

# TÁRSASJÁTÉKOK GYEREKEKNEK



# NÉVMUTATÓ

Animal upon Animal – Állatpiramis.....	16	Karuba Junior.....	7
Animal upon Animal – Memotorony .....	15	Kokonana! .....	13
Az elvarázsolt labirintus .....	25	Leo .....	24
Az elvarázsolt labirintus – fémdobozos .....	28	Mi mennyi? .....	23
Az elvarázsolt torony.....	26	Milyen messze van a cél? – Steppits .....	45
Az elvarázsolt torony – fémdobozos .....	29	Monza.....	40
Rettenthetetlen Richárd .....	30	Okos kertész.....	34
Chickyboom.....	17	Orchard – Gyümölcsöskert .....	37
Cortex Kids.....	22	Pengoloo .....	14
Crocofant.....	10	Picmix .....	43
Csodapalota .....	35	Quoridor Kid.....	32
Difference.....	33	Rally Run!.....	11
Difference Junior .....	33	Rino Hero.....	19
Dobble.....	20	Robotteknősök.....	39
Dobble Animals .....	21	Simlis dongó .....	44
Dobble Kids .....	21	Specific .....	41
Drachenturm.....	6	Szellemlépcső.....	27
Fotoleo .....	38	Szellemlépcső – fémdobozos .....	29
Gigi Gnome .....	5	Ticket to Ride – Az első utazásom .....	3
Gloobz .....	9	Tiny Park.....	31
Go Cuccko!.....	18	Top That! .....	9
Go Go Gelato!.....	8	Tutti Frutti.....	42
Hamsterbande.....	36	Upsz, te is meg tudod csinálni!	
Happy Party.....	12	– Oups das kannst du auch!.....	45
Haspók.....	46	Zooloretto Junior.....	4

## 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](http://www.boardgamegeek.com)  
oldalon elért helyezése.

# TICKET TO RIDE

## Az első utazás



**A vasútépítés mostantól gyerekjáték – akár az óvodások is kipróbálhatják!**

A világszerte közkedvelt családi játék, a Ticket to Ride hatéves kortól ajánlott verziójában könnyebbé vált az utazás: az útvonalak rövidebbek, az illusztrációk kedvesebbek és színeesebbek, és ami a legfontosabb: nem kell a pontokat számolni! A játék igazi versenyfutás: az győz, akinek először sikerül hat menetjegyet teljesítenie. És a menetjegyeken sem kell semmit elolvasni: minden várost egy-egy egyedi rajz jelez. Rövid játékidő, könnyed szabályok – vidám küzdelem az Aranyjegyéért!

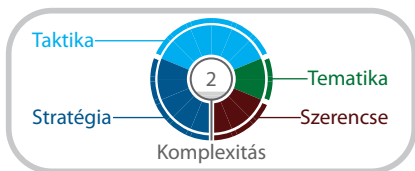


# ZOOLORETTO JUNIOR



***Tegyél egy állatot egy kamionra vagy válassz ki egy szállítmányt, és töltsd meg a kifutóidat!***

Kié lesz a legértékesebb állatkert? Mindegyik „igazgató” közös teherautókra teszi az állatokat, de mindenki csak egy kamiont indíthat a saját állatkertjébe. A Zooloretto Junior könnyed taktikai-stratégiai társasjáték kicsiknek és nagyoknak!

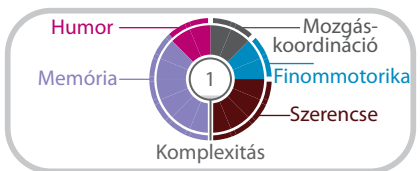
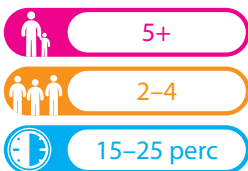






**Vigyázva lehet csak a törpék kincsét megszerezni. Aki figyelmetlen, azt Gigi Gnomo könnyen elvarázsolja!**

Egy erdei séta közben a játékosok rátalálnak a törpék mesés kincsére, amit mindenki szívesen hazavinne. De a kincset Gigi Gnomo őrzi, és aki alulbecsüli az ő varázserejét, könnyen úgy járhat, hogy a keze a jobb fülcimpájához ragad vagy az asztal körül kell futkároznia. Hogy a bűbáj csak egy körig tart vagy a játék végéig, nem tudni... Ahogy azt sem, kinek sikerül hazavinnie a kincset. De azt igen, hogy minden gyerek jól fog szórakozni!

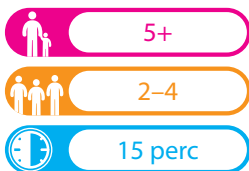
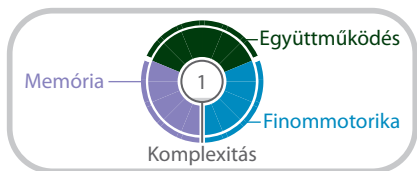


# DRACHENTURM



***Szabadítsátok ki a hercegnőt a sárkány tornyából – csak memóriára, ügyességre és egymás segítségére van szükségetek!***

A lovag és csapata állványzatot épít a sárkány tornya mellé, hogy azon ki tudják szöktetni a foglyul tartott hercegnőt. Minden memórialapka egy-egy építőelemet mutat – vagy éppen a sárkányt, ilyenkor rövidül a kiszabadításra használható idő. Ha kész az állványzat, pálcikáik segítségével végig kell rajta lökdösniük a hercegnő bábuját, mielőtt a sárkány összedönti az ingatag építményt...





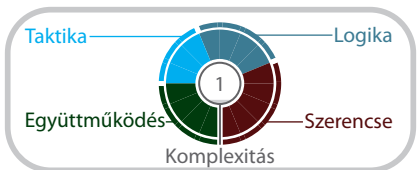
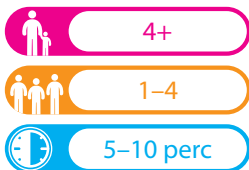
# KARUBA JUNIOR

HABA®



***Már csak a harmadik kincset kell megtaláljuk, de a kalózhajó nagyon közel jár...***

A díjnyertes Karuba társasjáték gyerekverziójában most a legkisebbek dolgozhatnak együtt azon, hogy a dzsungelben szerteágazó ösvényt építsenek. Szükség van a sok elágazásra, mert előfordulhat, hogy pár ösvényt tigris zár el előlük. Ha egy felfordított lapkán kincs tűnik fel, az az ösvény végére kerül, és az egyik kalandor elmegy érte. De amíg a három kalandorfiguránkból valamennyi a parton áll, és a tengeren közelgő kalózhajó partot ér, elveszítjük a játékot.

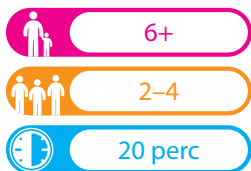


# GO GO GELATO!



**Egy igazi fagyismester nem csak finom fagyit készít, de ügyesen és gyorsan is kínálja azt!**

A Go Go Gelató!-ban a játékosok fagyaltosok bőrébe bújnak, akik igyekeznek vetélytársaiknál gyorsabban kielégíteni a vevők igényeit. A játékosok célja, hogy az ínycsiklandó, színes gombócok színes tölcsérekbe kerüljenek, esetleg egymás hegyén-hátán egyensúlyozva kerüljenek a pultra. Ügyességi és logikai játék egyben – amely felnőtteknek és gyerekeknek egyaránt kihívást jelent!







## TOP THAT!



**Ki tudja leghamarabb úgy egymásra pakolni a bűvész kellékeit, hogy közben a megjelölt kelléket eltünteti?**

A Top That! gyorsasági-ügyességi játék, amelyben öt tárgyból – beleértve a fekete cilindert és a belőle elővarázsolt fehér nyuszt – kell a feladatkártyának megfelelően tornyot építeni, úgy, hogy közben a szürkével jelzett tárgyat el kell tüntetnünk az egymásra halmozott kellékek között! A kártya azé lesz, aki a trükköt a leggyorsabban hajtotta végre.



Műveletek

Gyorsaság

Képlátás

Finommotorika

Komplexitás



## GLOOBZ



**A játékban a különféle szörnyecskéké a főszerep, akiket csak az tud megszéldíteni, akinek nem csak az esze, de a keze is villámgyors.**

A szörnyeket be kell gyűjteni! De melyiket és mennyit? Minden kör elején a játékosok meghatározzák, hogy a kártyán legtöbbet vagy legkevesebbet szereplő szörnyeket kell-e felkapkodni az asztalra állított szörnyekből. Ezután felcsapják a kártyákat, és indulhat a szörnyvadászat!



Humor

Gyorsaság

Képlátás




Komplexitás



***Bár emlékeznék, hol volt tigriscsíkos állat... Az sem baj, ha épp elefánt vagy krokodil hordja azt a bundát!***

A Crocofant egy szokatlan párkeresős játék. Hat állat bújik hatféle bőrbe (vagy bundába), és csak az egyik dobókocka mondja meg, hogy épp mit kell keresni. Ha az állatfajkockával dobunk, egy, a dobásnak megfelelő állatkártyát kell megtaláljunk – mindegy, hogy milyen bundában. Ha a bőrkockával dobunk, mindegy, hogy zebra vagy krokodil viseli a zsiráfgunyát. Mókás memóriajáték egy kis csavarral a legkisebbeknek.

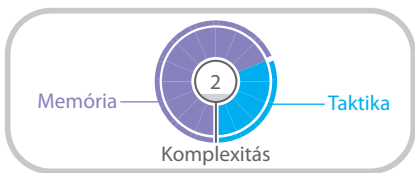


-  5+
-  2-4
-  15-20 perc



**Felbőgnek a motorok: mindenki a pálya közepére igyekszik. Csakhogy az útvonalat senki sem ismeri...**

...ugyanis csak azok az útlapkák láthatók, amelyeken versenykocsik állnak. Amint egy új lapra hajtanak, megismernek egy újabb szakaszt, amit érdemes fejben tartani. Az, hogy kinek hol kell befejeznie a versenyt, csak akkor derül ki, ha bejutnak a közepen lévő boksztucába. Egy gyors és trükkös memóriajáték a legkisebbeknek.





## ***Ki lesz a legboldogabb szülinapos?***

Hát az, aki megkapja az összes ajándékot, amire vágyott! És hogy mit tehet ezért? Nincs más dolga, mint azokat a gyertyákat elfújni, amelyeket kockadobással feladatként kapott. És észben tartani, mi is van az ő kívánságlistáján – mert ha nem olyan ajándékot kap, kénytelen tovább gyűjtögetni. Ebben a bolondos születésnapos játékban ügyességre és memóriára van szükség, hogy elsőként gyűjtsük össze a listán lévő ajándékokat – de a vidámság mindenki számára garantált!

Ügyesség — 1 — Memória  
Képlátás  
Szerencse  
Komplexitás

	4+
	2-4
	15 perc





## Izgalmas átkelés a dzsungelbéli folyón – a memóriánk segítségével.

Ahhoz, hogy beléphessetek a kincsek rejtő templomba, két folyón is át kell keljeteK. Először a folyó sekély részénél szerezhetek kulcsot, majd a mély víz után kikapaszkodhattok a templomhoz. Mindkét vízen csak úgy kelhatsz át, ha már megtaláltad egy kép páráját – ezek felfordítva a helyükön maradnak! De ezzel nem csak magadnak nyitottad meg az utat: a többiek is ráléphetnek a felfedett párokra! Kalandos memóriajáték némi taktikával.



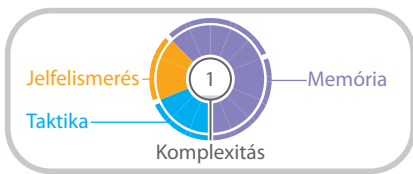
5+



2-4



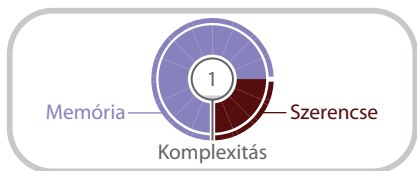
20 perc





**Trükkös memórijáték a legkisebbeknek! A kietlen Déli-sark hófehér jégtábláin pingvinmamák ücsörögnek a jeges szélben, és gondos törődéssel melengetik a tojásaikat.**

A játékosok dobnak a kockákkal, majd próbálják megtalálni a dobott színnek megfelelő tojásokat a pingvinfigurák alatt. Ha sikerült, a saját jégtáblájukra költöztethetik a pingvineket – csak aztán nehogy másvalaki továbbcsábítsa őket egy újabb ügyes megfejtéssel... A Pengoloo egy igazán kedves, egyszerű társasjáték, ami garantáltan minden csöppségnek nagy kedvence lesz!



4+

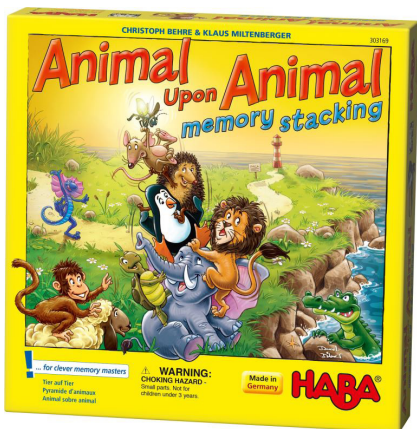
2-4

10-15 perc



# ANIMAL UPON ANIMAL Memótorony

HABA®



**Az állatok újra egymás nyakába állnak, de ezúttal nem piramisba. És ha nem emlékszel jól, melyik kinek a vállán áll, kieshetsz a játékból!**

Az Állatpiramis: Memótorony lényege nem az ügyesség, hanem a memória: amikor egy új állatot húzol ki a zsákból, a súlya szerinti sorrendben kell a helyére raknod, ahogy a segédlapon láthatod – csak arra kell emlékezned, a torony korongjain milyen állatok voltak! És még a krokodil is összezavarhat: egy állatot kilök a toronyból...



5+



2-4

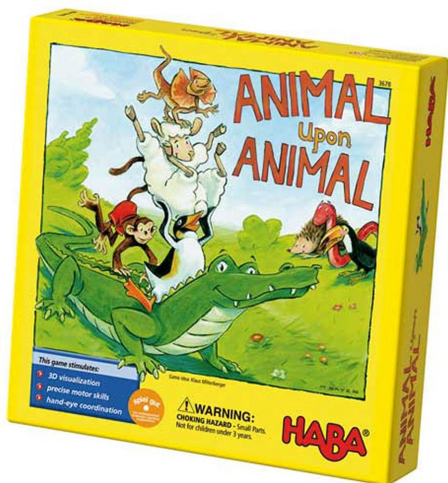


15 perc



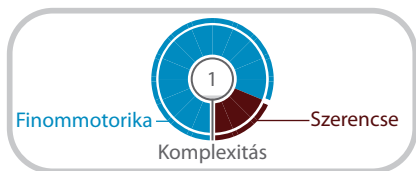
# ANIMAL UPON ANIMAL

## Állatpiramis



**Ötletes ügyességi játék, amely garantáltan leköt minden óvodást!**

Minden valamirevaló cirkuszi előadáson szerepelnek állatok, akik hihetetlen dolgokra képesek. Például állatpiramissá rendeződve egymás hátára állva vágtatnak körbe a porondon. Most a játékosoknak is ez a feladatuk. A kockadobásnak megfelelően egy vagy két állatot kell elhelyezniük egymás tetejére, anélkül, hogy leborulna az állattorony! Kinek fogynak el először az állatkái?



4+

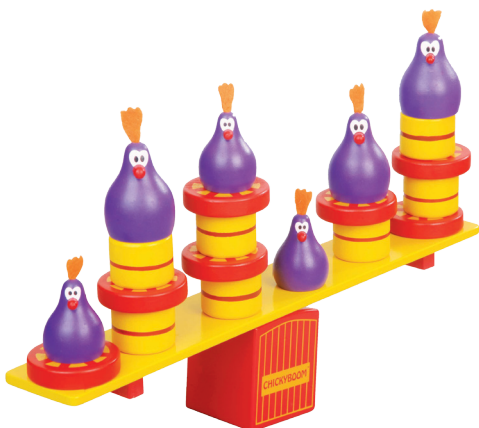
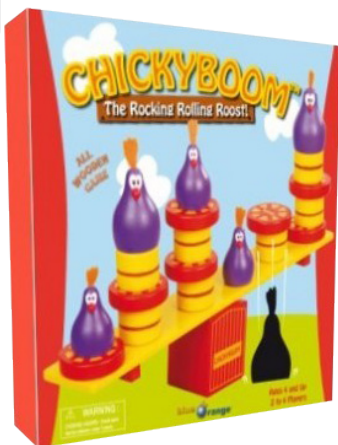


2-4



15 perc





**Igyekeznünk kell minél többet zsákmányolni a kakasülön csücsülő tyúkok közül, miközben végig ügyelünk arra, nehogy kibillentsük a libikókát az egyensúlyából.**

A játékosok feladata az, hogy a felállított játéktérről egyesével leemeljék a tyúkokat, kocsikerekeket vagy szénabálákat, mert ezekért járnak a győzelmi pontok, de csak akkor, ha a mozdulat végén a billegő szerkezet még mindig egyensúlyi állapotban van, amihez a kellő súlyokat és távolságot is jól kell felmérnünk.



4+



2-4



10 perc

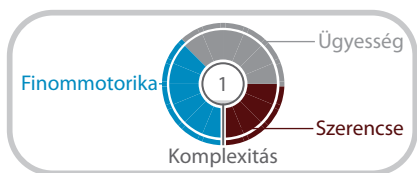


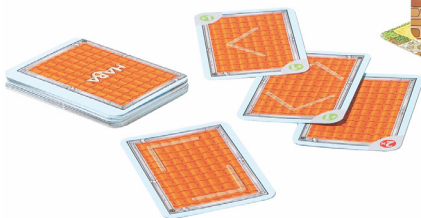
# GO CUCKOO!



***Az ügyes kakukk nem csak a tojásait tudja feltűnés nélkül lepasszolni – közben fészket is épít!***

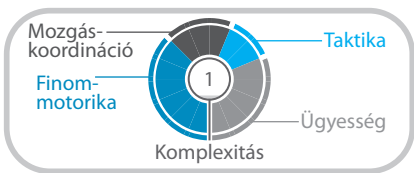
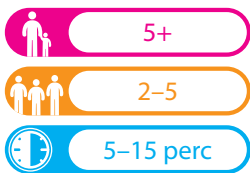
A játékosok pálcikákat húznak egy hengeres dobozból, és ezekből építenek fészket. Szerencsés esetben rögtön egy tojást is tehetnek rá. Ha valakinél egy tojás leesik, újabb tojást kap, a fészkek pedig folyamatosan épül, csak nem szépül... Elvégre a kakukk nem fészkepítő mester! És persze az építési szempontok sem szokásosak: nem tilos például úgy építeni, hogy a többiek dolgát nehezítsük...





**Rhino, a hős rinocHérosz magas tetőkről kémleli a gonosz-  
tevőket. Hogy milyen magasról? Ez csak rajtatok múlik!**

A játékosok célja, hogy megszabaduljanak a kezükben tartott tetőkártyáktól. Új tetőkártyát csak az új emelet falaira tehetnek fel – és ahogy nő az épület, úgy válik egyre ingatagabbá. A tetőkártyákkal a játékosok meg is fordíthatják a játékos-sorrendet, kihagyhatnak egy játékost vagy húzhatnak vele lapot, de akár Rhinót is feljebb juttathatják pár emelettel. Az sem baj, ha a súlya miatt ledől a ház – csak ne az ő körük alatt történjen!



# DOBBLE



***Kettőt látsz a kaktuszból? Az a jó! Mondd ki, és vedd el a kártyákat!***

A jellegzetes, kerek lapokon mindig nyolc különböző ábra szerepel, más-más méretben. Bármelyik két kártyát is csapjuk fel, mindig lesz rajtuk pontosan egy olyan ábra, amely mindkettőn szerepel – de egyáltalán nem könnyű megtalálni! A számtalan variációs lehetőségnek köszönhetően a lapok megtanulhatatlanok, amit csak még sokszínűbbé tesz az öt különféle játékmód. A Dobble tehát ideális partijáték kicsiknek és nagyoknak egyaránt, ráadásul praktikus fémdobozának köszönhetően utazójátéknak is tökéletes.







## DOBBLE KIDS

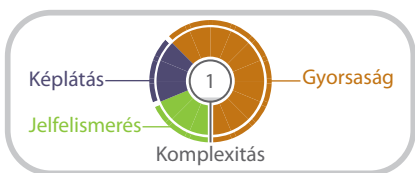
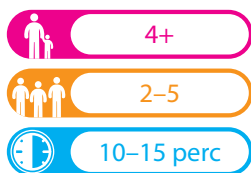


## DOBBLE ANIMALS



### **Állatos Dobble-kártyák kicsiknek és nagyoknak!**

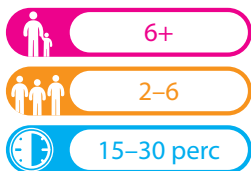
A játék lényege nem változott, minél gyorsabban meg kell találni azt az ábrát, amelyik mindkét felcsapott kártyán szerepel. A különbség csak annyi, hogy minden kép állatokat ábrázol, így a legkisebbek otthonos terepen verhetik kenterbe a felnőtteket!





## Egy partijáték a gyerekeknek: kinek sikerül leghamarabb „összeszednie” az agyát?

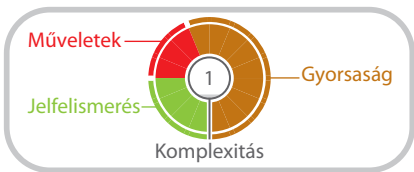
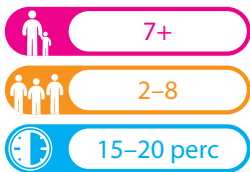
A feladat: rakd össze az agyadat! Egy negyedet akkor szerezhet egy játékos, ha a nyolcféle feladat egyikéből két lapot is ő old meg a leggyorsabban. A memória, logika és párkeresés, kakuktkojás és mozgáskoordináció mellett különleges felületű, tapogatható lapok is vannak a dobozban – mókás feladványok, amelyekkel a kicsik is próbára tehetik az agyukat!





## Vicces, pörgős, háromszög alakú, mi az? Hát a Mi mennyi?!

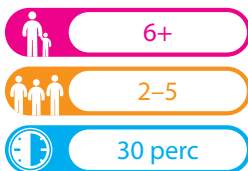
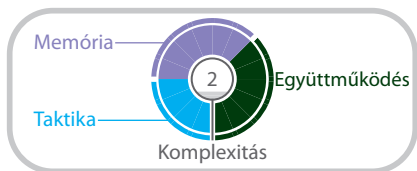
A játékmenet egyszerű, a felcsapott kártyának megfelelően meg kell állapítani, hogy a szomszédos pakli legfelső lapján melyik gyümölcsből van a legtöbb – vagy épp azt, hogy hány darab van belőle. Ennyire egyszerű! Figyelem, koncentráció, gyorsaság és egy csipetnyi számolókészség – a Mi mennyi? akár már az óvodásoknak is remek szórakozás!





## Izgalmas kooperatív memóriajáték – sikerül-e a szószátyár oroszlánnak eljutni a fodrászhoz?

Leo, az oroszlán szörnyen kétségbe van esve! Úgy megnőtt a sörénye, hogy félő, ha nem jut el gyorsan a borbélyhoz, ki se látszik majd a sok szőr mögül! A játékosok feladata az, hogy a végigvezessék őt a lefordított lapokból álló ösvényen a fodrászig. Ehhez azonban előbb fel kell fedezniük, melyik kártya milyen mezőt rejt, azután emlékezni rá, és a megfelelő lapot kijátszva időveszteség nélkül haladni tovább. Mert az idő gyorsan telik, és a borbély bezár...

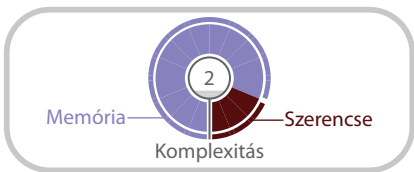


# AZ ELVARÁZSOLT LABIRINTUS



**Mágneses labirintus, ami tele van meglepetésekkel! Jegyezd meg a láthatatlan akadályokat, és szerezd meg a kincset!**

A játékosok a dobozba épített és játékról játékra átváltható, a táblával letakart „láthatatlan” labirintus útvesztőjében igyekeznek eljutni a kincseket rejtő mezőre. Csakhogy ez nem olyan egyszerű! A bábuk aljára helyezett golyók leesnek, ha akadályba ütköznek, vagyis a varázsló fennakad a láthatatlan falon. Így a játékosok csak a memóriájukra hagyatkozva ismerhetik ki a labirintust.



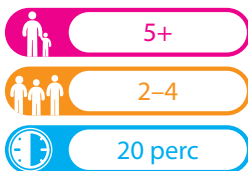
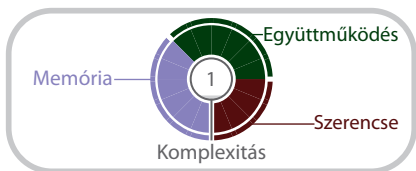


# AZ ELVARÁZSOLT TORONY



**A játékosok a hős lovag vagy a gonosz varázsló oldalára állva próbálják kiszabadítani a hercegnőt.**

A varázslót irányító játékos rejti el a kulcsot a tábla valamelyik mezője alá, ezt próbálja a kis lovag megkeresni, miközben ott lohol a nyomában a varázsló. Ha a mágneses figurával a kulcsot rejtő mezőre lépnek, egy kattanás jelzi, hogy megtalálták. Ezután arra is rá kell jönni, hogy melyik lakatba passzol. Ha a jó zárba illesztik a játékosok a kulcsot, a hercegnő örömeiben szó szerint kirepül fogságából.





## Sötétben minden kísértet fekete... vagyis fehér...?

Vásott kölykök akarják megijeszteni a kísértettorony szellemét – de ez nem éri őt váratlanul! A gyerekek igyekeznek hamar felérni a lépcsősor tetejére, de a szellem egymás után elvarázsolja és össze is keveri őket. Innentől kezdve (szellem-)gyerek legyen a talpán, aki meg tudja őket különböztetni! Ha nem tudják megjegyezni, melyik fehér szellemgúnya rejtja a bábujukat, akár a másikat is terelhetik a cél felé. Egy szellemes és mókás társasjáték, ami a memóriát teszi próbára.



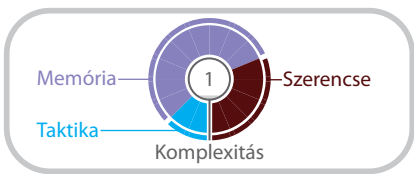
4+



2-4

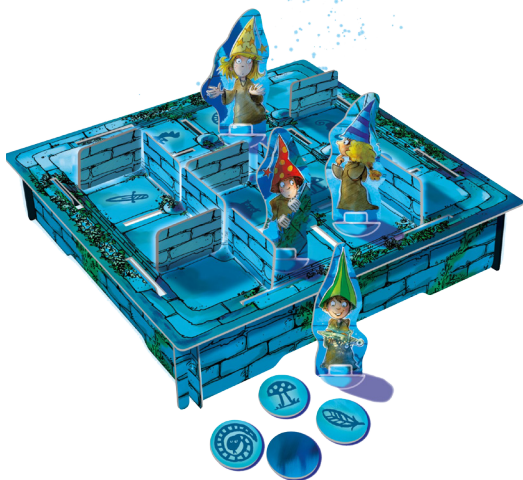
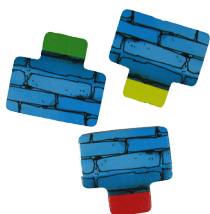


15-25 perc



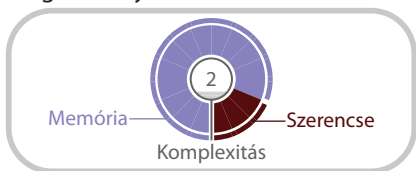
# AZ ELVARÁZSOLT LABIRINTUS

## Fémdobozos



**A kis varázlótanoncoknak varáztárgyakat kell összegyűjteniük a labirintusban, ám mindenhol falakba ütköznek.**

De ha megjegyezték, melyiknek milyen színű az alapozása, csak ki kell mondaniuk azt a színt, és a fal már el is tűnik. Ha valaki eléri a célját, a falakat újra fel kell építeni mindenhol. Melyikük lesz a leggyűsebb, és gyűjti össze a varáztárgyakat leghamarabb? A Drei Magier nagy klasszikusa úti kivitelben – mágnés helyett színekkel.



6+



2-4



20-30 perc



## SZELLEMLÉPCSŐ

### Fémdobozos



**Egy gyerekcsapat csendben siet felfelé az ősrög, girbe-gurba lépcsőkön, hogy megijessék az ott alvó öreg szellemet egy hangos kiáltással.**

De a kísértet sejtí, hogy mire készülnek a fiatalok, és bűbájt bocsát a lépcsőkre, így a felfelé igyekvő gyermekek egymás után maguk is szellemekké válnak. Mi több, a folytonos keveredés miatt előbb vagy utóbb már azt sem tudják, hogy ki kicsoda! Vajon melyikőjük fog először feljutni a vén kísértethez? A Drei Magier klasszikus játéka úti kivitelben.



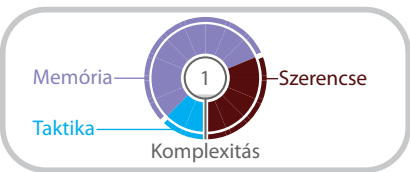
4+



2-4

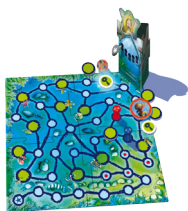


15-25 perc



## AZ ELVARÁZSOLT TORONY

### Fémdobozos



**Ó jaj, a hercegnő a gonosz varázsló fogságába esett, aki egy toronyba zárta őt!**

Még a kulcsot is jól elrejtette, hogy Robin ne találhassa meg. De nem elég, hogy a herceg (vagy csapata) elsőként találja meg a kulcsot, arra is rá kell jönnie, hogy az a torony őt zárjából melyiket nyitja. A Drei Magier klasszikus játéka úti kivitelben – az asztali játék elemeinek okos átalakításával.



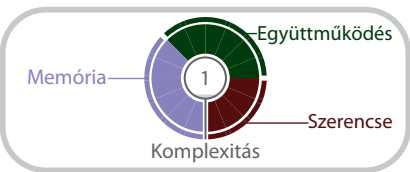
5+



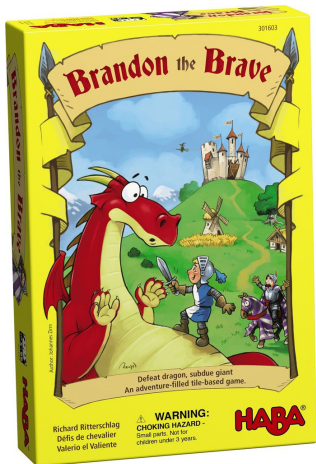
2-4



20 perc

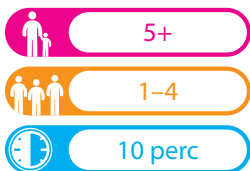
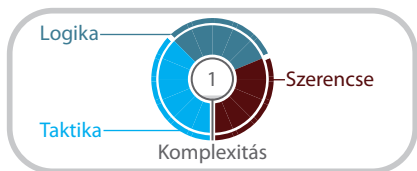


# RETTENTHETETLEN RICHÁRD



**Építsétek a királyságot és teljesítsétek a feladataitokat – Richárd, a lovag is a segítségetekre lehet!**

A kastély körül egyre bővül a királyság. A gyerekek egyenként húznak a háromszög alakú lapokból, és eldöntik, hova teszik. Ha ügyesen rakják le, teljesíthetik egy küldetésüket, és a feladatlapkát rá is rakják arra a területre. Ha Richárd is megjelenik a királyságban, érdemes mellé tenni az új területlapot, így a lapkát lerakó kicsi még egyszer sorra kerülhet! Az lesz a királyság új uralkodója, akinek elsőként fognak el a küldetései.





**HABA®****TINY PARK**

**A kis vidámpark-igazgatók új szabadidőparkot építenek.**

Figyelniük kell a versenytársakat, mert egymás melletti telken állnak, ezért nagyon fontos, kié lesz a legjobb. Muszáj jól tervezni, de ez még nem elég – némi szerencse is szükséges hozzá! Ha ügyesen kockáztatsz, a dobókockák pont azokat a látványosságokat adják neked, amelyeknek helyet hagytál a parkban! Ha nem marad üres hely a park területén, te nyithatod meg elsőként az ajtókat!



5+



2-4



10 perc

Felismerés

Taktika



Szerencse

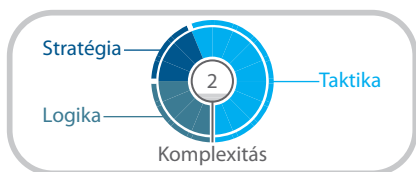
Komplexitás

# QUORIDOR KID



## Egerek a labirintusban – ki eszik először a sajtból?

A Quoridor játék szintén fából készült, vidám verziója a fiatalabb korosztályt szólítja meg. Mindegyik egér a saját színével jelölt sajtszeletéhez próbálja a túoldalra, közben pedig falakat emelve igyekszik megakadályozni, hogy ellenfelei előbb ériék el a maguk sajtját, mint ő. A játéktér kisebb, így a játékidő is lerövidült – a kedves figurák pedig szerethetőbbé teszik ezt a kiváló gyerekjátékot.





## DIFFERENCE

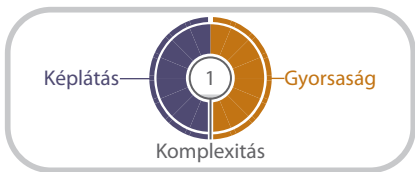


## DIFFERENCE JUNIOR



### **Gyorsasági különbségkeresős kártyajáték kicsiknek és nagyoknak!**

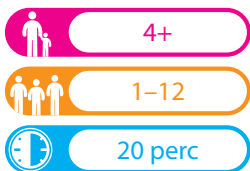
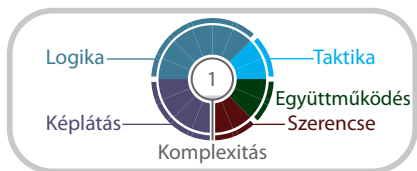
A játékosok gyönyörűen illusztrált kártyákat kapnak, mind-egyikük ugyanazt – vagy mégsem? Bármelyik két lapot csapják is fel, két apró különbség lesz köztük, ezt kell minél hamarabb megtalálni. A dobozban 4 kép 25-25 variációját találjuk, így a lapok megtanulhatatlanok, ráadásul a Difference Junior az olyan gyerekbarát témáknak köszönhetően, amilyen a cirkusz vagy gyerekzsúr, már a legkisebbekkel is játszható.

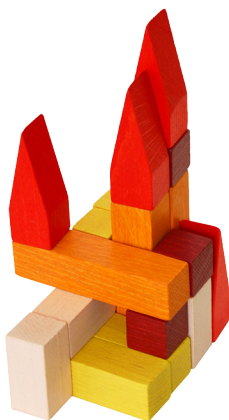




## Virágos fejtörők – amelyek együtt nőnek fel a kicsikkel!

A virágágyásban színeknek és formáknak kell illeszkedniük. Ebben a logikai játékgyűjteményben talál magának való feladatot óvodás, kisiskolás és felnőtt egyaránt! A legkisebbek egymással együttműködve szépíthetik a kertet, a nagyobbak egymás ellen vagy akár az egész családdal közösen. Kombináció, matematikai alapismeretek és egy kis taktika. Aki szereti egyedül törni a fejét, azt is várja sok feladvány négy nehézségi szinten.





## Építsd fel a tündérek apró kastélyait!

Különleges, térlátást fejlesztő játék a Csodapalota. Színes építőelemekből kell a feladványkártyáknak megfelelő, színes tündérpalotát felépíteni. Lehet egyénileg küzdeni a megoldásért, de akár párversenyben is játszható, sőt, haladók (nagyobbak) még egy sokkal izgalmasabb verziót is kipróbálhatnak: az egyik játékos szóban irányítja a háta mögött zajló építkezést! Csatában még izgalmasabb, és egy játék akár percek alatt is befejezhető – de négy nehézségi szint vár ránk!



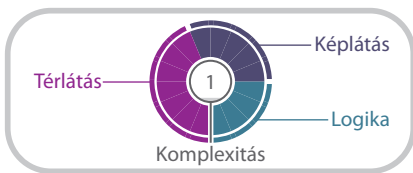
4+



1-8



5-10 perc



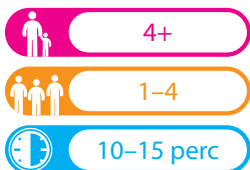
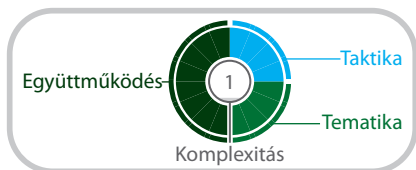


# HAMSTERBANDE



## ***Szorgos hörcsögbanda gyűjtögeti a téli eleséget – segítetek egymásnak!***

Nyár vége van, érett búzakaralások, lédús lóherék és hizott répák várnak arra, hogy a kis hörcsögök eltegyék őket télire. El is osztják a munkát: ki megy a búzamezőre, ki a veteményesbe. Sokat kell futkorászniuk, mert mindegyik ennivalót külön kamrába kell leszállítaniuk, de a hosszú folyosókon lifttel és kisvonattal is utazhatnak. Sietniük kell: ha lehull az utolsó levél a fáról, hideg lesz, be kell vackolják magukat a hálóterembe!



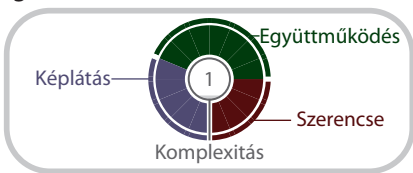
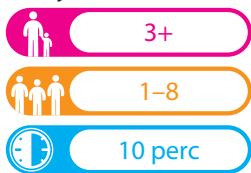
# ORCHARD

## Gyümölcsöskert



**Egyszerű kooperatív gyűjtögetős társasjáték a kisebbeknek.**

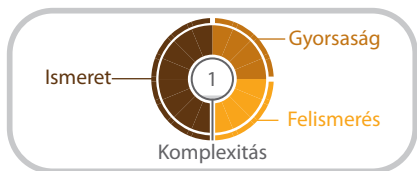
Ősz van, roskadoznak a fák a gyümölcsök súlyától. Le kell hát szüretelni őket, ráadásul gyorsan, mert a varjú is elindult a kertünk felé, hogy gyümölcsseinkből torkoskodjon! Minden kockadobással egy újabb gyümölcs kerül a kosarunkba – vagy éppen a varjú repül közelebb a kerthez. Ha odaér, minden gyümölcsöt összecsipked, de amíg hiányoznak darabok a varjúkirakóból, van még idő!








**Legyél szemfüles, szerezd meg a legtöbb egyforma tulajdonságú állatot ábrázoló kártyát, és csapj le a csengőre!**

A vidra nappal vagy éjjel aktív? És hány lába van a csigának? A játékosok igyekeznek begyűjteni a legtöbb állatkártyát a paklik tetejéről a kockadobásnak megfelelő tulajdonságok alapján. A Fotoleóban nem elég ismerni az állatokat. Megfigyelőkészség, gyorsaság és egy kis szerencse is kell a győzelemhez.



-  5+
-  2-4
-  15-30 perc



**Versengésmentes társasjáték kis programozóknak. Vezesd végig a teknősed hosszú vándorútján egyenesen az ékkövéhez!**

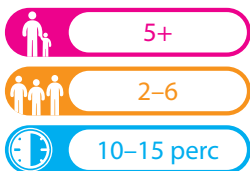
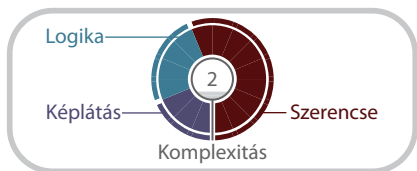
A Robot Teknősök könnyed, játékos formában tanítja meg a gyerekeknek a számítógépes programozás alapjait. Minden játékosnak el kell juttatnia a saját teknőset a hozzá tartozó ékkőhöz. Nem számít, ki lesz az első, mindenki nyerhet. Saját kártyapaklijuk segítségével kell megtervezniük az ékkőhöz vezető útvonalat, egyszerre hajtva végre az előzőleg sorba rendezett lapok utasításait, és leküzdve a teknős útjába kerülő akadályokat. Azokból pedig akad szép számmal, legyen az elolvasztandó jégtorony vagy eltolható faláda. A játék többféle szabállyal, több nehézségi szinten is játszható!





## *Autóversenyzős társasjáték már a legkisebbeknek is.*

Berregnek a motorok, hajráznak a nézők, Monza a Forma-1 lázában ég! A lámpák kialszanak, és kezdődik a futam! A soron következő játékos dob a 6 kockával, majd azokat a pályaszakaszok színeinek megfelelően a lehető legjobb útvonal szerint sorba rakja, majd rögtön le is lépheti a távot, és ha elég ügyesen választott útvonalat, szépen elhúzhat a többiek mellett.







**Sasszemed van? Tedd próbára!**

Dobj a három kockával, és találd meg azt az állatot a kártyák között, amelyre igazak a dobott tulajdonságok! Húsevő, négy lába van és vízben él? Vagy éppen mindenevő, két lába van és repül? A Specific nem kimondottan oktatójáték, de azért a figyelem és gyorsaság mellett némi memória sem árt – ráadásul a több nehézségi szintnek köszönhetően minden korosztály számára remek szórakozást nyújt!

6+

2-10

10-15 perc

Gyorsaság

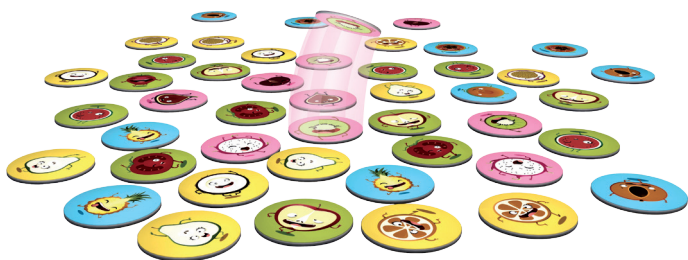
Ismeret

Képlátás

Komplexitás

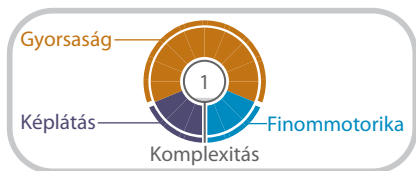
1

# TUTTI FRUTTI



**Gyümölcsöző gyümölcsözön! Légy gyors és figyelmes, gyűjtsd be a legtöbb gyümölcskorongot!**

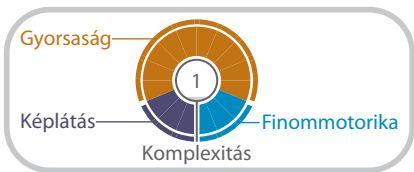
Könnyed játék a legkisebbeknek! A játékosok a két oldalukon más-más gyümölcsöt ábrázoló korongokból építenek tornyot maguk előtt, összeforgatva az egyforma lapocskákat. Kié lesz a legmagasabb? Megfigyelés, gyorsaság és rengeteg kacagás!





### Fergeteges gyorsasági társasjáték praktikus fémdobozban!

Minden játékos kap a saját színében négy kártyát, amelyek mindkét oldalán 2-2 ábra látható. A feladat mindössze annyi, hogy úgy tegyék ezeket maguk elé, hogy csak a közepen felcsapott feladatkártyának megfelelő tárgyak látszódnak, a többi ne. Ki lesz a leggyorsabb?

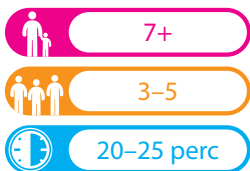
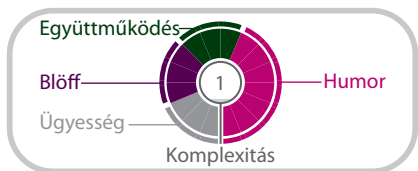


# SIMLIS DONGÓ



**Tilos csálni? Hát ebben a játékban nem. Sőt, ahhoz, hogy nyerj, csálnod is kell!**

Egy vidám kártyajáték, amelyben a kártyákat „színre szín, számra szám” alapon lehet lerakni – kivéve a dongókat! Azokat bizony el kell tüntetni... Mindegy, hogy ingujjba vagy asztal alá, csak az őrkukac ne vegye észre! És közben a szomszédodtól is ellophatod a szöcskéjét. No meg persze a darazsakra is figyelni kell, csak azt szabad lecsapni, amelyiknek nincs fullánkja. Pókerarc és ügyes kezek – garantált nevetés!





## MILYEN MESSZE VAN A CÉL?

### Steppits



### Hány lépésre van a játék mackó?

És a virágos váza? Lássuk, tényleg tíz lépésre van-e? Ebben a mulatságos kártyajátékban meg kell tippelni, milyen messze vannak a lapokon szereplő tárgyak, vagy egy másik formában: mi minden található egy bizonyos lépésszámon belül. A teljes játékelményért kültéri feladatok is vannak – a móka folytatódhat kirándulás, piknikezés közben is!



6+



2-8



10-20 perc

Térlátás

Felfogás

Ügyesség

Finommotorika

Komplexitás

## UPSZ, TE IS MEG TUDOD CSINÁLNI!

### Oups das kannst du auch!



### Másold le a Szívek földjén élő Upsz mozdulatait!

Ebben a memóriát és koncentrációt egyaránt fejlesztő játékban már a legkisebbek is részt vehetnek. Álmában Upsz összevissza tekergette végtagjait, majd, kártyákra rajzolta a mozdulatokat, hogy mások is ráébredhessenek, mennyire jó mozogni! Ez a kártyajáték mindenkit feltölt energiával, miközben megpróbál a kártyákon lévő rajzoknak vagy a szóbeli utasításnak megfelelően keresztezni a lábát, forgatni fejét, nyolcasokat leírni két kezével!



2+



2-8



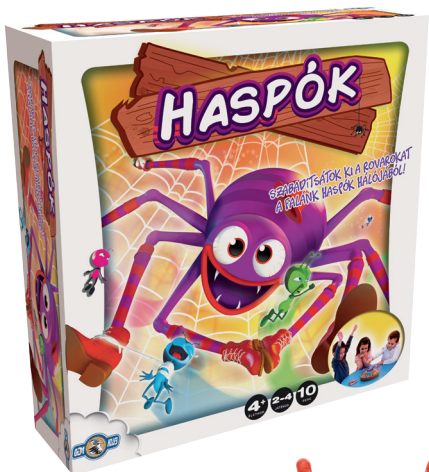
10-30 perc

Ügyesség

Mozgás-koordináció

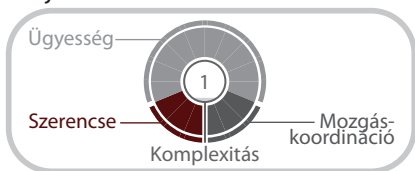
Komplexitás



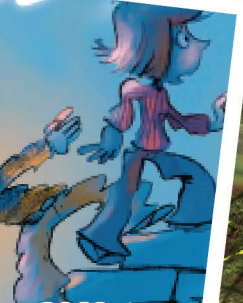


## Szabadítsd ki a rovarokat az alvó pókasszonyosság hálójából!

A falánk Haspók még álmában is őrzi a hálójába ragadt rovarokat: körbe-körbe forog, úgyhogy nagyon ügyesnek kell lennie annak a gyereknek, aki ki szeretné szabadítani valamelyiküket! Csak fel ne ébresszék, mert nagyon dühös lesz! Aki hamarabb gyűjti össze csipeszével a feladat szerinti egy, kettő vagy három bogarat, már hátra is dőlhet, és nevetve figyelheti a többiek próbálkozását! Ügyességi játék két játékváltozattal.







2018. tavasz