rejt magában, így a gyerekek sokáig játszhatnak vele, és a nagyobb tesőknek is izgalmas.

Kiemelten fejlesztett területek: színfelismerés.



5900221030068



190x275x55



30 perc



1-6



3+



AZ ELSŐ JÁTÉKAIM

Dominó – Színek



Képes színdominó a legkisebbeknek.

A játékosoknak az azonos színű elemeket kell összepárosítaniuk, eközben megismerkednek az állatok és növények világával.

Kiemelten fejlesztett területek: színelismerés.



5900221030686



AZ ELSŐ JÁTÉKAIM

Lottó – Ház



Keresd a tárgyakat az otthonodban!

A kis játékosoknak ki kell keresniük az adott táblához kapcsolódó tárgylapkákat. A gyermekek az otthonnal és mindennapokkal kapcsolatos dolgokkal ismerkedhetnek így meg.

Kiemelten fejlesztett területek: formafelismerés.



5900221030693



AZ ELSŐ JÁTÉKAIM

Memó – Játékok



Emlékszel, hol a párja?

A legkisebbeknek készült párkeresős memóriajátékban a lapkákon gyerekjátékok párját kell megkeresni.

Kiemelten fejlesztett területek: memória.



5900221030709



AZ ELSŐ JÁTÉKAIM

Puzzle – Állatok



A dobozban található négy kirakó állatot ábrázol a kölykeikkel. A kirakók 4, 6, 9 és 12 elemesek.

Kiemelten fejlesztett területek: formafelismerés.



5900221030716



2+



1-4



20-30 perc



190x190x40



Finommotorika

Felismerés



Képlátás

Ismeret

Figyelem

Komplexitás



ÓVODÁSOK JÁTÉKTÁRA

Dominó

Egy süti, három süti... hol a számpárja?

A hagyományos dominót színes és vidám illusztrációkkal játszhatják a gyerekek, miközben megismerkednek a számok világával.

Kiemelten fejlesztett területek: formafelismerés.



5900221032505

Finommotorika

Felismerés



Képlátás

Komplexitás

ÓVODÁSOK JÁTÉKTÁRA

Kisegér nagyegér

Meleg nyár – hideg tél, itt vidám, ott szomorú a kisegér.

A játékosok felváltva vehetnek el egy képpárt – ha megtalálják a két ellentétes tartalmú képet. A kicsiknek az is feladatuk, hogy meg is indoklják, mit miért párosítanak.

Kiemelten fejlesztett területek: helyzetfelismerés.



5900221032543

Fantázia

Képlátás



Empátia

Komplexitás

Verbális kommunikáció



ÓVODÁSOK JÁTÉKTÁRA

Tarkabarka fűzőcske

A kezeid között ölthet formát egy kedves állat!

A kis játékos egy vagy több fűzőt bujtathat át a kartonképek lyukain.

Kiemelten fejlesztett területek: finommotoros készség.



5900221032529

Finommotorika

Mozgás-koordináció



Pontosság

Komplexitás



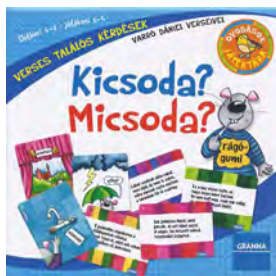
ÓVODÁSOK JÁTÉKTÁRA

Kicsoda? Micsoda?

Ki tudja megfejtani a legtöbb talalós kérdést?

A gyerekeknek kis versekből kell kitalálniuk, kiről szól. A megoldást képeken ellenőrizhetik. Varró Dániel 45 talalós verse, 45 rajzos megfejtés. Kedves és szellemes játék.

Kiemelten fejlesztett területek: humor.



Felfogás

Verbális kommunikáció



Ismeret

Figyelem

Komplexitás



15–20 perc



1–4



4+



5900221032550



195x190x40



A HÁROM KISMALAC



7+



2-5



20-40 perc



170x250x65



3760175511677



A KIS BORZ MESÉJE

Der kleine Sprechdachs



4+



2-5



15-40 perc



200x200x50



4260071875273



A TITOKZATOS VARÁZSTÓ

Der Geheimnisvolle Zaubersee



5+



2-5



15 perc



295x295x70



4001504408824



A VARÁZSLÓ GYŰRŰJE

Ring der Magier



5+



2-4



15-20 perc



295x295x70



4001504408831



CHICKY BOOM



4+



2-4



10 perc



240x240x55



3770000904253



COOKIES



5+



2-4



30 perc



272x272x70



4260071880284



CROCOFANT



5+



2-4



15 perc



130x130x40



4260071879745



EMOJITO!



7+



2-14



20 perc



245x245x55



4260071879950



EYE'N SPEED



6+



2-6



10-15 perc



180x180x40



803979053004



FORMAFOGÓ



6+

2-6

20 perc

135x135x50

5900221033557



GIGI GNOMO



5+

2-4

15-25 perc

295x295x70

4260071879332



GOBBLET GOBBLETS



5+

2

5-10 perc

240x240x55

3770000904369



HAPPY BUNNY



3+

1-4

15 perc

240x240x55

3770000904802



KEEKEE



3+

1-6

10 perc

240x240x55

3770000904536



LÉGYCSAPÓ

Fliegen klatschen



6+

2-8

15 perc

96x123x20

4011898080414



MR. WOLF

Hol van Farkas úr?



4+

1-4

10 perc

240x240x55

803979061009



OH MY GOLD!



5+

2-5

10 perc

80x120x38

3664824000386



ONCE UPON A CASTLE



6+

2-4

30 perc

265x265x60

3664824000171



PINGOLOO



4+



2-4



10-15 perc



240x240x55



3770000904321



PINGVIN



8+



2-6



30-60 perc



199x261x67



9781589943087



PIZZA MONSTERS



5+



2-8



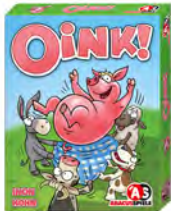
30 perc



190x276x68



4011898041828



RÖF-RÖF!

Oink!



6+



2-6



15 perc



96x123x20



4011898081411



SAJTVADÁSZAT

Alles käse



6+



2-6



15 perc



96x123x20



4011898081312



VROOM VROOM



4+



2-4



10-15 perc



240x240x55



3770000904444



ZIMBOS



3+



1-4



10 perc



240x240x55



3770000904543



ZOOLoretto

Junior



7+



2-5



30 perc



231x231x46



4011898041621

LOGIKAI TÁRSASJÁTÉKOK



Az absztrakt és a tematikus logikai társasjátékok érdekes és szórakoztató feladványokat nyújtanak, amelyek megoldásakor a játékosok számára kevésbé fontos a játék története, témája – a játékelményt tisztán a feladvány megoldása szolgáltatja, a rejtvényfejtés nyújtja az örömet. A társasjátékokban egymás teljesítményét is próbára tesszük, mi több, a kihívást a többi játékos lépéseinek kiszámítása adja. Az egyszemélyes logikai játékokban a rejtvényeket, fejtörőket önállóan kell megoldani különféle gondolkodástípusok segítségével. Többségük különböző nehézségi fokozatban fordul elő, vagy a játék maga tartalmaz ilyeneket.

A logikai játékok terén a letisztultság ellenére is sok egyre színesebb küllemű játék születik, ennek kiemelkedő tagja idei *újdságaink* között a **Beez – Mééz**, amelyben a játékosoknak hatoldalú területekre osztott virágmezőn kell különböző irányban más lépésszámmal a méhek útját megtervezniük. A tervezéssel szemben a gyors logika segítségével versenyeznek a játékosok egymással a **Katamino Family**ben, ahol különböző méretű alakzatokkal kell a saját területüket hamarabb megtöltsék, mint ellenfelük.

A *klasszikus* logikai játékok közé tartoznak a legletisztultabb társasjátékok, amelyek nem csak küllemükben, de a játék elemeinek tekintetében is minimalisták: a **Quoridor** tábláján kettő (vagy négy) bábu áll összesen, és a játékosoknak egy kevés faldarab van a kezükben – ezeket kell beosszák a nagyjából negyedórás játék folyamán. A **Quarto** 16 mezőjén négy figura bármilyen egyező tulajdonságából kell sort képezni, de a bábukat az ellenfelünktől kapjuk.

Különleges hangulatú és kivitelű a magyar fejlesztésű **Karácsonyfa**, amelyben a játékosok a legszebb fához igyekeznek kiválogatni a díszeket, szaloncukrokat és mézeskalács figurákat.

Az *egyszemélyes* logikai játékok legelterjedtebb tagjai az ördöglakatok, amelyeken akár utazás közben is törhetjük fejünket. Hasonlóan praktikus utazáshoz a **Lonpos**-család összes tagja, mely becsukható tokban tartja a különböző formájú játékelemeket. Ezeket nem csak a tok belsejében kell a játékosnak többféle kiinduló helyzetből a terület feltöltésére használnia: a háromdimenziós kihívásokban különböző formájú testeket kell belőlük építeni. A **Flex**-család tagjai ugyanígy zsebre vághatóak, és elővehetőek pár perces várakozás esetén is. Mindegyikük jellegzetessége a rugalmas kötélre fűzött kis kockák sora, amelyeket az adott feladvány szerinti formára kell hajtogatni.

ÚJ!

BEEZ



Tervezd meg a méhed röppályáját, és gyűjts be minél több nektárt!

A játékosok egymás elől happolják el a különböző színű nektárokat a virágmezőn, hogy azokkal teljesítsék a feladatkártyáikat. Látványos kivitelű, okos családi játék.

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, kombinációs készség.



8+



2-4



30-45 perc



260x260x70



5999556752974

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Szerencse



KATAMINO FAMILY

ÚJ!

271



Villámgyors tetrispárbaj!

A játékosok igyekeznek a másiknál gyorsabban betölteni a területüket „tetrisalakzatokkal”. A szabály tartalmaz háromdimenziós építési feladatokat és egyszemélyes feladványokat is. Kétfős logikai építő- és társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, kombinativitás, logikai ellenőrzés.

Logika



Felismerés

Komplexitás

Szerencse



10 perc



1-2



3+



5999556752639



190x300x45



QUORIDOR

Mini



TÖBB MINT

1 000 000

ELADOTT PÉLDÁNY

TOP 100

ABSZTRAKT



Mensa 1997
(USA)

UTAZÁSHOZ



IDEÁLIS



180x180x47



3421271301042

Ki húzza csőbe a másikat?

A játékosok körönként dönthetnek – lépnek vagy leraknak egy falat. A cél: megakadályozni, hogy a másik játékos hamarabb érjen át a pálya túloldalára. Kettő vagy négy játékosal játszható, klasszikus stratégiai játék.

Mini: kisebb, utazáshoz ideális változat.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás.



8+



2, 4



15 perc



280x280x60



3421271301011

Stratégia

Logika



Komplexitás

Taktika



TÖBB MINT

1 000 000

ELADOTT PÉLDÁNY

TOP 100
ABSZTRAKT



Mensa 1993
(USA)

UTAZÁSHOZ



IDEÁLIS

QUARTO Mini



180x180x47



3421271300441

Ki rak ki hamarabb egy négyest?

A játékosok felváltva választják ki a következő figurát – amit az ellenfelüknek adnak. Minden bábu négy tulajdonsággal rendelkezik, bármelyikből lehet négyes sort/oszlopot/átlót/csoportot készíteni. Klasszikussá vált, különleges amőbajáték. **Mini:** kisebb, utazáshoz ideális változat.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás.

Logika



Komplexitás

Taktika



15 perc



2



8+

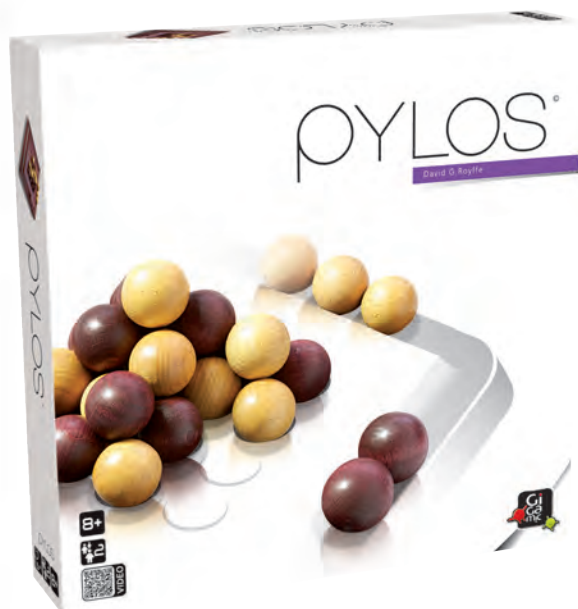


3421271300410



280x280x60

PYLOS



Mensa 1994
(USA)

PYLOS Mini



180x180x47



3421271300755

Ki teszi fel a legutolsó golyót a piramisra?

A játékosok felváltva tesznek fel egy-egy golyót a pályára, és ha egy négyes csoportot alkotnak a saját színükből, egyet vagy kettőt levehetnek. A játékot az nyeri, aki az utolsó, piramist befejező golyót felteszi. Népszerű absztrakt stratégiai párharc. **Mini:** kisebb, utazáshoz ideális változat.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás



8+



2



15 perc



280x280x60



3421271300724

Logika



Komplexitás

Taktika



Mensa 1995
(USA)

QUIXO

Mini



180x180x47



3421271300854

Hogyan játszánád az amőbát, ha cserélgethed a mezőket?

A játékosok felváltva vehetnek el egy kockát, amit a sor másik végén tolhatnak be – átalakítva a pálya eddigi képét. A klasszikus amőbajáték furfangos verziója. **Mini:** kisebb, utazáshoz ideális változat.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinatívitás.

Logika



Komplexitás

Taktika



15 perc



2-4



8+



3421271300823



280x280x60

ÚJ!

QUANTIK



Ki kényszerítözik ügyesebben?

A játékosok felváltva rakják le a négy forma egyikét a saját színükben – de abba a sorba, oszlopba vagy négyzetbe nem rakhatják le, ahová az ellenfelük már rakott le egy ugyanolyat.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinációs készség.



8+



2



20 perc

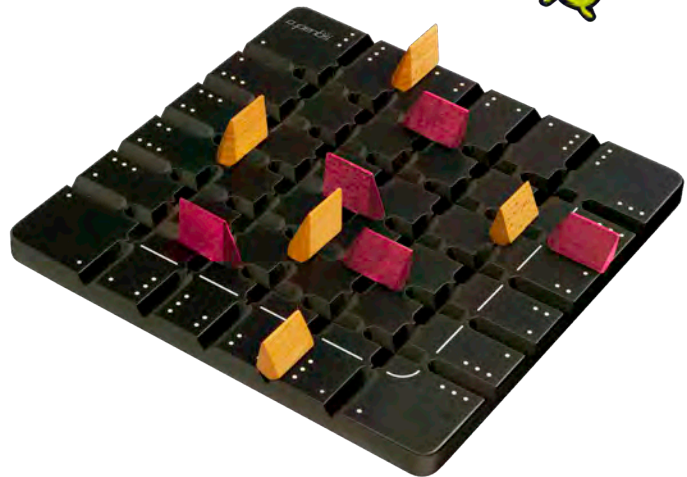


280x280x60



3421271318910

SQUADRO



Ki juttatja vissza elsőként négy bábuját a kiindulópontra?

A játékosok egymásra merőleges pályán mozgatják „vitorláikat”, és csak annyit léphetnek, amennyi jelzés a kiindulópont mellett van. Ha átugorják az ellenfél útjukban álló bábuját, visszaküldik azt a pálya szélére.

Kiemelten fejlesztett területek: logika, stratégiai gondolkodás.



8+



2



20 perc



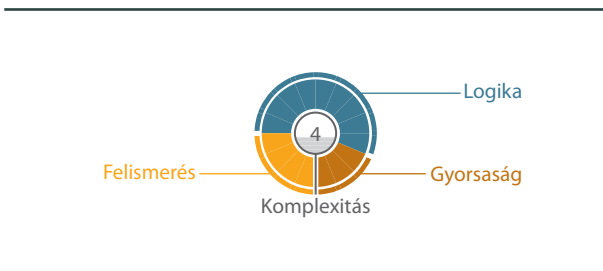
280x280x60



3421271317418



MICRO ROBOTS



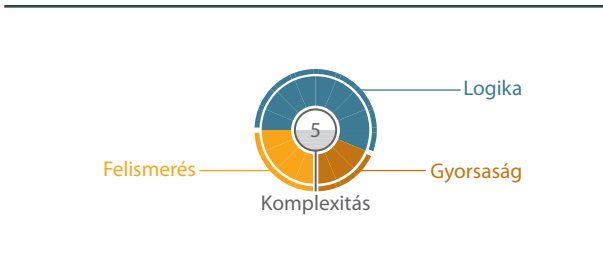
Juttasd el a kis robotot a célba!
 A játékosok célja, hogy a kis robotot minél gyorsabban eljuttassák a kidobott célállomásra – fejen! Gyorsasági útvonaltervező társasjáték.
 Kiemelten fejlesztett területek: helyzetfelismerés, analitikus gondolkodás, gyorsasági koordináció.

| | | | | |
|---------------|------------|---------|------|----|
| 4011898061611 | 130x130x40 | 20 perc | 2-10 | 8+ |
|---------------|------------|---------|------|----|



SZÁGULDÓ ROBOTOK

Ricochet Robots



Ki számolja ki elsőként a legrövidebb útvonalat?
 A játékosok egy időben nézik a pályán álló robotokat, és próbálják kitalálni, melyik a legegyszerűbb útvonal, amelyen a fékevesztett, csak a következő akadálynál megálló robotok elérik a célt.
 Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás.

| | | | | |
|---------------|------------|---------|------|-----|
| 4011898061611 | 295x295x70 | 30 perc | 1-10 | 10+ |
|---------------|------------|---------|------|-----|

BATTLE SHEEP



A bárányok számolnak!

A játékosok úgy mozgatják a többféleképpen is összerakható legelőn a bárányaikat, hogy beszorítsák ellenfeleiket, és így minél nagyobb területen legelhessenek. Könnyen tanulható, szép logikai társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás.



3770000904178

NMBR 9



Építs számpiramist!

A játékosoknak minden körben ugyanolyan számlapkát kell beépíteniük a saját építményükbe. Csak összefüggő földszintre emelhetik az első emeletet – ami már pontot is fog érni. Ráadásul minél magasabban lesz, annál többet! Könnyen tanulható logikai játék.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás.



4011898041712

KARÁCSONYFA



Díszítsd te a legszebb karácsonyfát!

A játékosok karácsonyi díszekkel – gömbökkel, szaloncukrokkal, mézeskalácsokkal – díszítik fel a saját fájukat, hogy övék legyen a legtöbb pontot érő. Magyar fejlesztésű logikai családi társasjáték.

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



5999887928000



220x340x55



30–45 perc



2–4



10+



SWISH



Találd meg a kombinálható lapokat!

A játékosoknak meg kell találniuk azokat a lapokat, amelyeken a pöttyök és karikák egymásba illenek – gyorsan, fejben és egy időben! Klasszikussá vált családi logikai játék.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.



5999556751571



115x205x42



10 perc



2–8



8+



Üsd le az ellenfeled bábit a tükrök segítségével!

A játékosok a tükrök mozgatásával és forgatásával irányítják az ellenfél bábit a lézerek fényét, hogy kiüthessék azokat. Kétfős logikai társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás, logikai megoldás



8+



2



30 perc



325x265x60



19275010522

MATH DICE

MATH DICE JR.



6+



127x178x47



19275015152

Számolj gyorsabban... még gyorsabban!

A játékosok matematikai műveletek segítségével jutnak el a célszámokhoz – minél gyorsabban! Matematikai készségeket fejlesztő játék.

Kiemelten fejlesztett területek: számolás, műveletvégzési sebesség.



8+



2-12



15 perc



95x171x38



19275015107

logicus
fit for challenge

EGYSZEMÉLYES



JÁTÉK



Segíts a szörnyecskének kikukucsálni!

A játékos feladata az, hogy pályáról pályára letakarja a területeket a rendelkezésre álló elemekkel úgy, hogy azzal azonos színű lényecske kikukcsáljon ki rajtuk. Egyszemélyes logikai játék.

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, térbeli orientáció.



4260071880529



180x180x40



10 perc



1



5+

logicus
fit for challenge

PROTECT THE MUSEUM

UTAZÁSHOZ



IDEÁLIS

EGYSZEMÉLYES



JÁTÉK



Sikerül az összes teremben megvédeni a műtárgyakat?

A játékos feladata 64 egyre nehezedő feladványban a főlíákon lévő lézereket úgy feltenni a múzeumi teremre, hogy azok az összes kiállítási tárgyat megvédjék. Egyszemélyes logikai játék.

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, térbeli orientáció.



4260071880499



186x122x22



10 perc



1



7+

MINDO

Robotok



366482400072

MINDO

Unikornisok



366482400089



MINDO

Kutyák



3664824000102

MINDO

Cicák



3664824000096

Helyezd el okosan az unikornisokat, a robotokat, a cicákat vagy a kutyákat!

A játékos célja, hogy a dominószerű lapkákat a feladvány szerinti formába rendezze. Egyszemélyes logikai játék gyerekeknek, három nehézségi szinten.

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, analitikus gondolkodás.



5+



1



10 perc



80x120x40



Felismerés



Komplexitás

Logika



Tömd meg a hasad finom bogarakkal!

A játékosnak 60, egyre nehezező pályán kell a szabályoknak megfelelő módon lépkedni a kaméleonnal, hogy az összes bogarat elfogyaszthassa. Egyszemélyes logikai feladatgyűjtemény, amely kétfős társasjátékként is játszható.

Kiemelten fejlesztett területek: taktikai gondolkodás, kombinációs készség.



3664824000607



120x160x40



10–20 perc



1



8+



VILLAGEO



Építsd be a várost a rendezési terv szerint!

A játékos feladata, hogy a hiányos várostervet a megfelelő színű lapkával teljesen lefedje. 60 feladvány 4 nehézségi szinten.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, kombinációs készség, logikai ellenőrzés.



3664824000638



160x120x40



10–20 perc

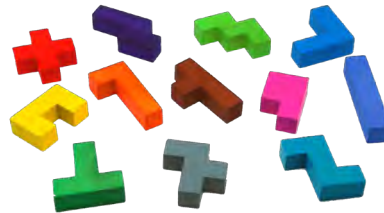


1



8+

KATAMINO



TÖBB MINT
1 000 000
ELADOTT PÉLDÁNY

EGYSZEMÉLYES
JÁTÉK

Töltsd meg a területet alakzatokkal!

A szabály tartalmaz háromdimenziós építési feladatokat is. Logikai építő- és társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, kombinativitás, logikai ellenőrzés.



6+



1



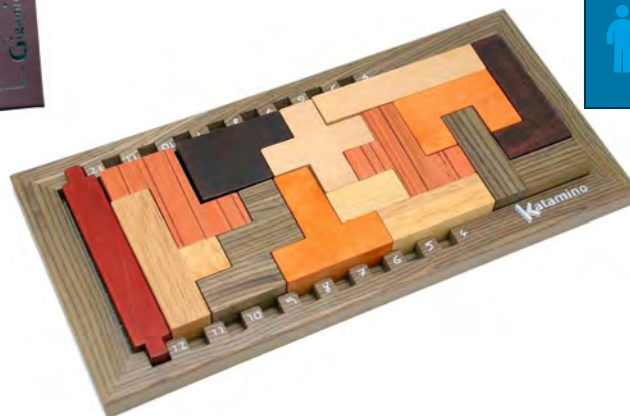
315x195x48



3421271302018

KATAMINO

Deluxe



EGYSZEMÉLYES
JÁTÉK

Töltsd meg a területet elegáns alakzatokkal!

A játékos feladata, hogy az adott méretű területet adott ötelemes (pentamino) alakzatokkal megtöltsön. A szabály tartalmaz háromdimenziós építési feladatokat is. Különleges kivitelű, egyfős logikai építő- és társasjáték.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, kombinativitás, logikai ellenőrzés.



3+



1



330x200x50



3421271302025



FLEX PUZZLER



4260071877291

FLEX PUZZLER XL



4260071877307

FLEX PUZZLER Max



4260071878472

Tekerd a kockasort! A játékosnak addig kell a gumiszalaggal összekötött kockasort hajtogatni, míg minden színes kocka a feladványban kijelölt helyre nem kerül.

Két- és háromdimenziós feladványokkal.

A Flex Puzzle XL kockasora több elemből áll, így a feladványok megoldása még csavarosabb.

A Flex Puzzle MAX kockasora még hosszabb, ráadásul a kockákat 45 fokos szögbe is lehet állítani.

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, vizuális differenciálás.

Képlátás

Térlátás



Logika



1



7+



122x186x22



EGYSZEMÉLVES

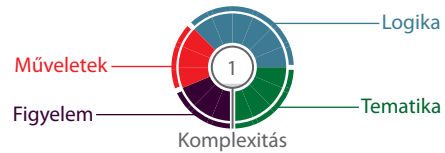


JÁTÉK

Rendezd be a legmenőbb állatkertet!

A játékosnak 60, egyre nehező pályán kell a fából készült állatfigurákat sorrendben a kifutókba vezetni. Egyszemélyes logikai feladványok óvodás kortól.

Kiemelten fejlesztett területek: logika, deduktív gondolkodás.



240x240x55



4260071880208

PROF. MARBLES

EGYSZEMÉLVES

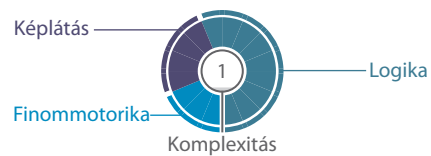


JÁTÉK

Öntögesd a golyókat kémcsőből kémcsőbe!

A játékosnak egy kiinduló helyzetből kell a cél szerinti állapotot elérnie, a nehezebb feladványok esetén korlátozott lépésszámban.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, logikai megoldás.



240x240x55



4260071879523



Segíts Noénak elhelyezni az állatokat a bárkáján!

A játékosnak 60, egyre nehezebb pályán kell a szabályoknak megfelelő módon elhelyezni a fából készült állatfigurákat. A legegyszerűbb feladványokat akár a legkisebbek is elkezdhetik.

Kiemelten fejlesztett területek: rendezés és rendszerezés, kombinativitás, logikai ellenőrzés.



Családegyesítés a csúszós jégen!

A játékosnak 60, egyre nehezebb pályán kell a szabályoknak megfelelő módon lépkedni a családtagokkal – azaz egymásnak csúsztatni őket, hogy azok matryoskaként egymásra találjanak.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinációs készség, logikai megoldás.



CHOCOLATE FIX



Bonbonos soduku!

A játékosnak 40, egyre nehező pályán kell a szabályoknak megfelelően elhelyeznie az inyicsiklandó csokikat.

Kiemelten fejlesztett területek: *analitikus gondolkodás, kombinativitás, logikai ellenőrzés.*



5999556750796

ROLLER COASTER CHALLENGE



Építs saját vidámparkot!

A játékosnak 40, egyre nehezebb feladványban kell felépítenie egy hullámvasutat – de készíthet pályát saját elképzelése szerint is. Az elemek színe meghatározza a pályaszakasz lejtését.

Kiemelten fejlesztett területek: *analitikus gondolkodás, kombinációs készség, logikai megoldás.*



1927501046



RUSH HOUR

Deluxe



276x245x64



19275050504

Még több feladvány – szép kisautókkal.

RUSH HOUR

Csúcsforgalom Junior



6+



5999556751533

Könnyedebb kihívások – és fagyis kocsik!

RUSH HOUR

Csúcsforgalom



A játék klasszikus, eredeti kiadása a kis piros kocsival.

Szabadítsd ki a kocsidat a dugóból! A játékos feladata az, hogy a csúcsforgalomban összetorlódott kocsikat addig és olyan sorrendben tologassa előre-hátra, míg a sajátja ki nem tud gurulni.

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, analitikus gondolkodás.



1



8+



5999556750550



225x203x64

GRAVITY MAZE



Be ne golyózz!

A játékosnak 60, egyre nehezebb pályán kell úgy felépíteni a tornyokat, hogy a golyó a kiindulópontból legurulva a célba jusson. Egyszemélyes logikai feladatok.

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, kombinativitás.

Műveletek

Térlátás



Logika

Komplexitás



8+



1

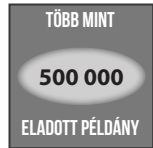


237x269x72



19275010065

LASER MAZE



Juttasd el a fényt a célba!

A játékosnak 60, egyre nehezebb pályán kell tükrök elhelyezésével biztosítani, hogy a lézervény célba érjen. Egyszemélyes logikai feladatok.

Kiemelten fejlesztett területek: technológiai ismeretek használata, logikai megoldás, analitikus gondolkodás.

Felismerés



Logika

Ismeret

Komplexitás



8+



1



270x236x65



5425004735126



Keverd ki a labirintusból!

A játékosnak egy mechanikusan működtetett labirintusban kell végigvezetnie a tollát – 16 egyre nehező pályán. Különleges, feladatmegoldó játék.

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, logikai ellenőrzés.



CODE MASTER



Programozd be az avatárododat!

A játékosnak 60, egyre nehező pályán kell biztosítani programozói logikával, hogy az avatárja elérje a célt. Egyszemélyes logikai feladatok.

Kiemelten fejlesztett területek: rendezés és rendszerezés, algoritmikus gondolkodás.



BLOCK BY BLOCK



Építs térbeli alakzatokat!

A játékosnak a különböző alakú elemekből kell kiraknia a feladványfüzetben szereplő alakzatokat. Egyszemélyes logikai feladatok.

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, vizuális differenciálás.

Képlátás



Logika

Komplexitás



8+



1



133x203x45



19275059316

SHAPE BY SHAPE



Készítsd el a feladványban szereplő képet!

A játékos feladata, hogy a 60, fokozatosan nehezedő feladat szerint elkészítsen egy-egy tangramképet. Egyszemélyes logikai feladatok.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, kombinativitás, logikai ellenőrzés.

Képlátás



Logika

Komplexitás



8+



1



133x203x45



19275059415



LONPOS

66 – Colorful Cabin

A termékcsalád egyik legelső tagjában 66 kihívást oldhat meg a játékos.



134x130x24



4712098101113



LONPOS

99 – Crazy Chain

A 99 kihívás előkészítése egyszerű: töltsd meg az egész területet, amelyből csak a szintjelző zár le egy kis területet!



94x123x24



4712098100994



LONPOS

111 – Cosmic Creature

A 111 feladatot tartalmazó gyűjteményben az amorf alakzatok többféleképpen csatlakozhatnak egymáshoz.



97x127x24



4712098101113



LONPOS

200+

A trükkös, gömbökből álló tetrisalakzatokkal több mint 200 fejtörő vár a játékosra.



83x145x24



4712098102004



LONPOS

202

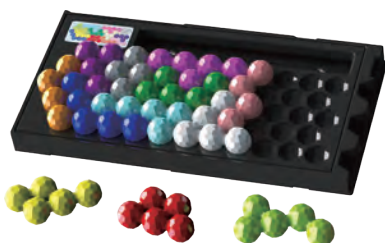
A csúsztatott sorokból felépített tálcán 202 izgalmas feladványt kell a játékos megoldjon.



87x135x24



4712098102127



LONPOS

303 – Crazy Cone

A csúsztható fedéllel a 303 feladvány területét is lehet szabályozni.



170x91x30



4712098103032

Készítsd el a két- vagy háromdimenziós építményt! A Lonposok zsebre vágható logikai feladatgyűjtemények, amelyekben műanyag elemekkel kell a feladat szerinti formában betölteni egy területet.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, kombinációs készség, logikai ellenőrzés.



1



6+



**BRAIN CONNECT**

7+



1-4



15 perc



265x265x60



803979066004

**BRIX**

7+



2



10-15 perc



265x265x45



3770000904390

**CSŐRENDSZEREK**

Light Line



5+



1-8



10-15 perc



90x60x21



4013754131025

**KATARENGA**

8+



2



20 perc



240x240x55



4260071879929

**SEIKATSU**

10+



1-4



30 perc



235x235x70



4260071880260

**TA-KE**

10+



2



30 perc



240x240x55



4260071879936

**TRIOVISION**

7+



1-6



20-40 perc



200x200x45



4260071876843

**DVONN**

13+



2



30-60 perc



297x297x70



4260071879813

**GIPF**

13+



2



30-60 perc



297x297x70



4260071879417



LYNGK



13+



2



30-60 perc



297x297x70



4260071879837



PÜNCT



13+



2



30-60 perc



297x297x70



4260071879820



TZAAR



13+



2



30-60 perc



297x297x70



4260071879530



YINSH



13+



2



30-60 perc



297x297x70



4260071879424



ZÉRTZ



13+



2



30-60 perc



297x297x70



4260071879547



BALANCE BEANS



5+



1



240x164x70



19275011406



D-ICED



7+



1



122x186x22



4260071878915



MANIFOLD



6+



1



122x186x22



4260071879318



PIZZA DIAVOLO



7+



1



122x186x22



426007187968

10 METAL PUZZLE SET



Kék *_***



5425004733566



Lila *_***



5425004733597



Piros *_***



5425004733580



Zöld *_***



5425004733573



7+



165x175x25

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+



100x50x50

3D PUZZLE



Hummer H2 ***



5425004734136



Lamborghini Murciélago ****



5425004734105



Mercedes SLS AMG GT ***



5425004734143



Mini Cooper ****



5425004734167



8+



220x130x60

ARCHIMEDES' CHALLENGE



Atom**



5425004736048



Galaxy**



5425004736017



Infinity**



5425004736024



Nuts and Bolts*



5425004736031



Sphere and Cylinder***



5425004736055



Star***



5425004736062



8+



120x160x90

BOTTLE PUZZLE



14+



120x210x10



Message in a bottle ***



5425004731067



Power of the Ring ***



5425004731043



The Chain Gang **



5425004731098



The Tube*



5425004731081



Treasure Hunt ****



5425004731074

CAST



Amour****



5425004737793



Arrows**



5407005150412



Baroq****



5425004737786



Box **



5425004737519



Cage***



5425004737854



Cake****



5425004737380



Chain*****



5425004737717



Coaster****



5425004737670



Coil***



5425004737533



Cylinder****



5425004737472



Delta***



5425004737496



Devil****



5425004737885



Dial***



5425004737366



Diamond*



5425004737373



Dolce***



5425004737724



Donuts ****



5425004737526



Dot**



5425004737342



Duet*****



5425004737694



Eik*****



5425004737953



Enigma*****



5425004737816



Equa*****



5425004737618



G & G***



5425004737489



Galaxy***



5425004737441



H&H*****



5425004737557



6+



115x45x120

CAST



Harmony**



5425004737502



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



Spiral****



5425004737762



Square*****



5425004737564



Star***



5425004737960



Trinity*****



5407005151181



Twist****



5425004737465



U&U****



5425004737458



UFO****



5407005150665



Violon**



5425004737779



Vortex****



5425004737625



6+



115x45x120

FIRST WIRE PUZZLE SZETT



5+



100x120x30



Állatok 1.



5425004733504



Járművek



5425004733535



Vízi állatok



5425004733528

GEPETTO'S WORKSHOP



Apatosaurus



5425004731562



Autó



5425004731739



Bagoly



5425004731708



Delfin



5425004731715



Duplaszárnyú repülő



5425004731586



Egér



5425004731432



Farkas



5425004731609



Gigantospinosaurus



5425004731678



Harci repülőgép



5425004731487



Hidroplán



5425004731463



Ló



5425004731647



Mókus



5425004731456



Nyitott tetejű autó



5425004731531



Nyitott tetejű oldtimer



5425004731746



Nyúl



5425004731623



Parasaurolophus



5425004731791



Páva



5425004731630



Plateosaurus



5425004731784



Pteranodon



5425004731494



Repülőgép



5425004731470



Rinocéroszfej



5425004731760



Sportautó



5425004731548



Tyrannosaurus



5425004731500



Tyrannosaurus 2



5425004731777



6+



230x185x6/9/12



Versenyautó



5425004731579



Víziló



5425004731753



Zsiráf



5425004731616

GRAND MASTERS PUZZLE



Clamps****

MWM****

Quadruplets****

Quintuplets****

Triangles****

Triplets****



5425004732552



5425004732507



5425004732538



5425004732545



5425004732514



5425004732521



95x120x37

PUZZLE COLLECTION



EXPERT Wooden

EXPERT Metal

EXTREME Wooden

EXTREME Metal

JUNIOR Wooden

JUNIOR Metal



5425004733672



5425004733627



5425004733689



5425004733634



5425004733665



5425004733610



200x200x50

RACING WIRE



01

02

03

04

05

06



5425004732712



5425004732729



5425004732736



5425004732743



5425004732750



5425004732767



07

08

09

10

11

12



5425004732774



5425004732781



5425004732798



5425004732804



5425004732811



5425004732828



25xD80

RACING WIRE



13



5425004732835



14



5425004732842



15



5425004732859



16



5425004732866



17



5425004732873



18



5425004732880



19



5425004732897



20



5425004732903



21



5425004732910



22



5425004732927



23



5425004732934



24



5425004732941

 6+ |  25xD80



25



5425004732958



26



5425004732965



27



5425004732972

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.

Konceptiónk 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 (Jeszl 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 – és ezáltal személyiségének – 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 időtállóbb 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 e 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 játszanak 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. **kombinatívitas**

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. **szerencse** (esélykalkulálás)
- 1.3.5.14. **logikai meGold!ás** – következetes gondolkodás
- 1.3.5.15. logikai-algoritmikus feladatmeGold!ás – **kiemelten fejlesztik a legkomplexebb logikai játékok**
- 1.3.5.16. heurisztikus-kreatív problémameGold!ás – **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 fantáziajellemzős játékok**
- 1.3.5.22. **eredetiség** – **kiemelten fejlesztik a legkomplexebb stratégiai és kreatív játékok**
- 1.3.5.23. **könnyedség** – **kiemelten fejlesztik az együttműködős és fantáziajellemzős 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 egészből 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 alapműveleteit 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, amelyek 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. erő kifejtések, 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. meGold!áskeresési sebesség
- 2.4.9. problémameGold!ás
- 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 meGold!ást 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 játékosságnak 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 játékosság 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 fókuszja 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. **segítés 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** (értékrelációk 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. **veszteségkezelés**

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 | 289 |
| Robot Teknősök | 251 |

Alkalmazkodó készség

| | |
|------------------|-----|
| Tea 2 főre | 122 |
|------------------|-----|

Analitikus gondolkodás

| | |
|---|-----|
| Azul..... | 94 |
| Azul: A királyi pavilon..... | 96 |
| Azul: Kristálymozaik..... | 95 |
| Azul: Sintra üvegcsodái..... | 97 |
| Babushka..... | 285 |
| Balance Beans..... | 294 |
| Bali | 161 |
| Battle Sheep | 276 |
| Brix..... | 292 |
| Captain Sonar | 208 |
| Chocolate Fix..... | 286 |
| Coloretto..... | 158 |
| Concordia..... | 44 |
| Concordia: Britannia & Germania | 44 |
| Dice Forge – A sors kovácsai..... | 133 |
| D-Iced | 294 |
| Dragomino: Sárkánytojások nyomában | 236 |
| Dvonn | 293 |
| Escape the Room – A szanatórium rejtélye..... | 29 |
| Észvesztő útvesztő..... | 222 |
| Gipf..... | 293 |
| Hacker játszma..... | 135 |
| Karácsonyfa..... | 277 |
| Katarenga..... | 292 |
| Kingdomino..... | 108 |
| Kingdomino: Age of Giants..... | 108 |
| Laser Chess | 278 |
| Laser Maze | 288 |
| Lyngk | 293 |
| Micro Robots..... | 275 |
| Mindo [4-féle dizájn] | 280 |
| Mombasa..... | 86 |
| NMBR 9..... | 276 |
| Photosynthesis..... | 117 |
| Pizza Diavolo | 294 |
| Pünct..... | 293 |
| Pylos Classic..... | 272 |
| Pylos Mini | 272 |
| Qin | 163 |
| Quantik..... | 274 |
| Quarto Classic..... | 271 |
| Quarto Mini | 271 |
| Queendomino | 109 |
| Quinque..... | 156 |
| Quixo Classic | 273 |
| Quixo Mini..... | 273 |
| Quoridor Classic..... | 270 |
| Quoridor Mini | 270 |
| Roller Coaster Challenge | 286 |
| Rush Hour – Csúcsforgalom | 287 |
| Rush Hour – Csúcsforgalom Junior..... | 287 |
| Rush Hour Deluxe..... | 287 |
| Sakura | 142 |
| Sárkánypalota..... | 141 |
| Seikatsu..... | 292 |
| Sponsio | 135 |
| Star Wars Sorsok: A birodalom fegyverben kiegészítő | 88 |
| Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme | 88 |
| Star Wars Sorsok: Az erő útja kiegészítő..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Boba Fett kezdőcsomag | 88 |
| Star Wars Sorsok: Ébredések..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag | 88 |
| Star Wars Sorsok: Luke Skywalker kezdőcsomag..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Obi-Wan kezdőcsomag..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Örökség kiegészítő | 88 |
| Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag | 88 |
| Szabadulópakli: A függöny mögött..... | 23 |
| Szabadulópakli: A Szfinx átka | 22 |
| Szabadulópakli: A velencei meló..... | 24 |
| Szabadulópakli: Eldorádó legendája..... | 22 |
| Szabadulópakli: Időpróba | 23 |

| | |
|---|-----|
| Szabadulópakli: London végórái | 24 |
| Száguldó robotok – Ricochet Robots..... | 275 |
| Ticket to Ride – Az első utazás..... | 247 |
| Torres | 164 |
| Tzaar | 293 |
| Unlock! | 21 |
| Unlock! – Különös kalandok..... | 20 |
| Unlock2 – Rejtélyes kalandok..... | 21 |
| Verona Twist | 156 |
| Vikingdoms..... | 135 |
| Yinsh..... | 293 |
| Yukon | 163 |
| Zértz..... | 293 |

Beclési készség

| | |
|----------------------|-----|
| Kolosszus Aréna..... | 162 |
| Sprint | 252 |

Csoporton belüli aktivitás

| | |
|--|-----|
| Beyond Baker Street – Sherlock Holmes árnyékában | 133 |
| Trónok harca – 2. kiadás..... | 80 |
| Trónok harca: A sárkányok anyja kiegészítő | 80 |

Dedukció

| | |
|------------------|-----|
| Álarcosbál..... | 209 |
| Légy résen!..... | 216 |

Deduktív gondolkodás

| | |
|---|-----|
| Álmodj velem! | 203 |
| Bűnjelek – Gyilkosság Hongkongban | 208 |
| Bűnügyi krónikák..... | 14 |
| Bűnügyi krónikák: 1400..... | 15 |
| Citadella..... | 148 |
| Fae..... | 148 |
| Fogságban | 34 |
| Harcmezők – Ütközetek a világ romjain..... | 115 |
| Hókus & pókus..... | 33 |
| Kamu..... | 216 |
| Leolino..... | 284 |
| Lépten-nyomon: Amszterdam..... | 210 |
| Lovagok | 32 |
| M/S Batory | 154 |
| Mr. Jack in London | 138 |
| Mr. Jack in New York | 139 |
| Mr. Jack kiegészítő | 138 |
| Mr. Jack Pocket | 139 |
| Narcos..... | 79 |
| Nem én voltam!..... | 246 |
| Sárkány Samu fejtőrei | 257 |
| Sherlock | 154 |
| Sherlock Express | 225 |
| Sherlock Holmes – Négy rejtély | 31 |
| Sherlock Holmes: A Baker Street-i banda | 30 |
| Skull | 211 |
| Szabadulópakli: A függöny mögött..... | 23 |
| Szabadulópakli: A Szfinx átka | 22 |
| Szabadulópakli: A velencei meló..... | 24 |
| Szabadulópakli: Eldorádó legendája..... | 22 |
| Szabadulópakli: Időpróba | 23 |
| Szabadulópakli: London végórái | 24 |
| Titkos szavak | 189 |
| Túlvilági történetek..... | 196 |
| Unlock! | 21 |
| Unlock! – Különös kalandok..... | 20 |
| Unlock2 – Rejtélyes kalandok..... | 21 |
| Verona Twist | 156 |

Differenciáló-, elemző- és meGoldlókészség

| | |
|---|-----|
| Aeon's end Legacy | 10 |
| Én kicsi kaszám..... | 162 |
| Farkasok és bárányok | 153 |
| Homályrév | 12 |
| Kütyük | 147 |
| Lords of Hellas | 68 |
| Lords of Hellas: Terrain kiegészítő | 68 |
| Prehistory | 85 |
| Sütisuli..... | 130 |
| Szellemek szigete | 38 |

Emberismeret

| | |
|-----------------------------|-----|
| Cash 'n Guns 2. kiadás..... | 171 |
| Citadella..... | 148 |
| Csótánypóker..... | 212 |
| Csótánypóker Royal..... | 213 |
| Dixit..... | 198 |
| Dixit 10 – tükörképek..... | 200 |
| Dixit 2 – Kalandok..... | 200 |
| Dixit 3 – Utazás..... | 200 |
| Dixit 4 – Eredet..... | 200 |
| Dixit 5 – Álmodozások..... | 200 |
| Dixit 6 – Emlékek..... | 200 |
| Dixit 7 – Látomások..... | 200 |
| Dixit 8 – Harmóniák..... | 200 |
| Dixit 9 – Jubileum..... | 200 |
| Dixit Odyssey..... | 199 |
| Hullámhossz..... | 186 |
| Igen?..... | 194 |
| Igen? És..... | 195 |
| Légy résen!..... | 216 |
| Lélekpillangó..... | 210 |
| Mr. Jack in London..... | 138 |
| Mr. Jack in New York..... | 139 |
| Mr. Jack kiegészítő..... | 138 |
| Mr. Jack Pocket..... | 139 |
| Mysterium..... | 197 |
| Robotok..... | 243 |
| The Mind – Érezz rá!..... | 204 |
| The Mind – Extrém..... | 205 |

Empátia

| | |
|----------------------|-----|
| Villamosdilemma..... | 170 |
|----------------------|-----|

Eredetiség

| | |
|---|----|
| Trónok harca – 2. kiadás..... | 80 |
| Trónok harca: A sárkányok anyja kiegészítő..... | 80 |

Értékelés

| | |
|---|-----|
| 7 Csoda..... | 42 |
| 7 Csoda: Armada..... | 43 |
| 7 Csoda: Párbaj..... | 40 |
| 7 Csoda: Párbaj – Panteon..... | 41 |
| 7 Csoda: Vezetők..... | 43 |
| Birodalmi telepések..... | 58 |
| Fat Fish..... | 164 |
| Hotel..... | 136 |
| Korokon át: A civilizáció új története..... | 45 |
| Rokokó..... | 86 |
| Sárkánykeltető..... | 141 |
| Úrcsempészek..... | 120 |
| Zooloretto..... | 158 |
| Zooloretto Duell – párbaj..... | 160 |
| Zooloretto Junior..... | 265 |
| Zooloretto kockajáték – Zooloretto Würfelspiel..... | 161 |

Esélykalkuláció

| | |
|--|-----|
| A birodalom bajnoka..... | 155 |
| A három kismalac..... | 265 |
| Álarcosbál..... | 209 |
| Avalon..... | 209 |
| Azul..... | 94 |
| Azul: A királyi pavilon..... | 96 |
| Azul: Kristálymozaik..... | 95 |
| Azul: Sintra üvegcsodái..... | 97 |
| Azután..... | 8 |
| Bears vs. Babies..... | 169 |
| Bloodborne: A kártyajáték..... | 73 |
| Bűnjelek – Gyilkosság Hongkongban..... | 208 |
| Can't Stop..... | 163 |
| Captain Sonar..... | 208 |
| Cash 'n Guns 2. kiadás..... | 171 |
| Citadella..... | 148 |
| Cookies..... | 266 |
| Csótánypóker..... | 212 |
| Csótánypóker Royal..... | 213 |
| Dice Forge – A sors kovácsai..... | 133 |
| Dragomino: Sárkánytojások nyomában..... | 236 |
| Eldritch Horror..... | 72 |
| Eldritch Horror: Elfelejtett Tudás kiegészítő..... | 72 |
| Ethnos..... | 69 |
| Fröccs..... | 184 |

| | |
|---|-----|
| Ha/Ver..... | 87 |
| Háborúk kora..... | 162 |
| Harcmezők – Ütközetek a világ romjain..... | 115 |
| Hoarders..... | 153 |
| Holtak Tele – Válaszúton..... | 56 |
| Hősök útja..... | 92 |
| Jaipur..... | 123 |
| Jolly & Roger..... | 160 |
| Kamu..... | 216 |
| Kingdomino Duel..... | 109 |
| Korinthosz..... | 121 |
| Köszöntünk... álmaid városában!..... | 107 |
| Leo..... | 254 |
| Mahé..... | 163 |
| Mamma Mia!..... | 160 |
| Marrakech..... | 159 |
| Miaui..... | 145 |
| Moloch felemelkedése..... | 27 |
| Monster park..... | 258 |
| Moon Bots..... | 161 |
| Nagaraja..... | 140 |
| Nyerőleves – Instant kártyajáték..... | 126 |
| Oh My Gold!..... | 265 |
| Ohanami..... | 157 |
| Once Upon a Castle..... | 264 |
| Ősi jel..... | 73 |
| Pandemic – A labor..... | 53 |
| Party bugs..... | 160 |
| Plüssmesék..... | 9 |
| Rettegés Arkhamban 3. kiadás..... | 70 |
| Rettegés Arkhamban 3. kiadás: Éjnek évadján kiegészítő..... | 70 |
| Rettegés Arkhamban: Végső óra..... | 71 |
| Robbanó cicák..... | 168 |
| Sakura..... | 142 |
| Sárkánykeltető..... | 141 |
| Sherlock..... | 154 |
| Shikoku..... | 145 |
| Spicy..... | 98 |
| Star Wars Sorsok: A birodalom fegyverben kiegészítő..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Az erő útja kiegészítő..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Boba Fett kezdőcsomag..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Ébredések..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Luke Skywalker kezdőcsomag..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Obi-Wan kezdőcsomag..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Örökség kiegészítő..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag..... | 88 |
| Szerelmes levél – új kiadás..... | 144 |
| Szüret..... | 155 |
| Takenoko..... | 100 |
| Tea 2 főre..... | 122 |
| Tokaido..... | 101 |
| Törpék harca..... | 163 |
| Trónok harca – A király segítője..... | 150 |
| Trónok Harca Catan – Az Őrség Testvérisége..... | 82 |
| Vasút vonal – Sötétkék kiadás..... | 149 |
| Vasút vonal – Tűzvörös kiadás..... | 149 |
| Zooloretto..... | 158 |
| Zooloretto Duell – párbaj..... | 160 |
| Zooloretto Junior..... | 265 |
| Zooloretto kockajáték – Zooloretto Würfelspiel..... | 161 |

Felelősség

| | |
|---|-----|
| A titokzatos varázstó – Der Geheimnisvolle Zaubersee..... | 266 |
| Az elvarázsolt torony..... | 249 |
| Az elvarázsolt torony – fémdobozos..... | 249 |
| Beyond Baker Street – Sherlock Holmes árnyékában..... | 133 |
| Cookies..... | 266 |
| Eldritch Horror..... | 72 |
| Eldritch Horror: Elfelejtett Tudás kiegészítő..... | 72 |
| Hellapagos..... | 173 |
| Holtak Tele – Válaszúton..... | 56 |
| Isla Dorada..... | 162 |
| Mr. Wolf? – Hol van Farkas úr?..... | 264 |
| Mysterium..... | 197 |
| Nemesis..... | 74 |
| Ősi jel..... | 73 |
| Pandemic..... | 52 |
| Pandemic – A labor..... | 53 |
| Pandemic – Pengeélen..... | 53 |

| | |
|--|-----|
| Pandemic: Legacy – 1. Évad..... | 18 |
| Pandemic: Legacy – 2. Évad..... | 19 |
| Robinson Crusoe | 39 |
| Szamarúj szellem..... | 134 |
| T.I.M.E Stories | 16 |
| T.I.M.E Stories: A Marcy-ügy..... | 17 |
| T.I.M.E Stories: A maszk alatt..... | 17 |
| T.I.M.E Stories: Az Endurance expedíció..... | 17 |
| T.I.M.E Stories: Lumen Fidei..... | 16 |
| T.I.M.E Stories: Prófécia a sárkányokról | 17 |
| Trónok harca – 2. kiadás..... | 80 |
| Trónok harca: A sárkányok anyja kiegészítő..... | 80 |
| Zombicide: A nyughatatlan gonosz kiegészítő..... | 28 |
| Zombicide: Jók és Rosszak kiegészítő..... | 28 |
| Zombicide: Zöld Horda | 28 |

Felidézés

| | |
|---|-----|
| A titokzatos varázstó – Der Geheimnisvolle Zaubensee..... | 266 |
| Álmodj hát!..... | 214 |
| Crocofant..... | 266 |
| Gigi Gnomo | 266 |
| Happy Bunny | 264 |
| Mr. Wolf? – Hol van Farkas úr?..... | 264 |
| Nem én voltam!..... | 246 |
| Pengoloo | 264 |
| Szellemlépcső..... | 250 |
| Szellemlépcső – fémdobozos | 250 |
| Szörnyszekrény | 258 |

Finommotoros készség

| | |
|--|-----|
| Csúszkaland..... | 222 |
| Óvodások játéktára Tarkabarka fűzőcske | 263 |
| Pingvin | 265 |
| Save the Dragon | 254 |
| Skicc | 207 |

Fogalmazás

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Álmodj hát!..... | 214 |
| Légy résen!..... | 216 |
| Óriás Sztorikocka | 242 |
| Óriás Sztorikocka Cselekvésekkel..... | 242 |
| Óriás Sztorikocka Kalandokkal | 242 |
| Sztorikocka | 238 |
| Sztorikocka – Fantázia | 238 |
| Sztorikocka Batman..... | 241 |
| Sztorikocka Bolondos Dallamok | 241 |
| Sztorikocka Cselekvésekkel | 238 |
| Sztorikocka Dr. Who..... | 241 |
| Sztorikocka Harry Potter..... | 240 |
| Sztorikocka Hősök..... | 238 |
| Sztorikocka Kalandokkal..... | 238 |
| Sztorikocka: rejtély..... | 238 |

Fogalomalkotás

| | |
|-----------------------------|-----|
| Álmodj velem! | 203 |
| Concept..... | 206 |
| Concept Kids: Állatok | 237 |
| Csak egy..... | 188 |
| Fedőnevek – Disney | 191 |
| Fedőnevek képekkel | 192 |
| Kódfejtő | 187 |

Formafelismerés

| | |
|---|-----|
| Az első játékaim Lottó – Ház..... | 262 |
| Az első játékaim Puzzle – Állatok..... | 262 |
| Képérvék..... | 182 |
| Óvodások játéktára Dominó számokkal | 263 |
| Sárkány Samu játéka: Lapocskázó | 257 |
| Skicc | 207 |
| Sütisuli | 130 |

Gazdaságosság

| | |
|---------------------------------|-----|
| Cacao | 160 |
| Cacao: Chocolate! | 160 |
| Charterstone | 86 |
| Charterstone Recharge Pack..... | 86 |
| Cookies..... | 266 |
| Fröccs..... | 184 |
| Úrcsompészek..... | 120 |

Gyorsasági koordináció

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Brain Connect | 292 |
| Captain Sonar | 208 |
| Cica, pizza, taco, gida, sajt | 216 |
| Cortex 2..... | 218 |
| Cortex 3..... | 218 |
| Cortex Challenge – IQ party | 218 |
| Cortex kids | 234 |
| Cortex kids 2..... | 235 |
| Csaló molyok..... | 227 |
| Csótányleves..... | 226 |
| Csótányaláta..... | 226 |
| Csótánytánc | 226 |
| Dobble..... | 220 |
| Dobble Animals | 232 |
| Dobble Bogyó és Babóca | 230 |
| Dobble Harry Potter | 221 |
| Dobble Jégvárás | 231 |
| Dobble Kids | 233 |
| Dodelido | 227 |
| Dr. Eureka | 125 |
| Dr. Microbe | 125 |
| Észvesztő útvesztő..... | 222 |
| Formafogó..... | 266 |
| Go Go Gelato!..... | 245 |
| Jungle Speed | 217 |
| Kincsre fel! | 223 |
| Laser | 143 |
| Légycsapó – Fliegen klatschen..... | 265 |
| Nada..... | 228 |
| Panic lab..... | 224 |
| Panic Mansion | 245 |
| Quizoo | 228 |
| Spagetti..... | 228 |
| Specific | 256 |
| Swish..... | 277 |
| Tarantula Tango..... | 227 |
| Top That!..... | 161 |
| Zingo..... | 251 |

Helyzetfelismerés

| | |
|--|-----|
| Álomház..... | 106 |
| Azul..... | 94 |
| Azul: A királyi pavilon..... | 96 |
| Azul: Kristálymozaik..... | 95 |
| Azul: Sintra üvegcsodái..... | 97 |
| Coloretto..... | 158 |
| Csillagvadászok..... | 119 |
| Dr. Eureka | 125 |
| Dr. Microbe | 125 |
| Dragomino: Sárkánytojások nyomában | 236 |
| Észvesztő útvesztő..... | 222 |
| Go Go Gelato!..... | 245 |
| Jaipur | 123 |
| Jolly & Roger..... | 160 |
| Kingdomino..... | 108 |
| Kingdomino Duel | 109 |
| Kingdomino: Age of Giants..... | 108 |
| Narcos..... | 79 |
| Óvodások játéktára Kisegér nagyegér..... | 263 |
| Qin | 163 |
| Queendomino | 109 |
| Quinque..... | 156 |
| Sárkánypalota..... | 141 |
| Spagetti..... | 228 |
| Sponsio | 135 |
| Super Munchkin | 177 |
| Super Munchkin 2 – Nem S-etlenek..... | 177 |
| Ta-Ke..... | 292 |
| Torres | 164 |
| Vikingdoms..... | 135 |
| Grund..... | 143 |

Humor

| | |
|---|-----|
| Bears vs. Babies | 169 |
| Burritóhajító | 167 |
| Flúgos futam | 147 |
| Óvodások játéktára: Kicsoda? Micsoda? | 263 |
| Unikornisok: A rémes ménes..... | 166 |
| Villamosdilemma..... | 170 |

Intuitív döntési készség

| | |
|--|-----|
| 7 Csoda..... | 42 |
| 7 Csoda: Armada..... | 43 |
| 7 Csoda: Párbaj..... | 40 |
| 7 Csoda: Párbaj – Panteon..... | 41 |
| 7 Csoda: Vezetők..... | 43 |
| Át a sivatagon..... | 161 |
| Bang! A párbaj..... | 114 |
| Bloodborne: A kártyajáték..... | 73 |
| Címke..... | 183 |
| Concordia..... | 44 |
| Concordia: Britannia & Germania..... | 44 |
| Condottiere (2018-as kiadás)..... | 162 |
| Dragon Market..... | 161 |
| Hoarders..... | 153 |
| Hullámhossz..... | 186 |
| Irány a dicsőség!..... | 93 |
| Kozmosz művek..... | 120 |
| Köszöntünk... álmaid városában!..... | 107 |
| Lépten-nyomon: Amszterdam..... | 210 |
| Magic Maze – Fogd és fuss..... | 118 |
| Mahé..... | 163 |
| Pandemic: Bevetésre készen..... | 132 |
| Robotok..... | 243 |
| Star Wars Sorsok: A birodalom fegyverben kiegészítő..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Az erő útja kiegészítő..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Boba Fett kezdőcsomag..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Ébredések..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Luke Skywalker kezdőcsomag..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Obi-Wan kezdőcsomag..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Örökség kiegészítő..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag..... | 88 |
| Star Wars: Peremvidék..... | 77 |
| Szörnyek hősök ellen: Viktoriánus rémálmok..... | 146 |
| The Mind – Érezz rá!..... | 204 |
| The Mind – Extrém..... | 205 |
| Vadnyugati legendák..... | 55 |

Intuitív gondolkodás

| | |
|----------------------------|-----|
| Álmodj velem!..... | 203 |
| Concept..... | 206 |
| Concept Kids: Állatok..... | 237 |

Ismeretszerzés

| | |
|--|----|
| Fesztáv..... | 60 |
| Fesztáv: Európai madarak kiegészítő..... | 61 |

Kombinációs készség

| | |
|---|-----|
| A birodalom bajnoka..... | 155 |
| A keresztapa: Corleone birodalma..... | 78 |
| Aeon's end Legacy..... | 10 |
| Álarcosbál..... | 209 |
| Álomház..... | 106 |
| Archelino..... | 285 |
| Azul..... | 94 |
| Azul: A királyi pavilon..... | 96 |
| Azul: Kristálymozaik..... | 95 |
| Azul: Sintra üvegcsodái..... | 97 |
| Babushka..... | 285 |
| Balance Beans..... | 294 |
| Bang! A párbaj..... | 114 |
| Battle Sheep..... | 276 |
| Bears vs. Babies..... | 169 |
| Beez..... | 268 |
| Beyond Baker Street – Sherlock Holmes árnyékában..... | 133 |
| Brass: Birmingham..... | 36 |
| Brix..... | 292 |
| Cacao..... | 160 |
| Cacao: Chocolate..... | 160 |
| Chocolate Fix..... | 286 |
| Concordia..... | 44 |
| Concordia: Britannia & Germania..... | 44 |
| Crazy Tower..... | 225 |
| CV Pocket..... | 151 |
| Dice Forge – A sors kovácsai..... | 133 |
| D-Iced..... | 294 |
| Dragon Market..... | 161 |
| Drakon..... | 162 |
| Dvonn..... | 293 |

| | |
|---|-----|
| Everdell..... | 54 |
| Fat Fish..... | 164 |
| Felkelő nap..... | 66 |
| Felkelő nap: Hatalmas Kamik kiegészítő..... | 67 |
| Felkelő Nap: Szörnyek kiegészítő..... | 67 |
| Felkelő nap: Uralkodóházak kiegészítő..... | 67 |
| Fesztáv..... | 60 |
| Fesztáv: Európai madarak kiegészítő..... | 61 |
| Five Tribes..... | 49 |
| Fogságban..... | 34 |
| Gipf..... | 293 |
| Gravity Maze..... | 288 |
| Grund..... | 143 |
| Hacker játszma..... | 135 |
| Hókusz & pókusz..... | 33 |
| Homályrév..... | 12 |
| Irány a dicsőség!..... | 93 |
| Kameleo..... | 281 |
| Karácsonyfa..... | 277 |
| Katamino..... | 282 |
| Katamino Deluxe..... | 282 |
| Katamino Family..... | 269 |
| Katarena..... | 292 |
| Kero..... | 140 |
| Kingdomino Duel..... | 109 |
| Kodama – Az erdő szellemei..... | 134 |
| Kolosszus Aréna..... | 162 |
| Köszöntünk... álmaid városában!..... | 107 |
| Kütyük..... | 147 |
| Laser Chess..... | 278 |
| Lonpos 111 – Cosmic Creature..... | 291 |
| Lonpos 200+..... | 291 |
| Lonpos 202..... | 291 |
| Lonpos 303 – Crazy Cone..... | 291 |
| Lonpos 66 – Colorful Cabin..... | 291 |
| Lonpos 99 – Crazy Chain..... | 291 |
| Lovagok..... | 32 |
| Lyngk..... | 293 |
| Magic Maze – Fogd és fuss..... | 118 |
| Manifold..... | 294 |
| Mesebeli birodalmak..... | 144 |
| Monster park..... | 258 |
| Moon Bots..... | 161 |
| Newton..... | 84 |
| NMBR 9..... | 276 |
| Nyerőleves – Instant kártyajáték..... | 126 |
| Once Upon a Castle..... | 264 |
| Origami..... | 99 |
| Origami..... | 99 |
| Oroszlánszívű Richárd..... | 87 |
| Őült Lajos király két kastélya között..... | 163 |
| Party bugs..... | 160 |
| Petrichor..... | 87 |
| Petrichor: Virágok kiegészítő..... | 87 |
| Pizza Diavolo..... | 294 |
| Portolano..... | 85 |
| Püncet..... | 293 |
| Pylos Classic..... | 272 |
| Pylos Mini..... | 272 |
| Quadropolis..... | 48 |
| Quantik..... | 274 |
| Quarto Classic..... | 271 |
| Quarto Mini..... | 271 |
| Queendomino..... | 109 |
| Quixo Classic..... | 273 |
| Quixo Mini..... | 273 |
| Quoridor Classic..... | 270 |
| Quoridor Mini..... | 270 |
| Rajas of the Ganges..... | 86 |
| Red Dragon..... | 163 |
| Res Arcana..... | 47 |
| Robot Teknősök..... | 251 |
| Roller Coaster Challenge..... | 286 |
| Sakura..... | 142 |
| Sárkánykeltető..... | 141 |
| Seikatsu..... | 292 |
| Shape by Shape..... | 290 |
| Sherlock..... | 154 |
| Sherlock Holmes – Négy rejtély..... | 31 |
| Silver & Gold!..... | 157 |
| Skull..... | 211 |

| | | | |
|--|-----|---|-----|
| Splendor..... | 91 | Munchkin Zombik..... | 180 |
| Splendor Marvel..... | 90 | Munchkin Zombik 2 – Kar-hatalom..... | 180 |
| Sponsio..... | 135 | Munchkin Zombik 3 – Beteg Helyek..... | 180 |
| Star Wars Sorsok: A birodalom fegyverben kiegészítő..... | 88 | Ősi jel..... | 73 |
| Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme..... | 88 | Pandemic – A labor..... | 53 |
| Star Wars Sorsok: Az erő útja kiegészítő..... | 88 | Rettegés Arkhamban 3. kiadás..... | 70 |
| Star Wars Sorsok: Boba Fett kezdőcsomag..... | 88 | Rettegés Arkhamban 3. kiadás: Éjnek évadján kiegészítő..... | 70 |
| Star Wars Sorsok: Ébredések..... | 88 | Rettegés Arkhamban: Végső óra..... | 71 |
| Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag..... | 88 | Robinson Crusoe..... | 39 |
| Star Wars Sorsok: Luke Skywalker kezdőcsomag..... | 88 | Scythe..... | 62 |
| Star Wars Sorsok: Obi-Wan kezdőcsomag..... | 88 | Scythe – A Fenris felemelkedése kiegészítő..... | 63 |
| Star Wars Sorsok: Örökség kiegészítő..... | 88 | Scythe – Csapás a fellegekéből kiegészítő..... | 63 |
| Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag..... | 88 | Scythe – Hódítók a messzeségből..... | 63 |
| Szabadulópakli: A függöny mögött..... | 23 | Scythe – Moduláris tábla..... | 63 |
| Szabadulópakli: A Szfinx átka..... | 22 | Scythe – Találkozások kiegészítő..... | 63 |
| Szabadulópakli: A velencei meló..... | 24 | Small World..... | 51 |
| Szabadulópakli: Eldorádó legendája..... | 22 | Small World of Warcraft..... | 50 |
| Szabadulópakli: Időpróba..... | 23 | Sponsio..... | 135 |
| Szabadulópakli: London végorái..... | 24 | Star Wars: Lázadás..... | 76 |
| Szellemek szigete..... | 38 | Star Wars: Lázadás – A Birodalom felemelkedése..... | 76 |
| Szüret..... | 155 | Super Munchkin..... | 177 |
| Ta-Ke..... | 292 | Super Munchkin 2 – Nem S-etlenek..... | 177 |
| Tan Tan Caravan..... | 161 | T.I.M.E Stories..... | 16 |
| Terra Mystica..... | 46 | T.I.M.E Stories: A Marcy-ügy..... | 17 |
| Tokaido..... | 101 | T.I.M.E Stories: A maszk alatt..... | 17 |
| Trónok harca – A király segítője..... | 150 | T.I.M.E Stories: Az Endurance expedíció..... | 17 |
| Trónok Harca Catan – Az Őrség Testvérisége..... | 82 | T.I.M.E Stories: Lumen Fidei..... | 16 |
| Tzaar..... | 293 | T.I.M.E Stories: Prófécia a sárkányokról..... | 17 |
| Unlock!..... | 21 | Ticket to Ride Európa..... | 102 |
| Unlock! – Különös kalandok..... | 20 | Ticket to Ride New York..... | 103 |
| Unlock2 – Rejtélyes kalandok..... | 21 | Trónok harca – A vastrón..... | 81 |
| Vidámpark..... | 104 | Unikornisok: A rémes ménés..... | 166 |
| Vikingdoms..... | 135 | Vérfarkasok Miller's Hollow-ban..... | 211 |
| Viktoriánus Lángelmék..... | 163 | Vikingdoms..... | 135 |
| Villageo..... | 281 | Wazabi..... | 159 |
| Viticulture – esszenciális kiadás..... | 59 | | |
| Yinsh..... | 293 | Kooperáció | |
| Zértz..... | 293 | A Gyűrűk Ura: Utazások Középföldén..... | 26 |
| Zooloretto..... | 158 | A Gyűrűk Ura: Utazások Középföldén | |
| Zooloretto Duell – párbaj..... | 160 | Eriador gonosztevői figurapak..... | 26 |
| Zooloretto Junior..... | 265 | Aeon's end Legacy..... | 10 |
| Zooloretto kockajáték – Zooloretto Würfelspiel..... | 161 | Azután..... | 8 |
| | | Bűnügyi krónikák..... | 14 |
| Koncentráció | | Bűnügyi krónikák: 1400..... | 15 |
| Csúszkaland..... | 222 | Csak egy..... | 188 |
| | | Csúszkaland..... | 222 |
| Konfliktuskezelés | | Egerek és varázslók..... | 25 |
| 15 kalóz..... | 146 | Fedőnevek négy szemközt..... | 193 |
| A Jó, a Rossz és a Munchkin..... | 176 | Gépregény..... | 131 |
| A világ története..... | 58 | Ha/Ver..... | 87 |
| Bang!..... | 110 | Hamupipőke..... | 259 |
| Bang! Aranyláz..... | 111 | Homályrév..... | 12 |
| Bang! Dodge City..... | 111 | Kapcsolj! – A Föld körül..... | 128 |
| Bang! Gyilkos kaliber..... | 111 | Kapcsolj! – Konyhaművészet..... | 129 |
| Bang! Kockajáték..... | 112 | Laser..... | 143 |
| Bang! Kockajáték – A vén csehó..... | 113 | Moloch felemelkedése..... | 27 |
| Bang! Kockajáték: Élve vagy élőholtan..... | 113 | Odalent: Kalandok a mélyben 2. kiadás..... | 27 |
| Birodalmi telepések..... | 58 | Pandemic: Bevetésre készen..... | 132 |
| Cash 'n Guns 2. kiadás..... | 171 | Plüssmesék..... | 9 |
| CV..... | 151 | Sherlock Holmes: A Baker Street-i banda..... | 30 |
| Eldritch Horror..... | 72 | Space Hulk: A halál angyalai..... | 87 |
| Eldritch Horror: Elfeledett Tudás kiegészítő..... | 72 | Sprint..... | 252 |
| FoZtogatók..... | 215 | Sütisuli..... | 130 |
| Harc Rokuganért..... | 87 | Szellemek szigete..... | 38 |
| Holtak Tele – Válaszúton..... | 56 | Titkos szavak..... | 189 |
| Korkép..... | 83 | Utolsó Erőd..... | 57 |
| Korokon át: A civilizáció új története..... | 45 | | |
| Mombasa..... | 86 | Koordinációs pontosság | |
| Munchkin..... | 174 | Keekee..... | 264 |
| Munchkin 2 – Fajtalan Fejsze..... | 175 | Zimbbos..... | 264 |
| Munchkin 3 – Papi Baki..... | 175 | | |
| Munchkin 4 – Dobj egy hátast!..... | 175 | Könnyedség | |
| Munchkin 5 – Vadító vadirtók..... | 175 | FoZtogatók..... | 215 |
| Munchkin 6 – A kazamata zamata..... | 175 | Fröccs..... | 184 |
| Munchkin 6.5: A kripta titka..... | 175 | Hellapagos..... | 173 |
| Munchkin Cthulhu..... | 178 | Hullámhossz..... | 186 |
| Munchkin Cthulhu 2 – Cthulmú hívása..... | 178 | Jógi..... | 172 |
| Munchkin Cthulhu 3 – A borzadalmas kripta..... | 178 | Jógi guru..... | 172 |
| Munchkin Warhammer 2 40.000 – Malaszt és Mordály..... | 179 | Magic Maze – Fogd és fuss..... | 118 |
| Munchkin Warhammer 3 40.000 – Vadak és Varázslók..... | 179 | Mamma Mia!..... | 160 |
| Munchkin Warhammer 40.000..... | 179 | Marrakech..... | 159 |

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Nem én voltam!..... | 246 |
| Pizza Monsters..... | 265 |
| Robbanó cicák..... | 168 |
| Robotok..... | 243 |
| The Mind – Érezz rá!..... | 204 |
| The Mind – Extrém..... | 205 |
| Ticket to Ride – Az első utazás..... | 247 |
| Timeline: Star Wars..... | 137 |
| Wazabi..... | 159 |

Követés

| | |
|--|-----|
| Nemesis..... | 74 |
| Pandemic..... | 52 |
| Pandemic – A labor..... | 53 |
| Pandemic – Pengeélen..... | 53 |
| Pandemic: Legacy – 1. Évad..... | 18 |
| Pandemic: Legacy – 2. Évad..... | 19 |
| Robinson Crusoe..... | 39 |
| Szamoráj szellem..... | 134 |
| Zombicide: A nyughatatlan gonosz kiegészítő..... | 28 |
| Zombicide: Jók és Rosszak kiegészítő..... | 28 |
| Zombicide: Zöld Horda..... | 28 |

Következmények vállalása

| | |
|-------------|-----|
| Fröccs..... | 184 |
| Leo..... | 254 |

Kreativitás

| | |
|---|-----|
| Képérezék..... | 182 |
| Múzsa – Sugallatok..... | 202 |
| Szabadulópakli: A függöny mögött..... | 23 |
| Szabadulópakli: A Szifnx átka..... | 22 |
| Szabadulópakli: A velencei meló..... | 24 |
| Szabadulópakli: Eldorádó legendája..... | 22 |
| Szabadulópakli: Időpróba..... | 23 |
| Szabadulópakli: London végórái..... | 24 |
| Túlvilági történetek..... | 196 |
| Unlock!..... | 21 |
| Unlock! – Különös kalandok..... | 20 |
| Unlock2 – Rejtélyes kalandok..... | 21 |
| Wombattle..... | 214 |

Kulturális ismeretek

| | |
|--|-----|
| A birodalom bajnoka..... | 155 |
| A világ története..... | 58 |
| Concept..... | 206 |
| Kapcsolj! – A Föld körül..... | 128 |
| Kapcsolj! – Konyhaművészet..... | 129 |
| Timeline tudomány és felfedezések..... | 137 |
| Timeline: Star Wars..... | 137 |
| Timeline: Történelmi események..... | 137 |
| Timeline: Zene és mozi..... | 137 |

Lánckonklúziók alkotása

| | |
|---|-----|
| Bali..... | 161 |
| Blood Rage..... | 64 |
| Blood Rage 5. játékos kiegészítő..... | 65 |
| Blood Rage Asgard istenei kiegészítő..... | 65 |
| Blood Rage Midgard sámánjai kiegészítő..... | 65 |
| Brass: Birmingham..... | 36 |
| Charterstone..... | 86 |
| Charterstone Recharge Pack..... | 86 |
| Ethnos..... | 69 |
| Five Tribes..... | 49 |
| Korkép..... | 83 |
| Korokon át: A civilizáció új története..... | 45 |
| Mombasa..... | 86 |
| Newton..... | 84 |
| Oroszlánszívű Richárd..... | 87 |
| Scythe..... | 62 |
| Scythe – A Fenris felemelkedése kiegészítő..... | 63 |
| Scythe – Csapás a fellegekből kiegészítő..... | 63 |
| Scythe – Hódítók a messzeségből..... | 63 |
| Scythe – Moduláris tábla..... | 63 |
| Scythe – Találkozások kiegészítő..... | 63 |
| Small World..... | 51 |
| Small World of Warcraft..... | 50 |
| Star Wars: Lázadás..... | 76 |
| Star Wars: Lázadás – A Birodalom felemelkedése..... | 76 |
| Terra Mystica..... | 46 |

Logika

| | |
|--|-----|
| Bűnügyi krónikák..... | 14 |
| Bűnügyi krónikák: 1400..... | 15 |
| Fogságban..... | 34 |
| Hókusz & pókus..... | 33 |
| Leolino..... | 284 |
| Lovagok..... | 32 |
| Red Dragon..... | 163 |
| Sherlock Holmes – Négy rejtély..... | 31 |
| Sherlock Holmes: A Baker Street-i banda..... | 30 |
| Squadro..... | 274 |
| Szabadulópakli: A függöny mögött..... | 23 |
| Szabadulópakli: A Szifnx átka..... | 22 |
| Szabadulópakli: A velencei meló..... | 24 |
| Szabadulópakli: Eldorádó legendája..... | 22 |
| Szabadulópakli: Időpróba..... | 23 |
| Szabadulópakli: London végórái..... | 24 |
| Unlock!..... | 21 |
| Unlock! – Különös kalandok..... | 20 |
| Unlock2 – Rejtélyes kalandok..... | 21 |
| Qin..... | 163 |

Logikai ellenőrzés

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Amaze..... | 289 |
| Archelino..... | 285 |
| Chocolate Fix..... | 286 |
| Crazy Tower..... | 225 |
| D-Iced..... | 294 |
| Katamino..... | 282 |
| Katamino Deluxe..... | 282 |
| Katamino Family..... | 269 |
| Lonpos 111 – Cosmic Creature..... | 291 |
| Lonpos 200+..... | 291 |
| Lonpos 202..... | 291 |
| Lonpos 303 – Crazy Cone..... | 291 |
| Lonpos 66 – Colorful Cabin..... | 291 |
| Lonpos 99 – Crazy Chain..... | 291 |
| Manifold..... | 294 |
| Shape by Shape..... | 290 |
| Villageo..... | 281 |

Logikai meGoldlás

| | |
|---|-----|
| Babushka..... | 285 |
| Balance Beans..... | 294 |
| Brain Connect..... | 292 |
| Captain Sonar..... | 208 |
| Chicky Boom..... | 264 |
| Coinx..... | 279 |
| Dr. Eureka..... | 125 |
| Dr. Microbe..... | 125 |
| Escape the Room – A szanatórium rejtélye..... | 29 |
| Gipf..... | 293 |
| Go Go Gelato!..... | 245 |
| Gobbet Gobblers..... | 264 |
| Katarenga..... | 292 |
| Laser Chess..... | 278 |
| Laser Maze..... | 288 |
| Lyngk..... | 293 |
| Micro Robots..... | 275 |
| Mindo [4-féle dizájn]..... | 280 |
| NMBR 9..... | 276 |
| Panic Mansion..... | 245 |
| Pizza Diavolo..... | 294 |
| Prof. Marbles..... | 284 |
| Protect the Museum..... | 279 |
| Pünct..... | 293 |
| Robot Teknősök..... | 251 |
| Roller Coaster Challenge..... | 286 |
| Rush Hour – Csúcsforgalom..... | 287 |
| Rush Hour – Csúcsforgalom Junior..... | 287 |
| Rush Hour Deluxe..... | 287 |
| Száguldó robotok – Ricochet Robots..... | 275 |
| Tzaar..... | 293 |
| Yinsh..... | 293 |
| Zértz..... | 293 |

Mások érzéseinek és szándékának észlelése

| | |
|---------------|-----|
| 15 kalóz..... | 146 |
| Avalon..... | 209 |
| Bang!..... | 110 |

| | |
|---|-----|
| Bang! Aranyláz..... | 111 |
| Bang! Dodge City..... | 111 |
| Bang! Gyilkos kaliber..... | 111 |
| Bang! Kockajáték..... | 112 |
| Bang! Kockajáték – A vén csehő..... | 113 |
| Bang! Kockajáték: Élve vagy élőholtan..... | 113 |
| Bűnjelek – Gyilkosság Hongkongban..... | 208 |
| Isla Dorada..... | 162 |
| Lélekpillangó..... | 210 |
| Rettegés Arkhamban 3. kiadás: Éjnek évadján kiegészítő..... | 70 |
| Rettegés Arkhamban: Végső óra..... | 71 |
| Simlis Dongók – Schummel Hummel..... | 227 |
| Vérfarkasok Miller's Hollow-ban..... | 211 |

Megoldáskeresési sebesség

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Clouds..... | 253 |
| Cubeez..... | 253 |
| Csaló molyok..... | 227 |
| Difference..... | 255 |
| Difference Junior..... | 255 |
| Dodelido..... | 227 |
| Eye'n Speed..... | 265 |
| Nada..... | 228 |
| Simlis Dongók – Schummel Hummel..... | 227 |

Megőrzés

| | |
|---|-----|
| A Kis Borz Meséje – Der kleine Sprechdachs..... | 266 |
| A titokzatos varázstó – Der Geheimnisvolle Zaubersee..... | 266 |
| Az elvarázsolt labirintus..... | 248 |
| Az elvarázsolt labirintus – fémdobozos..... | 248 |
| Az elvarázsolt torony..... | 249 |
| Az elvarázsolt torony – fémdobozos..... | 249 |
| Cortex 2..... | 218 |
| Cortex 3..... | 218 |
| Cortex Challenge – IQ party..... | 218 |
| Cortex kids..... | 234 |
| Cortex kids 2..... | 235 |
| Crocofant..... | 266 |
| Gigi Gnomo..... | 266 |
| Gobbler Gobblers..... | 264 |
| Happy Bunny..... | 264 |
| Leo..... | 254 |
| Mr. Wolf? – Hol van Farkas úr?..... | 264 |
| Pengoloo..... | 264 |
| Szellemlépcső..... | 250 |
| Szellemlépcső – fémdobozos..... | 250 |
| Szörnyszekrény..... | 258 |

Memória

| | |
|---|-----|
| Az első játékaim Memó – Játékok..... | 262 |
| Érzékek sorozat: Bim-bam játék a hangokkal..... | 261 |
| Hamupipóke..... | 259 |
| Laser..... | 143 |
| Ratto Zakko..... | 228 |
| UFÓ Farmer..... | 260 |
| Wendigo..... | 256 |

Mértékegység váltás

| | |
|--------------------------|-----|
| Szuper Farmer..... | 152 |
| Szuper Farmer Extra..... | 152 |
| Szuper Farmer Midi..... | 152 |
| Szuper Farmer Mini..... | 152 |

Mimika

| | |
|------------|-----|
| Emoji..... | 266 |
|------------|-----|

Mozgásképzet

| | |
|--------------------------------|-----|
| Jógi..... | 172 |
| Jógi guru..... | 172 |
| Magic Maze – Fogd és fuss..... | 118 |

Mozgáskordináció

| | |
|--------------------|-----|
| Burritóhajító..... | 167 |
| Wombattle..... | 214 |

Műveltségzési sebesség

| | |
|-------------------|-----|
| Math Dice..... | 278 |
| Math Dice Jr..... | 278 |

Nonverbális kommunikáció

| | |
|---------------------------|-----|
| Tűlvilági történetek..... | 196 |
|---------------------------|-----|

Nyelvi kreativitás

| | |
|---|-----|
| A Kis Borz Meséje – Der kleine Sprechdachs..... | 266 |
| Álmodj hát!..... | 214 |
| Álmodj velem!..... | 203 |
| Címke..... | 183 |
| Csak egy..... | 188 |
| Dixit..... | 198 |
| Dixit 10 – tükörképek..... | 200 |
| Dixit 2 – Kalandok..... | 200 |
| Dixit 3 – Utazás..... | 200 |
| Dixit 4 – Eredet..... | 200 |
| Dixit 5 – Álmodozások..... | 200 |
| Dixit 6 – Emlékek..... | 200 |
| Dixit 7 – Látomások..... | 200 |
| Dixit 8 – Harmóniák..... | 200 |
| Dixit 9 – Jubileum..... | 200 |
| Dixit Odyssey..... | 199 |
| Dobd a témát!..... | 212 |
| Fedőnevek..... | 190 |
| Fedőnevek – Disney..... | 191 |
| Fedőnevek képekkel..... | 192 |
| Fedőnevek négy szemközt..... | 193 |
| Igenis, Sötét Nagyúr!..... | 215 |
| Kódfejtő..... | 187 |
| Óriás Sztorikocka..... | 242 |
| Óriás Sztorikocka Cselekvésekkel..... | 242 |
| Óriás Sztorikocka Kalandokkal..... | 242 |
| Ország-város, betű-téma..... | 213 |
| Szócsapdák..... | 207 |
| Sztorikocka..... | 238 |
| Sztorikocka – Fantázia..... | 238 |
| Sztorikocka Batman..... | 241 |
| Sztorikocka Bolondos Dallamok..... | 241 |
| Sztorikocka Cselekvésekkel..... | 238 |
| Sztorikocka Dr. Who..... | 241 |
| Sztorikocka Harry Potter..... | 240 |
| Sztorikocka Hősök..... | 238 |
| Sztorikocka Kalandokkal..... | 238 |
| Sztorikocka: rejtély..... | 238 |
| Titkos szavak..... | 189 |

Önérvényesítés

| | |
|---|-----|
| A világ története..... | 58 |
| Bali..... | 161 |
| Blood Rage..... | 64 |
| Blood Rage 5. játékos kiegészítő..... | 65 |
| Blood Rage Asgard istenei kiegészítő..... | 65 |
| Blood Rage Midgard sámánjai kiegészítő..... | 65 |
| Charterstone..... | 86 |
| Charterstone Recharge Pack..... | 86 |
| Ethnos..... | 69 |
| Fallout..... | 75 |
| Fallout: Új-Kalifornia kiegészítő..... | 75 |
| Felkelő nap..... | 66 |
| Felkelő nap: Hatalmas Kamik kiegészítő..... | 67 |
| Felkelő Nap: Szörnyek kiegészítő..... | 67 |
| Felkelő nap: Uralkodóházak kiegészítő..... | 67 |
| Harc Rokuganért..... | 87 |
| Holtak Tele – Válaszúton..... | 56 |
| Mombasa..... | 86 |
| Photosynthesis..... | 117 |
| Rajas of the Ganges..... | 86 |
| Rettegés Arkhamban 3. kiadás..... | 70 |
| Rettegés Arkhamban 3. kiadás: Éjnek évadján kiegészítő..... | 70 |
| Rettegés Arkhamban: Végső óra..... | 71 |
| Scythe..... | 62 |
| Scythe – A Fenris felemelkedése kiegészítő..... | 63 |
| Scythe – Csapás a fellegekből kiegészítő..... | 63 |
| Scythe – Hódítók a messzeségből..... | 63 |
| Scythe – Moduláris tábla..... | 63 |
| Scythe – Találkozások kiegészítő..... | 63 |
| Small World..... | 51 |
| Small World of Warcraft..... | 50 |
| Star Wars: Lázadás..... | 76 |
| Star Wars: Lázadás – A Birodalom felemelkedése..... | 76 |
| Terra Mystica..... | 46 |
| Ticket to Ride Európa..... | 102 |
| Ticket to Ride New York..... | 103 |
| Trónok harca – A vastrón..... | 81 |
| Vérfarkasok Miller's Hollow-ban..... | 211 |
| Village – Nemzedékek játéka..... | 86 |

| | |
|-------------------|----|
| Village Inn | 86 |
| Village Port..... | 86 |

Önismeret

| | |
|---------------------|-----|
| Igen?..... | 194 |
| Igen? És..... | 195 |
| Lélekpillangó | 210 |

Pozícionálás

| | |
|--|-----|
| A Jó, a Rossz és a Munchkin..... | 176 |
| Bali | 161 |
| Blood Rage..... | 64 |
| Blood Rage 5. játékos kiegészítő | 65 |
| Blood Rage Asgard istenei kiegészítő | 65 |
| Blood Rage Midgard sámánjai kiegészítő | 65 |
| Brass: Birmingham | 36 |
| Charterstone | 86 |
| Charterstone Recharge Pack | 86 |
| CV | 151 |
| Eldritch Horror..... | 72 |
| Eldritch Horror: Elfeledett Tudás kiegészítő..... | 72 |
| Fallout | 75 |
| Fallout: Új-Kalifornia kiegészítő..... | 75 |
| Felkelő nap..... | 66 |
| Felkelő nap: Hatalmas Kamik kiegészítő..... | 67 |
| Felkelő Nap: Szörnyek kiegészítő | 67 |
| Felkelő nap: Uralkodóházak kiegészítő | 67 |
| Hotel..... | 136 |
| Munchkin | 174 |
| Munchkin 2 – Fajtalan Fejsze | 175 |
| Munchkin 3 – Papi Baki | 175 |
| Munchkin 4 – Dobj egy hátast!..... | 175 |
| Munchkin 5 – Vadító vadirtók..... | 175 |
| Munchkin 6 – A kazamata zamata | 175 |
| Munchkin 6.5: A kriptá titka..... | 175 |
| Munchkin Cthulhu | 178 |
| Munchkin Cthulhu 2 – Cthulmú hívása..... | 178 |
| Munchkin Cthulhu 3 – A borzadalmas kriptá | 178 |
| Munchkin Warhammer 2 40.000 – Malaszt és Mordály..... | 179 |
| Munchkin Warhammer 3 40.000 – Vadak és Varázslók | 179 |
| Munchkin Warhammer 40.000 | 179 |
| Munchkin Zombik..... | 180 |
| Munchkin Zombik 2 – Kar-hatalom | 180 |
| Munchkin Zombik 3 – Beteg Helyek | 180 |
| Oroszlánszívű Richárd..... | 87 |
| Ósi jel | 73 |
| Rajas of the Ganges | 86 |
| Rokokó | 86 |
| Terra Mystica | 46 |
| Ticket to Ride Európa | 102 |
| Ticket to Ride New York..... | 103 |
| Village – Nemzedékek játéka | 86 |
| Village Inn | 86 |
| Village Port..... | 86 |

Reakció

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Captain Sonar | 208 |
| Cica, pizza, taco, gida, sajt | 216 |
| Cortex 2..... | 218 |
| Cortex 3..... | 218 |
| Cortex Challenge – IQ party | 218 |
| Cortex kids | 234 |
| Cortex kids 2..... | 235 |
| Csaló molyok..... | 227 |
| Csótányleves..... | 226 |
| Csótánysaláta..... | 226 |
| Csótánytánc | 226 |
| Dobble..... | 220 |
| Dobble Animals | 232 |
| Dobble Bogyó és Babóca | 230 |
| Dobble Harry Potter | 221 |
| Dobble Jégvárás | 231 |
| Dobble Kids | 233 |
| Dobd a témát!..... | 212 |
| Dog Rush | 252 |
| Dr. Eureka | 125 |
| Dr. Microbe | 125 |
| Formafogó | 266 |
| Go Go Gelato!..... | 245 |
| Gobbit..... | 223 |
| Jungle Speed | 217 |

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Kozmosz művek..... | 120 |
| Légycsapó – Fliegen klatschen..... | 265 |
| Nada | 228 |
| Óriás Sztorikocka Cselekvésekkel..... | 242 |
| Ország-város, betű-téma | 213 |
| Pandemic: Bevetésre készen | 132 |
| Panic lab..... | 224 |
| Quizoo | 228 |
| Ratto Zakko | 228 |
| Sherlock Express | 225 |
| Simlis Dongók – Schummel Hummel | 227 |
| Swish..... | 277 |
| Tarantula Tango..... | 227 |
| Úrcsempészek..... | 120 |
| Zingo..... | 251 |

Rendezés és rendszerezés

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Archelino | 285 |
| Bűnügyi krónikák..... | 14 |
| Bűnügyi krónikák: 1400..... | 15 |
| Code Master | 289 |
| Copy or not Copy..... | 228 |
| Cubeez | 253 |
| Fogságban | 34 |
| Hókusz & pókus..... | 33 |
| Kincsre fel!..... | 223 |
| Lovagok | 32 |
| Ohanami..... | 157 |
| Pearls..... | 160 |
| Seikatsu..... | 292 |
| Sherlock Holmes – Négy rejtély | 31 |
| Sütisuli..... | 130 |
| Top That!..... | 161 |

Rugalmas gondolkodás

| | |
|---|-----|
| A Gyűrűk Ura: Utazások Középföldén | 26 |
| A Gyűrűk Ura: Utazások Középföldén | 26 |
| Eriador gonosztevői figurapakk..... | 106 |
| Álomház..... | 114 |
| Bang! A párbaj | 36 |
| Brass: Birmingham | 87 |
| Britannia | 160 |
| Cacao | 160 |
| Cacao: Chocolate! | 44 |
| Concordia..... | 44 |
| Concordia: Britannia & Germania | 133 |
| Dice Forge – A sors kovácsai..... | 25 |
| Egerek és varázslók..... | 69 |
| Ethnos..... | 49 |
| Five Tribes..... | 131 |
| Gépregény | 87 |
| Hadurak..... | 123 |
| Jaipur..... | 160 |
| Jolly & Roger..... | 277 |
| Karácsonyfa | 140 |
| Kero | 118 |
| Magic Maze – Fogd és fuss..... | 86 |
| Mombasa..... | 27 |
| Odalent: Kalandok a mélyben 2. kiadás | 132 |
| Pandemic: Bevetésre készen | 160 |
| Party bugs | 85 |
| Portolano..... | 47 |
| Res Arcana..... | 141 |
| Sárkánypalota..... | 157 |
| Silver & Gold!..... | 91 |
| Splendor | 90 |
| Splendor Marvel | 135 |
| Sponsio | 88 |
| Star Wars Sorsok: A birodalom fegyverben kiegészítő | 88 |
| Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme | 88 |
| Star Wars Sorsok: Az erő útja kiegészítő..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Boba Fett kezdőcsomag | 88 |
| Star Wars Sorsok: Ébredések..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag | 88 |
| Star Wars Sorsok: Luke Skywalker kezdőcsomag..... | 88 |
| Star Wars Sorsok: Obi-Wan kezdőcsomag | 88 |
| Star Wars Sorsok: Örökség kiegészítő | 88 |
| Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag | 88 |
| Star Wars: Peremvidék | 77 |
| T.I.M.E Stories | 16 |
| T.I.M.E Stories: A Marcy-ügy..... | 17 |

| | |
|---|-----|
| T.I.M.E Stories: A maszk alatt..... | 17 |
| T.I.M.E Stories: Az Endurance expedíció..... | 17 |
| T.I.M.E Stories: Lumen Fidei..... | 16 |
| T.I.M.E Stories: Prófécia a sárkányokról..... | 17 |
| Ta-Ke..... | 292 |
| Takenoko..... | 100 |
| Tokaido..... | 101 |
| Torres..... | 164 |
| Úrcsempészek..... | 120 |
| Vadnyugati legendák..... | 55 |
| Vikingdoms..... | 135 |

Stratégiai gondolkodás

| | |
|--|-----|
| A Gyűrűk Ura: Utazások Középföldén..... | 26 |
| A Gyűrűk Ura: Utazások Középföldén – Eriador gonosztevői figurapakk..... | 26 |
| A keresztapa: Corleone birodalma..... | 78 |
| Britannia..... | 87 |
| Everdell..... | 54 |
| Grund..... | 143 |
| Hadurak..... | 87 |
| Korkép..... | 83 |
| Lords of Hellas..... | 68 |
| Lords of Hellas: Terrain kiegészítő..... | 68 |
| Narcos..... | 79 |
| Newton..... | 84 |
| Prehistory..... | 85 |
| Prehistory..... | 85 |
| Quadropolis..... | 48 |
| Squadro..... | 274 |
| Trónok Harca Catan – Az Őrség Testvérisége..... | 82 |
| Viktoriánus Lángelmék..... | 163 |
| Viticulture – esszenciális kiadás..... | 59 |

Számolás

| | |
|--|-----|
| Animix: Ki lesz az állatok királya?..... | 127 |
| Balance Beans..... | 294 |
| Combo Color..... | 105 |
| Cortex 2..... | 218 |
| Cortex 3..... | 218 |
| Cortex Challenge – IQ party..... | 218 |
| Cortex kids..... | 234 |
| Királyságok..... | 162 |
| Math Dice..... | 278 |
| Math Dice Jr..... | 278 |
| Mesebeli birodalmak..... | 144 |
| Red Dragon..... | 163 |
| Szuper Farmer..... | 152 |
| Szuper Farmer – A kártyajáték..... | 152 |
| Szuper Farmer Extra..... | 152 |
| Szuper Farmer Midi..... | 152 |
| Szuper Farmer Mini..... | 152 |
| Vroom Vroom..... | 264 |

Szerepészelelés

| | |
|----------------------------------|-----|
| Citadella..... | 148 |
| Mr. Jack in London..... | 138 |
| Mr. Jack in New York..... | 139 |
| Mr. Jack kiegészítő..... | 138 |
| Mr. Jack Pocket..... | 139 |
| Szerelmes levél – új kiadás..... | 144 |

Színfelismerés

| | |
|---|-----|
| Az első játékaim Dominó – Színek..... | 262 |
| Érzékek sorozat: Szívárvány játékvariációk színekkel..... | 261 |
| Gobbit..... | 223 |
| Képzék..... | 182 |

Szociális nyitottság

| | |
|--|-----|
| A Kis Borz Meséje – Der kleine Sprehdachs..... | 266 |
| Álmodj hát!..... | 214 |
| Dixit..... | 198 |
| Dixit 10 – tükörképek..... | 200 |
| Dixit 2 – Kalandok..... | 200 |
| Dixit 3 – Utazás..... | 200 |
| Dixit 4 – Eredet..... | 200 |
| Dixit 5 – Álmódások..... | 200 |
| Dixit 6 – Emlékek..... | 200 |
| Dixit 7 – Látomások..... | 200 |
| Dixit 8 – Harmóniák..... | 200 |
| Dixit 9 – Jubileum..... | 200 |

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Dixit Odyssey..... | 199 |
| Fedőnevek..... | 190 |
| Fedőnevek – Disney..... | 191 |
| Fedőnevek képekkel..... | 192 |
| Fedőnevek négszemközt..... | 193 |
| Hullámhossz..... | 186 |
| Igen?..... | 194 |
| Igen? És..... | 195 |
| Igenis, Sötét Nagyúr!..... | 215 |
| Kódfejtő..... | 187 |
| Lélekpillangó..... | 210 |
| Mysterium..... | 197 |
| Óriás Sztorikocka..... | 242 |
| Óriás Sztorikocka Cselekvésekkel..... | 242 |
| Óriás Sztorikocka Kalandokkal..... | 242 |
| Robotok..... | 243 |
| Sztorikocka..... | 238 |
| Sztorikocka – Fantázia..... | 238 |
| Sztorikocka Batman..... | 241 |
| Sztorikocka Bolondos Dallamok..... | 241 |
| Sztorikocka Cselekvésekkel..... | 238 |
| Sztorikocka Dr. Who..... | 241 |
| Sztorikocka Harry Potter..... | 240 |
| Sztorikocka Hősök..... | 238 |
| Sztorikocka Kalandokkal..... | 238 |
| Sztorikocka: rejtély..... | 238 |
| The Mind – Érez rá!..... | 204 |
| The Mind – Extrém..... | 205 |
| Vérfarkasok Miller's Hollow-ban..... | 211 |

Szókincs

| | |
|----------------------------|-----|
| Fedőnevek..... | 190 |
| Fedőnevek – Disney..... | 191 |
| Fedőnevek képekkel..... | 192 |
| Fedőnevek négszemközt..... | 193 |
| Kódfejtő..... | 187 |

Taktikai gondolkodás

| | |
|--|-----|
| A Gyűrűk Ura: Utazások Középföldén..... | 26 |
| A Gyűrűk Ura: Utazások Középföldén Eriador gonosztevői figurapakk..... | 26 |
| A három kismalac..... | 265 |
| Animix: Ki lesz az állatok királya?..... | 127 |
| Ankh'or: A Nílus-völgy kalmárjai..... | 124 |
| Át a sivatagon..... | 161 |
| Bloodborne: A kártyajáték..... | 73 |
| Combo Color..... | 105 |
| Condottiere (2018-as kiadás)..... | 162 |
| CV Pocket..... | 151 |
| Csillagvadászok..... | 119 |
| Drakon..... | 162 |
| Dudab Buba..... | 162 |
| Én kicsi kaszám..... | 162 |
| Fae..... | 148 |
| Farkasok és bárányok..... | 153 |
| Fesztáv..... | 60 |
| Fesztáv: Európai madarak kiegészítő..... | 61 |
| Grund..... | 143 |
| Harcmezők – Útközetek a világ romjain..... | 115 |
| Hősök útja..... | 92 |
| Irány a dicsőség!..... | 93 |
| Jungle Brunch – Állati Zaba..... | 162 |
| Kameleo..... | 281 |
| Királyságok..... | 162 |
| Kodama – Az erdő szellemei..... | 134 |
| Kolosszus Aréna..... | 162 |
| Korinthosz..... | 121 |
| Kozmosz művek..... | 120 |
| Miaui..... | 145 |
| Moloch felemelkedése..... | 27 |
| Nagaraja..... | 140 |
| Ohanami..... | 157 |
| Origami..... | 99 |
| Pearls..... | 160 |
| Petrichor..... | 87 |
| Petrichor: Virágok kiegészítő..... | 87 |
| Planet – Egy éledő világ a tenyeredben..... | 116 |
| Quadropolis..... | 48 |
| Res Arcana..... | 47 |
| Save the Dragon..... | 254 |
| Scarabya..... | 161 |

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Shikoku | 145 |
| Splendor | 91 |
| Splendor Marvel | 90 |
| Star Wars: Peremvidék | 77 |
| Szuper Farmer – A kártyajáték | 152 |
| Tan Tan Caravan | 161 |
| Tea 2 főre | 122 |
| Utolsó Erőd | 57 |
| Vadnyugati legendák | 55 |
| Vasút vonal – Sötétkék kiadás | 149 |
| Vasút vonal – Tűzvörös kiadás | 149 |
| Vidámpark | 104 |

Társreflexió

| | |
|---|-----|
| Kamu | 216 |
| Múzsza – Sugallatok | 202 |
| Nagaraja | 140 |
| Sherlock Holmes: A Baker Street-i banda | 30 |
| Spicy | 98 |
| Szócsapdák | 207 |

Technológiai ismeretek használata

| | |
|------------------|-----|
| Laser Maze | 288 |
|------------------|-----|

Térbeli orientáció

| | |
|--|-----|
| Amaze | 289 |
| Ankh'or: A Nílus-völgy kalmárjai | 124 |
| Beez | 268 |
| Block by Block | 290 |
| Coinx | 279 |
| Csillagvadászok | 119 |
| Csodapalota | 244 |
| Csőrendszerek – Light Line | 292 |
| Dragon Market | 161 |
| Five Tribes | 49 |
| Flex Puzzler | 283 |
| Flex Puzzler MAX | 283 |
| Flex Puzzler XL | 283 |
| Gépregény | 131 |
| Gravity Maze | 288 |
| NMBR 9 | 276 |
| Photosynthesis | 117 |
| Planet – Egy éledő világ a tenyeredben | 116 |
| Protect the Museum | 279 |
| Scarabya | 161 |
| Silver & Gold! | 157 |
| Szüret | 155 |

Természeti ismeretek használata

| | |
|----------------|-----|
| Quizoo | 228 |
| Specific | 256 |

Véleményalkotás

| | |
|---|-----|
| Avalon | 209 |
| Bűnjelek – Gyilkosság Hongkongban | 208 |
| Hellapagos | 173 |
| Igenis, Sötét Nagyúr! | 215 |
| Trónok harca – A vastrón | 81 |
| Vérfarkasok Miller's Hollow-ban | 211 |

Verbális kommunikáció

| | |
|--|-----|
| Hullámhossz | 186 |
| Narcos | 79 |
| Őrült Lajos király két kastélya között | 163 |
| Sherlock Holmes: A Baker Street-i banda | 30 |
| Szócsapdák | 207 |
| Trónok Harca Catan – Az Őrség Testvérisége | 82 |
| Villamosdilemma | 170 |

Veszteségkezelés

| | |
|--|----|
| 7 Csoda | 42 |
| 7 Csoda: Armada | 43 |
| 7 Csoda: Párbaj | 40 |
| 7 Csoda: Párbaj – Panteon | 41 |
| 7 Csoda: Vezetők | 43 |
| A világ története | 58 |
| Birodalmi telepések | 58 |
| Eldritch Horror | 72 |
| Eldritch Horror: Elfeledett Tudás kiegészítő | 72 |
| Fallout | 75 |
| Fallout: Új-Kalifornia kiegészítő | 75 |

| | |
|--|-----|
| Harc Rokuganért | 87 |
| Holtak Tele – Válaszúton | 56 |
| Korokon át: A civilizáció új története | 45 |
| Nemesis | 74 |
| Ősi jel | 73 |
| Rajas of the Ganges | 86 |
| Robbanó cicák | 168 |
| Robinson Crusoe | 39 |
| Scythe | 62 |
| Scythe – A Fenris felemelkedése kiegészítő | 63 |
| Scythe – Csapás a fellegekből kiegészítő | 63 |
| Scythe – Hódítók a messzeségből | 63 |
| Scythe – Moduláris tábla | 63 |
| Scythe – Találkozások kiegészítő | 63 |
| Small World | 51 |
| Small World of Warcraft | 50 |
| Space Hulk: A halál angyalai | 87 |
| Star Wars: Lázadás | 76 |
| Star Wars: Lázadás – A Birodalom felemelkedése | 76 |
| T.I.M.E Stories | 16 |
| T.I.M.E Stories: A Marcy-ügy | 17 |
| T.I.M.E Stories: A maszk alatt | 17 |
| T.I.M.E Stories: Az Endurance expedíció | 17 |
| T.I.M.E Stories: Lumen Fidei | 16 |
| T.I.M.E Stories: Prófécia a sárkányokról | 17 |
| Trónok harca – A vastrón | 81 |
| Village – Nemzedékek játéka | 86 |
| Village Inn | 86 |
| Village Port | 86 |
| Zombicide: A nyughatatlan gonosz kiegészítő | 28 |
| Zombicide: Jók és Rosszak kiegészítő | 28 |
| Zombicide: Zöld Horda | 28 |

Vezetés

| | |
|---|-----|
| Nemesis | 74 |
| Pandemic | 52 |
| Pandemic – A labor | 53 |
| Pandemic – Pengeélen | 53 |
| Pandemic: Legacy – 1. Évad | 18 |
| Pandemic: Legacy – 2. Évad | 19 |
| Robinson Crusoe | 39 |
| Szamuraj szellem | 134 |
| Zombicide: A nyughatatlan gonosz kiegészítő | 28 |
| Zombicide: Jók és Rosszak kiegészítő | 28 |
| Zombicide: Zöld Horda | 28 |

Vizuális differenciálás

| | |
|---|-----|
| Animix: Ki lesz az állatok királya? | 127 |
| Block by Block | 290 |
| Brain Connect | 292 |
| Cica, pizza, taco, gida, sajt | 216 |
| Clouds | 253 |
| Copy or not Copy | 228 |
| Cortex 2 | 218 |
| Cortex 3 | 218 |
| Cortex Challenge – IQ party | 218 |
| Cortex kids | 234 |
| Cortex kids 2 | 235 |
| Crazy Tower | 225 |
| Cubeez | 253 |
| Csodapalota | 244 |
| Csótányleves | 226 |
| Csótányaláta | 226 |
| Difference | 255 |
| Difference Junior | 255 |
| Dobble | 220 |
| Dobble Animals | 232 |
| Dobble Bogyó és Babóca | 230 |
| Dobble Harry Potter | 221 |
| Dobble Jégvarázs | 231 |
| Dobble Kids | 233 |
| Dodelido | 227 |
| Dr. Eureka | 125 |
| Dr. Microbe | 125 |
| Emojito | 266 |
| Eye'n Speed | 265 |
| Flex Puzzler | 283 |
| Flex Puzzler MAX | 283 |
| Flex Puzzler XL | 283 |
| Formafogó | 266 |
| Go Go Gelato! | 245 |

| | |
|--|-----|
| Gobbit..... | 223 |
| Gombászás az elvarázsolt erdőben | 260 |
| Jungle Speed | 217 |
| Katamino..... | 282 |
| Katamino Deluxe..... | 282 |
| Katamino Family | 269 |
| Kincsre fell!..... | 223 |
| Laser | 143 |
| Légycsapó – Fliegen klatschen..... | 265 |
| Lépten-nyomon: Amszterdam..... | 210 |
| Lonpos 111 – Cosmic Creature..... | 291 |
| Lonpos 200+ | 291 |
| Lonpos 202..... | 291 |
| Lonpos 303 – Crazy Cone..... | 291 |
| Lonpos 66 – Colorful Cabin | 291 |
| Lonpos 99 – Crazy Chain | 291 |

| | |
|-----------------------|-----|
| Manifold..... | 294 |
| Muffins | 259 |
| Okos kertész | 244 |
| Panic lab..... | 224 |
| Prof. Marbles..... | 284 |
| Ratto Zakko | 228 |
| Röf-Röf! – Oink!..... | 265 |
| Shape by Shape | 290 |
| Skicc | 207 |
| Spagetti..... | 228 |
| Specific..... | 256 |
| Swish..... | 277 |
| Ürcsempészek..... | 120 |
| Villageo | 281 |
| Zingo..... | 251 |

TÁRSASJÁTÉKOK ÁBÉCÉRENDEN

| | |
|--|-----|
| 10 Metal Puzzle ördöglakatok | 296 |
| 15 kalóz..... | 146 |
| 3D bambusz puzzle ördöglakatok | 296 |
| 3D puzzle autók | 296 |
| 7 Csoda..... | 42 |
| 7 Csoda: Armada..... | 43 |
| 7 Csoda: Párbaj..... | 40 |
| 7 Csoda: Párbaj – Panteon..... | 41 |
| 7 Csoda: Vezetők..... | 43 |
| A birodalom bajnoka | 155 |
| A Gyűrűk Ura: Utazások Középföldén | 26 |
| A Gyűrűk Ura: Utazások Középföldén | 26 |
| Eriador gonosztevői figurapakk..... | 26 |
| A három kismalac..... | 265 |
| A Jó, a Rossz és a Munchkin..... | 176 |
| A keresztapa: Corleone birodalma | 78 |
| A Kis Borz Meséje – Der kleine Sprechdachs..... | 266 |
| A titokzatos varázstó – Der Geheimnisvolle Zaubersee | 266 |
| A világ története | 58 |
| Aeon's end Legacy | 10 |
| Álarcosbál..... | 209 |
| Álmodj hát! | 214 |
| Álmodj velem! | 203 |
| Álomház..... | 106 |
| Amaze..... | 289 |
| Animix: Ki lesz az állatok királya?..... | 127 |
| Ankh'or: A Nílus-völgy kalmárjai | 124 |
| Archelino | 285 |
| Archimedes' Challenge ördöglakatok..... | 296 |
| Át a sivatagon..... | 161 |
| Avalon..... | 209 |
| Az első játékaim Dominó – Színek | 262 |
| Az első játékaim Lottó – Ház | 262 |
| Az első játékaim Memó – Játékok | 262 |
| Az első játékaim Puzzle – Állatok..... | 262 |
| Az elvarázsolt labirintus..... | 248 |
| Az elvarázsolt labirintus – fémdobozos | 248 |
| Az elvarázsolt torony..... | 249 |
| Az elvarázsolt torony – fémdobozos | 249 |
| Azul..... | 94 |
| Azul: A királyi pavilon..... | 96 |
| Azul: Kristálymozaik..... | 95 |
| Azul: Sintra üvegcsodái..... | 97 |
| Azután | 8 |
| Babushka..... | 285 |
| Balance Beans..... | 294 |
| Bali | 161 |
| Bang!..... | 110 |
| Bang! A párbaj | 114 |
| Bang! Aranyláz..... | 111 |
| Bang! Dodge City | 111 |
| Bang! Gyilkos kaliber..... | 111 |
| Bang! Kockajáték | 112 |
| Bang! Kockajáték – A vén csehó..... | 113 |
| Bang! Kockajáték: Élve vagy élőholtan | 113 |
| Battle Sheep | 276 |
| Bears vs. Babies | 169 |
| Beez..... | 268 |
| Beyond Baker Street – Sherlock Holmes árnyékában | 133 |
| Birodalmi telepések..... | 58 |

| | |
|--|---------|
| Blindes Huhn extrem | 160 |
| Block by Block..... | 290 |
| Blood Rage..... | 64 |
| Blood Rage 5. játékos kiegészítő | 65 |
| Blood Rage Asgard istenei kiegészítő..... | 65 |
| Blood Rage Midgard sámánjai kiegészítő | 65 |
| Bloodborne: A kártyajáték | 73 |
| Bottle Puzzle ördöglakatok..... | 297 |
| Brain Connect | 292 |
| Brass: Birmingham | 36 |
| Britannia | 87 |
| Brix..... | 292 |
| Burritóhajító | 167 |
| Bűnjelek – Gyilkosság Hongkongban | 208 |
| Bűnügyi krónikák..... | 14 |
| Bűnügyi krónikák: 1400..... | 15 |
| Cacao | 160 |
| Cacao: Choclatl..... | 160 |
| Cacao: Diamante kiegészítő | 160 |
| Can't Stop..... | 163 |
| Captain Sonar | 208 |
| Cash 'n Guns 2. kiadás..... | 171 |
| Cast ördöglakatok..... | 297–298 |
| Charterstone | 86 |
| Charterstone Recharge Pack..... | 86 |
| Chicky Boom | 264 |
| Chocolate Fix..... | 286 |
| Cica, pizza, taco, gida, sajt | 216 |
| Címke..... | 183 |
| Citadella..... | 148 |
| Clouds..... | 253 |
| Clubs | 163 |
| Code Master | 289 |
| Coinx..... | 279 |
| Coloretto..... | 158 |
| Combo Color..... | 105 |
| Concept..... | 206 |
| Concept Kids: Állatok | 237 |
| Concordia..... | 44 |
| Concordia: Britannia & Germania | 44 |
| Condottiere (2018-as kiadás) | 162 |
| Cookies..... | 266 |
| Copy or not Copy..... | 228 |
| Cortex 2..... | 218 |
| Cortex 3..... | 218 |
| Cortex Challenge – IQ party | 218 |
| Cortex kids | 234 |
| Cortex kids 2..... | 235 |
| Crazy Tower | 225 |
| Crocofant..... | 266 |
| Cubeez | 253 |
| CV..... | 151 |
| CV Pocket | 151 |
| Csak egy..... | 188 |
| Csaló molyok..... | 227 |
| Csillagvadászok..... | 119 |
| Csodapalota | 244 |
| Csótányleves | 226 |
| Csótánypóker | 212 |
| Csótánypóker Royal..... | 213 |

| | | | |
|---|-----|--|-----|
| Csótányaláta..... | 226 | Gombászás az elvarázsolt erdőben | 260 |
| Csótánytánc | 226 | Grand Master Puzzle ördöglakatok..... | 300 |
| Csőrendszerek – Light Line | 292 | Gravity Maze | 288 |
| Csúszkaland..... | 222 | Grund..... | 143 |
| Dice Forge – A sors kovácsai..... | 133 | Ha/Ver..... | 87 |
| D-Iced | 294 | Háborúk kora | 162 |
| Difference..... | 255 | Hacker játszma | 135 |
| Difference Junior | 255 | Hadurak..... | 87 |
| Dixit | 198 | Hamupipőke | 259 |
| Dixit 10 – tükörképek..... | 200 | Happy Bunny | 264 |
| Dixit 2 – Kalandok | 200 | Harc Rokuganért..... | 87 |
| Dixit 3 – Utazás | 200 | Harcmezők – Ütközetek a világ romjain..... | 115 |
| Dixit 4 – Eredet | 200 | Hellapagos..... | 173 |
| Dixit 5 – Álmodozások..... | 200 | Hoarders | 153 |
| Dixit 6 – Emlékek | 200 | Hókusz & pókusz..... | 33 |
| Dixit 7 – Látomások | 200 | Holtak Tele – Válaszúton | 56 |
| Dixit 8 – Harmóniák..... | 200 | Homályrév..... | 12 |
| Dixit 9 – Jubileum..... | 200 | Hotel..... | 136 |
| Dixit Odyssey | 199 | Hősök útja..... | 92 |
| Dobble..... | 220 | Hullámhossz..... | 186 |
| Dobble Animals | 232 | Igen?..... | 194 |
| Dobble Bogyó és Babóca | 230 | Igen? És..... | 195 |
| Dobble Harry Potter | 221 | Igenis, Sötét Nagyúr! | 215 |
| Dobble Jégvarázs | 231 | Irány a dicsőség! | 93 |
| Dobble Kids | 233 | Isla Dorada | 162 |
| Dobd a témát!..... | 212 | Jaipur | 123 |
| Dodelido | 227 | Jógi | 172 |
| Dog Rush | 252 | Jógi guru..... | 172 |
| Dr. Eureka | 125 | Jolly & Roger..... | 160 |
| Dr. Microbe | 125 | Jungle Brunch – Állati Zaba..... | 162 |
| Dragomino: Sárkánytojások nyomában | 236 | Jungle Speed | 217 |
| Dragon Market | 161 | Kameleo..... | 281 |
| Drakon..... | 162 | Kamu..... | 216 |
| Dudab Buba | 162 | Kapcsolj! – A Föld körül | 128 |
| Dvonn..... | 293 | Kapcsolj! – Konyhaművészet..... | 129 |
| Egerek és varázslók..... | 25 | Karácsonyfa | 277 |
| Eldritch Horror..... | 72 | Katamino | 282 |
| Eldritch Horror: Elfeledett Tudás kiegészítő..... | 72 | Katamino Deluxe..... | 282 |
| Emojito | 266 | Katamino Family | 269 |
| Én kicsi kaszám..... | 162 | Katarena..... | 292 |
| Érzékek sorozat: Bim-bam játék a hangokkal..... | 261 | Keekee..... | 264 |
| Érzékek sorozat: Szívárvány játékvariációk színekkel..... | 261 | Képérezék..... | 182 |
| Escape the Room – A szanatórium rejtélye..... | 29 | Kero | 140 |
| Észvesztő útvesztő..... | 222 | Kincse fel!..... | 223 |
| Ethnos..... | 69 | Kingdomino..... | 108 |
| Everdell..... | 54 | Kingdomino Duel..... | 109 |
| Eye'n Speed | 265 | Kingdomino: Age of Giants..... | 108 |
| Fae..... | 148 | Királyságok..... | 162 |
| Fallout..... | 75 | Kodama – Az erdő szellemei | 134 |
| Fallout: Új-Kalifornia kiegészítő..... | 75 | Kódfejtő | 187 |
| Farkasok és bárányok | 153 | Kolosszus Aréna | 162 |
| Fat Fish..... | 164 | Korinthosz..... | 121 |
| Fedőnevek | 190 | Korkép | 83 |
| Fedőnevek – Disney | 191 | Korokon át: A civilizáció új története | 45 |
| Fedőnevek képekkel | 192 | Kozmosz művek..... | 120 |
| Fedőnevek négy szemközt | 193 | Köszöntünk... álmaid városában!..... | 107 |
| Felkelő nap..... | 66 | Kütyük | 147 |
| Felkelő nap: Hatalmas Kamik kiegészítő..... | 67 | Laser..... | 143 |
| Felkelő Nap: Szörnyek kiegészítő | 67 | Laser Chess | 278 |
| Felkelő nap: Uralkodóházak kiegészítő | 67 | Laser Maze | 288 |
| Fesztáv..... | 60 | Légy résen!..... | 216 |
| Fesztáv: Európai madarak kiegészítő | 61 | Légycsapó – Fliegen klatschen..... | 265 |
| First Wire Puzzle Szett – Állatok 1..... | 299 | Lélekpillangó | 210 |
| First Wire Puzzle Szett – Járművek | 299 | Leo | 254 |
| First Wire Puzzle Szett – Vízi állatok..... | 299 | Leolino..... | 284 |
| Five Tribes..... | 49 | Lépten-nyomon: Amszterdam..... | 210 |
| Flex Puzzler..... | 283 | Lonpos 111 – Cosmic Creature..... | 291 |
| Flex Puzzler MAX..... | 283 | Lonpos 200+ | 291 |
| Flex Puzzler XL..... | 283 | Lonpos 202 | 291 |
| Flúgos futam | 147 | Lonpos 303 – Crazy Cone | 291 |
| Fogságban | 34 | Lonpos 66 – Colorful Cabin | 291 |
| Formafogó | 266 | Lonpos 99 – Crazy Chain | 291 |
| FoZtogatók | 215 | Lords of Hellas | 68 |
| Fröccs..... | 184 | Lords of Hellas: Terrain kiegészítő | 68 |
| Gepetto's Workshop | 299 | Lovagok | 32 |
| Gépregény | 131 | Lyngk | 293 |
| Gigi Gnomo | 266 | M/S Batory | 154 |
| Gipf..... | 293 | Magic Maze – Fogd és fuss..... | 118 |
| Go Go Gelato!..... | 245 | Mahé | 163 |
| Gobbit..... | 223 | Mamma Mia! | 160 |
| Gobbet Gobblers..... | 264 | Manifold..... | 294 |

| | | | |
|---|-----|---|---------|
| Marrakech | 159 | Prehistory | 85 |
| Math Dice | 278 | Prof. Marbles..... | 284 |
| Math Dice Jr..... | 278 | Protect the Museum..... | 279 |
| Mesebeli birodalmak..... | 144 | Pungi..... | 164 |
| Miaui | 145 | Puzzle Collection ördöglakatok | 300 |
| Micro Robots..... | 275 | Püncst..... | 293 |
| Mindo [4-féle dizájn]..... | 280 | Pylos Classic..... | 272 |
| Moloch felemelkedése | 27 | Pylos Mini | 272 |
| Mombasa..... | 86 | Qin | 163 |
| Monster Diner..... | 164 | Quadropolis..... | 48 |
| Monster park..... | 258 | Quantik..... | 274 |
| Moon Bots..... | 161 | Quarto Classic..... | 271 |
| Mr. Jack in London | 138 | Quarto Mini | 271 |
| Mr. Jack in New York..... | 139 | Queendomino | 109 |
| Mr. Jack kiegészítő..... | 138 | Quinque..... | 156 |
| Mr. Jack Pocket..... | 139 | Quixo Classic | 273 |
| Mr. Wolf? – Hol van Farkas úr?..... | 264 | Quixo Mini..... | 273 |
| Muffins | 259 | Quizoo..... | 228 |
| Munchkin | 174 | Quoridor Classic..... | 270 |
| Munchkin 2 – Fajtalan Fejsze | 175 | Quoridor Mini | 270 |
| Munchkin 3 – Papi Baki | 175 | Racing Wire ördöglakatok | 300-301 |
| Munchkin 4 – Dobj egy hátast!..... | 175 | Rajas of the Ganges..... | 86 |
| Munchkin 5 – Vadító vadirtók..... | 175 | Ratto Zakko | 228 |
| Munchkin 6 – A kazamata zamata | 175 | Red Dragon..... | 163 |
| Munchkin 6.5: A kripta titka..... | 175 | Res Arcana..... | 47 |
| Munchkin Cthulhu..... | 178 | Rettegés Arkhamban 3. kiadás..... | 70 |
| Munchkin Cthulhu 2 – Cthulmú hívása..... | 178 | Rettegés Arkhamban 3. kiadás: Éjnek évadján kiegészítő..... | 70 |
| Munchkin Cthulhu 3 – A borzadalmas kripta | 178 | Rettegés Arkhamban: Végső óra..... | 71 |
| Munchkin Warhammer 2 40.000 – Malaszt és Mordály..... | 179 | Ring der Magier – A varázsló gyűrűje | 266 |
| Munchkin Warhammer 3 40.000 – Vadak és Varázslók..... | 179 | Robbanó cicák..... | 168 |
| Munchkin Warhammer 40.000..... | 179 | Robinson Crusoe | 39 |
| Munchkin Zombik..... | 180 | Robotok | 243 |
| Munchkin Zombik 2 – Kar-hatalom | 180 | Robot Teknősök | 251 |
| Munchkin Zombik 3 – Beteg Helyek | 180 | Rokokó | 86 |
| Múzsza – Sugallatok..... | 202 | Roller Coaster Challenge | 286 |
| Mysterium..... | 197 | Röf-Röf! – Oink!..... | 265 |
| Nada | 228 | Rush Hour – Csúcsforgalom | 287 |
| Nagaraja..... | 140 | Rush Hour – Csúcsforgalom Junior..... | 287 |
| Narcos..... | 79 | Rush Hour Deluxe..... | 287 |
| Nem én voltam!..... | 246 | Sajtvdáaszat – Alles käse | 265 |
| Nemesis..... | 74 | Sakura..... | 142 |
| Newton | 84 | Sárkány Samu fejtörői | 257 |
| NMBR 9..... | 276 | Sárkány Samu játéka: Lapocskázó | 257 |
| Nyerőleves – Instant kártyajáték..... | 126 | Sárkánykeltető..... | 141 |
| Odalent: Kalandok a mélyben 2. kiadás | 27 | Sárkánypalota | 141 |
| Oh My Gold!..... | 265 | Save the Dragon | 254 |
| Ohanami..... | 157 | Scarabya | 161 |
| Okos kertész..... | 244 | Scythe..... | 62 |
| Once Upon a Castle | 264 | Scythe – A Fenris felemelkedése kiegészítő | 63 |
| Óriás Sztorikocka | 242 | Scythe – Csapás a fellegekéből kiegészítő | 63 |
| Óriás Sztorikocka Cselekvésekkel..... | 242 | Scythe – Hódítók a messzeségből..... | 63 |
| Óriás Sztorikocka Kalandokkal | 242 | Scythe – Moduláris tábla | 63 |
| Origami | 99 | Scythe – Találkozások kiegészítő | 63 |
| Oroszlánszívű Richárd..... | 87 | Seikatsu..... | 292 |
| Ország-város, betű-téma | 213 | Shape by Shape | 290 |
| Óvodások játéktára Dominó számokkal | 263 | Sherlock | 154 |
| Óvodások játéktára Kisegér nagyegér..... | 263 | Sherlock Express | 225 |
| Óvodások játéktára Tarkabarka fűzőcske | 263 | Sherlock Holmes – Négy rejtély | 31 |
| Óvodások játéktára: Kicsoda? Micsoda? | 263 | Sherlock Holmes: A Baker Street-i banda | 30 |
| Őrütl Lajos király két kastélya között..... | 163 | Shikoku | 145 |
| Ósi jel | 73 | Silver & Gold!..... | 157 |
| Pandemic..... | 52 | Simlis Dongók – Schummel Hummel | 227 |
| Pandemic – A labor..... | 53 | Skicc | 207 |
| Pandemic – Pengeélen..... | 53 | Skull..... | 211 |
| Pandemic: Bevetésre készen | 132 | Small World..... | 51 |
| Pandemic: Legacy – 1. Évad..... | 18 | Small World of Warcraft..... | 50 |
| Pandemic: Legacy – 2. Évad..... | 19 | Space Hulk: A halál angyalai..... | 87 |
| Panic lab..... | 224 | Spagetti..... | 228 |
| Panic Mansion | 245 | Specific..... | 256 |
| Party bugs..... | 160 | Spicy..... | 98 |
| Pearls..... | 160 | Splendor | 91 |
| Pengoloo | 264 | Splendor Marvel | 90 |
| Petrichor | 87 | Sponsio | 135 |
| Petrichor: Virágok kiegészítő..... | 87 | Sprint | 252 |
| Photosynthesis..... | 117 | Squadro..... | 274 |
| Pingvin | 265 | Star Wars Sorsok: A birodalom fegyverben kiegészítő | 88 |
| Pizza Diavolo | 294 | Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme | 88 |
| Pizza Monsters..... | 265 | Star Wars Sorsok: Az erő útja kiegészítő..... | 88 |
| Planet – Egy éledő világ a tenyeredben..... | 116 | Star Wars Sorsok: Boba Fett kezdőcsomag | 88 |
| Plüssmesék | 9 | Star Wars Sorsok: Ébredések..... | 88 |
| Portolano..... | 85 | Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag | 88 |

| | | | |
|---|-----|---|-----|
| Star Wars Sorsok: Luke Skywalker kezdőcsomag..... | 88 | Ticket to Ride New York..... | 103 |
| Star Wars Sorsok: Obi-Wan kezdőcsomag..... | 88 | Timeline tudomány és felfedezések..... | 137 |
| Star Wars Sorsok: Örökség kiegészítő..... | 88 | Timeline: Star Wars..... | 137 |
| Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag..... | 88 | Timeline: Történelmi események..... | 137 |
| Star Wars: Lázadás..... | 76 | Timeline: Zene és mozi..... | 137 |
| Star Wars: Lázadás – A Birodalom felemelkedése..... | 76 | Titkos szavak..... | 189 |
| Star Wars: Peremvidék..... | 77 | Tokaido..... | 101 |
| Super Munchkin..... | 177 | Top That!..... | 161 |
| Super Munchkin 2 – Nem S-etlenek..... | 177 | Torres..... | 164 |
| Sütisuli..... | 130 | Törpék harca..... | 163 |
| Swish..... | 277 | Trio Vision [ÚJ DESIGN]..... | 292 |
| Szabadulópakli: A függöny mögött..... | 23 | Trónok harca – 2. kiadás..... | 80 |
| Szabadulópakli: A Szfinx átka..... | 22 | Trónok harca – A király segítője..... | 150 |
| Szabadulópakli: A velencei meló..... | 24 | Trónok harca – A vastrón..... | 81 |
| Szabadulópakli: Eldorádó legendája..... | 22 | Trónok Harca Catan – Az Őrség Testvérisége..... | 82 |
| Szabadulópakli: Időpróba..... | 23 | Trónok harca: A sárkányok anyja kiegészítő..... | 80 |
| Szabadulópakli: London végórái..... | 24 | Túlvilági történetek..... | 196 |
| Száguldó robotok – Ricochet Robots..... | 275 | Tzaar..... | 293 |
| Szamoráj szellem..... | 134 | UFÓ Farmer..... | 260 |
| Szellemek szigete..... | 38 | Unikornisok: A rémes ménes..... | 166 |
| Szellemlépcső..... | 250 | Unlock!..... | 21 |
| Szellemlépcső – fémdobozos..... | 250 | Unlock! – Különös kalandok..... | 20 |
| Szerelmes levél – új kiadás..... | 144 | Unlock2 – Rejtélyes kalandok..... | 21 |
| Szócsapdák..... | 207 | Utolsó Erőd..... | 57 |
| Szörnyek hősök ellen: Viktoriánus rémálmok..... | 146 | Úrcsempészek..... | 120 |
| Szörnyszekrény..... | 258 | Vadnyugati legendák..... | 55 |
| Sztorikocka..... | 238 | Valentine's Day..... | 161 |
| Sztorikocka – Fantázia..... | 238 | Vasút vonal – Sötétkék kiadás..... | 149 |
| Sztorikocka Batman..... | 241 | Vasút vonal – Tűzvörös kiadás..... | 149 |
| Sztorikocka Bolondos Dallamok..... | 241 | Vérfarkasok Miller's Hollow-ban..... | 211 |
| Sztorikocka Cselekvésekkel..... | 238 | Verona Twist..... | 156 |
| Sztorikocka Dr. Who..... | 241 | Vidámpark..... | 104 |
| Sztorikocka Harry Potter..... | 240 | Vikingdoms..... | 135 |
| Sztorikocka Hősök..... | 238 | Viktoriánus Lángelmék..... | 163 |
| Sztorikocka Kalandokkal..... | 238 | Village – Nemzedékek játéka..... | 86 |
| Sztorikocka: rejtély..... | 238 | Village Inn..... | 86 |
| Szuper Farmer..... | 152 | Village Port..... | 86 |
| Szuper Farmer – A kártyajáték..... | 152 | Villageo..... | 281 |
| Szuper Farmer Extra..... | 152 | Villamosdilemma..... | 170 |
| Szuper Farmer Midi..... | 152 | Viticulture – esszenciális kiadás..... | 59 |
| Szuper Farmer Mini..... | 152 | Vroom Vroom..... | 264 |
| Szüret..... | 155 | Wazabi..... | 159 |
| T.I.M.E Stories..... | 16 | Wendigo..... | 256 |
| T.I.M.E Stories: A Marcy-ügy..... | 17 | Wombattle..... | 214 |
| T.I.M.E Stories: A maszk alatt..... | 17 | Yinsh..... | 293 |
| T.I.M.E Stories: Az Endurance expedíció..... | 17 | Yoga Spinner..... | 228 |
| T.I.M.E Stories: Lumen Fidei..... | 16 | Yukon..... | 163 |
| T.I.M.E Stories: Prófécia a sárkányokról..... | 17 | Zértz..... | 293 |
| Ta-Ke..... | 292 | Zimbbos..... | 264 |
| Takenoko..... | 100 | Zingo..... | 251 |
| Tan Tan Caravan..... | 161 | Zombicide: A nyughatatlan gonosz kiegészítő..... | 28 |
| Tarantula Tango..... | 227 | Zombicide: Jók és Rosszak kiegészítő..... | 28 |
| Tea 2 főre..... | 122 | Zombicide: Zöld Horda..... | 28 |
| Terra Mystica..... | 46 | Zooloretto..... | 158 |
| The Mind – Érezz rá!..... | 204 | Zooloretto Duell – párbaj..... | 160 |
| The Mind – Extrém..... | 205 | Zooloretto Junior..... | 265 |
| Ticket to Ride – Az első utazás..... | 247 | Zooloretto kockajáték – Zooloretto Würfelspiel..... | 161 |
| Ticket to Ride Európa..... | 102 | | |

Kereskedelmi kapcsolattartóink:***Gyenes László***

Email: gyenes.laszlo@gemker.hu

Mobil: +3620-2806809

Kertész Péter

Email: kertesz.peter@gemker.hu

Mobil: +3620-3270093

GémKer-Gémklub Kft.

Társas-, logikai- és készségfejlesztő játékok forgalmazója

1143 Budapest, Stefánia út 45.

www.gemker.huinfo@gemker.hu**Partnereink:**

Delta Vision



HULLÁMHOSSZ

ELJÖTT AZ IDŐ, HOGY
EGYMÁSRA HANGOLÓDJATOK!

INTUÍCIÓ MESTERFOKON!



LASSÚ

HÁROM-
LÁBÚ
GAZELLA

GYORS



A SZÉNPORTÓL FEKETE
GYÁRAK KÖZT
FELFÉNYLIK VALAMI

BRASS

BIRMINGHAM

