

LOGIKAI JÁTÉKOK



NÉVMUTATÓ

Abalone.....	3	NMBR9.....	28
Archelino.....	42	Pende.....	10
Babushka.....	43	Pizza Diavolo.....	40
Balance Beans.....	37	Pünct.....	21
Battle Sheep.....	15	Pylos.....	6
Cat Stax.....	41	Pylos Mini.....	6
Chocolate Fix.....	31	Quarto.....	4
Circuit Maze.....	33	Quarto Min.....	4
Code Master.....	46	Quixo.....	7
Cortex.....	14	Quixo Mini.....	7
Csodapalota.....	8	Quoridor.....	5
Dvonn.....	20	Quoridor Mini.....	5
Észvesztő útvesztő.....	29	Ricochet Robots.....	13
Flex Puzzler.....	38	Roller Coaster Challenge.....	32
Gipf.....	20	Rush Hour.....	30
Gravity Maze.....	35	Rush Hour Jr.....	30
Halfogócska.....	25	Sárkánytojás.....	9
Kamisado.....	17	Seikatsu.....	16
Katamino.....	36	Solitaire Chess.....	44
Katarenga.....	17	Swish.....	26
Laser Chess.....	19	Színvilág.....	11
Laser Maze.....	34	Ta-Ke.....	16
Laser Maze Jr.....	34	Tipover.....	45
Light Line.....	27	Tzaar.....	22
Lonpos.....	39	Vikingdoms.....	18
Lyngk.....	21	Yinsh.....	23
Math Dice.....	24	Zértz.....	22
Micro Robots.....	12		

JELMAGYARÁZAT



Játékosok
ajánlott életkora



Játékosok száma



Játékidő



Praktikus csomagolásának
köszönhetően utazáshoz
is ajánlott játék.



Magyar nyelvű kiadás
magyar nyelvű dobozban.



Az alapjáték nélkül,
önmagában nem
játszható játék.



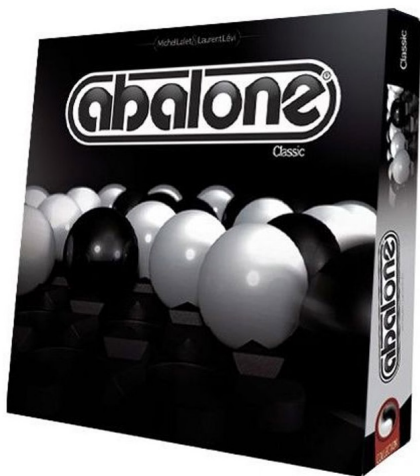
A játékból világszerte
eladott
példányok száma.



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



A játék
www.boardgamegeek.com
oldalon elért helyezése.



A klasszikus kiszorítás játék, amely lassan harminc éve bizonyítja, hogy nem lehet megenni!

Az Abalone-ban a játékosok saját golyósoraikkal tudják az ellenfél rövidebb golyósorát tologatni, így igyekeznek egy-egy golyót lelökni a hatszögletű pályáról. De hiába a logika, a gondosan felépített taktika, hiszen ebben a játékban minden lépés támadás és védekezés is egyszerre! Elég egy pillanatnyi figyelmetlenség, és az üldözőből üldözött lesz!



QUARTO



QUARTO MINI



A Quarto a klasszikus amőba újragondolása: sokkal több forma és lehetőség!

A játékosok feladata az, hogy a különböző formákat (szögletes vagy kör alapú, üreges vagy tömör, kicsi vagy nagy, sötét vagy világos) úgy helyezték el a táblán, hogy azok négy részből álló, összefüggő sort alkossanak vízszintes, függőleges vagy átlós irányban. A csavar a dologban az, hogy a formát, amit a táblára helyezhetünk, az ellenfelünk választja ki számunkra. Vajon ki lesz a legtrükkösebb?





QUORIDOR MINI



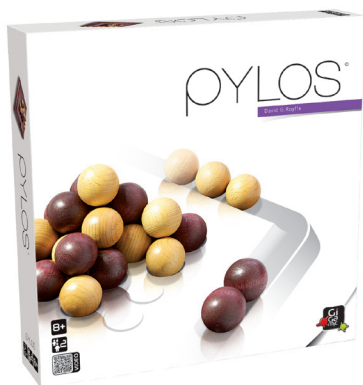
Csald törbe az ellenfeled – és kerüld ki a csapdákat!

A feladat egyszerű: ellenfelünknel gyorsabban kell átjutni a túoldalra. Ráadásul csak egy figurával. Akkor miért olyan nehéz? Mert fal kerülhet a figura útjába, amit meg kell kerülni. De nem csak az ellenfél építhet falakat. Minden lépés egy döntés: falat építeni vagy közelebb jutni a célhoz. Bár a szabályok egyszerűek, a játék mesterévé válni komoly kihívás. A játékosok izgalmas párharcokat vívhatnak meg, és akár négyen is játszhatják a Quoridort.





PYLOS MINI



A Pylosban közös erővel kell piramist emelnetek, ám a győztes mégis az lesz, aki a csúcsra tör, azaz felhelyezi az utolsó golyót a piramis tetejére.

A játék során a négyszer négyes alappályára kell felváltva elhelyezni a golyókat, majd ezt követően már a golyókat egymásra pakolva építhetitek a piramist. És itt jön a csavar: aki a saját színéből kialakít egy négyzetet, az visszaveheti egy vagy két golyóját, így növelve annak az esélyét, hogy ő legyen az utolsó, aki rak, egyenesen a piramis tetejére.





QUIXO



QUIXO MINI



Kockák és amőba – egy régi kedvenc új köntösben!

Ebben a játékban a cél alighanem mindenkinek ismerős – ötös sort kihozni a pályán, bármilyen irányban. Csakhogy ezúttal nem ennyire egyszerű a helyzet! Négyzettrács helyett ugyanis valódi kockákból áll a pálya. A játékosok felváltva vesznek fel közülük egyet-egyét a tábla széléről, majd a saját jelükre fordítva visszahelyezik az imént megbontott sorok valamelyikének végére, eltolva ezzel az egész sort – és teljesen megváltoztatva a pályát!

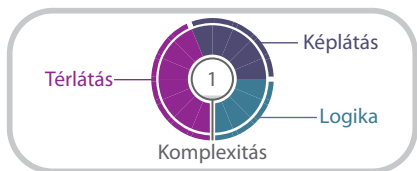


CSODAPALOTA

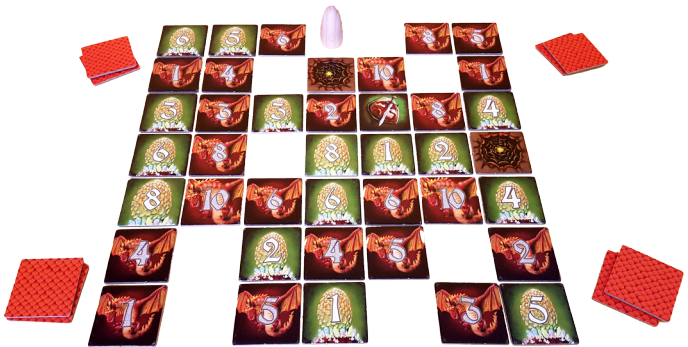


Építsd fel a tündérek apró kastélyait!

Különleges, térlátást fejlesztő játék. Színes építőelemekből kell a feladványkártyáknak megfelelő tündérpalotát felépíteni. Lehet egyénileg küzdeni a megoldásért, de akár párversenyszerűen is játszható, sőt, haladók még egy sokkal izgalmasabb verziót is kipróbálhatnak: az egyik játékos szóban irányítja a háta mögött zajló építkezést. Csodapalotát már a legkisebbek is építhetnek, azonban a 3. és 4. szintű feladványok már felnőtt játékosoknak is kihívást jelentenek.

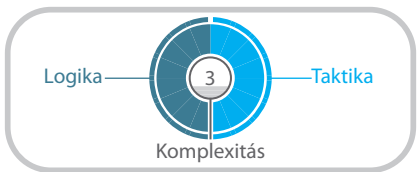


SÁRKÁNYTOJÁS



Gyűjts minél értékesebb sárkánytojásokat, és tereld az ellenfeleidet a sárkányok felé!

Az okos kincsvadászoknak egy hétszer hét lapkából álló pályán kell minél több pontot szerezniük. Az alapjátékban az egyik fél a sorokban, a másik fél az oszlopokban mozogva gyűjti a pontjait, oly módon, hogy a játékosok abban a sorban/oszlopban kell mozognia, ahová az ellenfele lépett. Így lépéseinkkel az ellenfelünk lépéseit befolyásolhatjuk, akár pontvesztésre is kényszeríthetjük őt.

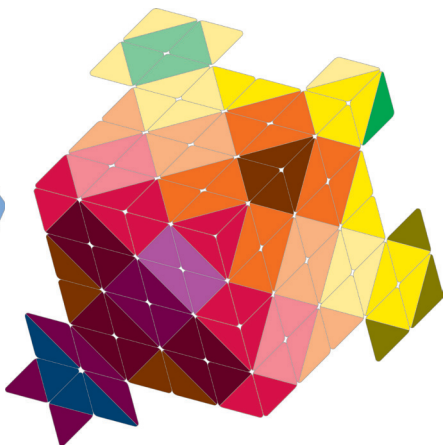




Kinek sikerül több ötszöget beépíteni az értékes, szabadon maradt területek körbe?

A játékosok közös területen építkeznek ötszög alakú játékelemekből (egy ilyen fa ötszög a pende). Közben arra kell ügyelniük, hogy a saját színű pendéiket minél értékesebb helyre tegyék. Az értéket az ötszögek által körbevett alakzatok határozzák meg. A legtöbbet a csillag éri, amit tíz pende tökéletes mintázattal vesz körbe.





Fedezd fel a logikát a színek világában!

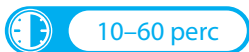
Egy doboz, benne nyolcféle társasjáték! Ebben a játékgyűjteményben 120 színes lapka segítségével kell feladványokat megoldani – akár egyedül, akár társaságban, ahol együtt is építhetünk mozaikokat, de egymással versengve is gyűjthetünk találkozási pontokat a magunk építette alakzatokban. Fejleszti a színérzékét, a térlátást és az esztétikai érzéket. Aki jobban elmerülne a szépség és a logika összefüggéseiben, egy ismeretterjesztő füzetet is talál a dobozban.



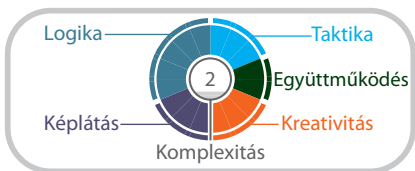
5+

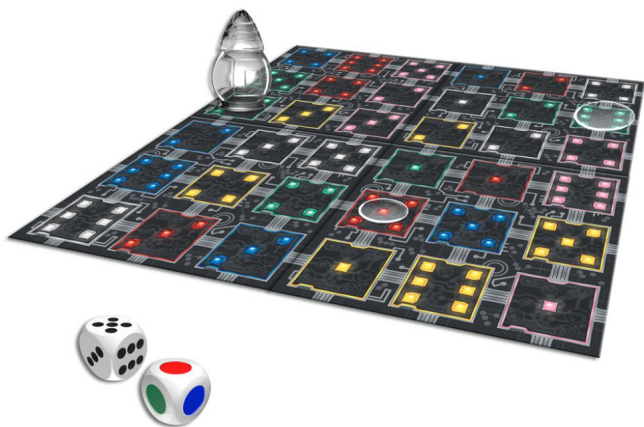


1-6



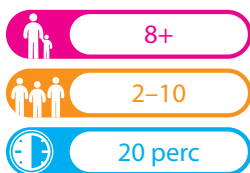
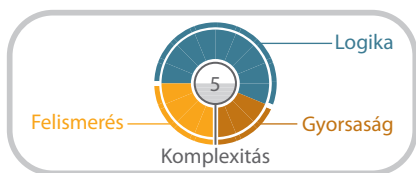
10-60 perc





Logikai-gyorsasági társasjáték öt percben! Tervezz, koncentrálj, és légy te a győztes!

A bázis központi számítógépe meghibásodott, a körlet energiaszolgáltatása teljesen megszűnt – az egyetlen kiutat egy kis szerelőrobot jelenti! A játékosok feladata, hogy a lehető leggyorsabban elnavigálják a két kocka által megjelölt helyre – fejből! Figyelem, koncentráció, térlátás, és nem utolsósorban remek reakciókészség, ez a siker kulcsa!



RICOCHET ROBOTS



A robotok száguldanak a pályán, de kell, aki megfelelően irányítja őket, hogy elérjenek a megfelelő helyre.

A játékban a gépeket úgy kell irányítanunk a pályán, hogy a faltól falig közlekedő robotok a megfelelő célba jussanak. A játékosok árgus szemmel figyelik a lehetőségeket, hiszen aki elsőként találja meg a megoldást jelentő útvonalat, az megkapja a célkorongot. Játshatjuk egyedül vagy akár nagyobb csoportban is, a lényeg az, hogy minél gyorsabban átlássuk a robotok működésének logikai útvesztőjét!



10+



1-10



30-40 perc

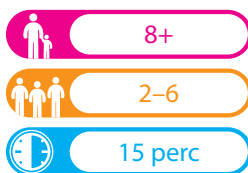
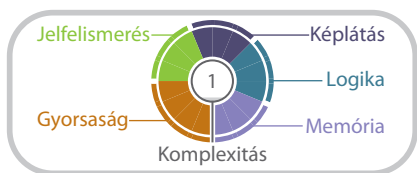


CORTEX CHALLENGE

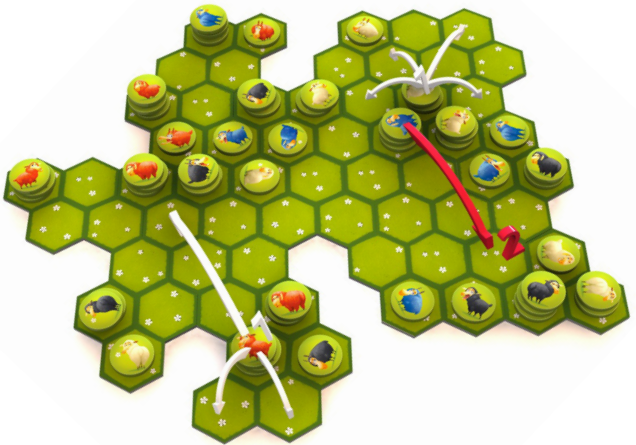


Egy partijáték, ami garantáltan megmozgatja az agyad minden részét: válaszd ki a hiányzó elemet, párosíts, találd ki labirintusokból, tapints ki valóság-hű felületű lapokat – és ezzel a kihívásoknak még nincs végük!

Nyolcféle feladat vár rátok – találd meg a megoldást és csapj le a kártyára! Memóriában erős vagy, de megfigyelésben kevésbé? A térlátásod nem az igazi, de a logikád verhetetlen? Mindenkinek van rá esélye, hogy megszerezzen egy kirakódarabot, ha elég gyors! Az első játékos, aki össze tudja rakni az „agyát”, megnyeri a játékot!



BGG-TOP
86
ABSZTRAKT JÁTÉK



Hódítsd meg a legelőt, legyen a tiéd a legnagyobb összefüggő terület!

Mozogj taktikusan, mert a többi bárány is szeretne minél nagyobb részt kiharapni a legelőből, és akár sarokba is szoríthatnak! A döntés rajtad áll – az okos bárányok fűje mindig zöldebb!



7+



2-4



5-15 perc



TA-KE



Szamurájok, gésák, roninok és nindzsák várják parancsaidat – ki lesz a hatalmi párbaj győztese?

A császári udvarban a különböző szereplők más és más előnyökhöz juttatják a két játékost. Ha egy ronint veszek el a palotaudvar közepén lévő 5 kupac egyikéből, azzal ellenfelem következő választását befolyásolhatom, míg a földesúrral a már megszerzett szamurájkorongjaimat oszthatom el újra.

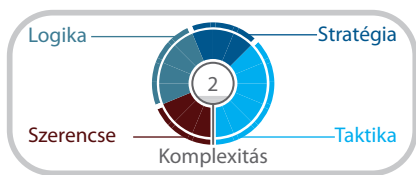


SEIKATSU



Festői szépségű virágok között színes énekesmadarak dalolnak...

A gyönyörű japán kertben hárman három felől nézzük a szép virágokat, és minél hosszabb egy virágsor, annál több pontot ér. Persze csak az én oldalamról nézve, az ellenfeleim oldaláról más sorok épülnek... De a virágok között ülő madárcsapatokkal is sok pontot szerezhethünk.





KAMISADO

Három sárkánytoronyom is közel jár a túloldalhoz... minden azon múlik, milyen színű mezőre lép az ellenfelem.

A Kamisado pályája nyolcféle színű mezőkből áll, és toronyainkon is ez a 8 szín köszön vissza. Csak azzal a toronnyal lehet lépni, aminek a színe megegyezik a mezőével, amelyre az ellenfél utoljára lépett.



8+



2



20–40 perc



KATARENGA

Átjutni a túloldalra két bábuval a nyolcból? Könnyűnek hangzik, de a lépési szabályok mezőről mezőre változnak...

A bábuk lépési lehetőségeit a mezők színe határozza meg: a sakkban meghatározott huszárként, bástyaként, futóként vagy királyként léphetünk – hacsak az ellenfél nem állja utunkat. És hogy a játék ne váljon kiismerhetővé, a négy részre osztott tábla minden játék előtt szabadon variálható!



8+



2



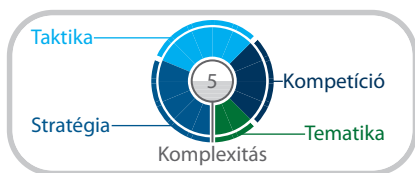
20 perc





Ki szerzi meg kettőtök közül előbb a királyhoz méltó vagyont?

Ebben az absztrakt mini stratégiai játékban a táblán ravaszul lépkedve kell összeállítani a portyázó csapatokat. Vad tengerek szigeteit kell ehhez meghódítani, falvakat és kikötőket építeni, és megvédeni a seregeteket. Szíts lázadást az ellenfeled táborában, ejtsd foglyul az embereit, és állítsd magad mellé őket! Légy te a vikingek királya!



12+

2

30 perc



Mi lenne, ha a sakkban nem a bábuk ütnék ki egymást, hanem a sarokból induló lézervény – csak az útvonalát kell tükrökkel kialakítani!

A feladat tehát „csak” ennyi: a sarokban lévő lézertorony fényét úgy kell tükrökkel irányítani, hogy az ellenfél bábuja világítani kezdjenek – ezzel ki is lőttük őket! Minden körben egy tükrös tornyot kell elfordítani vagy lépni vele egyet. De figyelem, visszafelé is elsülhet a kapanyél: ha nem figyelünk, a kialakított tükröpályát az ellenfél is használhatja...



9+



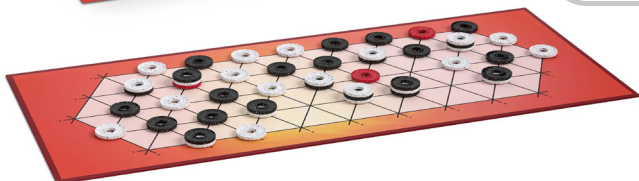
2



30 perc



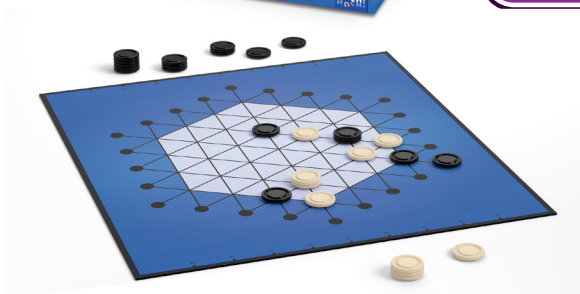
DVONN



Építs minél több tornyot a te karikáddal a tetején! Kétszemélyes stratégiai párharc, amelyben az elkülönülő szigeteket le kell venni a pályáról – hacsak nincs bennük piros Dvonn-korong...



GIPF



Hat oldalról tehetsz fel új korongot, amellyel a sorban lévő összes korongot eltolod. Ejtsd foglyul ellenfeled korongjait – rabul ejtő stratégiai párharc!



Logika ————

Stratégia

5

Taktika

Komplexitás

13+

2

30–60 perc



Válassz két színt a hatból – de ne túl korán, mert az ellenfél beépíti őket a tornyaiba! Taktika, stratégia – az elmék párharca!



Ebben a kétszemélyes absztrakt stratégiai játékban különféle formákat, idomokat kell a pályára helyezni – vagy a már feltett lapkával az ellenfél vonalát megszakítani. Építs, mozgass, foglalj!

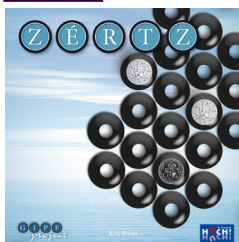


TZAAR



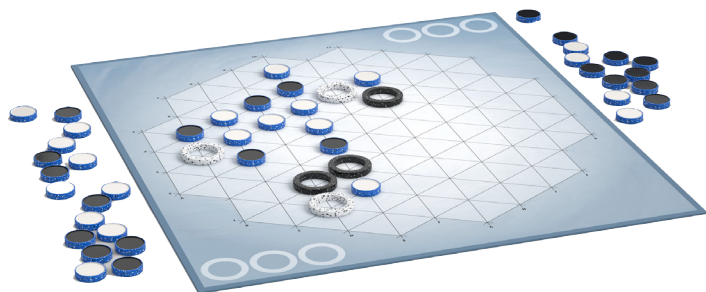
Üsd le ellenfeled korongjait – és építs tornyot, hogy ő ne tehesse ezt veled! És miközben ritkítod a soraidat, vigyázz, hogy mindháromféle korongodból maradjon!

ZÉRTZ



Fehér, szürke és fekete golyók furfangos tánca a zsugorodó táblán. Kényszerítsd az ellenfeled, hogy üssön le egy golyót – és ezzel juss még jobb ütési pozícióba! Közben a leszakadó és eltűnő szigetek tovább korlátozzák a lehetőségeidet.





Hozz létre egy ötös sort a saját színű korongjaidból – és közben akadályozd meg ebben az ellenfeled! Aki hamarabb leszed hármat a saját gyűrűiből – nyer! De ahogy fogynak a gyűrűid, a mozgástered is csökken...



13 +



2



30–60 perc



Stratégia

Logika

Taktika

Komplexitás

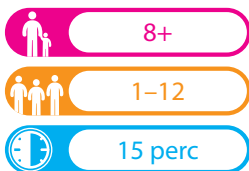
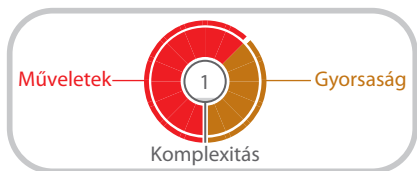
MATH DICE



MATH DICE JR.

Matek, matek, matek! Versenyezz vagy játssz egymagad, a gyors fejszámolás így is, úgy is művészet!

Ennél egyszerűbb már nem is lehet egy játék! A két speciális, 12 oldalú kockával dobott számok szorzatát kell minél inkább megközelíteni a három hagyományos, 6 oldalú dobókocka értékeit felhasználva. Szorzás, osztás, gyökvonás, itt minden létező matematikai művelet megengedett! Ki számol a leggyorsabban? És ki a legpontosabban?



HALFOGÓCSKA

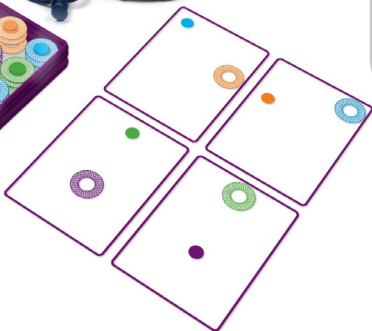


Gyors játék a gyorsan olvadó jégablákon! A falánk pingvinek csak a finom halacskákra gondolnak, de elég egy rossz mozdulat, és máris egy magányos jégablán találják magukat!

A játékosok több bábut irányítva lépkednek és gyűjtögetik a halakat a szabadon letett lapkákból kialakított pályán. Minden mezőt, amit elhagytak, magukhoz vesznek, így csökkentve a játékkeret – és az ellenfelek lehetőségeit. Gyors játékmenet, egyszerű szabályok és egy csipetnyi taktika – ez a Halfogócska!

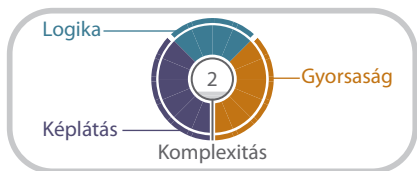


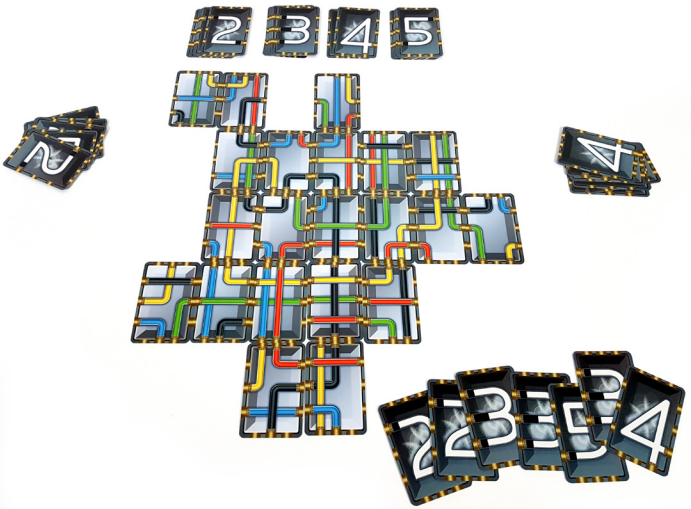
SWISH



Átlátás kártyák, színek, pöttyök és karikák – a Swisht csak az nyerheti meg, aki mindezt gyorsan átlátja!


A játékosok kiterítik az átlátás, színes pöttyöket és karikákat ábrázoló lapokat. Céljuk az, hogy ezeket úgy rakosgassák egymásra, hogy az adott színű alakzatok kiegészítsék egymást. A játékot az nehezíti, hogy a lapokhoz nem nyúlhatunk hozzá, fejben kell őket forgatnunk, összepárosítanunk, hogy amikor kezünkbe vesszük, már minden stimmeljen.







Piros, kék, zöld – a város alatt futó csövek tarka labirintusára ráfér egy újjáépítés!

A játékosok egymás után helyezik le a lapkákat úgy, hogy azok végül egy színes csövekből álló rendszert alkossanak. Minél több kapcsolódási pont van két kártya közt, annál több pontot ér, de annál nehezebb letenni is! A Csőrendszerek egy könnyed, egyszerű kártyajáték, amely gyerekekkel is jól játszható, de épp elég teret ad a taktikázásnak ahhoz, hogy felnőttek számára is élvezetes kikapcsolódást nyújtson!

 5+

 2–8

 10–15 perc


Taktika

Logika

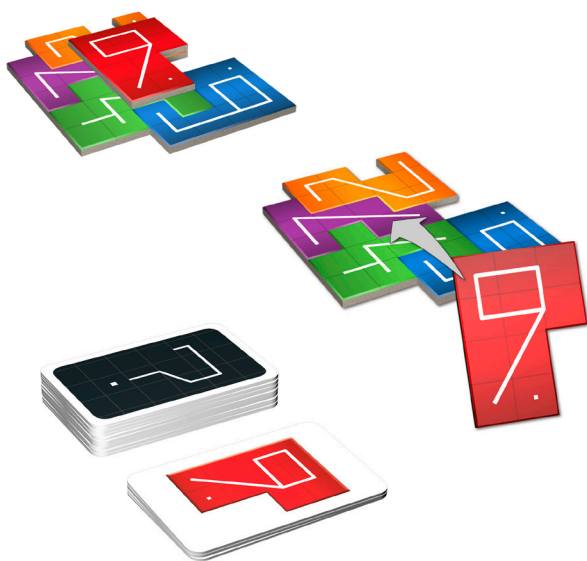
Felismerés

Szerencse

Komplexitás

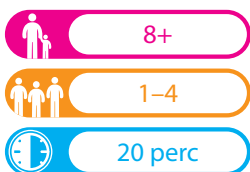
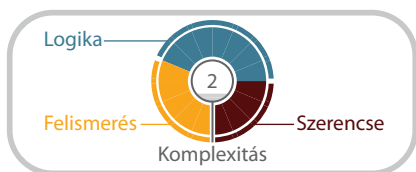


NMBR9



„Tetriszés matekórán” helyett „matek tetris közben”

A NMBR9-ben a játékosok különböző formájú számlapkákat illesztenek egymáshoz, próbálva olyan felületet kialakítani, amelyre aztán tovább építhetnek. Minél magasabbra raknak ugyanis egy lapot, annál nagyobb lesz annak a szorzója. Csak hogy a lerakási sorrendet nem ők döntenek el! Tetris térben, számokkal.

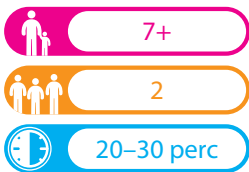


ÉSZVESZTŐ ÚTVESZTŐ



Tervezz, építs, légy gyors és agyafúrt!

Az Észvesztő útvesztő egy kiemelkedően kreatív logikai társasjáték, ahol sosincs két egyforma menet, és amely pontosan az, aminek látszik – egy észveszejtő labirintus! Hogy mitől olyan szórakoztató? Hát attól, hogy a játékosok szabadon építik meg labirintusukat a mágneses szivacselemekből, hogy aztán az ellenfelükkel kicserélve a táblát megpróbálják a másiknál hamarabb oda-vissza végigvezetni a golyót a pályán. A játék a logikától a térlátáson át a kézügyességig a legkülönfélébb készségeket fejleszti.



RUSH HOUR

Csúcsforgalom



RUSH HOUR JR.

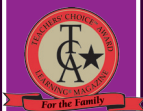
Csúcsforgalom Junior



A klasszikus egyszemélyes logikai játék, avagy juss ki a csúcsforgalomból!

A Rush Hour régóta nagy kedvence gyerekeknek és felnőtteknek egyaránt. A feladatkártyák négy nehézségi szinten biztosítanak újabb és újabb kihívást, akár az alapjáték piros sportautóját, akár a Junior kiadás fehér fagyis kocsiját kell kijuttatni a dugóból úgy, hogy a járműveket csak előre-hátra szabad mozgatni.





A népszerű logikai játékban különféle bonbonokat próbálunk úgy helyezni el a tálcán, hogy az adott feladványt megoldjuk vele.

A Chocolate Fixben a feladatunk egyszerű: a tálcán kell elhelyeznünk a különféle színű és formájú bonbonokat a feladatkártyán jelölt kritériumok alapján. Ezek vonatkozhatnak színekre, formákra és egymáshoz viszonyított pozícióra, a lényeg, hogy az információt összehangolva készítsük el a megfelelő csokoládés tálcát – így már nem is olyan könnyű, igaz?

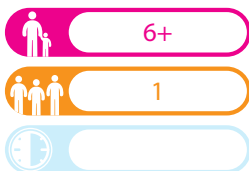


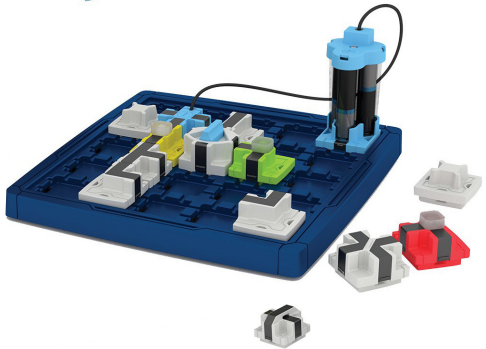
ROLLER COASTER CHALLENGE



Hogyan lesz a hullámvasútpályák logikus felépítéséből szórakoztató feladat?

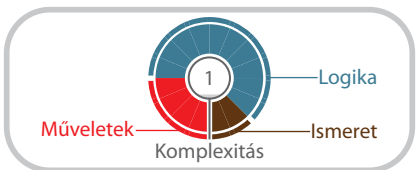
A Laser és a Gravity Maze után itt egy újabb zseniális ötlet: ezúttal egy vidámpark hullámvasútját kell megépítenünk. A Thinkfun hagyományainak megfelelően 40 egyre összetettebb feladványt tartalmaz a doboz. A pályadarabok színe határozza meg, hogy az adott szakaszon milyen meredek legyen a lejtő – így azt is kikalkulálhatjuk, hova kell a következő oszlopot lerakni. De aki belejött, a feladatkártyáktól függetlenül is megépíthet újabb hullámvasútötleteket!





Logikai játék, amellyel játszva ismerhetjük meg az áramkörök világát.

A Circuit Maze – hasonlóan a Laser és a Gravity Maze-hez – a játékos tudomány világába visz minket: ezúttal áramkört kell kiépítenünk, és ha a feladványt sikeresen oldottuk meg, a felvillanó lámpa a jutalmunk! A feladatkártya megmutatja az áramforrás és a cél helyét, valamint a tereptárgyakét – mindezt összerakva nekiállhatunk töprengeni. Hatvan, egyre nehezedő feladvány, kikerülendő akadályok, összekötendő vezetékek: kihívás gyerekeknek és felnőtteknek egyaránt!



LASER MAZE



8+

LASER MAZE JR.



Egyszemélyes interaktív logikai játék tükrökkel és valódi lézerténnnyel!

A játékos a feladatkártyának megfelelően próbálja a különböző tulajdonságú tükröket a megfelelő helyre és irányba állítani a pályán, hogy a fény eljusson a célba. Az alapjáték 60, a Junior verzió pedig 40 feladványt tartalmaz négy nehézségi szinten. Ez utóbbi esetében a kártyák nagyobbak, és közvetlenül a pálya alá csúsztathatóak, hogy a kisebb gyerekek is könnyen felállíthassák a kezdőállásokat.

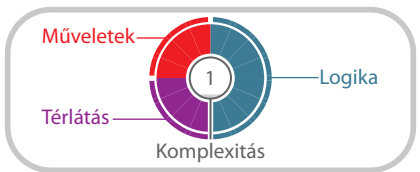
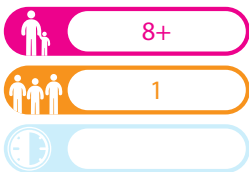


GRAVITY MAZE

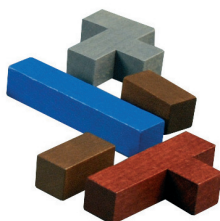


Tervezz, építs, gondolkodj – tornyokkal és golyókkal!

A Gravity Maze a gravitációra épít. Színes, átlátszó tornyok segítségével kell egy apró fémgolyót a célba juttatni, csak hogy a tornyok a belsejükben labirintusszerűen csúszdákat vagy épp zsákutcákat rejtenek! Okosan kell hát elhelyezni és forgatni őket, hogy a kiinduló torony tetején bedobott golyó sehol se akadjon el. A játék 60 feladatkártyát tartalmaz négy nehézségi szinten.

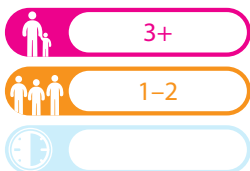


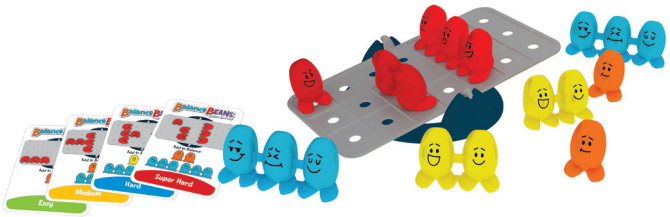
KATAMINO



Logika, geometria, térlátás, egy- és kétszemélyes építőjáték, mindez egyetlen dobozban!

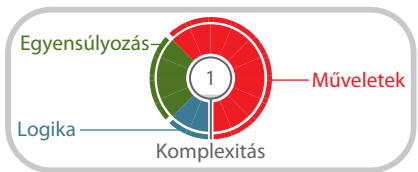
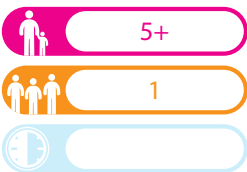
A fő cél a színes pentominókkal (öt kockából összeálló elemekkel) kitölteni egy adott terület. Ilyen egyszerű! Legalábbis addig, amíg az ember nem szembesül vele, hogy azt sem tudja, melyikkel kezdje a sort... A kitöltendő terület nagyságától függően lehet könnyű vagy nagyon nehéz a feladat, így gyerekeknek és felnőtteknek is remek választás!





Egyensúly és matematika – játékos számolás kicsiknek és nagyoknak!

A feladat egyszerű: az összekapaszkodott babok mindegyikének más-más súlya van, mégis úgy kell őket felhelyezni a billenő mérlegre, hogy az egyensúlyban maradjon. Összeadás, kivonás és egy csipetnyi türelem – sikerül rájössz, mi hová is való? A Balance Beans a Thinkfun kiadó többi egyszemélyes logikai játékához hasonlóan feladatkártyák alapján működik. A játékosnak negyven, egyre nehezedő feladványt kell megoldania, melyek az óvodásoktól a felnőttekig minden korosztálynak kihívást jelentenek.



FLEX PUZZLER



XL

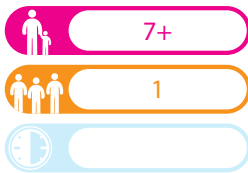
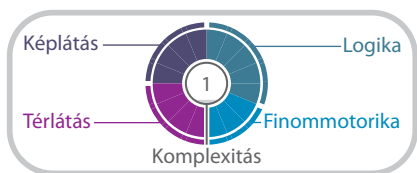


MAX



Egy logikai játék, amely igazi fejtörést okoz, és csak akkor tudjuk megfejteni, ha megpróbálunk térben gondolkodni.

A Flex Puzzler elemei térben mozgathatók, így számtalan alakzatot lehet létrehozni belőlük. A feladatkártyákon láthatunk egy-egy variációt, és azt kell kilogikáznunk, hogy a saját Flex Puzzlerünkkel hogyan tudjuk ezt lemásolni. A feladatok egyre nehezebbé válnak, a bevezetők után már komoly fejtörést okoz annak kitalálása, hogy melyik kockát hogyan is tudjuk a helyére juttatni. A különböző készleteket egymással kombinálva még nehezebb feladványokat is megoldhatunk.





LONPOS

99 - CRAZY CHAIN

66 - COLORFUL CABIN



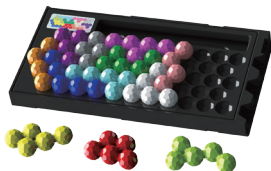
111 - COSMIC CREATURE

200+



202

303 - CLEVER CREATOR



Két- és háromdimenziós logikai feladványok, amelyek a tenyeredben is elférnek!

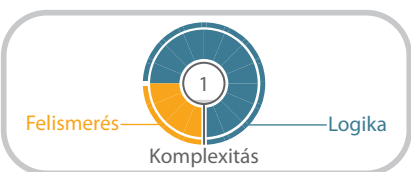
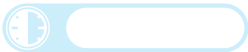
A Lonpos térkitöltős logikai játékaik kimeríthetetlen forrásai a szórakoztató fejtörőknek. A praktikus műanyag dobozokat akár zsebre is vágthatjuk, és szabadon választhatunk a könnyű és a nehéz, a lapos és a térben építendő feladványok között.



6+



1



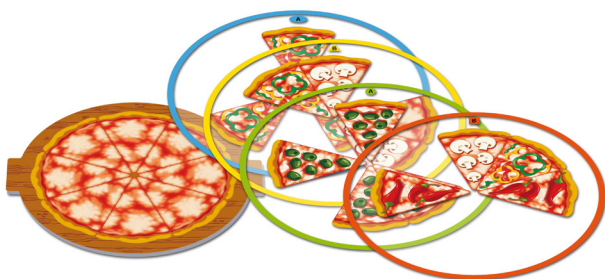
Felismerés

Logika

Komplexitás

PIZZA DIAVOLO

logicus
fit for challenge



Egy pizza, öt zöldség, nyolc feltét: 54 ördögien furfangos feladat!

Beérkezett a megrendelés: össze kell dobni a pizzát a meglévő alapanyagokból! Az ötféle zöldség négy, kétoldalas feltétkorongon van, és a korongok egyes szeletei átlátszóak, így akár több is felkerülhet az alapra. A cél az, hogy rájöjjünk, melyik korongot hogyan kell forgatnunk és milyen sorrendben kell egymásra tennünk, hogy a pizzára a rendelés szerinti finomságok kerüljenek.

Képlátás



Logika

Komplexitás



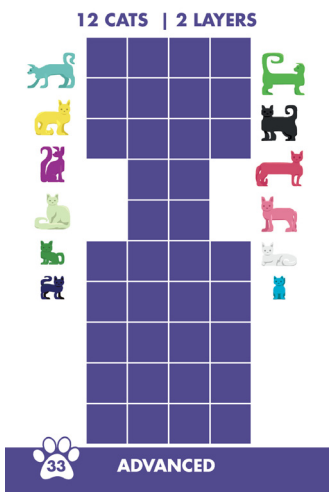
7+



1

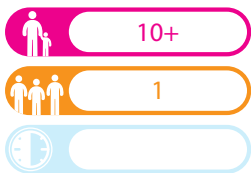


logicus
fit for challenge



Sok jó macska kis helyen is elfér. És ennek a kis helynek az alakja feladványonként változik.

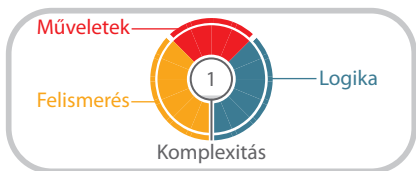
12 cica, 48 feladvány – rájössz, hogyan tudnak összebújni a feladat szerinti területen? Válassz egy kihívást, és rendezd úgy a különböző méretű és formájú cicákat, hogy pontosan kitöltsék a lapot!





Minden állatnak jut hely Noé bárkáján? Egyedül játszható logikai játék már óvodás kortól.

Mindenki ismeri Noé történetét, aki hatalmas bárkájára fogadta az állatokat, hogy megmeneküljenek a mindent elárasztó özönvíztől – de vajon milyen sorrendben léphettek a hajóra? Ha ügyes vagy, a feladatkártyák utasításait követve biztosan megtalálod a választ! Az igényes, fából készült figurák és hajó, valamint a 60 feladvány 4 nehézségi szinten garantálja, hogy Noé bárkája nem csak egyszer kerül elő!





Matrjoskaépítés a jégen – csúszós logikai feladványok.

A Babushkában a játékosnak egy matrjoska babuskát kell összeraknia, mégpedig oly módon, hogy az egyik felét a másikhoz „löki”, mire azok egymásba ugranak. De vigyázat: olyan síkos a pálya, hogy a nem megfelelő irányba lökött baba lecsúszhat a jégről! És ha ez nem lenne elég nagy kihívás, a nehezebb feladványokban még a lépésszám is korlátozott!

6+

1

Logika

Felismerés

Komplexitás

Térlátás

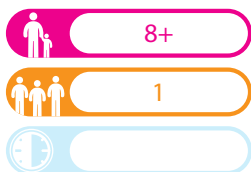
1

SOLITAIRE CHESS



Sakk egyedül? A Thinkfun játékaival ez is lehetséges!

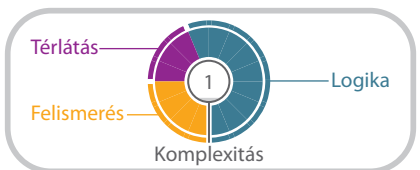
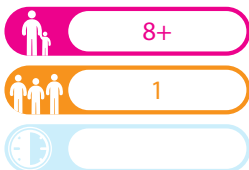
A játék lényege az, hogy a sakk szabályainak megfelelően le kell ütni az összes bábut, míg végül csak egy marad – de csak ütni szabad, lépni nem! A pálya egy szabványos sakktábla negyede, és a bábuk sem tesznek ki egy teljes készletet, így nem lesz lehetetlenül nehéz a játék, de a 60 feladvány így is a kezdőtől a profi szintig nyújt kihívást. Kézre álló méretének és a praktisan zárható doboznak köszönhetően utazáshoz is jó választás lehet!



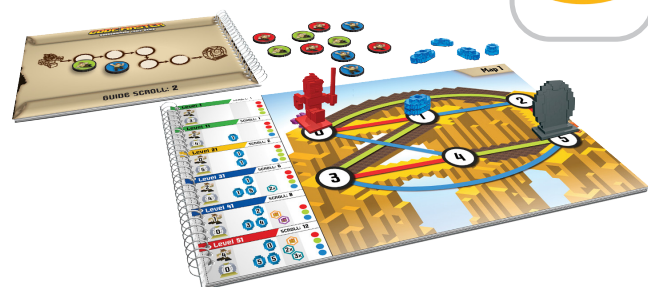


Egy „szabadulójáték”, amihez térlátásra és logikára van szükség.

A játékosnak ezúttal egy raktárban kell elboldogulnia, úgy döntögetve el a színes raktárpalcokat a bábujaival, hogy azok mindig vízszintbe kerüljenek. A raktárakrobata azonban csak mászni szeret, ugrálni nem, ezért minden ledöntött elem mellett közvetlenül kell lennie egy másiknak, amelyekre átléphet, és folytathatja az útját, amíg célba nem ér.

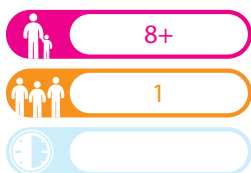
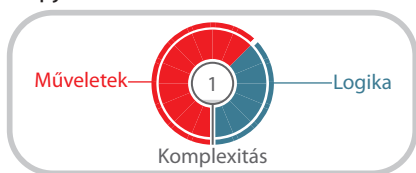


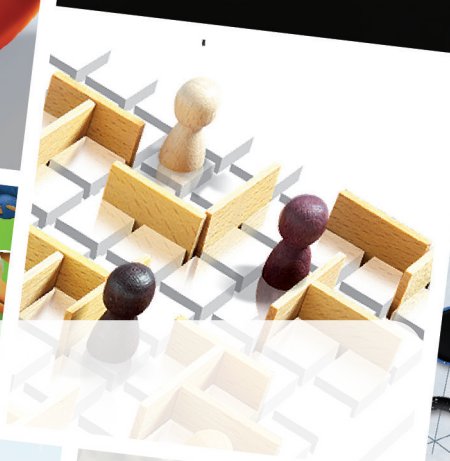
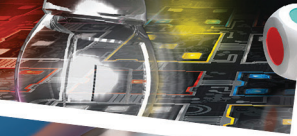
CODE MASTER



Különleges logikai játék, amelyben avatárunkat mozgatva a programozás alapjait próbálhatjuk ki színes környezetben.

A programozás egy átlagember számára átláthatatlannak tűnik, pedig könnyen elsajátítható logikai folyamatokból áll össze. A Code Master a népszerű Minecraft világot eleveníti meg. Ebben a világban kell avatárunkat mozgatni a szigeten, a kristályokat összegyűjtve. A játéktéren parancsokkal kell irányítanunk kalandorunkat, előre megadott instrukciók alapján.





2018. tavasz

別步