

No. 17.
2018-
2019

GEM KLUB





Jelmagyarázat.....	3
Élményt kínálunk!.....	4
Játékos útmutató.....	6
Stratégiai társasjátékok.....	7
Belépő és családi társasjátékok.....	45
Kommunikációs játékok.....	101
Gyorsasági és ügyességi játékok.....	141
Gyerektársasjátékok.....	157
Logikai társasjátékok.....	183
Egyszemélyes logikai játékok.....	205
Kiadónkénti termékválaszték.....	227
Társasjáték-pedagógiai útmutató.....	264
Tárgymutató a fejlesztett területek szerint.....	274
Társasjátékok ábécérendben.....	281
Nagykereskedelmi kapcsolattartóink elérhetőségei.....	289

JELMAGYARÁZAT



GémKer-Gémklub Kft.
idei újdonságai



Praktikus csomagolásának
köszönhetően utazáshoz
is ajánlott játék.



Magyar nyelvű kiadás
magyar nyelvű dobozban.



Az alapjáték nélkül,
önmagában nem játszható
játék.



Játékosok ajánlott életkora

Játékosok száma

Játékidő

Vonalkód

Dobozméret

A játék bővebb leírásának oldalszáma



A játékból világszerte
eladott
példányok száma.



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



A játék
www.boardgamegeek.com
oldalon elért helyezése.

Kedves Partnerünk!

Vessünk egy pillantást idei kínálatunkra!

- A GémKer-Gémklub 2018. őszi kínálatában a Gémklub kiadó 40 újdonsággal képviselteti magát, és összesen több mint 20 nemzetközi és hazai kiadó 119 újdonsága kapott helyet, amelyeket a GémKer disztribútorként forgalmaz.

- A GémKer-kínálat zászlóshajója a Gémklub társasjáték-kiadó által idén megjelentetett 40 magyar nyelvű újdonság:

- o Saját fejlesztésű társasjáték az **Igen?***
- o Magyar fejlesztésű társasjáték a **Hacker játszma.***
- o A 2018-as Év játéka díjas az **Azul (Spiel des Jahres).***
- o Díjra jelölt játékok: **The Mind! - Érezz rá!** (Spiel des Jahres jelölt), **Panic Mansion** (Kinderspiel des Jahres jelölt).*
- o BGG toplistás játékok: **Azul** (1. helyezett), **Jaipur, Tokaido, Photosynthesis, Álmodj velem!, Kódfejtő, The Mind! - Érezz rá!, Álarcosbál, Skull, Bűnjelek - Gyilkosság Hongkongban, Vértfarkasok Miller's Hollow-ban, T.I.M.E Stories, Pandemic Legacy, FiveTribes - Naqala dzsinnjei, Terra Mystica.***

o Megjelenés a nemzetközi kiadással egy időben:

- CIV - Carta Impera Victoria, A világ története.***
- o Korábbi Év játéka díjas játékok további kiegészítői, újabb családtagjai: **Fedőnevek négy szemközt, Queendomino**, az idén 10 éves **Dixit** jubileumi kiegészítője.*
- o Közismert és közkedvelt játékcsaládjaink új címeikkel bővültek: **Timeline: Felfedezők és találmányok, Cortex Kids, Sztorikocka Fantázia, Pandemic Legacy 2. évad, Pandemic: A labor, 7Csoda: Vezetők.***
- o Sikertematikák: - nyomozós játékok (**Bűnjelek - Gyilkosság Hongkongban, Beyond Baker Street - Sherlock Holmes árnyékában**)*

*- asszociációs partijátékok (**Fedőnevek négy szemközt, Álmodj velem!, Kódfejtő, Lépten-nyomon: Amszterdam**)*

*- szabadulósobás játékok (**Szabadulópakli - Időpróba, Escape the Room - A szanatórium rejtélye**)*

o Stratégiai játékok széles érdeklődési kört lefedve (Terra Mystica, Five Tribes - Naqala dzsinnjei, Pandemic Legacy 2. évad, Pandemic: A labor, Concordia - Sestertiusszal kikövezett utak, A világ története)

Hogyan segítjük az Ön számára ideális társasjáték-kínálat összeállítását, a társasjáték-értékesítést?

- Áttekinthető kategorizálással: stratégiai, bevezető-családi, kommunikációs, gyorsasági és ügyességi, gyerek, logikai, illetve egyszemélyes logikai játékok.*
- Kiadónkénti termékválaszték gyorskeresővel a katalógusban és a www.gemklub.hu webáruházban.*
- Ikonos és játékkarakterisztika-jelölésekkel a katalógusban.*
- Kereskedőink, játékmestereink általi tanácsokkal, termékkihelyezési javaslatokkal a partnernapjainkon, személyes konzultáción, játékoktatásokon.*
- Játékbemutatókkal, játékajánlókkal és tematikus cikkekkel.*
- Játékokat, illetve játékszabályukat bemutató videofilmekkel.*
- Tematikus füzetekkel és további értékesítéstámogató anyagokkal (pl. rollupok).*
- Játékbemutatókkal partnereink rendezvényein.*
- Egyedi marketing-együtműködésekkel.*

Élményt kínálunk!

Játékos üdvözléssel:

A GémKer-Gémklub csapata

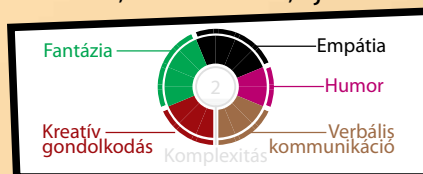
JÁTÉKOS ÚTMUTATÓ

KINEK MILYEN JÁTÉK VALÓ?

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

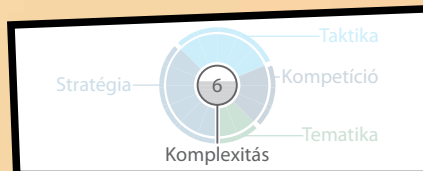
JÁTÉKOS TORTASZELETEK

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



NEHÉZSÉGI SZINT

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



KIEMELTEN FEJLESZTETT TERÜLETEK

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

SZEMÉLYISÉGTÉRKÉP ÉS FOGALOMTÁR

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

JÁTÉKOSSÁG ÉS SZAKMAISÁG

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

Játékos üdvözléssel:

Aczél Zoltán és a GémKer-Gémklub csapata

STRATÉGIAI TÁRSASJÁTÉKOK



T.I.M.E STORIES



A játék, ami olyan, mintha átlépnénk a mozivásznon

A T.I.M.E Storiesban a játékosok a részeseivé válnak egy izgalmas történetnek: maguk irányítják, a felmerülő kihívásokkal maguk néznek szembe, legyen szó akár harcról, feladványokról vagy kemény döntések meghozataláról. A történet helyszínei és jelenetei lenyűgözően látványos panorámaképeken elevenednek meg, amelyekkel a játékosok interakcióba léphetnek, a megjelenő szereplőkkel beszélhetnek, tárgyakat vehetnek fel, a helyszíneket kedvük szerint bejárhatják. A T.I.M.E Stories alapdoboz egy teljes kalandot tartalmaz, valamint egy olyan keretrendszert, amelynek segítségével a kiegészítőben megtalálható kerek, egész történetek is mind lejátszhatók.

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



12+



2-4



90-240 PERC

ÚJ!

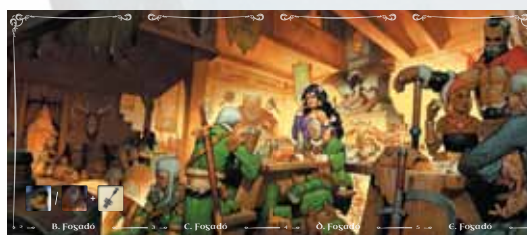
A MARCY-ÜGY



Két újabb időutazás – két új kaland!

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

PRÓFÉCIA A SÁRKÁNYOKRÓL



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

A két kiegészítő önmagában nem játszható, csak az alapjáték elemeivel együtt.



12+



2-4



90-240 PERC

Együttműködés



Komplexitás

Tematika

Szerencse



PANDEMIC LEGACY

2. ÉVAD

ÚJ!



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

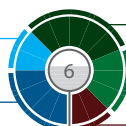
A pestis a semmiből tört elő, és végigdúlta a világot. Az emberiség maradéka három emberöltő óta él a tengeren, a menedékeknek nevezett állomásokon. Az ő segítségével sikerült kialakítani egy hálózatot a világ legnagyobb megmaradt városaiból. De a menedékektől távol eső városok elkezdtek leszakadozni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

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, követés, felelősség.



Taktika

Stratégia



Komplexitás

Együttműködés

Tematika

Szerencse



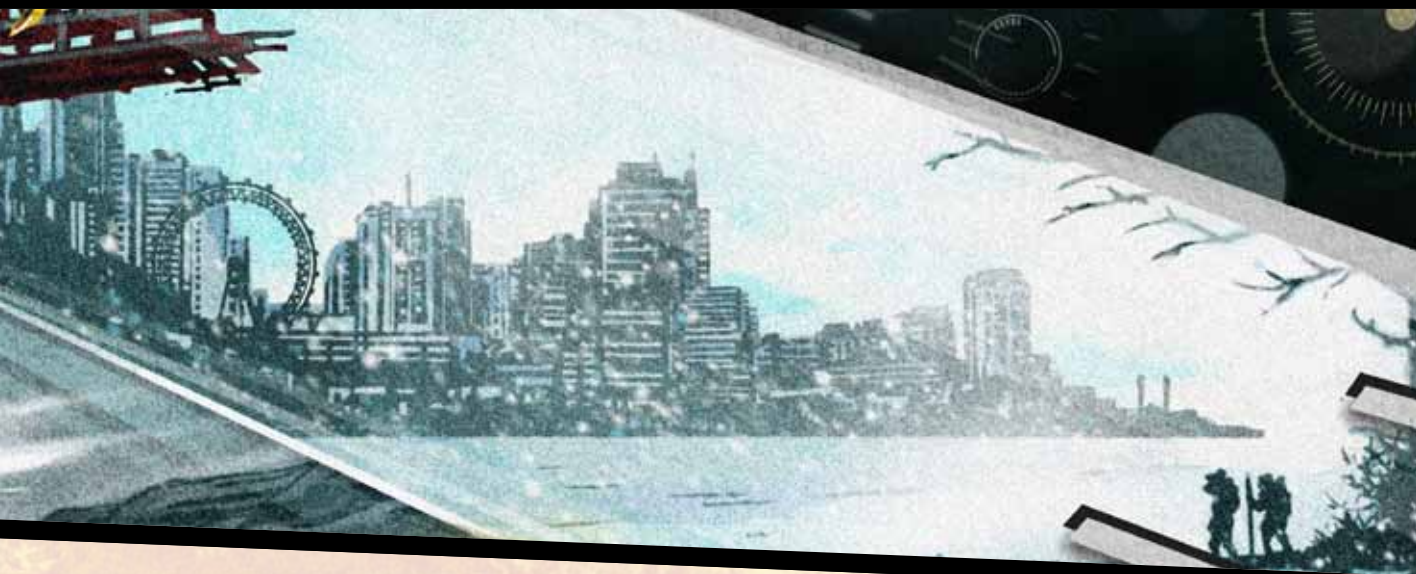
14+



2-4



60 PERC





PANDEMIC



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

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



8+



2-4



45 PERC



PANDEMIC PENGEÉLEN



	8+
	2-5
	45 PERC

Új vírustörzs, bioterrorista – az emberiség sorsa pengeélen táncol!

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

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



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, követés, felelősség.

	8+
	1-6
	45 PERC



Five Tribes

Nagala dzsinjei

ÚJ!



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

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

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



13+



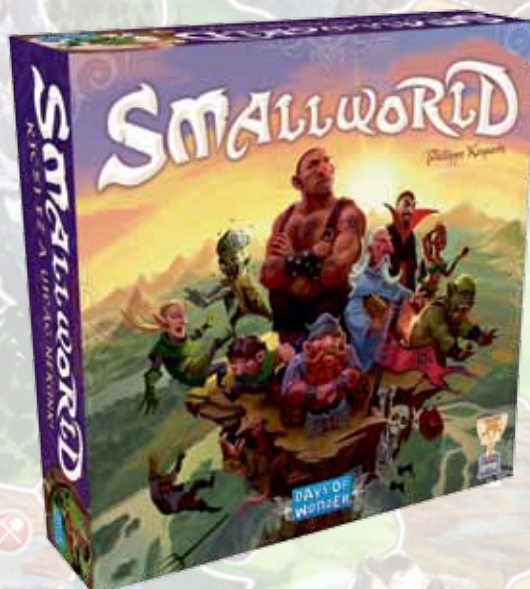
2-4



40-80 PERC



SMALLWORLD



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

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



8+



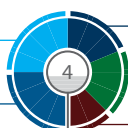
2-5



40-80 PERC

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Tematika

Szerencse





7CSODA



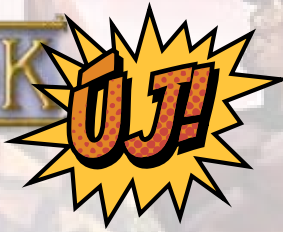
Építsd fel az ókori világ egyik csodáját, fejleszd a városod, kereskedj, és legyen tiéd a leggazdagabb birodalom!

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

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, veszteségkezelés, intuitív döntések.



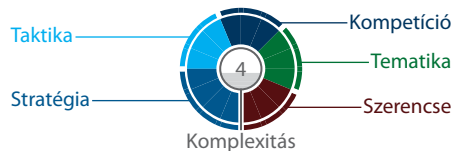
7CSODA VEZETŐK



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, veszteségkezelés, intuitív döntések.



10+



2-7



30-40 PERC



7CSODA PÁRBAJ

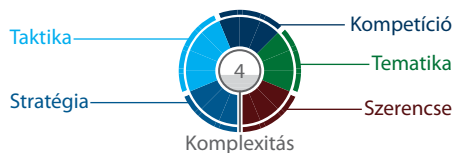


3 korszak, 7 kártyaszín, 7 csoda – de csak egy ellenfél!

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

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, veszteségkezelés, intuitív döntések.

	10+
	2
	20-30 PERC





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

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

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



	14+
	3-6
	120-160 PERC



Országok
Ammirok
Mennyezetek
Perzsiák
Hajn-dinasztia
Hébreók



CONCORDIA

SESTERTIVSSZAL KIKÖVEZETT VTAK



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

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

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



13+



2-5



100 PERC

BIRODALMI TELEPESEK



Építs néped erősségeire, használd okosan az erőforrásaidat – kombináld jól a lapjaidat!

A játékosok a négy teljesen egyedi nép – Egyiptom, Japán, Róma vagy a Barbárok – egyikét irányíthatják. Be kell osszák erőforrásaikat, és lapjaikat okosan kell felhasználni. Kártyáikat többféleképpen is kijátszhatják, ami rengeteg kombinációs lehetőséget ad.

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

	10+
	1-4
	45-90 PERC



Friedemann Friese NAGYFESZÜLTÉSÉG



Lehet izgalmas az erőművek felfűtése és az energiahálózat kiépítése? Igen!

Ebben az összetett stratégiai játékban a játékosoknak erőművekre kell licitálniuk, fűtőanyagot kell vásárolniuk és a városok közötti hálózatot építeniük – mindezt társaikat megelőzve, saját és ellenfeleik tőkéje nagyságát észben tartva. Vásárlásaikkal a piaci árakat is feljebb tornázzák, de tudniuk kell, mikor érdemes korszerűbb erőműre váltaniuk. *Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, pozícionálás, önérvényesítés, kombinációs készség, lánckonklúziók alkotása.*

	12+
	2-6
	90-120 PERC





VÁLASZÚTON



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

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

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



Együttműködés ————— Tematika
Taktika —————
Kompetíció ————— Szerencse
Komplexitás



10+



2-5



20-30 PERC



Robinson Crusoe

KALANDOK AZ ELÁTKOZOTT SZIGETEN



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

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

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

	14+
	1-4
	90-180 PERC





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

A Korokon át az emberiség egész történelmét öleli fel az első földművesektől az úrutazásig. Gazdaság, had-erő, politika, technika, kultúra... A játékosoknak mindegyikre figyelniük kell, és felkészülniük a civilizációjukat fenyegető külső és belső veszélyekre egyaránt. A Korokon át rendkívül összetett stratégiai társasjáték, de háromféle játékmódjának köszönhetően egy kis lelkesedéssel bárki megtanulhatja!
Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, konfliktuskezelés, veszteségkezelés, lánckonklúziók alkotása.



14+



2-4

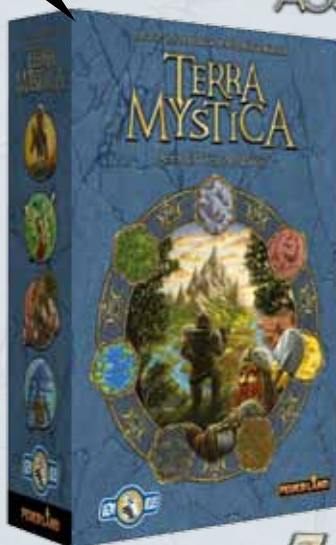


180-240 PERC

ÚJ!

TERRA MYSTICA

ÁSS, ÉPÍTS, ALAPÍTS!



Mindenki terjeszkedni próbál Terra Mysticán – ki formálja ezt a világot a leginkább a saját képére?

Terra Mystica földjét mocsarak, hegyek és sivatagok tagolják, de ez a mesés táj nem minden lakójának ideális terület. Terjeszkedni csak akkor tudnak, ha a területeket saját élőhelyükké alakítják – ehhez viszont munkásokra és pénzre van szükségük. A növekedést minden nép egyedi tulajdonsága segíti, s a szomszédság kölcsönös előnyökkel járhat – de így szűkül a mozgástér is. Egy klasszikussá vált, összetett stratégiai játék!

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



12+



2-5



60-150 PERC

Stratégia



Tematika

Kompetíció

Taktika

Komplexitás



MOMBASA



Kereskedelmi verseny a gyarmattársaságok korában.

A játékosok különböző afrikai cégekben vásárolnak részvényeket, és azokat értékesebbé teszik. Emellett gyémántokkal is kereskedhetnek, és saját könyvelésük fejlesztésével is szerezhetnek pontokat. Egy összetett gazdasági stratégiai játék, újszerű mechanizmussal és kiemelkedő variálhatósággal.

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, analitikus gondolkodás, önérvényesítés, lánckonklúziók alkotása, rugalmas gondolkodás.



14+



2-4



75-150 PERC

GREAT WESTERN TRAIL

A NAGY WESTERN UTAZÁS



Hajtsd a marhacsordádat Texasból Kansasbe – és közben tartsd jó formában!

A játékosoknak át kell kelniük egész Texason, miközben állomásokat építhetnek fel, amelyek segítségével a csordát értékesebbre hizlalhatják – és ezek az állomások a versenytársakat is akadályozzák. A játék alapja a pakliépítés, de ebben az összetett játékban sok más lehetőséget tudunk összekombinálni.

Kiemelten fejlesztett területek: lánckonklúziók alkotása, pozícionálás, esélykalkuláció, értékelés.



12+



2-4



70-150 PERC

VILLAGE

NEMZEDÉKEK JÁTÉKA



2-4

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

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

VILLAGE INN



Kocsma nyílt a faluban, folyjon hát a sör!

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

Kiemelten fejlesztett területek: pozícionálás, önérvényesítés, veszteségkezelés.



VILLAGE PORT



A pezsgő kikötői élet csábítása – a második kiegészítő.

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



12+



2-5



60-90 PERC





Kevés az élelem... Hogyan szerezhetnék többet? Váljak ragadozóvá...?

A játékosok növekvő őslényfajuk tulajdonságait cserélik újakra, hogy elég táplálékhoz juttassák. A verseny egyre nagyobb: a közös itatónál csökken az élelem mennyisége, ahogy a fajok nőnek – sőt, újak lépnek a színre. Vagy könnyebb ragadozóként a vetélytársak húsából falatozni? Változatos kártyák – okos stratégiák!
Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, veszteségkezelés.



Taktika

Stratégia

Komplexitás

Kompetíció

Tematika

Szerencse

	12+
	2-6
	50-70 PERC

RAJAS OF THE GANGES

ÚJ!

Az utolsó munkásomat a piacra küldjem pénzért vagy a köfeytőbe, hogy építkezhessek?

Ebben az összetett stratégiai játékban a játékosok munkásaikat irányítják és dobókockákat gyűjtenek, hogy több pénzre és dicsőségpontra tegyenek szert. Az lesz a nagymogul utódja, akinek a pénzszámlálójá és pontjelzője elsőként találkozik, ezek ugyanis kivételesen a tábla ellentétes végéről indulnak.
Kiemelten fejlesztett területek: pozicionálás, önérvényesítés, veszteségkezelés, kombinációs készség.

Taktika

Stratégia

Komplexitás

Tematika

Szerencse

	12+
	2-4
	45-75 PERC

CHARTERSTONE



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

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

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

CHARTERSTONE RECHARGE PACK



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

	14+
	1-6
	45-75 PERC



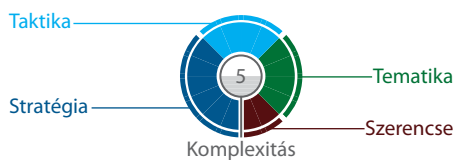
OROSZLÁNSZÍVŰ RICHÁRD



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

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

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



14+



2-6



90 PERC

TRÓNOK HARCA - 2. KIADÁS



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

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

	14+
	3-6
	180-360 PERC



TRÓNOK HARCA - A VASTRÓN

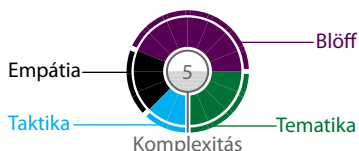


Blöff, kétes szövetségek és nyílt rivalizálás egy fordulatos kártyajátékban!

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

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

	18+
	3-5
	30-60 PERC



ETHNOS

Ethnos hat királyságában meselények csatáznak okos vezérek zászlaja alatt.

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

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



Taktika

Stratégia



Kompetíció

Tematika

Komplexitás

**14+****2-6****45-60 PERC**

ELDRITCH HORROR



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

A játékosok földrésről földrésre utazva nyomok után kutatnak, hogy három fontos rejtélyt megoldva megakadályozzák egy végzetes gonosz eljövételét. Kockázatos varázslatok, késleltetett hatású sérülések és alkuk – ráadásul minden játékot a választott főgonosz saját, egyedi eseményei tesznek még hangulatosabbá. Kiemelten fejlesztett területek: veszteségkezelés, pozicionálás, konfliktuskezelés, esélykalkulálás, felelősség.



18+



1-8



120-240 PERC

Együttműködés



Tematika

Stratégia

Komplexitás

Szerencse



RETTEGÉS ARKHAMBAN



H. P. Lovecraft klasszikus horrortörténetei most húsbavágó valósággá válnak! Arkham városát pokolbéli szörnyek szállták meg!

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

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



18+



1-8



120-240 PERC

Együttműködés



Tematika

Stratégia

Komplexitás

Taktika

Szerencse



SCYTHE



Az első világháború után hatalmas, páncélozott lépegetők próbálnak Kelet-Európa vidékein minél több területet elfoglalni.

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

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



Taktika ————
Stratégia ————



Komplexitás

————— Kompetíció
————— Tematika



14+



1-5



115 PERC

SCYTHER – CSAPÁS A FELLEGEKBŐL



Már az égbolt is csatater!

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

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

SCYTHER – HŐDÍTŐK A MESSZEÉGBŐL



Új hódítók Kelet-Európa határán!

Az új kelet-európai birodalmak szemet szúrnak a távoli Albionnak és Togawának is. A két új frakció merőben új hódítási stílust képvisel, és így akár már hét játékos is részese lehet a történelem újírásának!

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



14+



1-7



70-140 PERC

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Kompetíció

Tematika



FELKELŐ NAP



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, kombinációs készség, pozícionálás.



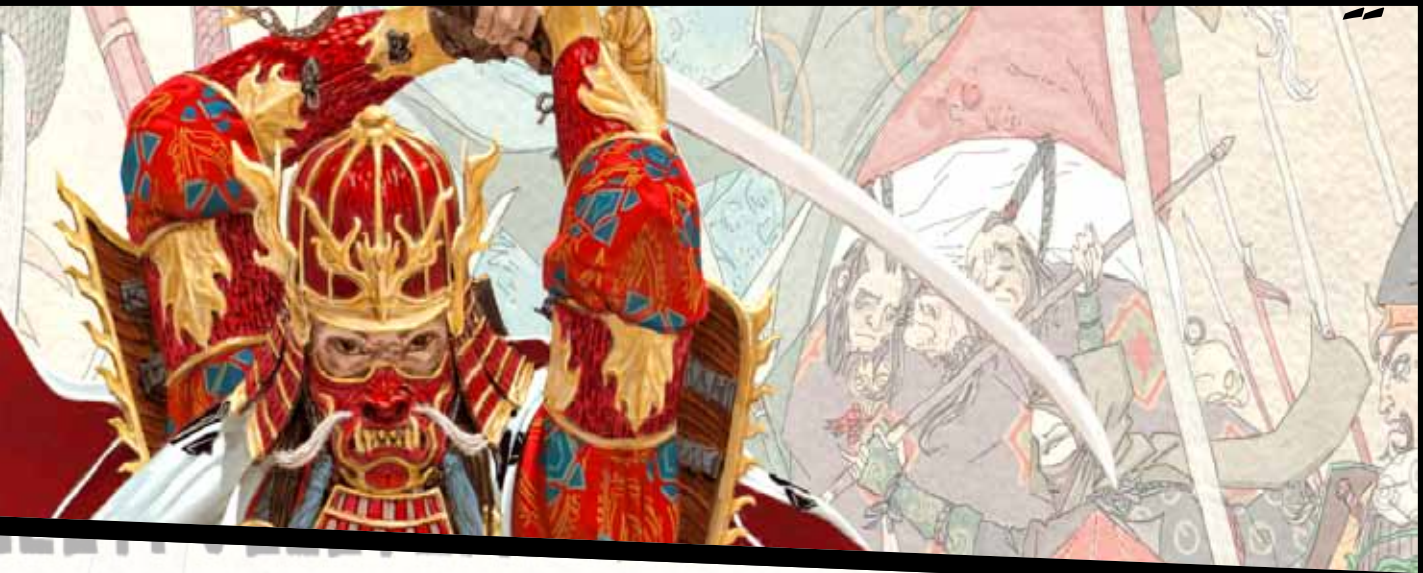
14+



3-5



90-120 PERC



BLOOD RAGE**ÚJ!**

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

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

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, kombinációs készség, pozícionálás.

**14+****2-4****60-90 PERC**

ÚJ!

BLOOD RAGE 5. JÁTÉKOS KIEGÉSZÍTŐ



5

BLOOD RAGE ASGARD ISTENEI



2-4

BLOOD RAGE MIDGARD SÁMÁNJAI



2-4

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

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

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, kombinációs készség, pozicionálás.



13+



60-90 PERC



STAR WARS: LÁZADÁS



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

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

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



14+



2-4



180-240 PERC

STAR WARS SORSOK



BOBA FETT
KEZDŐCSOMAG

LUKE SKYWALKER
KEZDŐCSOMAG

REY
KEZDŐCSOMAG

KYLO REN
KEZDŐCSOMAG



A BIRODALOM FEGYVERBEN

A LÁZADÁS SZELLEME

ÉBREDÉSEK

ÖRÖKSÉG

AZ ERŐ ÚTJA



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

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

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

	10+
	2
	30 PERC



FALLOUT



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, pozícionálás, veszteségkezelés.



14+



1-4



120-180 PERC

ZOMBICIDE

ZÖLD HORDA



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

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

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



14+



1-6



60 PERC

Taktika

Stratégia



Komplexitás

Együttműködés

Tematika



HARC ROKUGANÉRT



Japán hadurak vezetik a seregeiket hódításra. Ki rejtegeti ügyesebben szándékait?

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

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, konfliktuskezelés, veszteségkezelés.



14+



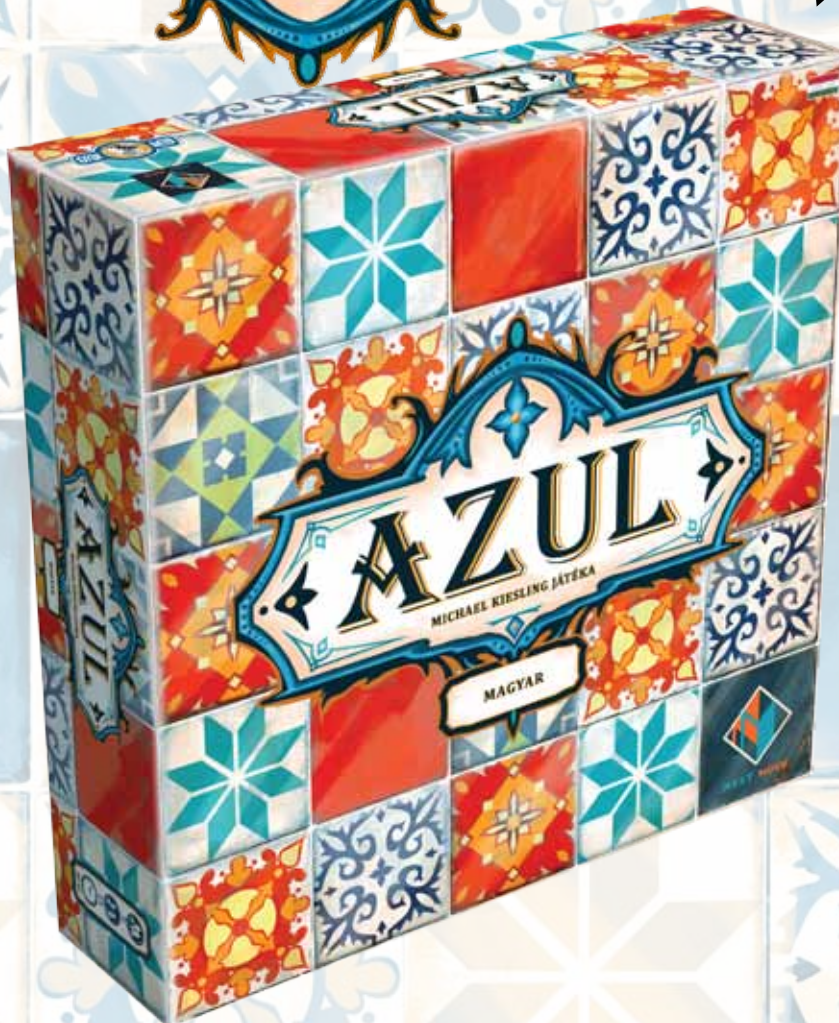
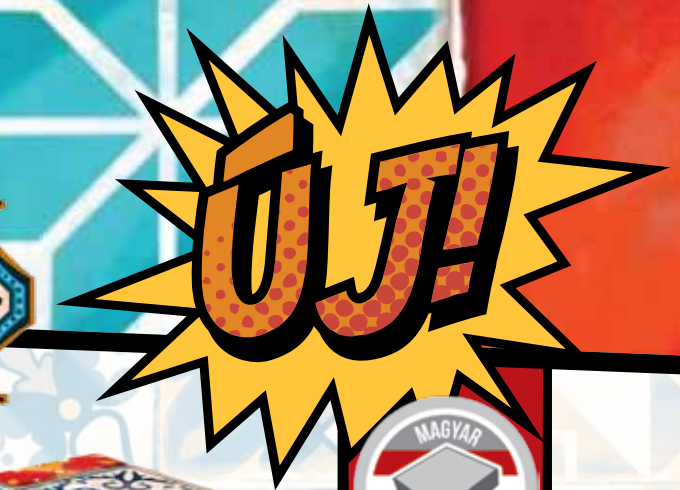
2-5



60-90 PERC

BELÉPŐ ÉS CSALÁDI TÁRSASJÁTÉKOK





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

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

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



8+



2-4



30-45 PERC





A kockaformálás élményének világpremiere: egy családi stratégiai játék cserélhető oldalú dobókockákkal!

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

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



10+



2-4



30-40 PERC

UJI Jaipur



Jaipur két legügyesebb kereskedője méri össze erejét. Vajon melyikőjük nyeri el a maharadzsa udvari szállítójának címét?

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

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, rugalmas gondolkodás, helyzetfelismerés.

	12+
	2
	30 PERC





Békés versenyfutás (vagy inkább -séta) Japán híres zarándokútján

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

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



8+



2-5



45 PERC



Taktikai-stratégiai társasjáték egy megejtően édes pandával a középpontban!

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

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, rugalmas gondolkodás.



8+



2-4



45-60 PERC

Taktika



Tematika

Stratégia

Szerencse

Komplexitás



SAKURA



Sakura a cseresznyevirágzás ünnepe Japánban – a tavaszi megújulás ünnepe.

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

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



10+

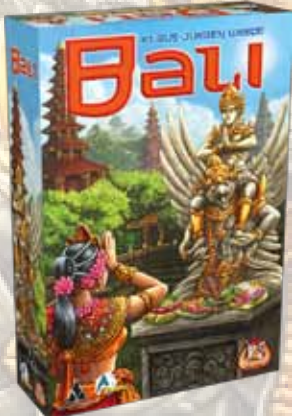


2-6



20-45 PERC

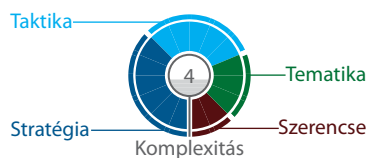
BALI



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: lánckonklúziók alkotása, pozicionálás, önérvényesítés, analitikus gondolkodás.



10+



2-4



45 PERC



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, követés, felelősség.



9+



1-7



30-60 PERC



KRITIKERPREIS
Év
játéka-díj
2013



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

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

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



8+



2-5

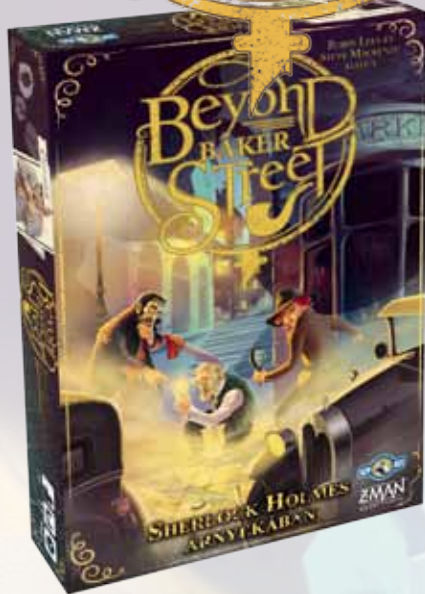


25 PERC





ÚJ!



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

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

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



13+



2-4



20 PERC

ÚJ!

DR. FONDOR ÉS AZ IDŐ FELELVÁRA



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

Ebben az együttműködős játékban az a csapat feladata, hogy beosonjon Dr. Fondor fellegvárába, kinyisson zárt ajtókat, kikapcsoljon csapdákat – és visszaszerezze a műkincseket. Ehhez a szereplők különleges képességeit kell összehangolják, miközben el kell kerüljék Dr. Fondort, aki a fellegvárban mozogva újra aktiválja a csapdákat és bezárja a nyitott ajtókat. Vajon sikerül-e megmenteni a Mona Lisát, a Rosette-i követ és az Excaliburt, mielőtt letelne az idő – vagy örökre nyomuk vész?

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, követés, felelősség.

	8+
	2-4
	30-45 PERC





UNLOCK!

SZABADULÓS KALANDOK



Ki tudtok szabadulni egy titkos laborból, egy őrült tudós és egy milliárdos mûgyûjtõ csapdjából?

A szabadulósobák legújabb társasjátékos verziójában három kalandot is átélhettek. Csapatként kell megosztanotok egymással az ötleteiteket, javaslataitokat, és egy ingyen letölthető mobilapplikáció van a segítségetekre. A kártyákon matematikai és asszociációs összefüggéseket, elrejtett tárgyakat kell találni, és ha jól párosítjátok a lapokat, a kódokkal újabb kártyákat fordíthattok fel – amíg végül ki nem juttok a szorult helyzetből. Vajon sikerül-e az idő lejártá előtt?

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



Logika



Együttműködés

Tematika

Komplexitás



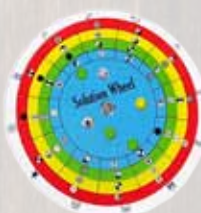
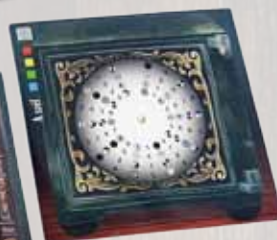
10+



2-6



45-75 PERC



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

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

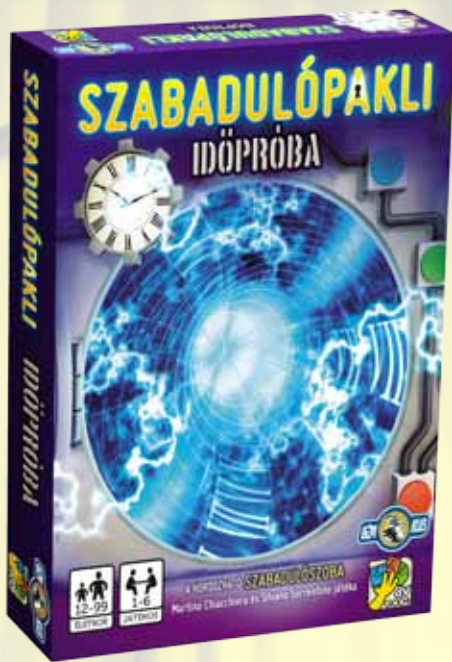
Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás

	13+
	3-8
	90 PERC



SZABADULÓPAKLI IDŐPRÓBA

ÚJ!



Dr. Thyme segítséget kér tőletek, de mielőtt elmagyarázhatná a terveit, eltűnik egy csapóajtón, és kis csapatotok foglyul esik a laboratóriumában. Vajon ki tudtok-e jutni, és kiderül-e a doki története?

A lezárt laboratóriumból a Szabadulópakli kártyáin lévő összefüggések felismerésével, az azokon található tárgyak más kártyákhoz való kombinálásával juthatnak ki a játékosok. A feladványok megoldásában segít az is, hogy lassan fény derül a doktor elmondatlan terveire is. Fejtsétek meg rejtvényeket, bogozzátok ki a történetet, használjátok a talált tárgyakat – szabadulósobás élmény tenyérnyi dobozban!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás, ötletesség.



Logika



Komplexitás

Együttműködés

Tematika



12+



1-6



30-90 PERC



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

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

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

	8+
	1-8
	3-15 PERC

Felismerés		Gyorsaság
Együtműködés		Nonverbális kommunikáció
	Komplexitás	Taktika



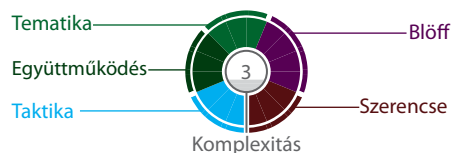
BANG!



A világ legnépszerűbb westernjátékának sikere máig töretlen!

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

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



8+



4-7



20-40 PERC



4-7

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

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

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



3-8

Mi a közös a Bibliában és a tequilában?!

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

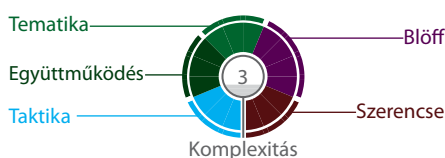
Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, konfliktuskezelés.



8+



20-40 PERC



BANG!

KOCKAJÁTÉK



A világ legnépszerűbb westernjátékának kockaváltozata – nem csak szerencsevadászoknak!

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



Tematika — Blöff
Együttműködés — Szerencse
Taktika — Komplexitás



8+



3-8



15-20 PERC



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

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

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

	8+
	2
	20-30 PERC



COLT EXPRESS



Peregjen a film: egyedülállóan látványos vonatrablás, amely valódi, makettszerűen összerakható vagonokon játszódik!

A vonatot kifosztó rablóbanda tagjainak a zsákmányért egymással kell megküzdeni! A játékosok a saját karakterük paklijának lapjai közül válogatva, minden lépésüket előre megtervezik, „beprogramozzák” – lóhatnak, lophatnak, verekedhetnek vagy épp a vonat tetejére menekülhetnek – amin később már nem változtathatnak, csak úgy élvezhetik döntéseik eredményét, mintha egy filmet néznének.

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, ötletesség, emberismeret.



10+



2-6



30-60 PERC



Vigyázat, vadnyugat!



Hangulatos, interaktív ügyességi társasjáték az egész családnak!

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

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



8+



2-10



30-45 PERC



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

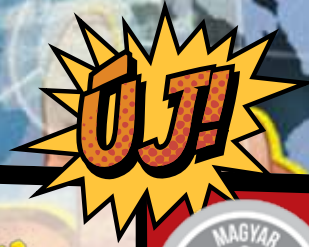
A CIV családi stratégiai kártyajáték, amelyben kártyasorozatokat kell építeni 6 olyan terület fejlesztésére, mint a katonaság, a tudomány, a vallás és a gazdaság. Amint egy sorozat három kártyából áll, érvényesül a hatása: növelhetjük a kézben tartott lapok számát, eldobhatunk egy már lerakott lapot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

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, értékelés, veszteségkezelés.

	8+
	2-4
	20-40 PERC



HACKER JÁT SZMA



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

Két hacker méri össze a tudását: vírusjelölőkkel fertőzik meg a világ kilenc szerverközpontját, amelyhez kódkártyáikat használják fel. A kártyákat csak meghatározott sorrendben helyezhetik egymásra, így kikövetkeztethetik ellenfelük következő lépését. És ha jó időben áldozzák fel egyik víruskockájukat, keresztül is tudják húzni azt!
Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinációs készség.



10+



2



15 PERC

QUINQUE



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

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



7+



2



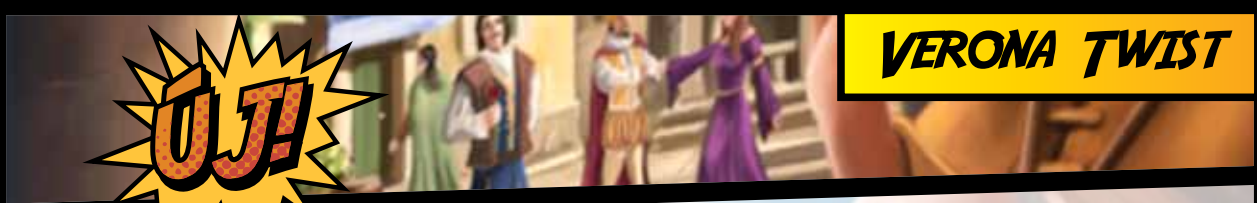
10-20 PERC



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

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

	12+
	2
	30 PERC



VERONA TWIST



Ki lesz a furfangosabb: a dajka vagy Capulet?

Verona főterén hat ember sétál. Kettő áruhában van: a dajka leplezi így a szerelmesek szökését. Júlia apja sejtje az igazságot, és megpróbálja kilogikázni, vajon melyikőjük Rómeó és szerelme. Mindegyik figurát mindketten mozgatják, és Capulet csak az alapján tájékozódhat, hogy a dajka mit mond: Júliának egymás közelében vannak vagy a mozgatással szétválasztották őket?

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, deduktív gondolkodás.

	9+
	2
	20-30 PERC

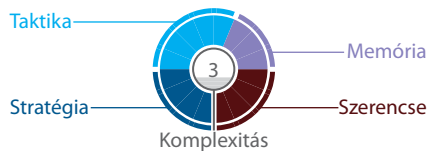




Taktikázz ügyesen, toborozz madársereget – ha ügyes vagy, 21 lesz az erejük!

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

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



10+



3-5



5-25 PERC



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, emberismeret, kombinációs készség.



10+



3-4



40 PERC

TORRES

ÚJ!



Év
játéka-díj
2000



Mit tegyek: lépjek az egyik lovagommal magasabbra, húzzak egy toronyra még egy szintet vagy bővítsem a kastélyt?

A Torres egy örökzöld absztrakt stratégiai játék, amelyben a játékosok váraikat bővítik és magasítják, amely után a fordulók végén még több pontot gyűjtenek – de csak ha az egyik lovagjuk magasabbra kapaszkodott a nagyobb várban. Lovagaikkal akár az ellenfelek kastélyaiba is átmozoghatnak, részesülve annak pontjaiból. A játékot a 10 akciókártya ügyesen időzített kijátszása teszi még izgalmasabbá.

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



10+



2-4



60 PERC



ÚJ!

SÁRKÁNYPALOTA



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

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

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



8+

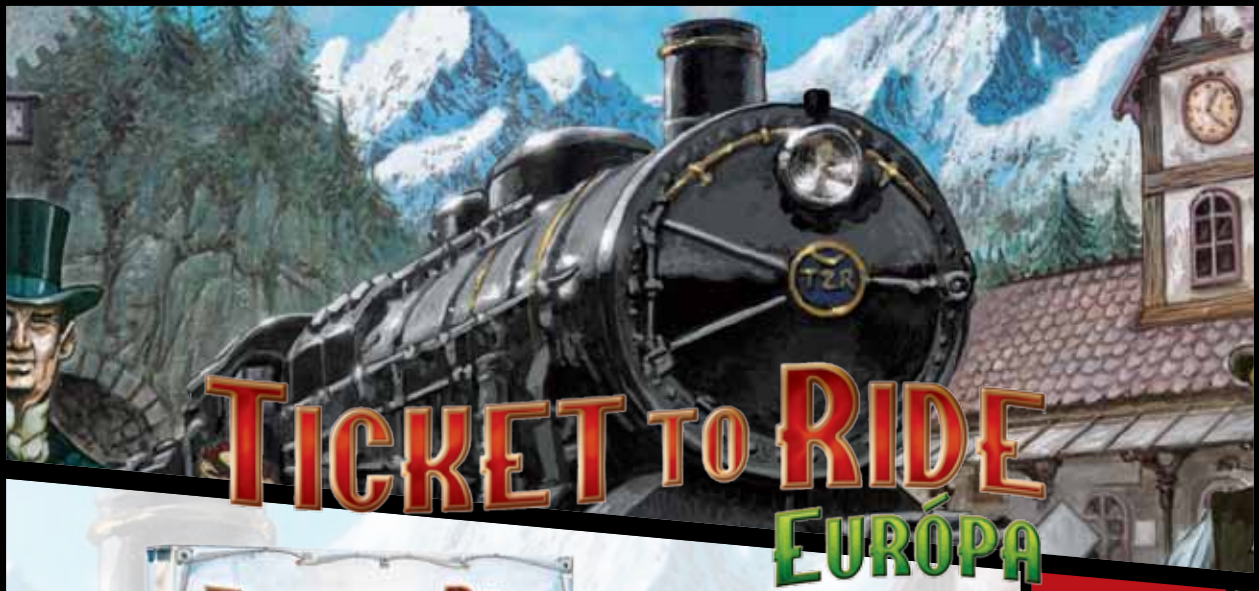


2-4



30-45 PERC





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

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

Kiemelten fejlesztett területek: önérvényesítés, konfliktuskezelés, pozicionálás.



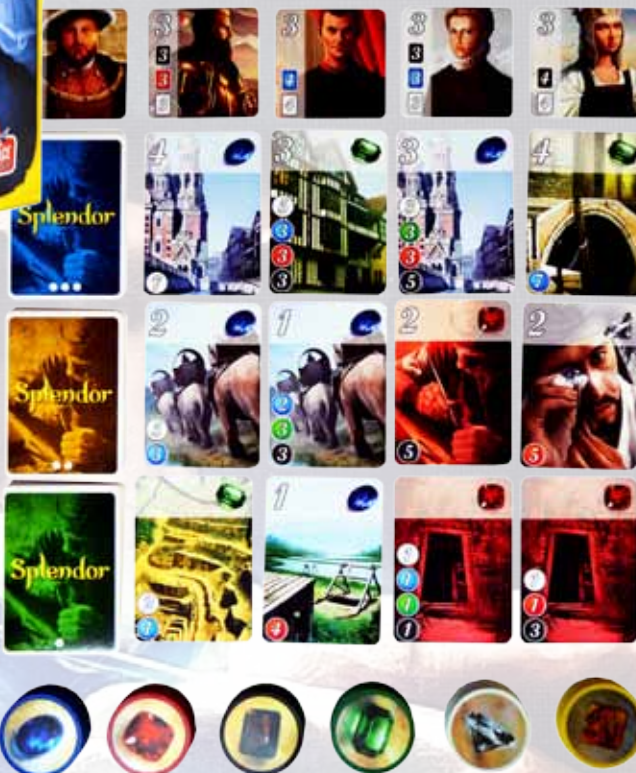
8+



2-5



30-60 PERC



Pörgős, gyűjtögetős taktikai játék. Szerezd meg a drágaköveket, vásárolj kártyákat, nemeseket, és győzz!

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

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, könnyedség, kombinációs készség.

	10+
	2-4
	30-40 PERC





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

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

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, helyzetfelismerés.



KINGDOMINO AGE OF GIANTS



2-5

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

Ebben a kiegészítő készletben nem csak új lehetőségeket kapunk, amivel királyságunkat még gazdagabbá tehetjük, de a benne lévő dominók, kastély és király segítségével már akár öten is játszhatjuk! A készlet a Kingdominóval és a Queendominóval egyaránt kombinálható!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, helyzetfelismerés.



8+



2-4



15-20 PERC



Év
játéka-díj
2017

ÚJ!

Queendomino



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

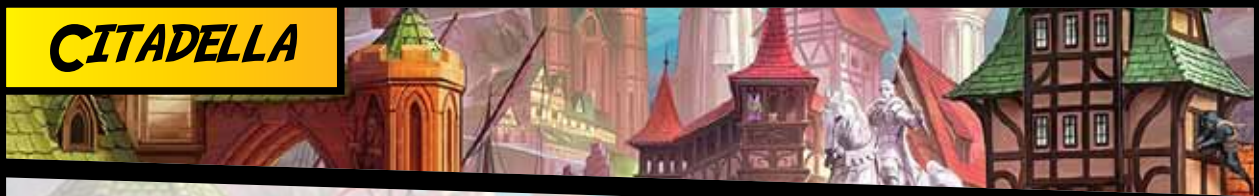
A Kingdomino összetettebb verziójában építési telkek is vannak egyes dominókon, amelyekre a piacon vásárolt épületlapkákat tehetjük. Hacsak a vetélytársaink le nem fizetik a sárkányt, hogy égesse fel a kiszemelt épületet! És hogy honnan van erre pénzük? Hát a lovagjaik által beszedett adókból! De aki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

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

	8+
	2-4
	15-20 PERC



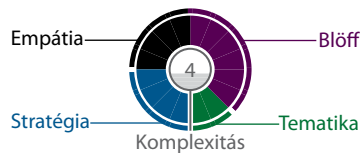
CITADELLA



Szerepjáték alapú taktikai kártyajáték – a sötét középkor fényes arisztokráciája!

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

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



10+



2-8



30-60 PERC

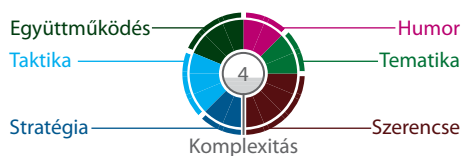
ISLA DORADA



Dorada szigete rengeteg kincset rejt, de veszélyek is fenyegetik a felfedezőcsapatot.

A játékosok egy közös expedíciófigurát mozgatnak a sziget települései között, minden egyes lépés előtt licitálva, hogy melyik irányba haladjanak tovább. Ugyanis minden játékos más-más kincslelőhelyeket ismer, illetve más elátkozott városokat akar elkerülni. Közös döntések, egyéni pontozás – Isla Doradán!

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



8+



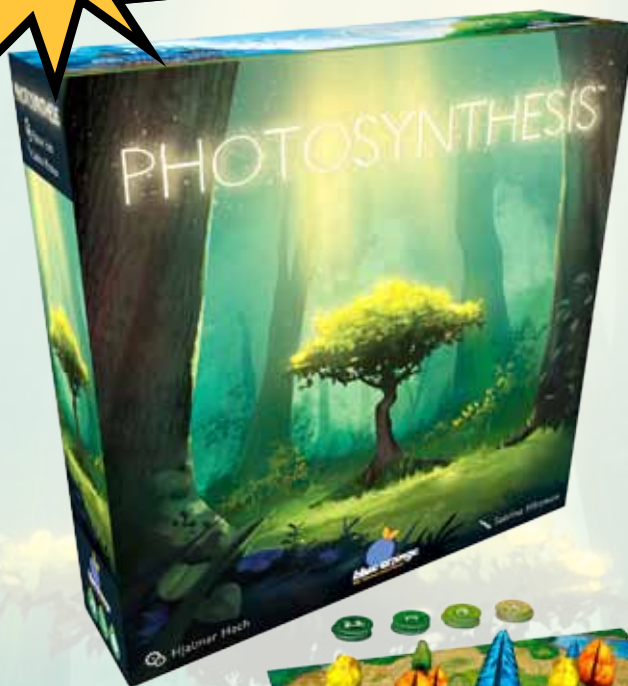
3-6



40-60 PERC

ÚJ!

PHOTOSYNTHESIS™



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

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

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

	10+
	3-4
	30-60 PERC



Mr. Jack



MR. JACK KIEGÉSZÍTŐ



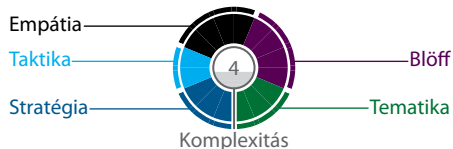
A sorozatgyilkos és a nyomozó a viktoriánus Londonban csap össze egymással – de a detektív nem tudja, kinek az arca rejtje a gyilkost...

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

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

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

Kiemelten fejlesztett területek: szerepészlés, emberismeret, deduktív gondolkodás.



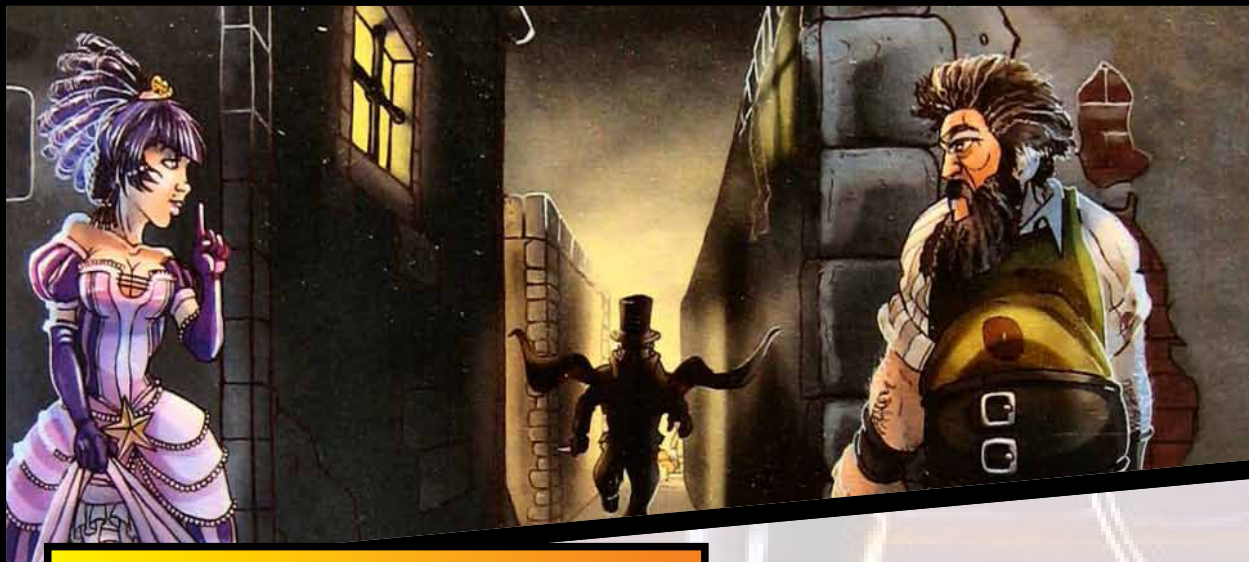
9+



2



30-60 PERC



MR. JACK IN NEW YORK



Különös balesetek ütötték fel fejüket New Yorkban. Néhányan egyenesen Hasfelmetsző Jackre gyanakodnak.

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

Kiemelten fejlesztett területek: szerepészlés, emberismeret, deduktív gondolkodás.

MR. JACK POCKET



15 PERC

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

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



14+



2



30-40 PERC

Empátia

Taktika

Stratégia

Komplexitás



Blöff

Tematika



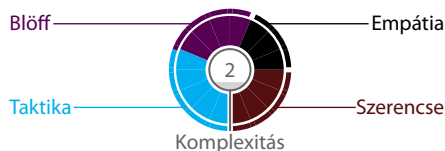
SZERELMES LEVÉL



Gyönyörű és fergeteges családi társasjáték mindössze 16 kártyalapban!

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

Kiemelten fejlesztett területek: szerepszélelés, esélykalkuláció, fegyelmeztség.



10+



2-4



10-20 PERC

TRÓNOK HARCA A KIRÁLY SEGÍTŐJE



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

A játékosok igyekeznek minél gyorsabban megszerezni a hat legendás ház tagjait – csakogy ebben egyedül Varys segíthet nekik. Az ő lapját a 6x6-os pályán függőlegesen vagy vízszintesen mozgatva van lehetőségük begyűjteni az összes, egy házba tartozó karaktert. Ha egy család minden tagja a birtokukban van, használhatjuk valaki különleges képességét is – de még ez sem jelent garanciát a végső győzelemre!

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, kombinációs készség.



14+



2-4



15-30 PERC



CV



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

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



10+



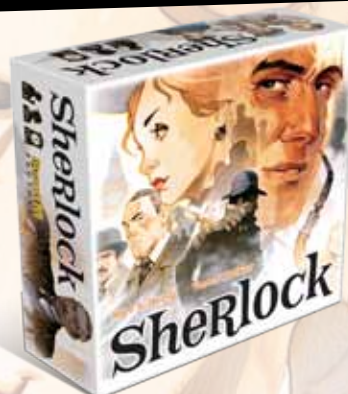
2-4



45-60 PERC



SHERLOCK



Remek agytorna minden ifjú detektívnek.

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

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



10+



2-4



15 PERC



ZOOLORETTO



Rendezd be az állatkertet, szaporítsd az állatokat, de ne feledkezz meg a büfékről sem!

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

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, esélykalkulálás, kombinációs készség.



8+



2-5



45 PERC

ZOOLORETTO KOCKAJÁTÉK

ZOOLORETTO WÜRFELSPIEL



Tenyérnyi állatkertek között folyik a versengés – lapkák helyett kockákkal!

A nagyszerű „állatkertes társasjáték” kockaváltozata is követi a nagy előd hagyományait. A taktikus gyűjtögetés maradt, és bár a lapkákat kockák váltják fel, a megújult pontozási rendszer és az egyszerűsített játékmenet egy igazán pörgős társasjátékot eredményezett, ami kicsiknek és nagyoknak egyaránt remek szórakozást nyújt!

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, esélykalkulálás, kombinációs készség.



7+



2-4



15 PERC

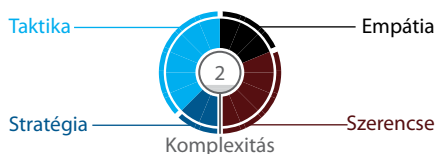
COLORETTO



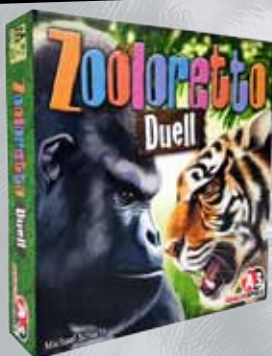
Egy pörgős kártyajáték, amelyben a lehető legtöbb kaméleont kell összegyűjtenünk, ügyelve a kedvenc és a nemkívánatos színeinkre egyaránt.

A Coloretto egyszerű, pillanatok alatt megtanulható családi társasjáték, amelyben az a feladatunk, hogy három színből minél többet megszerezzünk. Azonban vigyáznunk kell, hisz ezen felül minden más, készletünkben lévő szín pontlevonással jár! Sokáig elvarázsolja a játékosokat a kaméleonok színekavalkádjá! Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, helyzetfelismerés.

	8+
	2-5
	30 PERC



ZOOLORETTO PÁRBAJ ZOOLORETTO DUELL



Két állatkert igazgatója vetélkedik – ki taktikázik ügyesebben?

A recept ugyanaz, mint a Zooloretto-ban: felváltva egy állat kerül a három kamionra, de mindkét játékos csak egy kamionnal szállít. Egy állatfajból csak bizonyos számú tud befogadni a két kert, de kettőjük közül csak az kap érte jutalmat, akinek több lesz belőle. Sajnos nem minden állat szeret egy ketreben lenni a fajtársaival, és a nehezen kezelhető egyedek pontvesztést jelentenek.

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, esélykalkulálás, kombinációs készség.

	8+
	2
	20 PERC





ÁLOMHÁZ



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

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

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



7+



2-4



20-40 PERC



HOTEL

TYCOON



Minden idők legnépszerűbb hotelépítő társasjátéka most látványosabb, mint valaha!

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

Kiemelten fejlesztett területek: pozicionálás, értékelés.



8+



2-4



40 PERC

Tematika

Kompetíció

Stratégia



Komplexitás

Szerencse



KORRUPTIVITÁS

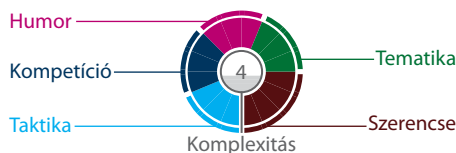
KÁRTYAJÁTÉK

Lájt



Játsszunk a politikával – „oldjuk meg okosba”!

Ebben a satirikus játékban nem csak passzív szemlélői, de aktív résztvevői is lehetünk a magyar politikai „mutyizásnak”. Kenőpénz, autópálya-építés – a feladatunk az, hogy úgy tömjük meg a pénztárcánkat, hogy közben a közvélemény jó szemmel tekintsen ránk. A játék nem akarja modellezni a magyar politikai életet, de megtaláljuk benne annak minden elemét: sárdobálás, hűtlen kezelés – és persze galád ellenlábások! *Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, rugalmas gondolkodás, analitikus gondolkodás, konfliktuskezelés, helyzetfelismerés.*



14+



2-4



10-40 PERC

KERO



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, rugalmas gondolkodás



8+



2



30 PERC



PARTY BUGS



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

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

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

	8+
	2-6
	15 PERC



WAZABI

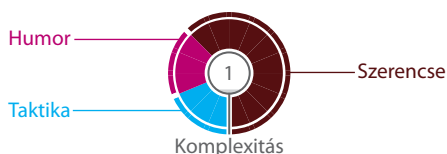


Igyekszünk megszabadulni a kockáinktól, de minél kevesebb marad, annál nehezebb a feladatunk...

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

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, konfliktuskezelés.

	8+
	2-6
	20 PERC



MINDENKI A FEDÉLZETRE!

ALLES AN BORD?!



Gyorsan kell feltöltenem a hajó rakterét, hiszen nemsokára kezdődnek a kalandok, és a többi hajós le fog előzni...

A játék két szakaszból áll: az elsőben a többiekkel versengve kell a rakományt középről elkapkodni, hogy aztán a másodikban, a kalandozás közben elég – és megfelelő – rakományunk legyen. Felhasználható felfedezéshez vagy kicserélheted őket, harcolhatsz kalózzal és szerződést köthetsz, mindnek egy a vége: a tengernyi kincs!

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, rugalmas gondolkodás.



7+



2-4



30 PERC

JOLLY & ROGER



Kié lesz a hajó és ki fosztja ki?

A Jolly & Rogerben két játékos támad meg négy hajót úgy, hogy saját legénységüket egyenként küldik a hajókhoz. A támadó kalózból a kör elején az egyik játékos két csapatot képez, és a másik játékos dönt, melyik csapatnak ki parancsol. A játékot tovább színesíti a hajókorláton néha átnyúló és valakit magával rántó Kraken, néhány elszánt csontváz és egy sereg papagáj. Kalózos taktikai párbaj a legnagyobb zsákmányért!

Kiemelten fejlesztett területek: helyzetfelismerés, esélykalkuláció, rugalmas gondolkodás.



8+



2



20 PERC

ROLLING BANDITS



Vadnyugati vonatrablás hét darab kockával

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

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkuláció, könnyedség, helyzetfelismerés.

	8+
	2-4
	30 PERC



POW!



Gyűjts minél több szuperhőst, hogy megtölthesd velük a képregényed!

De szuperhősök nincsenek gonoszok nélkül: amelyek hősnek nem lesz sötét ellenfele, kiesik a számításból... Ugyanakkor arra is figyelned kell, hogy a gonoszok ne kerekedjenek felül – mert értékes pontokat veszíthetsz! Könnyed kockajáték, amelyben akár az ellenféltől is ellophatod az értékes szuperhősöket!

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, esélykalkulálás.

	8+
	2-5
	20 PERC



Timeline

TUDOMÁNY ÉS FELFEDEZÉSEK

ÁLTALÁNOS ISMERETEK



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

A Timeline sorozatban minden népszerű témában találunk egy kiadást: történelem, tudományos felfedezések, zene és filmtörténet – vagy akár ugyanezeket vegyesen. Egyvalami közös csak bennük – mindegyik kártyához egy-egy dátum kapcsolódik. A játékosoknak pedig nincs más dolguk, mint ezeknek megfelelően sorba rakni az eseményeket. Egymás után játsszák ki a kártyáikat, megtippelve, hogy az adott esemény a már letett lapokhoz képest előbb vagy később következett be. Minél több a kártya, annál nehezebb belőni a megfelelő időpontot, és megszabadulni az összes kiosztott laptól. Gyors, pörgős játékmenet, mutatós és tartós fémdoboz, így a Timeline játékok utazó- és partijátéknak is tökéletesek! *Kiemelten fejlesztett területek: kulturális ismeretek.*



Ismeret ——— 1 ——— Tematika
Komplexitás ——— Szerencse



8+



2-8



15-30 PERC

Timeline



TALÁLMÁNYOK



TÖRTÉNELMI ESEMÉNYEK



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

Az nyeri a Timeline-partit, aki leghamarabb megszabadul a játék elején kapott kártyáitól. Nem baj, ha a játékosok nem pontosan emlékeznek a jelenetek sorrendjére, hiszen az is elég, ha a már lerakott kártyákhoz viszonyítva tippelnek. Minél több a kártya, annál nehezebb belőni a megfelelő időpontot, és megszabadulni az összes kiosztott laptól. Negyedórás kikapcsolódás és időutazás egyben!
Kiemelten fejlesztett területek: kulturális ismeretek.



8+



2-8



15-30 PERC

Ismeret



Komplexitás

Tematika

Szerencse





STAR WARS



ZENE ÉS MOZI



Tippeljetek, és szemetek előtt kialakul a nagy klasszikus!

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

Kiemelten fejlesztett területek: kulturális ismeretek.

Mindenkinek vannak kedvenc filmjei és zene-számai – de mikor is jelentek meg azok?

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



8+



2-8



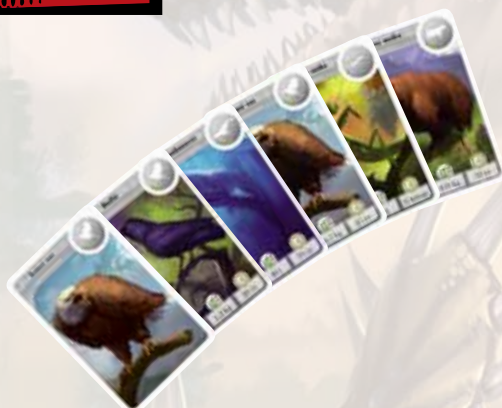
15-30 PERC



ÁLLATOK



DINOSZAURUSZOK



Az állatok többségét ismerjük – de meg tudjuk becsülni, hogy milyen hosszúak vagy meddig élnek?

A Cardline: Állatok társasjátékban minden játékos kap egy készlet kártyát, amelyeken jól ismert állatok láthatók, majd a játék során ezeket kell egyetlen növekvő sorba rendezniük élettartam, méret vagy épp súly alapján. Melyik él tovább: a madárpók vagy a delfin? Vajon a róka vagy a pelikán a nehezebb? A célunk az, hogy a legpontosabb tippekkel elsőként rakjuk le minden lapunkat.

Kiemelten fejlesztett területek: kulturális ismeretek.

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

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



8+



2-8



15-30 PERC

Ismeret



Komplexitás

Tematika

Szerencse



A kis herceg

Az én kis bolygóm



Saint-Exupéry közkedvelt történetének figurái egy különleges társasjátékban.

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

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, pozícionálás, értékelés.



8+

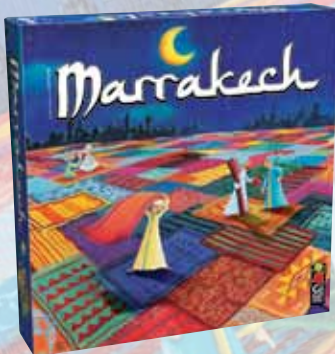


2-5



25-50 PERC

MARRAKECH



Ki lesz a legügyesebb szőnyegkereskedő?

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

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, könnyedség.



Mensa 2009 (USA)



6+



2-4



20 PERC

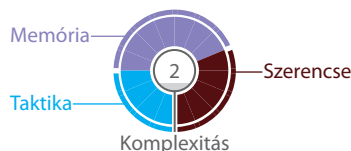
MAMMA MIA!



Ki ne szeretné a pizzát? Persze elkészíteni őket már korántsem olyan egyszerű...

A játékosok pizzakészítők bőrébe bújnak: feltétkártyákat tesznek le az asztalra – egyszerre akár több egyformát is –, hogy aztán jó időben ki tudják játszani megrendeléslapjaikat! Ha elfogyott a húzópakli, kiderül, ki figyelt jól, ki jegyezte meg a lerakott hozzávalókártyákat – és kinek sikerült a legtöbb pizzát kisütnie! Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, könnyedség.

	10+
	2-5
	30-40 PERC



FAT FISH



Pali pompás pont(y)okat pecázik. Hogy pontosan mennyit fog értük kapni, azon múlik, ügyesen taktikázzik-e a három szákkal!

Jól kell taktikázniuk a horgászoknak, mert akár hatan is ülhetnek egy csónakban, de csak három szácba gyűjthetik a halakat. Ráadásul nem rakhatunk bármilyen színű halat a hálókba! Ügyesen kell választanunk, mert amint megtelt egy, a tulajdonosa megkapja a halakat – de színenként csak egyet számolhat plusz pontként, a többivel pontot veszít.

Kiemelten fejlesztett területek: kombinációs készség, értékelés

	8+
	2-6
	20 PERC



NUTZI!

Minden mókus elrejt az eleségét, de ha rosszul taktikázik, más fogja télen megdézsmálni azt!

Hiszen mindenki látja, hova mi kerül – hacsak nem egy holdfényes éjszakán történik! Ebben a furfangos taktikai játékban különféle kártyák sorozata más-más módon ad pontokat, de a választott fa nem csak a tartalma miatt fontos – a sorszámától függ, a következő kört ki kezdi.

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, esélykalkulálás, kombinációs készség.



8+



2-4



20-30 PERC

CIAO!

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

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

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség.



7+



2-6



20 PERC

ÚJ!



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

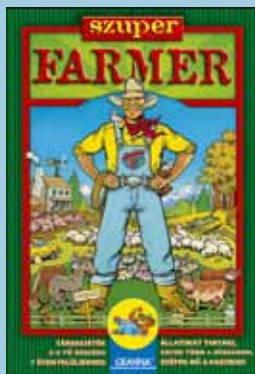
Igazi kihívás előtt állsz – ki kell építened az utakat a kastélyok körüli szőlőben. Hogy épp egyenes szakaszt vagy kanyart rajzolhatsz a tervre, a kártyák döntenek el – de hogy hova teszed éppen, rajtad múlik! Cserkészd be a legjobb szőlőket, és csatlakozz a francia borászat mestereihez!

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

	10+
	1-12
	15 PERC



SZUPER FARMER



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

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

RANCH



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: mértékegység-átváltás, számolás.



2-6



20-30 PERC

SZUPER FARMER

ÁLLATOKAT
gyarapítod a gazd
NÖVELED A HÁ



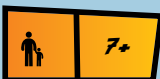
MINI



MIDI



EXTRA



Egy könnyed családi játék, amely szórakoztatva tanít az átváltásra.

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

Kiemelten fejlesztett területek: mértékegység-átváltás, számolás.



2-6



20-30 PERC

Taktika
Stratégia



Komplexitás

Műveletek

Szerencse



DR. BEAKER



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

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

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



8+



2-4



15 PERC



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

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

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



6+



1-4



15 PERC

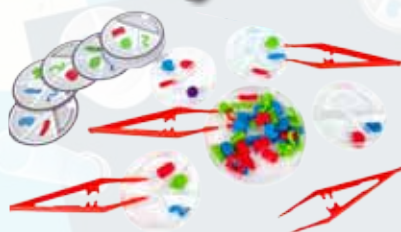


Egy igazi fagyaltos nem csak finom fagyit készít, de gyorsan össze is állítja a megrendelést!

Ebben a játékban fagyaltosok bőrébe bújhatunk, és a vetélytársainknál gyorsabban kell kielégíteni a vevők kéréseit. A cél az, hogy az ínycsiklandó, színes gombócok a jó tölcsérekbe, esetleg egymás hegyén-hátán egyensúlyozva kerüljenek a pultra – a feladatkártya szerint!

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

	6+
	2-4
	15 PERC



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

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

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

	8+
	2-4
	15 PERC





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

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



7+



2-6



10-15 PERC

KOMMUNIKÁCIÓS JÁTÉKOK



LÉPTEN-NYOMON

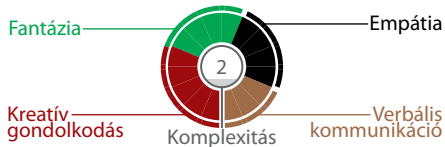
AMSZTERDAM



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

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

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



10+



2-8



30 PERC



Álmodj Velem!

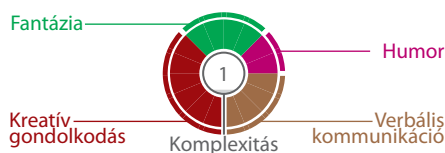
ÚJ!



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

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

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



8+



4-10



20-40 PERC



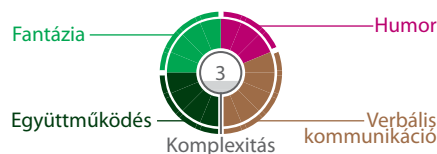


Ajjaj, ha kalapot mondok, a csapatom biztos tudni fogja, hogy a szombréróra utaltam, de az előző körökben volt már Mexikó és napernyő is, lehet, hogy a másik csapat rájön, hogy ez a 3-as kulcsszó...

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

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

	12+
	3-8
	15-45 PERC

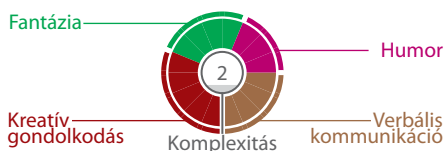




Izgalom, bizonytalanság, kockázat – a Fedőnevek pillanatok alatt a világ legnépszerűbb partitársasjátékává vált.

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

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



10+



2-8



20-40 PERC

FEDŐNEVEK

NÉGYSZEMKÖZT



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

Itt a 2106-os Év Játékának kooperatív verziója, amely két fővel játszható – vagy akár két csapattal. A kódkártyák kétoldalasak, és a 15 keresett fedőnévből csak három közös, a többire rá kell vezetnünk a társunkat. Ráadásul a fordulók száma korlátozott! Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, nyelvi kreativitás, szókinccs, felelősség.



11+



2+



15-30 PERC

Együttműködés

Kreatív
gondolkodás

Fantázia

Verbális
kommunikáció

Komplexitás



FEDŐNEVEK

KÉPEKKEL



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

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

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



10+



2-8



20-40 PERC

Fantázia

Kreatív
gondolkodás

Humor

Verbális
kommunikáció

Komplexitás





LélekPillangó



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

Kevés olyan társasjáték van, amely túlmutat a gondolkodáson vagy a pusztán szórakozáson, és a Lélekpillangó ilyen. A játékosok igyekeznek kitalálni egymás gondolatait, vágyait és motivációit úgy, hogy egyikük a felkínált képkártyákat számba véve megpróbál rájönni, ki melyiket választaná saját magának, kit melyik kép asszociációja tenne boldoggá. A győzelem ezúttal egymás mélyebb megismerését is jelenti. *Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, önismeret, emberismeret.*



Empátia



Komplexitás

Verbális kommunikáció



10+

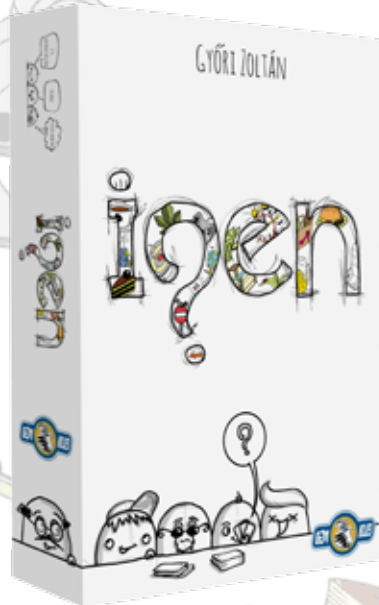


2-6



20-45 PERC

ÚJ!



Igen?

MIT GONDOLST-
LEHALLGATNI?
MOST TÉGE?

FONTOS SZÁMODRA
A LUXUS?

BÁTOR VAGY?

ÉLNÉL VIDEKEN?

Igen

SZOKTÁL NYERNI?

nem

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

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

Kiemelten fejlesztett területek: emberismeret, szociális nyitottság, önismeret.



10+

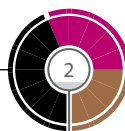


2-6



20-45 PERC

Empátia



Komplexitás

Humor

Verbális
kommunikáció



Dixit



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

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

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



8+



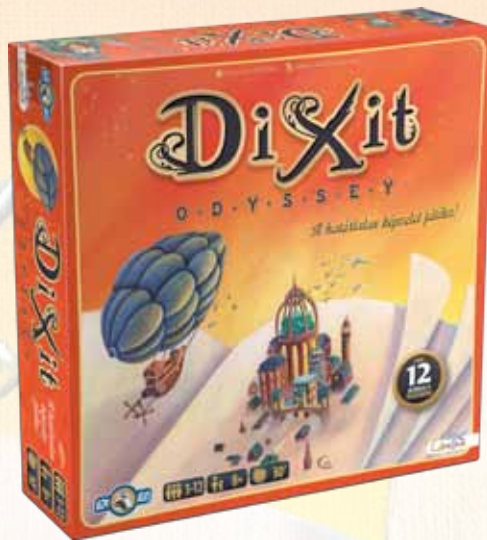
3-6



30 PERC

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



12 játékkal is játszható a világ legkedveltebb asszociációs játéka!

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

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



8+



3-12



30 PERC

Fantázia

Empátia

Kreatív
gondolkodás

Komplexitás

Humor
Verbális
kommunikáció



Dixit



Festő: Marie Cardouat



Festő: Xavier Collette



Festő: Clément Lefevre



Festő: Franck Dion



Újabb mesevilágok – még több történet!

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

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



8+



3-6



30 PERC

Dixit



Emlékek



Festők: Jérôme Pélissier és Carine Hinder

Látomások



Festő: Marina Coudray

Harmóniák

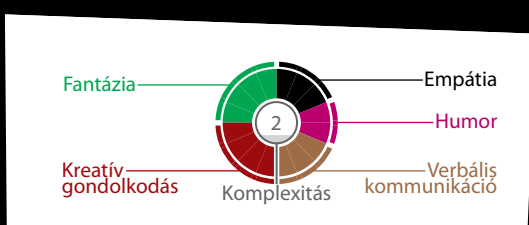


Festő: Paul Echegoyen

Jubileum



	8+
	3-6
	30 PERC





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

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

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, emberismeret, felelősség.



10+



2-7

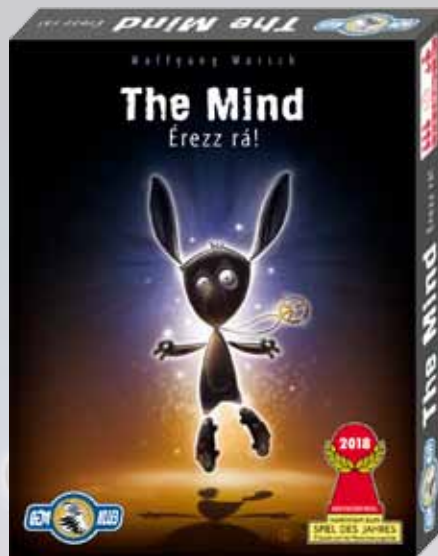


45-90 PERC

UJI!

The Mind

Érezz rá!



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

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

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



8+



2-6



15 PERC

Empátia



Komplexitás

Együttműködés

Logika



CSÓTÁNYPÓKER



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, emberismeret.



8+



2-6



20 PERC

CSÓTÁNYPÓKER ROYAL



A népszerű Csótánypóker királyi változata még több kiszúrással!

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

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, emberismeret.



8+



2-6



20 PERC

ÚJ!

Álarcosbál



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

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



14+



2-8



30 PERC



ROBBANÓ CICÁK

ÚJ!

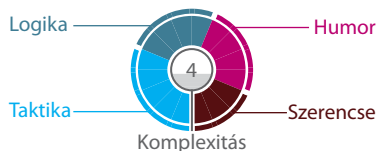
Kommunikációs játékok



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, veszteségkezelés.



7+



2-5



15 PERC



PRINCESS LEGEND



Kétségbeesett herceg keresi párját – ki segít neki és ki akarja félrevezetni?

A herceg minden, inkognitóban lévő embertől csak egyet kérdezhet. Ha a gonosz királynéval vagy alantasaival találkozik, azok biztos hazudnak neki, hogy átverjék, csak a tündér keresztanyában és a hercegnőben bízhat. Ügyesen kell hát kérdezzen, hogy a kapott válaszokból egyértelműen kiderüljön, hol rejtetik szíve választottja. Deduktív logikai játék, amiben nem kizárt, hogy félrevezetnek...

Kiemelten fejlesztett területek: dedukció, kombinációs készség, logikus megoldás.



8+



3-8



30 PERC

ÁLMODJ HÁT!



Egy csapat, két perc – egy minél hosszabb történet... De vajon mindenki emlékszik rá?

Az Álmodj hát!-ban képkártyák segítségével kell egy szórakoztató történetet alkotni úgy, hogy mindenki a saját kártyája alapján folytatja azt. Pár perc alatt kell minél több kártyát hozzáfűzni – de ez nem elég! Utána azokért a lapokért kap csak a csapat pontot, amikre emlékezett is...

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



7+

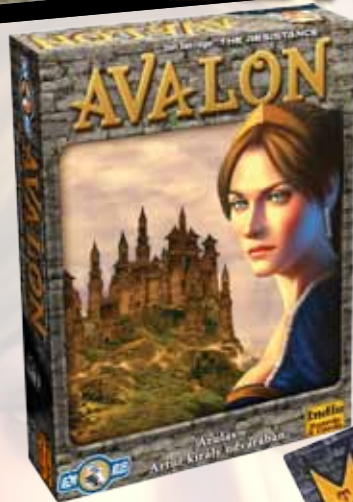


2-8



15-20 PERC

AVALON



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

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

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



13+



5-10



30 PERC

Együttműködés

Taktika

Blöff

Verbális kommunikáció

Komplexitás

3



Vérfarkasok

Millers Hollow-ban

ÚJ!



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

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

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



Együttműködés

Kompetíció

Blöff

Verbális kommunikáció



Komplexitás



10+



8-18



20-30 PERC

ÚJ! SKÜLL



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: deduktív gondolkodás, kombinációs készség.



10+



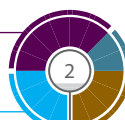
3-6



15-45 PERC

Blöff

Taktika



Komplexitás

Logika

Nonverbális
kommunikáció





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

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

Együttműködés, élelemrejtegetés, reménykedés!

Kiemelten fejlesztett területek: véleményalkotás, könnyedség, felelősség.



10+



3-12



20 PERC



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: vezetés, felelősség, intuitív döntések.

	8+
	2-4
	45-60 PERC





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

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

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



14+



4-12



20 PERC

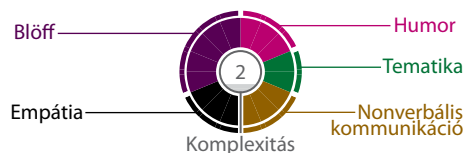


Mindenki ismeri azt a klasszikus felállást a gengszterfilmekből, amikor nem tudni, ki melyik oldalon áll, és a fegyverek egymásra szegeződnek...

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

Kiemelten fejlesztett területek: esélykalkulálás, konfliktuskezelés, emberismeret.

	10+
	4-8
	30-60 PERC



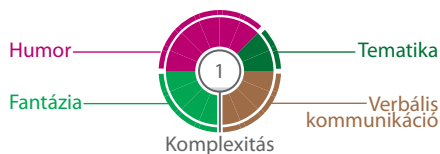
IGENIS, SÖTÉT NAGYÚR!



Rigor Mortis, a Gonosz Mester nem tűri a kudarcot – kenjük hát rá egy másik szolgájára!

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

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



9+

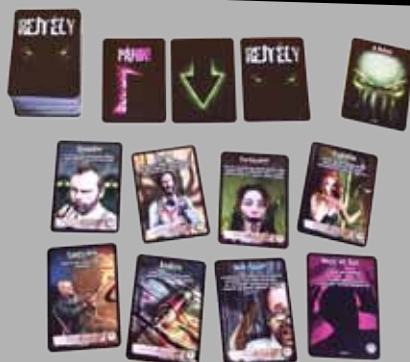


4-10



25-50 PERC

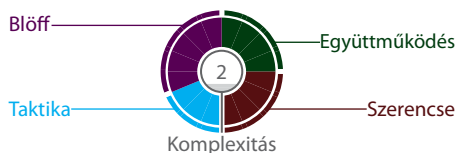
LÉGY RÉSEN!



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: dedukció, emberismeret, fogalmazás.



13+



4-12



15-60 PERC



ÚJ!



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, konfliktuskezelés.



10+



2-6



15-30 PERC

Humor

Tematika

Taktika

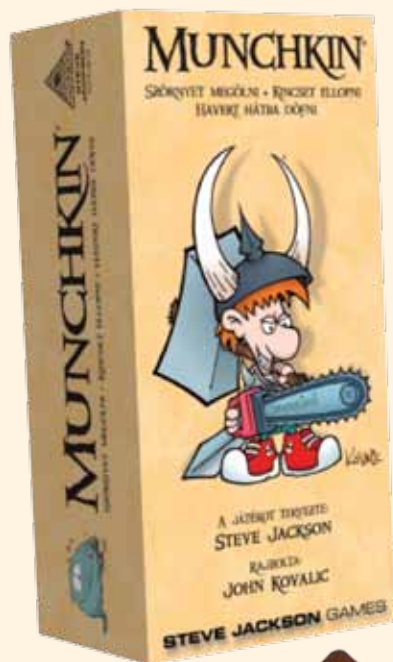
Szerencse



Komplexitás



MUNCHKIN



Fantasy szerepjáték-paródia, amelyben a szabály egyértelműen kimondja: a szabályok felülírhatók!

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

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.



10+

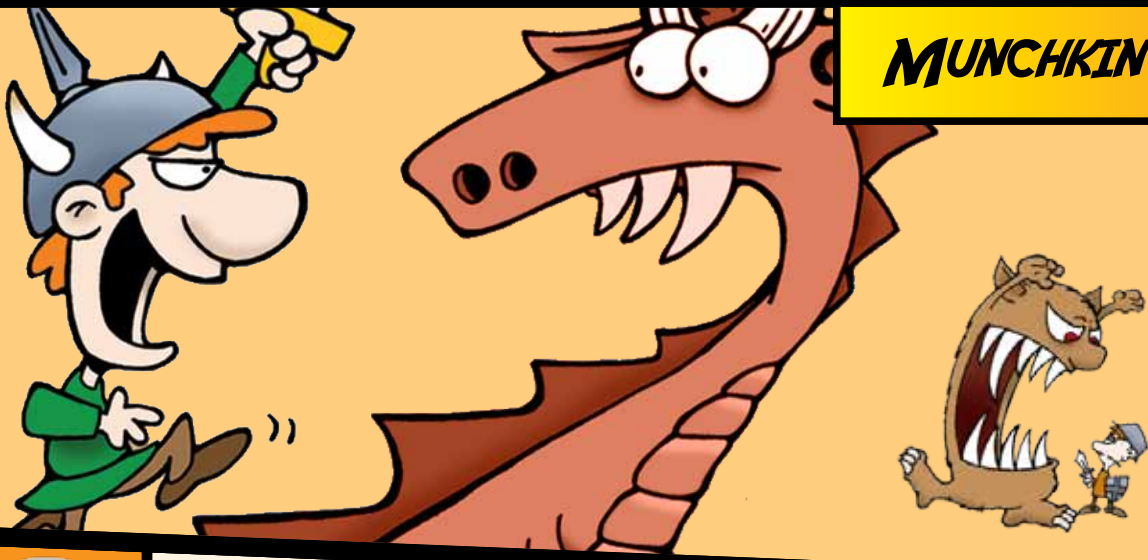


3-6



60-120 PERC

MUNCHKIN



FAJTALAN FEJSZE



PAPI BAKI



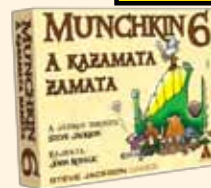
DOBJ EGY HÁTAST!



VADÍTÓ VADIRTÓK



A KAZAMATA ZAMATA



A Munchkin önmagukban nem játszható kiegészítőivel újabb ízelet vihetünk a játékba.

Többnyire keserű szájját a játékosársaknak. Lovagolhatunk csirkéken, szerezhethetünk harcban feláldozható csatlósokat, meg- vagy inkább felmarkolhatjuk a Háromkezes Kardot, megküzdhethetünk az Elmult Ebéd Szellemével... Döfjük hátra sátáni kacajjal harcostársainkat vagy viseljük figyelmetlen bajtársiasságunk következményeit!

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.



10+



3-6



60-120 PERC

Humor

Kompetíció

Komplexitás



Szerencse



MUNCHKIN CTHULHU



CTHULMŰ HÍVÁSA



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

Ebben a játékban minden a mérhetetlen vénekről és az őket követő kultistákról szól. Nyomozók és professzorok csapatát irányítjuk, hogy őrültebnél őrültebb fegyverekkel küzdjünk ellenfeleinkkel – a többi játékkal is –, miközben újabb és újabb, Lovecraftot parodizáló kártyákat húzunk.

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.



10+



3-6



60-120 PERC

A JÓ, A ROSSZ ÉS A MUNCHKIN



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.



10+



3-6



90 PERC



MUNCHKIN ZOMBIK



KAR-HATALOM



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.



10+



3-6



60-120 PERC



SUPER MUNCHKIN



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: konfliktuskezelés, pozicionálás.



9+

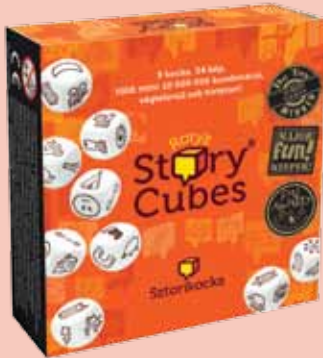


3-6



60-120 PERC





Sztorikocka



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

A Sztorikocka egy különleges társasjáték, amelyben a különböző képekkel díszített kockákkal tehetjük próbára fantáziánkat, kreativitásunkat. Minden körben dobunk a kilenc kockával, és a kidobott motívumokat felhasználva elkezdjük saját történetünket. A történetbe az összes kidobott dobókockán látható képet, tárgyat, helyszínt bele kell szőnünk. Elő tehát a képzelőerőnkkel, szókincsünkkel, kreativitásunkkal!

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



Sztorikocka cselekvésekkel

A Sztorikocka milliányi lehetőségét most új témákkal egészítheted ki!

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

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



6+



1-20



20 PERC



Sztorikocka Fantázia

Szarkány és vért, az Olimposz és a trójai faló – mesék varázslatból és történelemből!

A Sztorikocka Fantázia segítségével meséink átlépik a képzelet határát: történeteket szőhetünk, amelyek varázslattal és mitikus lakókkal van tele, hőseink buzogányt forgatva vehetnek részt lovagi tornákon vagy furulyával szelídíthetik meg a Minótauroszt. Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, fogalmazás, nyelvi kreativitás.



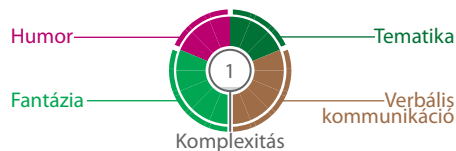
Sztorikocka kalandokkal

A népszerű mesélős kockajáték harmadik változatában a kalandos utazásoké a főszerep.

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

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

	6+
	1-20
	20 PERC





BATMAN



Írd meg te Bruce Wayne új kalandjait!

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

BOLONDOS DALLAMOK



Segíts Nagynak megmenteni Csörikét!

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

SCOOBY DOO



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

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

DR. WHO



Segítesz a híres időutazónak a dalekok elleni küzdelmében?

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

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



6+



1-20



20 PERC



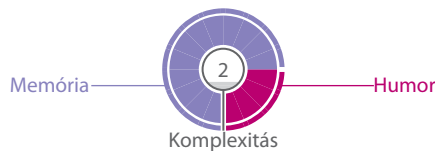
MEMÓRIADÓ



Négy-öt számot megjegyezni nem nagy kihívás, igaz?

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

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidézés.



10+



2-6

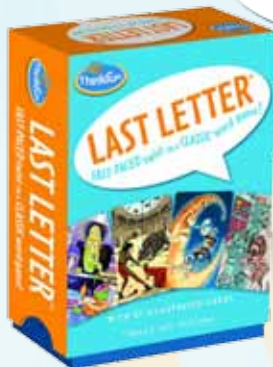


15 PERC



UTOLSÓ BETŰ

VIDÁM ÉS PÖRGŐS SZÓLÁNC JÁTÉK!



Szóláncjáték egy nagy csavarral – ki rakja le leggyorsabban a lapjait?

A játékosoknak gyönyörűen illusztrált kártyáktól megszabadulniuk – de ezt csak akkor tehetik, ha találnak egy képi elemet a kártyájukon, aminek a kezdőbetűje az előzőleg lerakott kártya alapján hangzott el. Így a szavak mellett a képek is megmozgatják az agytekervényeket – dupla kreativitásra van szükség!

Kiemelten fejlesztett területek: nyelvi kreativitás, helyzetfelismerés, vizuális differenciálás.



8+

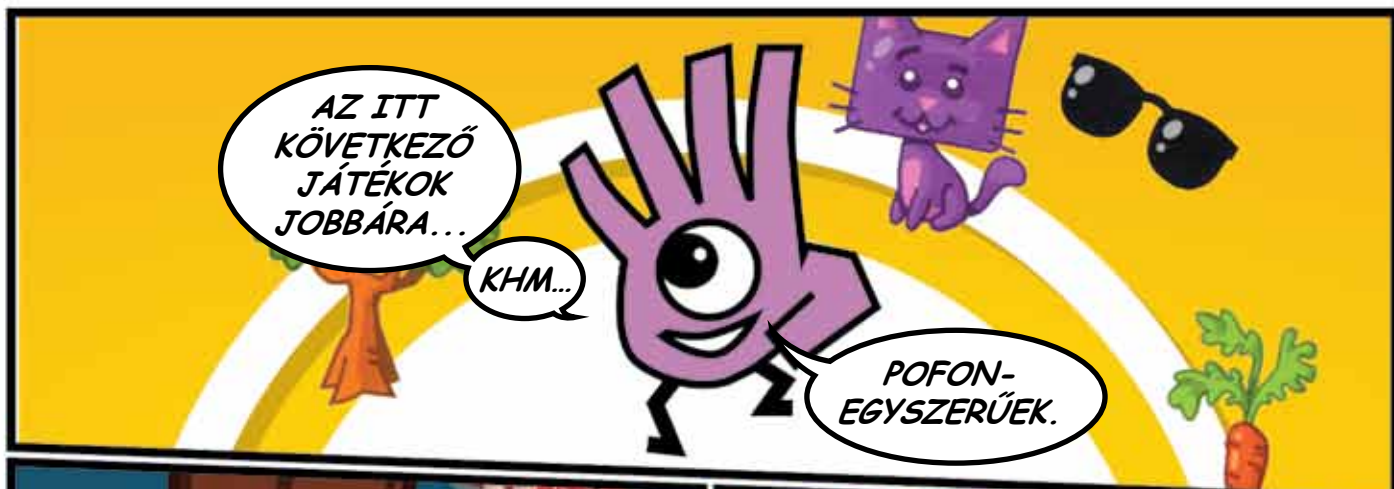


2-10



20-30 PERC

GYORSASÁGI ÉS ÜGYESSÉGI JÁTÉKOK





A Dobble napjaink legnépszerűbb gyorsasági-párkeresős kártyajátéka.

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

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



6+



2-8



15 PERC

DOBBLE

STAR WARS



A két legendás sikertörténet, a Dobble és a Star Wars végre együtt!

Bár Star Wars-os játékból rengeteg van, most itt egy, amely garantáltan nem hiányzik majd egyetlen rajongó polcáról sem! A Dobble: Star Wars pillanatok alatt belopja magát az ember szívébe egyszerű szabályaival, praktikus fémdobozával és máig egyedülálló játékelményével! Ki lesz a leggyorsabb, aki megtalálja az egyezőséget két kártya nyolc ábrája közt?

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



6+



2-8



15 PERC

Képlátás



Gyorsaság

Jelfelismerés

Komplexitás





A könnyed partijátékok királya színes állatbőrbe bújtatva!

55 kártya, mindegyiken 8 színes állatfigura – gyorsasági kihívás gyerekeknek és felnőtteknek egyaránt! A színpompás rajzok mindegyike könnyen beazonosítható és megnevezhető, hiszen az állatokat mindenki ismeri, így nagyobb sikerélményt jelent a játék már óvodás kortól. Egy állati jó játék, nem csak állatbarátoknak!

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



Az utóbbi évek egyik legnagyobb sikere a Dobble – most itt a junior verzió is!

Nem sokat lehet egyszerűsíteni egy olyan játékon, mint a Dobble, de nincs is rá szükség. A Dobble Kidsben a lényeg nem változott: minél gyorsabban meg kell találni azt az ábrát, amely mindkét felcsapott kártyán szerepel. A különbség mindössze annyi, hogy nyolc kép helyett csupán hat szerepel egy lapon, és mind állatokat ábrázol, hogy a legkisebbek is igazán otthonos terepen verjék kenterbe a felnőtteket!

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



	4+
	2-6
	10-15 PERC



Egy szenzációs partijáték, amely garantáltan megmozgatja az agyad minden részét!

Memóriában erős vagy, de megfigyelésben kevésbé? A térlátásod nem az igazi, de a logikád verhetetlen? A nyolcféle feladványból mindenkinek van rá esélye, hogy kirakódarabokat szerezzen, ha elég gyors! Az első játékos, aki „össze tudja rakni az agyát”, megnyeri a játékot!



Könnyedebb feladatok, új kihívások – itt a nagy sikerű partijáték gyerekeknek készült verziója!

A feladat a régi: rakd össze az agyadat! A még színesebb kártyákon a memória és a párkérés mellett a tapogatós lapok is megmaradtak, de a gyerekek kedvéért egyes feladattípusok átalakultak, helyet kapott például a „kakukktojás” is. Nyolcféle feladvány – hogy a kicsik is próbára tehesék az agyukat! Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció, megőrzés.



2-6



15-20 PERC





SZÖRNYMÓKA



Cuki szörnyek terjedtek el a királyság területén – ti, fejedelmek állhatjátok csak az útjukat! De csak a leggyorsabb vadász kap a királytól jutalmat...

A Szörnymóka vicces gyorsasági játék, amelyben minden szörnyet csak a fegyverek és csapdák egy bizonyos kombinációjával lehet elfogni. A dolgokat az, hogy egymás után (és egymás mellé) fedjétek fel a fegyverkártyákat, és amint minden szimbólum látható a felfordított kártyákon, lecsapni a szörnyre! Akinek elsőként sikerül, foglyul ejti azt – és már jöhet is a következő szörny! Vajon kinek sikerül a legtöbb szörnyet befogni?

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció



8+



2-8



10 PERC

PANIC LAB



Találd meg az elszabadult amóbát! Az üldözésben leginkább a gyorsaság, a megfigyelőkészség és a memória nyújt segítséget.

A Panic lab laborjában elszabadultak az amóbák, így a játékosok feladata az, hogy minél előbb megtalálják őket. Ehhez lapkák és kockák nyújtanak segítséget, ám az amóbák cseles élőlények: a szellőzőnyílásokon könnyedén átszisszolnak, az átalakító szobákban pedig kedvükre változtatják színüket, mintájukat és formájukat. Győzzön a legjobb és leggyorsabb megfigyelő!

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, reakció.



8+



2-10



10-30 PERC

Képlátás

Felismerés



Komplexitás

Gyorsaság



Jungle Speed!



MEGÚJULT
KÜLSŐVEL!



Fereteges párkeresős partijáték – kezdődjék a dzsungelharc!

A játékosok egyszerre keresnek azonosságot a felcsapott nonfiguratív lapokon, de csak a leggyorsabbnak van esélye lecsapni a fa totemoszlopra! Egyszerűnek hangzik, és az is – amíg játékba nem kerül egy-egy speciális lap, ami minden addigi szabályt felülír! A Jungle Speed méltán az egyik legnépszerűbb gyorsasági játék a felnőttek körében is!

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



Képlátás



Komplexitás

Gyorsaság



7+



2-10



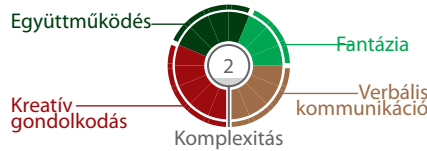
15-40 PERC



Gyors kéz és éles logika – ki forgatja leggyesebben a térképdarabokat?

Ebben a partijátékban minden játékosnak a saját kártyakészletéből kell kiraknia a kincshez vezető utat, amit a körről körre újonnan felcsapott térképkártyákról lehetnek le. Aki a leggyorsabban illeszti össze hibátlanul az útszakaszokat, azé a kincs!
Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, sorba rendezés.

	11+
	2-4
	15-30 PERC



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

A felcsapott kártyán látható a kérdés: a szomszédos pakli legfelső lapján melyik gyümölcsből van ennyi – vagy épp azt, hogy hány darab van az egyik fajta gyümölcsből. Figyelem, koncentráció, gyorsaság és egy csipetnyi számolókészség!
Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.

	7+
	2-8
	15-20 PERC



COPY OR NOT COPY?



A sárga! Ja, nem... annak egy pedálja hiányzik. Akkor a kék! Ó, annak meg a csengője... Aha, a zöld bicikli az!

Ki találja meg leghamarabb, hogy az ugyanolyannak kinéző képek közül melyik az eredeti és melyek a hiányos másolatok? Megfigyelőkészséget igénylő reflexjáték, amit több játékverzióban is kipróbálhattok! Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, rendezés és rendszerezés.



7+



2-6



15 PERC

QUIZOO



Melyik a gyorsabb? A delfin, a sas vagy az oroszlán? A lényeg, hogy te legyél a leggyorsabb!

Ez a játék a gyorsaságodat teszi próbára – és az állatokkal kapcsolatos ismereteidet Tudod, melyik állat kisebb vagy nagyobb, nehezebb, gyorsabb, esetleg hosszabb életű, mint a többi? Minden kártyánál más területre kell tippelned! Egy állati jó partijáték kicsiknek és nagyoknak egyaránt!

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, reakció, természeti ismeretek használata.



6+



2-8



15 PERC

BIG BAZAR

UJI!



Hány lába van? Mondd ki a kezdőbetűjét! Mire rímel a neve? – ha te vagy a gyorsabb, aki kimondja az egyik lapra a választ, megszerzi a két kártyát.

Mert csak az a két lap játszik a párbajban, amelyik ugyanolyan színű. És hogy épp mi a kérdés? Azt a szivárványkártya közepén lévő korong határozza meg. Amit a bombák meg is fordíthatnak... A Big Bazar vidám gyorsasági játék, ahol a két válaszlehetőség legalább annyi segíthet, mint amennyire megzavarhat! Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció, rugalmas gondolkodás.



6+



3-6



15 PERC

Humor

Fantázia

Gyorsaság

Jelfelismerés



Komplexitás



Jógi

ÚJ!



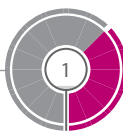
Na, a következő kártyának a jobb kisujjamhoz kellene érnie. Nem lenne gond, csak közben figyelnem kell, hogy a bal kezem a jobb alatt legyen. Ja, és a fejemben lévő kártya se potyogjon le!

Kibuggyanó nevetés kíséri, ahogy próbáljuk az újabb és újabb kártya utasítását tartani. A Jógiban ugyanis az győz, aki a legtöbb kártyát tudja felhúzni, és közben tartani tudja a korábbi kártyákat is – hóna alatt, feje tetején, miközben az egyik a szemét kell takarja... Vajon hány kártyáig bírjátok a kihívást?

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, mozgásképzés.



Ügyesség



Komplexitás

Humor



8+



3-12



15-20 PERC

YOGA CARD GAME



Egyszerű kártyajáték, szabályos jógaedzés!

A játékosoknak nincs más dolguk, mint összegyűjteni hét különböző kártyát, és máris övék a győzelem. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy minden lap egy-egy jógaállást ábrázol, amit helyesen kell végrehajtaniuk ahhoz, hogy teljesítsék a feladatot, ez pedig korántsem olyan egyszerű! Kiemelten fejlesztett területek: mozgásképzet, pozitív énkép.

	6+
	2-4
	10 PERC



GYONOSÁGI ÉS MŰVÉSSÉGI JÁTÉKOK

YOGA SPINNER

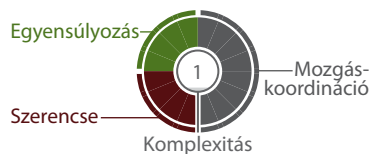


Egészséges testmozgás és társasjáték egyben!

Ez a játék felráz és megmozgat! Pörgesd meg a kereket, húzz egy megfelelő színű kártyát, és hajtsd végre a feladatot! Például a lótuszülést... Ha tartod azt tíz másodpercen át, tiéd a kártya. És ha minden szint összegyűjtöttél, nyertél! De a fehér kártyákon páros feladatok vannak – ahhoz partnert is kell válassz.

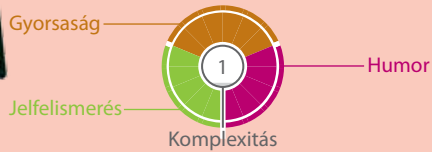
Kiemelten fejlesztett területek: mozgásképzet, pozitív énkép.

	5+
	2-4
	10 PERC





CSÓTÁNYSALÁTA



Négy zöldség, két szabály: ettől garantáltan összeakad a nyelved!

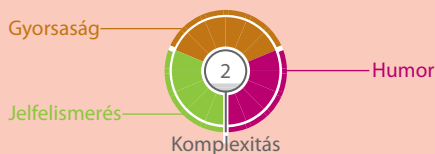
A játékosoknak nincs más dolguk, mint felcspalni a legfelső lapjukat, és azonnal kimondani a rajta lévő zöldség nevét. Kivéve, ha az előző kártyán is ugyanaz a zöldség volt. Vagy ha az előző játékos is ugyanazt mondta. Vagy ha a gonoszul vigyorgó csótányséf megtiltotta...

CSÓTÁNYLEVES



Négy összetevő, ismerős recept – újszerű ízek!

Ismét négy összetevő, amit ki kell mondanunk – hacsak az előző kártyán is az nem volt vagy az előző játékos nem azt mondta. Vagy ha tilos. Ilyenkor csótánymama megsértődik, ha nem kóstolod meg a levest hangosan szürcsölve vagy nyammogsz jólesően, ha valaki már kóstolta!



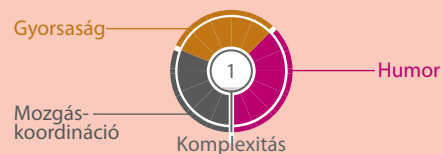
Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, reakció.

CSÓTÁNYTÁNC



Perdüljünk táncra az ízeltlábúakkal, de nem árt, ha táncpartnereink lépéseire is figyelünk!

A játékosok egymás után csapják fel lapjaikat, és be kell mutatniuk az adott állathoz kapcsolódó táncmozdulatot, sőt, még a formáció nevét is ki kell mondják. Hacsak az előző játékos lapja is ugyanaz volt... vagy ugyanazt táncolta el!



	6+
	2-6
	10-20 PERC

CSALÓ MOLYOK

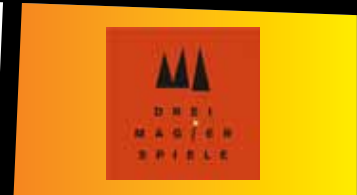


Ha nyerni akarsz, nem lehetsz becsületes!

Ebben a svindlihez hasonló játékban különböző bogarak más és más reakcióra ösztönöznek, de a moly-lepkés lapokat nem lehet kijátszani – titokban kell tőlük megszabadulni. Hogy milyen trükkel? Mindenki találja ki! Csak az Örögár észre ne vegye...

Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, megoldáskeresési sebesség, reakció.

	7+
	3-5
	20 PERC



GYORSASÁGI ÉS MŰVESSÉGI JÁTÉKOK

DODELIDO



Van két ugyanolyan állat? És szín? Akkor dodelido!

A soron lévő játékos felfedi a legfelső kártyáját, és a három dobópakli egyikére teszi, majd ki kell mondania hangosan, hogy mi a közös a három lapban. Ha a szín és az állat is egyezik, dodelidót kell mondani! Ráadásul a teknős lelassít, és a krokodilt le kell csapni...

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

	8+
	2-6
	10-20 PERC



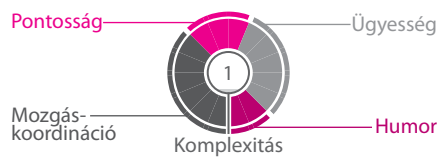
FLOOPING



Célpont bemérve, irány a lekváros kenyér! Ha ügyesen írom le a feladatban szereplő hurkokat, és a közepén találok el, két pont a jutalmam!

Ebben az ügyességi játékban szárnyaszegett kis legyek gépét kell vakon a feladat szerinti műrepülő mutatókártyákkal célba juttatniuk a gyerekeknek. Minél közelebb landolnak a kártya közepéhez, annál több pontot kapnak. Azt hiszed, gyerekjáték? Próbáld ki!

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, mozgásképzés, koordinációs pontosság.



	6+
	2-4
	10 PERC

MAKI STACK



Várj: az uborkás tekeracet rakd először a szószos tátra, és arra tedd a szójas üveget!

Két csapat (vagy két játékos) versenyzik egymással: ki tudja hamarabb összerakni a szusirendelést. Kétféle feladattípusban kell tornyot építeni: az evőpálcikásban két játékos építkezik egy-egy ujját a „főzéshez” használva, míg a maszkosban egyikőjük vakon követi társa szóbeli utasítását... Egy japán hangulatú, vidám ügyességi partijáték!

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, vizuális differenciálás.



	6+
	4-6
	15 PERC

GYEREKTÁRSASJÁTÉKOK





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 színesebbek, 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!
Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, analitikus gondolkodás.



6+



2-4



15-30 PERC



Vezesd végig a teknősedet hosszú vándorútján egyenesen az ékkövéhez – versengésmentes társasjáték kis programozóknak.

A Robot Teknősök játékos formában mutatja be a gyerekeknek a számítógépes programozás logikai alapjait. A játékban mindenkinek el kell juttatnia a saját teknőset a hozzá tartozó ékkőhöz. Nem számít, ki lesz az első, mindenki győzhet. Mindenkinek saját kártyapaklija van, ennek segítségével kell megterveznie az ékkővéhez vezető útvonalat, egyszerre hajtvva végre az előzőleg sorba rendezett lapok utasításait és leküzdve az útjába kerülő akadályokat. Azokból pedig akad szép számmal, legyen az elolvasztandó jégtorony vagy eltolható faláda! A játék többféle szabállyal, több nehézségi szinten is játszható.

Kiemelten fejlesztett területek: kombinativitás, logikai megoldás, algoritmikus gondolkodás.

	4+
	2-5
	15-20 PERC





Okos kertész



Virággyűjtés a legkisebbeknek és a családnak!

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

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, kombinációs készség, számolás.



4+



1-12



20 PERC



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 párversenynben is játszható, sőt, haladóknak (nagyobbaknak) még egy, sokkal izgalmasabb verzió is kipróbálható: az egyik játékos szóban irányítja a háta mögött zajló építkezést! Csoportban még izgalmasabb, és egy játék akár percek alatt is befejezhető – de négy nehézségi szint vár ránk!

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, vizuális differenciálás.

	4+
	1-8
	5-10 PERC





20-30 PERC

Jegyzd meg a láthatatlan akadályokat a labirintusban, és szerezd meg a kincset!

A játékosok a dobozba épített és bármikor átvariálható, táblával letakart, „láthatatlan” labirintus útvesztőjében igyekeznek eljutni a kincsek rejtő mezőkre. Csakhogy ez nem olyan egyszerű! A bábuk alá mágnesesen tapadó fémgolyók leesnek, ha akadályba ütköznek, és a játékos újra a sarokból indulhat. De így eggyel több falról tud...

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, térbeli orientáció.

AZ ELVARÁZSOLT LABIRINTUS

FÉMDOBOZOS



10-15 PERC

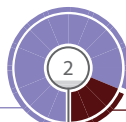
A kis mágusoknak varázstárgyakat kell összegyűjteniük a labirintusban, ám mindenhol falakba ütköznek.

De ha megjegyzték, melyeknek 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 varázstárgyakat leghamarabb?

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés.



Memória



Komplexitás

Szerencse



6+



2-4

AZ ELVARÁZSOLT TORONY



KRITIKERPREIS
Év
Gyerekjáték-
díj 2013



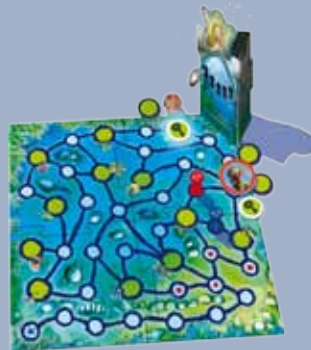
20 PERC

Szabadítsátok ki a hercegnőt a gonosz varázsló fogságából!

A varázslót irányító játékos elrejtja a kulcsot a tábla valamelyik mezője alá, a kis lovag ezt próbálja megkeresni. De sietnie kell, mert a varázsló is elindul a barlangjából! Ha a mágneses figurával a kulcsot rejtő mezőre lépnek, egy kattanas jelzi, hogy megtalálták. Már csak a jó zárba kell illeszteni, hogy a hercegnő szó szerint kirepüljön a fogságából!

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felelősség.

AZ ELVARÁZSOLT TORONY FÉMDOBOZOS



10-15 PERC

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 öt zárjából melyiket nyitja. A Drei Magier klasszikus játéka úti kivitelben – az asztali játék elemeinek okos átalakításával.

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felelősség.

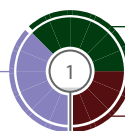


5+



2-4

Memória



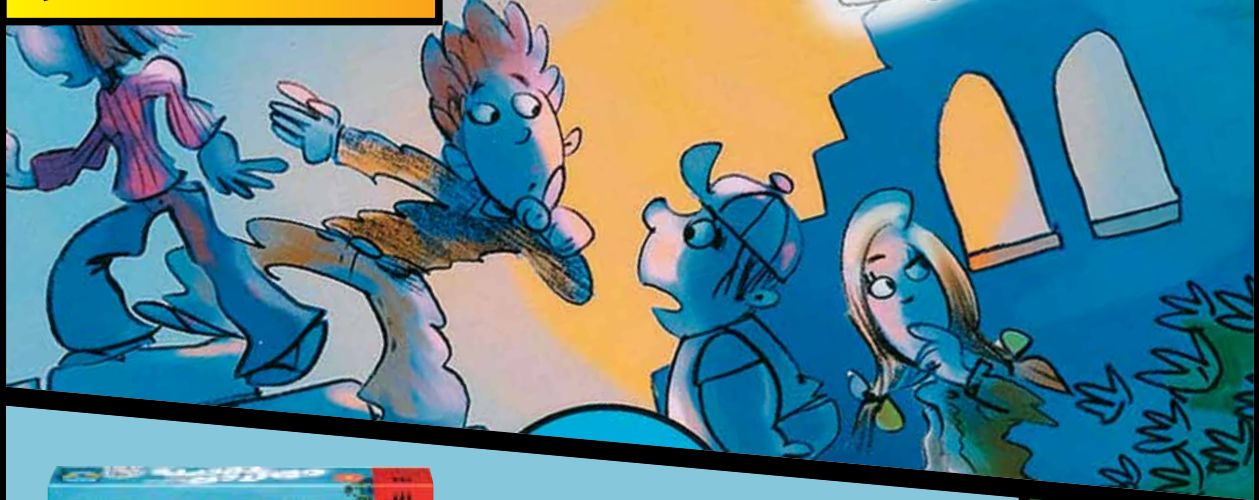
Együttműködés

Szerencse

Komplexitás



SZELLEMLÉPCSŐ



Sötétben minden kísértet fehér.

Vásott kölykök akarják megijeszteni a torony szellemét – igyekeznek hamar felérni a lépcsősor tetejére, de a szellem egymás után elvarázsolja és össze is keveri őket. (Szellem)gyerek legyen a talpán, aki meg tudja őket különböztetni! Ha ez nem sikerül, akár a másikat is terelhetik a cél felé. Mókás és kavarós memóriajáték!
Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidézés.



KRITIKERPREIS
Év Gyerekjátéka-
díj 2004

SZELLEMLÉPCSŐ

FÉMDOBOZOS



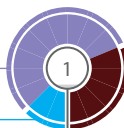
Mire a tetejére érnek, mindegyik gyerek szellemgúnyát hord. De melyik kit rejt?

A színkorongok annyit léphetnek, amennyit a kocka mutat – hacsak nem szellemet, akkor átváltoztathatják egy társukat szellemé. Vagy ha már mindenki az, kicserélhetnek kettőt. Ki jut fel végül elsőként a kavarodásban? A Drei Magier klasszikus játéka úti kivitelben.

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidézés.



Memória — Szerencse
Taktika — Komplexitás



4+

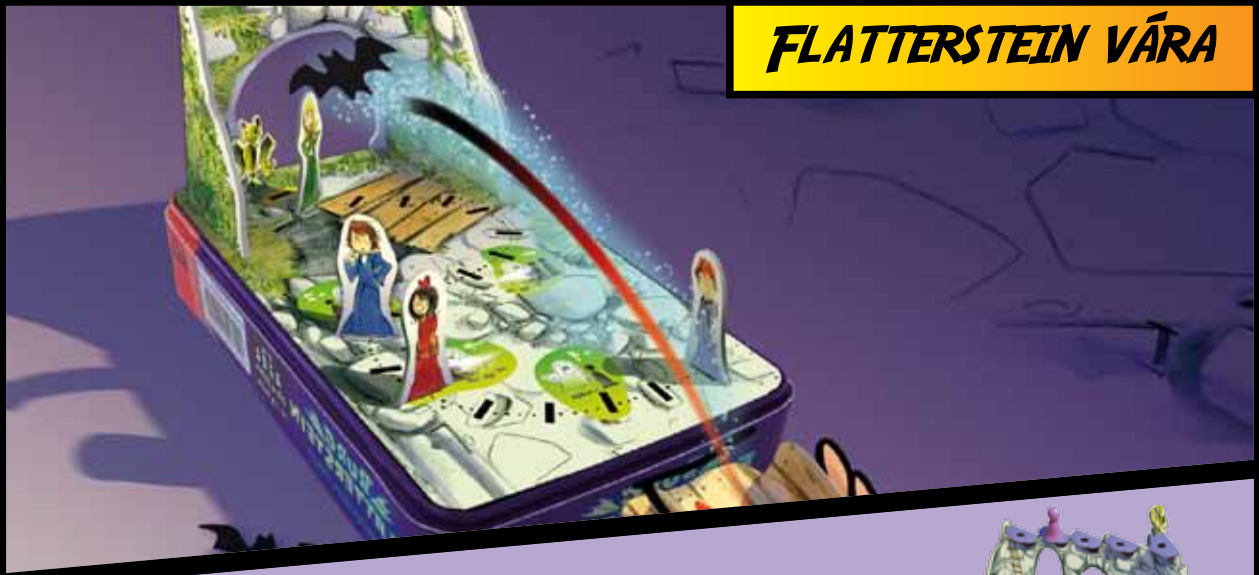


2-4



10-15 PERC

FLATTERSTEIN VÁRA



Ki repteti ügyesebben a denevéreket és találja el a vár ablakait velük?

A játékosok egy fújató-katapult segítségével röptetik a kis denevéreket a várba, és a kilövés sikerétől függően léphetnek előre a bábukkal. A bábukat különböző akadályok várják, de a vár szellemei segítségükre lehetnek. Az kapja a denevérszerleget, aki a legjobban kezeli a fújatót!

Kiemelten fejlesztett területek: mozgásképzet, koordinációs pontosság.



FLATTERSTEIN VÁRA FÉMDOBOZOS



A feladat ugyanaz – de ezt a katapultot máshogy kell működtetni!

Flatterstein várát a gyerekek most már akár utazásra is magukkal vihetik a praktikus és kisméretű fémdoboznak köszönhetően. Egy ügyességi játék, amelyben a célzás, a biztos kéz és a precíz tüdő játssza a főszerepet!

Kiemelten fejlesztett területek: mozgásképzet, koordinációs pontosság.



2-4



10-25 PERC

Finommotorika



Komplexitás

Szerencse

DR. MAGYAR
SPIELE

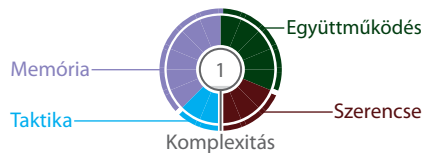
A TITOKZATOS VARÁZSTÓ

DER GEHEIMNISVOLLE ZAUBERSEE



Segítsetek a három varázslóinasnak és cicájuknak megszökni a gonosz varázsló kastélyából!

A négy figura a tavirózsákon lépked, de a gonosz varázsló bűbájt bocsátott néhány levélre, és azok foglyul ejtik a menekülőket, sőt, visszafelé is viszik őket! Szerencséjükre a tó lakói a segítségükre lehetnek, csak meg kell jegyezniük, melyikőjük hol lakik. Memória, taktika, varázslat!
Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidézés, felelősség.



5+



2-5



15 PERC

SIMLIS DONGÓ

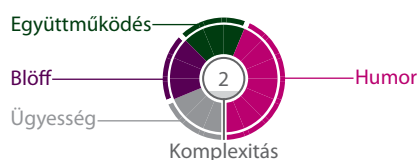
SCHUMMEL HUMMEL



Tilos csalni? Hát ebben a játékban nem. Sőt, ahhoz, hogy nyerj, csalnod is kell!

Egy vidám kártyajáték, amelyben a kártyákat „színre szín, számra szám” alapon lehet lerakni – kivéve a dongókat! Azokat bizony el kell tüntetni. Csak az örökacac észre ne vegye! És közben figyelni kell a pókokra, darazsakra is...

Kiemelten fejlesztett területek: mások érzéseinek és szándékának észlelése, megoldáskeresési sebesség, reakció.



7+



3-5



20-25 PERC



Elátkozott ez a kastély... vagy a kezem az? Megint nem sikerült elsőként a helyére ráznom a kalandor figuráját!

A Panic Mansion mókás ügyességi játék, amelyben a feladatkártyán szereplő tárgyakat – melyek száma nehézségi fokozatonként különböző – kell a kezünkben lévő 8 szobás kastély egyik szobájába „rázni” úgy, hogy a kastély többi lakója a szoba ajtaján kívül maradjon. És hogy melyik szoba az? Azt a következő kártya hátlapjának színe adja meg! Ki lesz a legügyesebb, akinek elsőként sikerül a feladat?

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció, logikai megoldás.

	6+
	2-4
	10-20 PERC



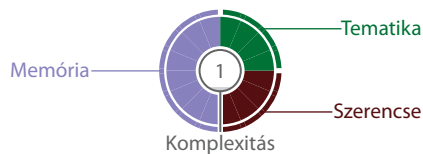
HAPPY BUNNY



Segítsetek a nyuszinak sok répát gyűjteni, de a legszebb répákat hagyjátok meg a kertésznek!

Ebben a legkisebbeknek készült játékban a játékosok egymás után dobnak és lépnek, majd a mező szerinti répákat a földből kihúzva megnézhetik. Az érett répa meg van rágva, azt a nyuszi(csapat) megtartja, de a többit vissza kell dugni. És ezeket jól fejben kell tartani, mert az ösvény rövid! A játék egymással versengve is játszható.

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidőzés.



	3+
	1-4
	15 PERC

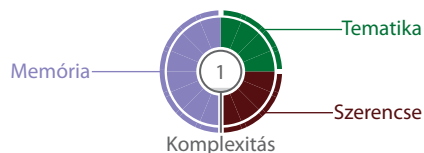
HOL VAN FARKAS ÚR? WHERE'S MR. WOLF?



Tereljétek be minden állatot a pajtába, mielőtt odaér a farkas!

Ebben a könnyed memóriajátékban a kicsiknek egyesével kell felfordítaniuk a virágkorongokat, és az alá bújt állatokat a megfelelő pajtába vezetni. Fejben kell tartaniuk, melyik pajtában ki van már benn, mert többen nem férnek be! A virágok alatt farkasok is bujkálnak, ha rátalálnak egyre, az éhes ordas eggyel közelebb lép a farmhoz.

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidőzés, felelősség.



	4+
	1-4
	10 PERC

KEEKEE



Keekee imádja a gyümölcsöt, és egész sokat elbír belőlük – csak le ne ejtsen néhányat!

A játékosok felváltva pakolnak finomabbnál finomabb gyümölcsöket az ügyes kis majom kezébe és fejére. Keekee tartja is őket, és kér még, amíg csak bírja, de végül elveszti egyensúlyát, és leejt néhányat. Hogy mikor? Ez csak a játékosok döntésén múlik, hisz ők választják ki, melyik végtagját terhelik tovább.
Kiemelten fejlesztett területek: koordinációs pontosság.



3+



1-6



10 PERC

Egyensúlyozás



Figyelem

Finommotorika

Komplexitás



PENGOLOO



Ki emlékszik, melyik pingvin melegíti a sárga tojást?

A két kocka mondja meg, milyen színű tojásokat kell megtalálni – két pingvint emelhet meg a játékos a dobása után. Ha megtalálta őket, a saját jégtáblájára költöztetheti a pingvineket – csak aztán nehogy a következő játékos továbbcsábítsa őket...

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidézés.



4+



2-4



10-15 PERC

Memória

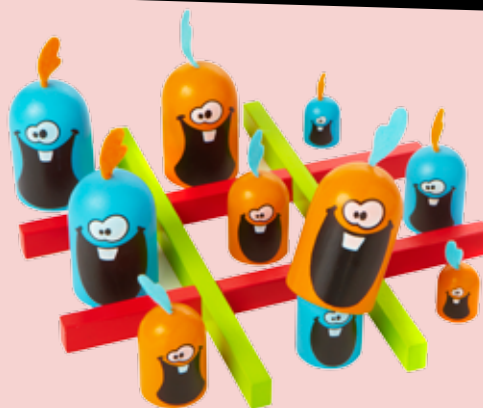


Szerencse

Komplexitás



GOBLET GOBBLERS



Az egyik legnépszerűbb logikai játék újabb verziója gyerekeknek!

Az amőbához hasonlóan itt is egy hármas sort kell kialakítanunk a pályán a saját színünkéből. De mi van akkor, ha eltüntethetem az ellenfelem bábit? A Gobblet Gobblersben az üreges bábuk egymásra helyezhetők, így a következő lépésnél jó, ha arra is emlékszünk, melyik bábu alatt milyen szín van!
Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, megőrzés.



5+



2



10 PERC

CLOUDS



Nyúl, gitár, repülőgép? Melyik gyerek találja meg hamarabb a felhők rajzait?

Egymással versengve kereshetik a gyerekek a felhők figuráit – ezúttal az asztalapon, nem az égen! Aki elsőként találja meg a nyuszifelhő két darabját, maga elé teheti, és aki a legtöbb felhőt gyűjti össze, az lesz a legügyesebb! Egy, a fantáziát megmozgató párkeresős játék a legkisebbeknek!
Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, megoldáskeresési sebesség.



4+



2-5



10 PERC

WHO DID IT?



Látjátok, itt a cicakártya – nem az én macskám piszkított a nappaliba! Szerintem a te nyuszid volt az!

Gyorsaságra és memóriára lesz szükségük a gyerekeknek ahhoz, hogy ebben a vidám kártyajátékban hamar megszabadulhassanak a lapjaiktól – és másra kenhessék a „balesetet”. Színes állatkártyák, gyors partik – garantált kacagás!

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, deduktív gondolkodás, felidézés.



6+



3-6



15 PERC



CUBEEZ



Két kocka és egy téglalap – mosolyalbum gyors ujjak között.

Versengés folyik a gyerekek között: ki tudja a kártyán lévő arcot leghamarabb kirakni a saját elemeiből? Mindenkinek ugyanaz a két kocka és téglalap van a keze ügyében, az oldalain különböző pillantásokkal, vigyorokkal – csak ügyesen kell forgatni őket, és már kész is a feladatkártyán szereplő arc. Fürgé ujjak, villám logika!

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



6+



2-4



10 PERC



MILYEN MESSZE VAN A CÉL?

STEPPITS



Hány lépésre van a játékmackó?

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!

Kiemelten fejlesztett területek: tapintás.



6+



2-8



10-20 PERC

RAJZOLJ A HÁTAMRA!

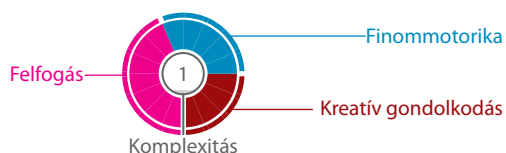
MAL MAL



Rajzolj a hátamra, én majd kitalálom! Barkochba és rajz? Hát persze!

A játékosok pontokat gyűjthetnek minden feladvánnyal, amit megfejtettek. Egyikük húz egy kártyát, és a rajta szereplő ábrát ujjával játéktársa hátára rajzolja. Ha ügyes volt, és sikerül kitalálni, mit alkotott, máris egy lépéssel közelebb kerül a végső győzelemhez!

Kiemelten fejlesztett területek: módszeres ellenőrzés, becslés.



4+



3-6



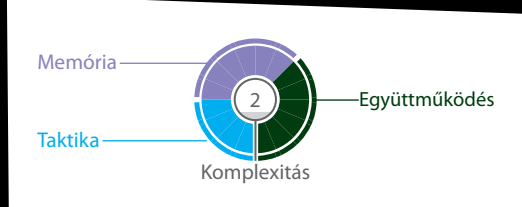
5-20 PERC



Vajon eljut Leo időben a fodrászhoz, vagy túl sokat cseveg az út mentén?

A kis oroszlán lassan ki se lát a sörénye alól. A játékosok feladata az, hogy végigvezessék a lefordított lapokból álló ösvényen a fodrászig – amíg az nyitva van. Ehhez azonban előbb fel kell fedezniük, melyik mezőn milyen állat rejtőzik, aztán emlékezni erre, és a megfelelő lapot kijátszva, idővesztés nélkül haladni tovább. *Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, következmények vállalása, esélykalkuláció.*

	6+
	2-5
	30 PERC

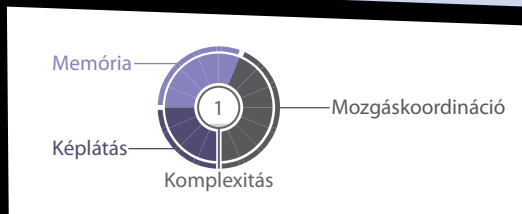


Másold le a Szívek földjén élő Upsz mozdulatait!

Ebben a memóriát és koncentrációt egyaránt fejlesztő játékban már a legkisebbek is részt vehetnek. Upsz álmában össze-vissza tekergette végtagjait, majd mikor felébredt, kártyákra rajzolta azokat, hogy mások is ráébredhessenek, mennyire jó mozogni! Csak követni kell a rajzokon lévő utasításokat: megfelelően keresztezni a lábakat, forgatni a fejet, két kézzel nyolcasokat leírni.

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

	8+
	2-6
	10-20 PERC



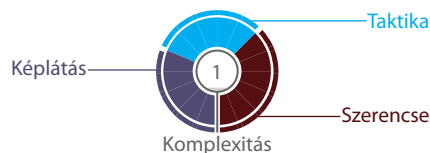
PIZZA MONSTERS



Kinek sikerül leghamarabb megetetnie a kis szörnyekkel a pizzáját?

A városba érkező szörnyek pizzát követelnek. Nyúlj a zsákba, és reménykedj, hogy sikerül azt a hozzávalót kihúzni, amiből van a pizzádon! Ha elfogyott a pizzád, kapsz egy kuktasapkát – és össze is állíthatod a következő pizzádat!

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség.



5+



2-8



30 PERC

EYE'N SPEED



No, a létra meg is van, de hol a polip? És vajon melyik ablakban lesz?

A játékosoknak a felcsapott feladatkártyán szereplő képet – vagy nehezebb verzióban képeket – kell forgatható korongjukon, azaz a korongot borító maszkon lévő három ablakban felfedezni. Hat játékverzió garantálja a szemet és agyat próbára tevő szórakozást.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, megoldás-keresési sebesség.



6+



2-6



10-15 PERC



RÖF-RÖF!
OINK!

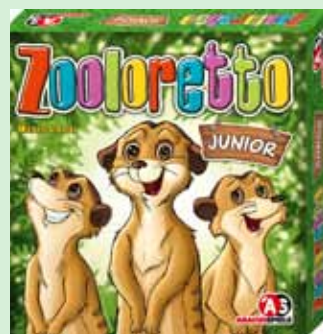
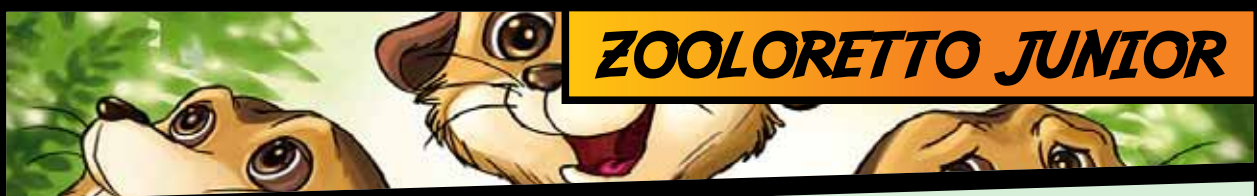


Figyeld a lapokat, keress egyformákat, és csapj le rájuk – de vigyázz a malaccal!

A játékosok egymás után fordítják fel a számozott állatkártyákat. Ha egyformák kerülnek egymásra, a leggyorsabban reagáló játékos a képen látható állat hangját kell, hogy utánozza, ezzel megszerezve a paklit – feltéve, ha a malackártya nem szól közbe...

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás.

	6+
	2-6
	15 PERC

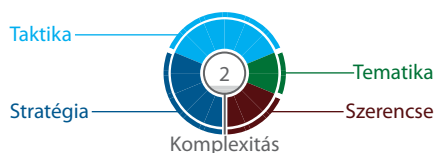


Állatkertépítés okosan – a Zooloretto könnyed verziójában!

A feladat: minél hívogatóbb állatkertet építeni sok-sok állattal! A játékosok az állatlapokat a közös készletbe helyezve, majd onnan jó ütemben megszerezve gyarapítják az állatállományukat, hogy megtöltsék a három kifutójukat. Vigyázz, minden további állatfaj pontlevonással jár!

Kiemelten fejlesztett területek: értékelés, esélykalkulálás, kombinációs készség.

	7+
	2-5
	30 PERC



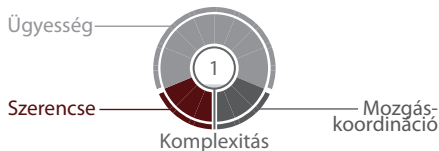
HASPÓK



Szabadítsd ki a rovarokat az alvó pókasszonyiség 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 összegyűjtötte csipeszével a feladat szerinti egy, kettő vagy három bogarat, már hátra is dőlhet, és nevetve figyelheti a többiek próbálkozását!

Kiemelten fejlesztett területek: gyorsasági koordináció.



4+



2-4



10 PERC

ZINGO!



Ki találja meg mind a kilenc képének a párját?

Minden játékos tábláján kilenc ábra szerepel – aki elsőnek megtalálja mindnek a párját, az nyert. De ez nem is olyan egyszerű! A piros automata minden nyomásra két műanyag lapocskát köp ki magából, és nem elég megtalálni a párt, a többieknél gyorsabban is kell, hiszen mindenki egyszerre játszik!

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



4+



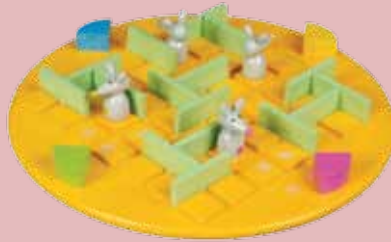
2-6



5 PERC



QUORIDOR KID



Egerek a labirintusban – ki eszik először a sajtból?

A Quoridor Classic játék fából készült, vidám verziója a fiatalabb korosztályt szólítja meg. Mindegyik egér a saját, színnel jelölt sajt szeletéhez igyekszik a túlóldalra, de ugyanúgy labirintusba kerülhet, amikor ellenfelei falapot tesznek az útjába. A játéktér kisebb, így a játékidő is lerövidült – a kedves figurákkal igazi családi szórakozás!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinációs készség.

	5+
	2-4
	10 PERC



TUTTI FRUTTI



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

A Gigamic kiadó ezúttal a legkisebbeknek szerez felejthetetlen perceket. A játékosok a két oldalukon más-más gyümölcsöt ábrázoló korongokból építenek tornyot maguk előtt, összeforgatva az egyforma lapocskákat. Kié lesz a legmagasabb? Megfigyelés, gyorsaság és rengeteg kacagás!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, megoldáskeresési sebesség.

	4+
	2-6
	10 PERC



DIFFERENCE



Itt minden a különbségekről szól, illetve sokkal inkább arról, hogy mennyire tudjuk észrevenni őket!

A Difference társasjátékban egy-egy gyönyörűen illusztrált kártyát kapunk, minden játékos ugyanazt – vagy mégsem? Két apró eltérés van minden egyes lappár között, és ezeket csak a legszemfülebbek tudják megtalálni. Amint megvan a kirakott laptól való két eltérés, a játékos a saját lapját a középső lap tetejére teszi, és jöhet a következő forduló. A lényeg az, hogy mi legyünk a legfürgébb és legélesebb szemű versenyzők!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, megoldáskeresési sebesség.

DIFFERENCE JUNIOR



A klasszikussá vált, eltéréskereső Difference – ezúttal a legifjabbaknak!

A Difference Junior vidám és színes képekkel állítja kihívás elé már az óvodások megfigyelőképességét is. Két nehézségi szinten kell a gyerekeknek megtalálniuk a saját és az asztal közepén lévő kártyák közötti két különbséget. A legügyesebb megfigyelő szabadul meg a leghamarabb a lapjaitól – és nyeri meg ezzel a játékot!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, megoldáskeresési sebesség.



Képlátás



Gyorsaság

Komplexitás



2-6



20 PERC

PICMIX



Fergeteges gyorsasági társasjáték praktikus fémdobozban!

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

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, rendszerezés és rendezés.



6+



2-6



20 PERC

Gyorsaság



Képlátás

Finommotorika

Komplexitás



SPECIFIC



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!

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



6+



2-10



20 PERC

Gyorsaság



Képlátás

Ismeret

Komplexitás



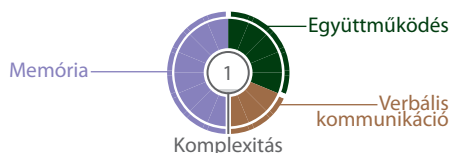
SZÖRNYSZEKRÉNY



Izgalmas kooperációs memóriajáték – már a legkisebbeknek is!

Nem kell félni az ágy alatt lakó szörnyektől – elég, ha bekergeti őket az ember a szekrénybe! Mármost igazából, hiszen a játékban valódi, csukható ajtajú kis szekrény is van! Csak egy kis odafigyelés és memória kell hozzá, hogy emlékezz, melyik szörnyecskét melyik játékkal is tudod becsalni a szekrénybe. Aztán persze el ne feledd jól rácsukni az ajtót!

Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidézés.



3+



1-6



10 PERC

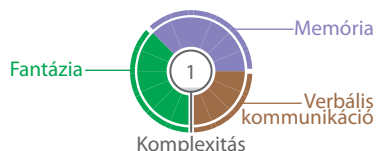
A KIS BORZ MESÉJE DER KLEINE SPRECHDACHS



A kis borz járja a világot, és mindenhol kalandba csöppen, ahol számos történetet gyűjtött már össze – idézd fel a történetét, és szerezd meg a legtöbb lapkát!

A gyermekek memóriáját fejlesztő társasjátékban a kis borz kalauzolja el a játékosokat a mesetáblák világában, ahol a húzott kis lapkák segítségével kell egy-egy történetet kitalálni. A játékosok ezt követően a memóriájukat tesztelhetik, mert a pontszerzéshez emlékezniük kell arra, mi is szerepelt a lefordított lapkákon.

Kiemelten fejlesztett területek: szociális nyitottság, megőrzés, lényegkiemelés, nyelvi kreativitás.



4+



2-5



15-40 PERC

COOKIES

ÚJ!



Osszátok be a dobókockák eredményét, hogy minden süti elkészüljön, mielőtt lejár az idő!

Össze kell fogniuk a kis cukrászoknak, hogy a sütőbe teli tálca kerüljön, és amíg azon sülnek a süti, a másikat is meg tudják tölteni! Három kocka áll rendelkezésükre, amelyek alapján a kekszetek kiválaszthatják (egyszerre csak egy formájút) vagy díszíthetik – közben az óra mutatója annyit halad, ahány kockát nem használnak fel! Okos kooperatív játék gyerekeknek, nyitható ajtajú sütővel!

Kiemelten fejlesztett területek: gazdaságosság, esélykalkulálás, felelősség



5+



2-4



30 PERC



DRAGORUN

ÚJ!



Öt színes sárkány fut versenyt – vajon ki melyiket szeretné elsőként a célba juttatni?

Vidám családi játék, amelyben mindenki két kockával dob, amit egyszer újradobhat, ha nem az ő sárkánya lép vele előre. De vigyázat, a második dobást kötelező végrehajtani – még akár az is lehet, hogy a saját sárkányunk utolsó helyre kerül vagy egy vetélytárs az élre. Ha feladjuk a reményt, akár színt is cserélhetünk – de az sem jár következmény nélkül...

Kiemelten fejlesztett területek: könnyedség, esélykalkulálás.



8+



2-5



20 PERC

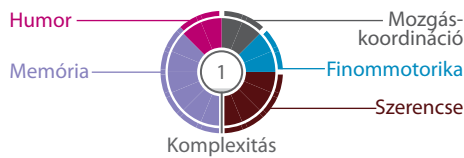


GIGI GNOMO



Szerezd meg a törpék kincsét – de ha nem vigyázol, Gigi Gnomo elvarázsol!

A játékosok a törpék erdejében sétálva kincsekre találhatnak. De egy rossz dobás, és a föld megnyílik a talpuk alatt, és varázslat foglyai lesznek: a kezük a fülcimpájukhoz ragad vagy az asztal körül kell futkározniuk. Hogy a bűbáj csak egy körig tart vagy a játék végéig... Kinek sikerül hazavinnie a kincset?
Kiemelten fejlesztett területek: megőrzés, felidézés.



	5+
	2-4
	15-25 PERC

EMOJITO!



Szegény Ferkó, mennyire szenved... Várjunk csak, lehet, hogy nem is szenved, hanem erőlködik?

Ebben a vidám játékban egymás után húzzuk a kártyákat, és utánozni kell a rajta lévő állatok érzelmeit, a többiek pedig fel kell ismerjék, mit is csinálunk. Utánoznunk hanggal és/vagy arckifejezéssel kell, attól függően, melyik mezőn állunk a bábunkkal!

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, mimika.



	7+
	2-14
	30 PERC

LOGIKAI TÁRSASJÁTÉKOK

VALAMI FONTOSAT AKARTAM MONDANI A LOGIKAI JÁTÉKOKRÓL...

MI TART VISSZA? FÉLSZ, HOGY NEM LESZ ELEG KEREK?

AMI AZT ILLETI, ELLENKEZŐLEG: CSAK GOLYÓK JUTNAK AZ ESZEMBE.

PEDIG A JÁTÉKOK NEM MIND GOLYÓK...

Ó, DEHOGYNEM!

KIZÁRT...

MARVIN, TE ÚGY MÉGIS MIT SZÓLSZ EHHEZ?

NEM A FORMA A LÉNYEG.

JÓ, HA MINÉL LETISZTULTABB A JÁTÉK.

SEMMIT. NEKEM NINCS VÉLEMÉNYEM.

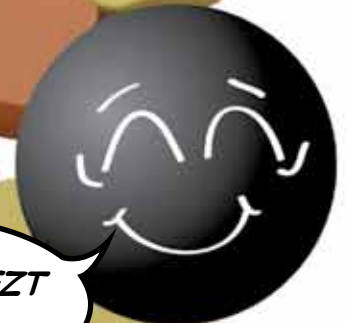
SŐT!

A HANGSÚLY A LOGIKAI KIHÍVÁSON VAN.

EGY JÓ JÁTÉK LEHET ABSZOLÚT KEREK...

ATTÓL MÉG, HOGY AMÚGY TELJESEN SZÖGLETES.

NA IGEN. PONTOSAN EZT AKARTAM MONDANI.



abalone®



Mensa 1990 (USA)

A klasszikus kiszorítós játék, amely lassan harminc éve bizonyítja, hogy nem lehet megunni!

Az Abalone egyszerű és nagyszerű, ahogyan az egy valamirevaló absztrakt logikai játéktól elvárható. A játékos a golyósortait tologatva igyekszik kilőni ellenfelét 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!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás, rugalmas gondolkodás.



7+



2



15-20 PERC



ÉSZVESZTŐ Útvesztő



Tervezz, építs, légy gyors és agyafűrt!

Ez a játék pontosan az, aminek látszik – egy észveszejtő labirintus! Hogy mitől olyan szórakoztató? Hát attól, hogy a játékosok szabadon építik meg az útvesztőjüket a mágneses szivacs elemekből, hogy aztán a táblát az ellenfelükével kicserélve megpróbálják gyorsabban végigvezetni a golyót a pályán a másiknál. A játék a logikától a térlátáson át a kézügyességig a legkülönfélébb készségeket fejleszti – de azért egy cseppnyi türelem sem árt hozzá...

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

	7+
	2
	20-30 PERC



Sárkánytojás



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

Ebben a magyar fejlesztésű társasjátékban egy hétszer hét lapkából álló pályán kell minél több pontot szerezniük a játékosoknak. Az alapjátékban az egyik fél a sorokban, a másik fél az oszlopokban gyűjti a pontjait, azonban minden lépésre oda kell figyelni, hiszen az ellenfélnek is ugyanez a célja, így akár mínuszba is lehet kerülni! A játék ráadásul számos módon variálható, így akár tizenketten is játszhatják. *Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás.*



8+



1-12



10 PERC

PENDE



Taktika és stratégia: kinek sikerül több ötszöggel pontot szerezni a szabadon maradt területek körül?

A játékosok közös képet raknak ki ötszög alakú játékelemekből (egy ilyen fa ötszög a pendé). Az ötszögek illesztésével nagyon érdekes mintázat alakul ki a forma szabályszerűségei miatt. A szabály magában az ötszögben rejlik! A játékosoknak csak 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 pendé tökéletesebb mintázattal vesz körbe.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinációs készség, rendezés és rendszerezés, kombinációs készség.



9+



2-4



20-40 PERC

Színvilág



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, hiszen együtt is építhetünk mozaikokat, de egymással versengve is gyűjthetünk találkozási pontokat a magunk építette alakzatokban. Fejleszti a színérzéklet, a térlátást és az esztétikai érzéklet. Aki jobban elmerülne szépség és a logika összefüggéseiben, az egy ismeretterjesztő füzetet is talál a dobozban.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, rendezés és rendszerezés, kombinációs készség.

	5+
	1-6
	10-60 PERC



LASER CHESS



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

A feladat egyszerű: a sarokban lévő lézertorony fényét úgy irányítani, hogy az ellenfél bábuja világítani kezdjenek – ezzel ki is löttük őket! A lézer útját tükrökkel kell kiépíteni, és minden körben egy tükrös tornyot kell elfordítani vagy lépni vele egyet. De figyelem, visszafelé is elsülhet a kapanyél: ha nem figyelünk, a kialakított tükörpályát az ellenfél is használhatja...

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás, logikai megoldás



8+



2



30 PERC

SWiSH



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

A játékosok célja, hogy az asztalra kirakott kártyákat úgy rakosgassák egymásra, hogy az adott színű alakzatok kiegészítsék egymást. A játék nehézségét az adja, hogy a lapokhoz nem nyúlhatunk hozzá, fejben kell őket forgatnunk, összepárosítanunk, hogy amikor a kezünkbe vesszük őket, már minden stimmeljen. *Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, gyorsasági koordináció, reakció.*

	8+
	2-8
	10 PERC



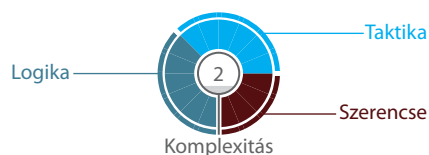
RUSH HOUR SHIFT



Korszakalkotó megújulás – a világ legismertebb és legnépszerűbb egyszemélyes logikai játéka két-személyes verzióval tér vissza!

A játékosok célja az, hogy kártyák segítségével mihamarabb átverekedjék magukat a reggeli dugón a szemközti oldalra. A saját vagy éppen az útban lévő autók mozgatása mellett azonban a 3 részre szabdalt pályát is eltolhatják a csúszkák mentén, egy pillanat alatt keresztülhúzva az ellenfél számításait... Merőben új kihívás egy régi kedvenctől!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás.



	8+
	2
	10-15 PERC



MATH DICE



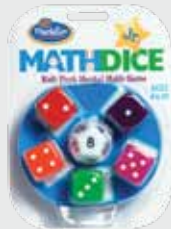
Ki számol a leggyorsabban? És ki a legpontosabban?

Két speciális, 12 oldalú kockával dobott számok szorzatát kell minél inkább megközelíteni a három hagyományos, 6 oldalú dobókocka értékeit felhasználva. Szorzás, osztás, gyökvonás, itt minden létező matematikai művelet megengedett! Versenyezz vagy játssz egymagad, a gyors fejszámolás így is, úgy is művészet!

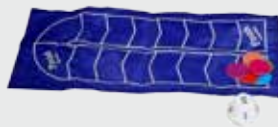
Kiemelten fejlesztett területek: számolás, műveletvégzési sebesség.

MATH DICE JR.

MATH DICE CHASE



6+



4-6

Gyorsan számold ki az eredményt, különben utolér a másik pár kocka!

Ebben a játékban két pár kocka indul körbe, ezek kidobott értékét kell összeszoroznunk. Ha nem sietünk eléggé, és a szemközti játékostól induló kockapárt hamarabb megkapjuk, mint az eredményt, kiesünk a játékból! Egy fejszámolás „forgó” társasjáték, ami partijátéknak sem utolsó! *Kiemelten fejlesztett területek: számolás, műveletvégzési sebesség.*

A számolás már alsóok számára is fejlesztő szórakozást nyújt.

A 12 oldalú kockával egy célszámot dobunk, majd az 5 darab hatoldalú kockával is gurítunk. A kapott számokat összeadhatjuk és kivonhatjuk egymásból, így kell a lehető leggyorsabban eljutni a célszámig. Egymás ellen is versenyezhetünk, de közösen is megoldhatjuk a feladatot.

Kiemelten fejlesztett területek: számolás, műveletvégzési sebesség.



8+



2-12



15 PERC

Műveletek



Komplexitás

Gyorsaság



QUARTO



QUARTO MINI



A Quarto olyan amőba, amelyben minden bábu mindenkié...

A játékosok feladata az, hogy a különböző tulajdonságú bábukat (szögletes vagy kör alakú, üreges vagy tömör, kicsi vagy nagy, sötét vagy világos) úgy helyezték el a táblán, hogy azok négy részből álló, összefüggő sort alkossanak – bármelyik tulajdonságuk szerint. A játék csavarja az, hogy a figurákat az ellenfelünktől kapjuk. Vajon ki lesz a legrükkösebb?

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás.



Logika



Komplexitás

Taktika



8+



2



15 PERC


QUORIDOR

QUORIDOR MINI


Csald törbe az ellenfeledet – és kerüld ki a csapdákat!

A feladat egyszerű: hamarabb kell átjutni a túloldalra, mint az ellenfél. Rádásul csak egy figurával. Akkor miért olyan nehéz? Mert minden lépés egy döntés: falat építeni vagy közelebb jutni a célhoz? Egyszerűnek hangzó szabályok, ez a játék mégis próbára teszi a logikát, a játékosok élvezetes párharcokat élhetnek meg – és akár négyen is játszható!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás.


8+

2, 4

15 PERC

Stratégia



Taktika

Logika

Komplexitás



PYLOS



PYLOS MINI



A Pylos kétszemélyes társasjátékban közös erővel kell piramist építenetek, ám a győztes mégis az lesz, aki a csúcsra tör, azaz felhelyezi az utolsó golyót a piramis tetejére.

A játék során a 4x4-es pályára kell felváltva elhelyezni a golyókat, majd ezt követően a játékosok már a golyókat egymásra pakolva építik tovább a piramist – vagy ha ügyesen taktikáznak, bonthatnak is belőle. A számos lehetőséget magában rejtő és rendkívüli taktikát igénylő játéknak amilyen egyszerűek a szabályai, olyan könnyen hozza lázba a játékosokat.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás.



Logika —  — Taktika
Komplexitás



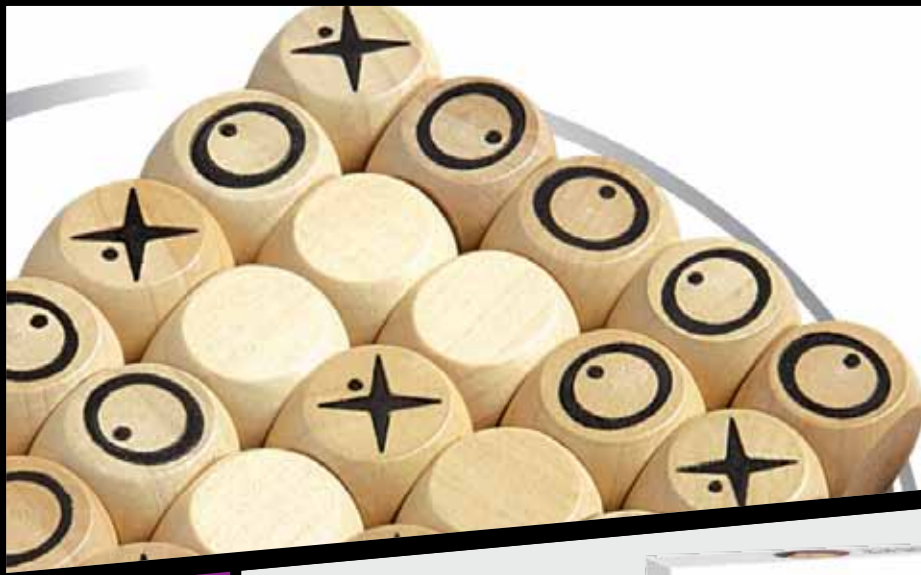
8+



2



15 PERC


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! Négyzetács helyett ugyanis valódi kockákból áll a pálya! A játékosok felváltva vesznek fel közülük egyet-egyét a tábla széléről, majd a saját jelükre fordítva visszahelyezik az imént megbontott sor végére, eltolva ezzel az egész sort – így teljesen megváltoztatva a pályát!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás.


8+

2-4

15 PERC

Logika



Komplexitás

Taktika



NMBR9



„Tetriszés matekórán” helyett „matek tetris közben”.

A játékosok különböző formájú számlapkákat illesztnek egymáshoz, próbálva olyan felületet kialakítani, amelyre aztán tovább építhetnek. Minél magasabbra raknak ugyanis egy lapot, annál nagyobb lesz annak a szorzója. Csakhogy a lerakási sorrendet nem ők döntik el! Tetris térben, számokkal.
Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás.



8+



1-4



20 PERC

CSŐRENDSZEREK LIGHT LINE



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! Egy könnyed, egyszerű kártyajáték, ami teret ad a taktikázásnak és tervezésnek!
Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció.



5+



1-8



10-15 PERC



SZÁGULDÓ ROBOTOK RICOCHET ROBOTS



	10+
	1-10
	30 PERC

Irányítsd a robotokat a célhelyre – de vigyázz, ha elindulnak, csak egy fal állítja meg őket!

A játékban úgy kell a robotokat irányítanunk a pályán, hogy azok faltól falig közlekedve a megfelelő pontra jussanak. A játékosok árgus szemmel figyelik a lehetőségeket, hiszen aki elsőként találja meg a megoldást jelentő útvonalat, az kapja meg a célkorongot. Egyedül vagy társaságban játszva egy a lényeg: minél gyorsabban átlátni ezt a logikai útvesztőt!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás.



MICRO ROBOTS

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

A bázis központi számítógépe meghibásodott – az egyetlen kiutat egy kis szerelőrobot jelenti! A játékosok feladata az, hogy a lehető leggyorsabban elnavigálják a két kocka által megjelölt helyre, de ez nem lesz egyszerű! A robot egyenes vonalban bármennyit léphet ugyan, de csak olyan mezőre érkezhetsz, aminek színe vagy értéke megegyezik az utolsó érintett mezőével.

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

	8+
	2-10
	20 PERC



BATTLE SHEEP



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

Mozogj taktikusan, és tartsd szem előtt, hogy a többi bárány célja akár az is lehet, hogy megakadályozzák a terjeszkedésedet. A döntés rajtad áll, a taktikus bárányok fűje mindig zöldebb!
Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás.



7+



2-4



15 PERC

KATARENGA



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

A Katarenga kétszemélyes absztrakt stratégiai játék, amelyben 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!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás, kombinativitás.



8+



2



20 PERC

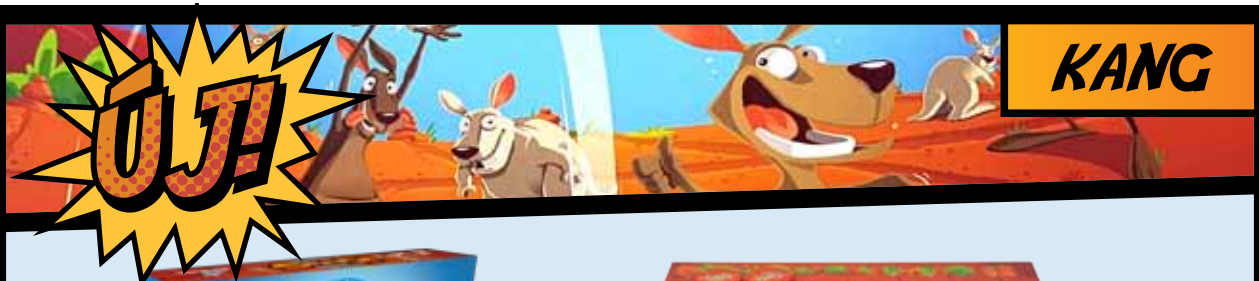


BRAIN CONNECT

Tologasd az útszakaszokat, de ne ész nélkül!

Ki ne emlékezne azokra a játékokra, ahol egy képet kell kirakni úgy, hogy a darabjait tologatjuk jobbra-balra egy műanyag keretben? Ebben a játékban ugyanilyen táblát kap minden játékos, de kép helyett útdarabok vannak a kis négyzeteken, és a feladatkártya szerinti pontokat kell összekötni – ki lesz a leggyorsabb? Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, logikai megoldás, gyorsasági koordináció.

	7+
	1-4
	15 PERC



KANG

Kicsi és nagy kenguruk vetélkednek, ki jut át hamarabb a tisztás másik oldalára.

A verseny nem a gyorsaságról szól: a furfangos állatok egymás hátán is lendületet vehetnek, sőt, el is pofozhatják a másikat az útból... A cél: három kenguruval átjutni a túloldalra. Nincs saját bábu: a következő körben ugyanis csak az az állat mozgatható, amelyik a legközelebb van a játékoshoz...

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

	7+
	2
	15 PERC



CSÓTÁNYPÁRBAJ

KAKERLAKEN DUELL



Blöffölős logikai párharc a nagyszerű Csótánypóker rovarjaival.

Az egyik játékos négy lapkával próbálja átverni ellenfelét, akinek ki kell találnia, melyik alatt mi rejlik. Ha helyesen tippelt, a csótány ugyanabban az oszlopban lép egyet a blöffölő felé, de ha elvétette, az ő irányába lép. Ha biztos a döntésében, meg is koronázhatja az egyik csótányt – így az rögtön kettőt lép. Amint egy rovar a tábla másik végére ér, a játék véget ér!

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, mások érzéseinek és szándékának észlelése.



8+

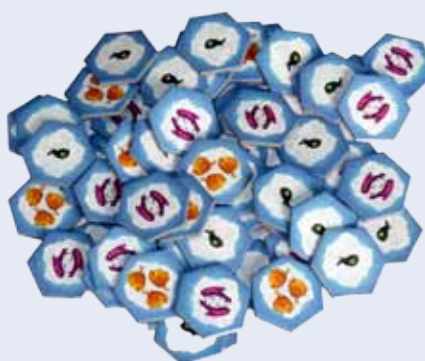


2



15-25 PERC

HALFOGÓCSKA



Falánk pingvinek vadásznak halakra a leszakadó jégablákon.

A játékosok több bábut irányítva lépkednek és gyűjtögetik a halakat a lapkákból kialakított pályán. Minden mezőt, amit elhagytak, magukhoz vesznek (a rajta lévő halakkal együtt), így csökkentve a játékkeret – és az ellenfelek lehetőségeit. Gyors játékmenet, egyszerű szabályok és egy csipetnyi taktika!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás.



8+



2-4



20 PERC



SEIKATSU



Festői szépségű virágok színes énekesmadarakkal – absztrakt stratégia a japán költészet köntösében.

A Seikatsuban a játékosok felváltva helyeznek le korongokat egy japán kertben, hogy virágokkal és madarakkal – étellel – töltsék azt meg. Mindenki saját magának próbál a virágsorokkal és madárcsapatokkal pontokat szerezni, de a már lerakott korongokkal a többiek is tervezhetnek. Minden csak annak a kérdése, a kert melyik oldaláról nézzük a kombinációkat...

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, rendezés és rendszerezés, kombinációs készség.

	10+
	1-4
	15-30 PERC



TA-KE



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

A Ta-ke egy absztrakt stratégiai párbaj, ahol a császári udvar különböző csoportjai más és más előnyökhöz juttatják az őket megbízásukba fogadó két főúr egyikét. Ha egy ronint veszünk el a palotaudvar közepén lévő 5 kupac egyikéből, azzal ellenfelünk következő választását befolyásolhatjuk, míg a földesúrral a már megszerzett samurájkorongjainkat oszthatjuk el újra.

Kiemelten fejlesztett területek: helyzetfelismerés, kombinációs készség, rugalmas gondolkodás

	10+
	2
	30 PERC




DVONN
GIPF

LYNGK


A gondolkodás legtisztább élvezete: a GIPF-projekt.

A kétszemélyes absztrakt játékok szerelmeseinek készült a GIPF-projekt: a XXI. század klasszikusaiban egyszerű szabályokon nyugvó, komoly elmélyedést igénylő stratégiai párharcokat élhetnek meg a játékosok.

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás.


13+

2

30-60 PERC



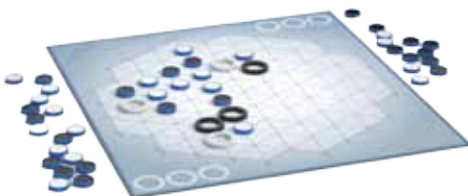
PÜNCT

TZAAR



YINSH

ZÉRTZ



13+



2



30-60 PERC

Logika



Stratégia

Taktika

Komplexitás



KARÁCSONYFA



Kié lesz a legszebb karácsonyfa? Ki díszíti fel a fenyőfáját a legügyesebben?

Mindegyik játékos a saját fáját díszíti ebben a játékban, és a választható lapok körbe-körbe járnak, így kerülnek a fára szaloncukrok, különböző formájú és színű díszek – no és persze a mézeskalácmember. Hogy mit hova raknak, az attól függ, milyen célt választottak arra a fordulóra, a fát ugyanis három ütemben díszítik fel. Ha pontozáskor valami nem úgy sikerült, ahogy terveztük, csak együnk meg egy linzert – és máris felcserélhetünk két lapot!

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



10+



2-4



30-45 PERC

EGYSZEMÉLYES LOGIKAI JÁTEKOK

AZON KÍSÉRLETEZEL, HOGYAN CSILLAPÍTSD LOGIKAI JÁTSZMÁK IRÁNTI ÉHSÉGED, HA ÉPP NINCΣ KIVEL JÁTSZANI? NOS, HADD MUTASSAM BE AZ EGYSZEMÉLYES JÁTEKOKAT!

SZÁMOSAK!

SZÍNESEK

**VEΣZÉL YESEN
ADDIKTÍVAK**

**ÉS SAJNOS
NEM EHE TŐK...**

AHOGY MONDOD!

HMPFBB-
MM-PHJF-
MMM!

HOGY
EL LEHET
KÖZTŰK
TÉVEDNI!

ANNYI VAN
BELŐLŰK...

ÉS MINDEGYIK
OFFLÁÁÁÁÁJN!



Ebben a népszerű logikai játékban bonbonokat próbálunk elhelyezni a tálcán úgy, hogy megoldjuk a rejtvényt.

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

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



8+



/

RIVER CROSSING

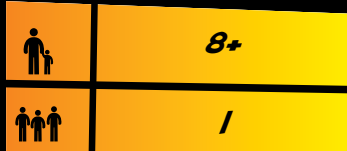


MEGÚJULT
KÜLSŐVEL!



Vezesd az utat rönktől rönkig, cipeld a pallókat, hogy kialakítsd az utat a folyón át – de vigyázz, mert ha túlbonyolítod, akár csávéba kerülhetsz!

Az izgalmas kirándulás során folyó kerül egy turista útjába, ami tele van éhes vadállatokkal, így az átúszás szóba sem jöhet. Még szerencse, hogy a parton van néhány farönk és palló, amikből remek átkelőt lehet építeni! Lehetünk kezdők vagy profik, a River Crossing mindenkinek nagyszerű logikai és stratégiai feladványt jelent. Ebben az új kiadásban a turista talpához mágnesesen tapadnak a rönkök.
Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinációs készség, logikai megoldás





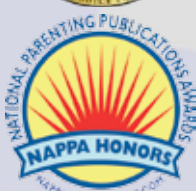
RUSH HOUR

CSÚCSFORGALOM



A csúcsforgalomban csak egy dolog jár az eszünkben: hogy végre sikerüljön kiszabadulni a dudáló autók tömegéből...

A Rush Hour logikai játékban is pontosan ez a cél, de ellentétben a valósággal, itt csak az eszünkre és a tér-látásunkra van szükség a sikerhez. A játék feladványaiban a játékos megpróbálja úgy tologatni a dugóban ragadt autókat, hogy végül a sajátjával zöld utat kapva sikerüljön kijutnia a kocsik gyűrűjéből.
Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, analitikus gondolkodás.



RUSH HOUR

CSÚCSFORGALOM



Segítsetek a fagyis autónak: ki kell jutnia a dugóból, mielőtt megolvad a szállítmánya!

A Rush Hour Juniorban egyszerűbb feladatokkal indulunk, játékosabb a csúcsforgalomban rekedt kocsik kialakítása és kevesebb a hosszú kamion – így könnyebb kiszabadítani a fagyis kocsit!
Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, analitikus gondolkodás.



/



RUSH HOUR KIEGÉSZÍTŐK



A népszerű logikai játék kiegészítőiben újabb játékelemek és feladványok várják a fejtorökre vágyókat.

A Rush Hour kiegészítőivel egy-egy újabb figura is játékba kerül, egy piros kabriótól a taxin át az extra hosszú limuzinig mindenféle újabb akadályokkal kell számolnunk a csúcsforgalomban. Minden kiegészítőben 40 új feladványt találhatunk, amelyek az új játékelemmel variálják a feladatot, minden egyes nehézségi szinten bővítve a megfejthető rejtvények repertoárját.

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, analitikus gondolkodás.

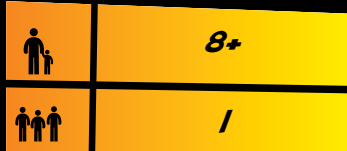
RUSH HOUR DELUXE



A Rush Hour az egyik legnépszerűbb logikai játék, ezért is született a Deluxe Edition, új feladványokkal és különleges játékelemekkel.

A Deluxe Edition a játék rajongóinak készült, hiszen nemcsak 60 vadonatúj feladványt tartalmaz, de újratervezett játékelemeket is, így sokkal elegánsabb játéktér fölött törhetjük a fejünket.

Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, analitikus gondolkodás.



CIRCUIT MAZE



Logikai játék, amelyben játszva ismerhetjük meg az áramkörök világát!

A Thinkfun, építve a hagyományaira, újabb labirintusjátékkal lep meg bennünket. A Circuit Maze a játékos tudomány világába visz minket: áramkört kell építenünk, és ha a feladványt sikeresen oldottuk meg, felvillanó lámpa a jutalmunk! A feladatkártya megmutatja az áramforrás és a cél helyét, valamint a tereptárgyakét – mindezt összerakva nekiállhatunk töprengeni. Hatvan, egyre nehezedő feladvány, kikerülendő akadályok, összekötendő vezetékek: kihívás gyerekeknek és felnőtteknek egyaránt!

Kiemelten fejlesztett területek: kombinativitás, technológiai ismeretek használata.



8+



1

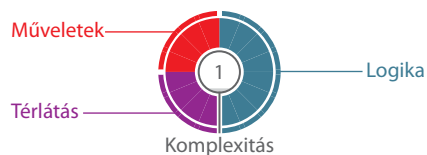
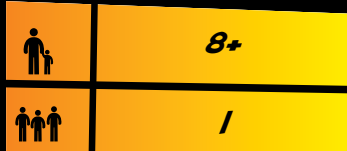
GRAVITY MAZE



Tervezz, építs, gondolkodj! Tornyokkal és golyókkal!

A Gravity Maze szó szerint a gravitációra épít. Színes, átlátszó tornyok segítségével kell egy apró fémgolyót a célba juttatni, csak hogy a tornyok a belsejükben csúszdákat vagy épp zsácutkákat rejtenek! Nagyon okosan kell hát elhelyezni és forgatni őket, hogy a saját súlyánál fogva haladó golyó sehol se akadjon el! A játék 60 feladatkártyát tartalmaz, 4 nehézségi szinten.

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, kombinativitás.



LASER MAZE



8+

Építünk labirintust – ezúttal tükrökből kell a lézer útját megépíteni!

A játékban a feladványkártyának megfelelően kell felraknunk a fix elemeket a táblára, majd a többi tükröt úgy kell elhelyezni, hogy a megtörő és irányt változtató lézersugár végül elérje célját. Ahogy nehezednek a feladványok, egyre meglepőbb megoldásokat kell találnunk.

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

LASER MAZE JR.



6+

Könnyedebb feladványok, vidám szórakozás a gyerekeknek!

Ugyanúgy tükrökkel kell a lézersugár útját kiépíteni, de a rögzített lézer és a műanyag falak gondoskodnak róla, hogy a lézer a játéktér falai között maradjon. Az előkészítés is könnyebb: a pálya méretével megegyező méretű lapokat a játéktér alá kell csúsztatni. *Kiemelten fejlesztett területek: technológiai ismeretek használata, logikai megoldás, analitikus gondolkodás.*



/



Hogyan lesz a hullámvasútpályák logikus felépítéséből szórakoztató feladat?

A Laser és 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!

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



SOLITAIRE CHESS



Sakk egyedül? A Thinkfun játékkal ez is lehetséges!

A sakk szabályainak megfelelően le kell ütni az összes bábút, míg végül csak egy marad – de csak ütni szabad, lépni nem! A pálya egy szabványos sakktábla negyede, a bábuk pedig nem tesznek ki egy teljes készletet, de a 60 feladvány így is a kezdőtől a profi szintig nyújt kihívást.

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



8+



1

CODE MASTER

2

3

4



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

Ebben a játékban a népszerű Minecraft világa elevenedik meg. A játéktéren parancsokkal kell irányítanunk avatárunkat, előre megadott instrukciók alapján, hogy kristályokat gyűjtsön össze és meghatározott logikai útvonalon a végpontba érjen. A megoldáshoz gyakorlatilag egy programot kell megírnia a játékosnak.

Kiemelten fejlesztett területek: rendezés és rendszerezés, algoritmikus gondolkodás.



8+



2

COLOR CUBE SUDOKU



Kilenc kocka, hat szín – félmillió megoldás.

A feladat egyszerűen hangzik: helyezd el a kockákat a tálcán úgy, hogy a hat színből csak egy maradjon minden sorban és minden oszlopban! A kis kockákat cserélgetheted és forgathatod kedvedre – de a megoldás nem olyan könnyű, mint gondolnád!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás.



8+



1



FIDGITZ



A cél egyszerű: a Fidgitz egyik oldala legyen fehér, a másik pedig kék. Ha megvan, nyertél!

A Fidgitzet minden létező irányba lehet csavarni, tekerni. Összekeverni egyszerű, de ha megpróbáljuk kirakni, rögtön rájövünk, hogy a golyók csuklói csak bizonyos irányokban mozognak, és az egyik helyes irányba mozgatásához egy másikat is el kéne forgatni, ami elfogat egy harmadikat... Nem könnyű kirakni, de letenni még nehezebb!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás.



8+



1



LUNAR LANDING



Juttasd célba az űrkapszulát – de csak a robotjaid segíhetnek!

Vissza kell juttatni a kapszulát az anyahajóba – amihez hibátlanul megtervezett útvonal kell. A kapszulát ütközésig mozgathatjuk, robotjaink állíthatják csak meg a mozgását. Segítségképpen őket is mozgathatjuk, de szintén csak ütközésig. A Thinkfun jól ismert logikai játékaiknak újabb gyöngyszeme, 40 feladvánnyal. Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás.



8+



1

WAVE BREAKER



Torlódás a tengeren – mutass utat a hullámok között!

A tenger ide-oda hullámzik, meg kell mutatnunk neki az utat a tornyosuló vízfalak között. Ha szükséges, akár arrébb is toihatjuk a hullámokat, Mózeshez hasonlóan. A feladat egyre nehezedik, és egyre több hajó tűnik fel a tengeren, blokkolva ezzel a hullámok mozgását. A Thinkfun újabb okos fejtörőgyűjteménye méltó párja a Csúcsforgalomnak.

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



8+



1

ÚJ!

KALEIDOSCOPE PUZZLE



Varázslatos kaleidoszkópalkotás – logikai alapon!

Mintha színes rózsaszabványokat kellene a játékosnak összeraknia – amit a feladatkártyák kérnek. Hogy melyik korongokat kell a hatból összekombinálni, hogy a kívánt szín jelenjen meg a megfelelő körökben – csak a logikán és a színek ismeretén dől el!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás



8+



/

Képlátás



Logika

Felismerés

Komplexitás



ÚJ!

COLOR FOLD



Egy színes kendő – 40 érdekes feladat: sikerül-e a hajtogatással a megfelelő színeket elrejtetni?

A kendő egy oldalán 16 szín van – vajon sikerül-e úgy hajtogatni, hogy a feladatnak megfelelő négyzetek tűnjenek el – és vele a kívánt színek kerüljenek elő a túoldalról? Egyszerűnek hangzik, de jó adag logika és több mozdulat előzetes megtervezése kell hozzá!

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



8+



/

Képlátás



Logika

Térlátás

Komplexitás



TIPOVER



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

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

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, kombinativitás, logikai ellenőrzés.



8+



/

AMAZE



A labirintusos játékok új generációja!

A rejtvényűjságok és foglalkoztató füzetek nagy kedvencei, a labirintusos fejtörők továbbfejlesztett változata a Thinkfun kiadótól! A játékos a speciális toll segítségével igyekszik kijutni az útvesztőből, menet közben félretolva a csapóajtószerűen mozgó akadályokat. Ezzel új utakat nyithat maga előtt, míg másokat bezár. De vigyázat: elég egy pillanatnyi figyelmetlenség, és az ember máris zsákutcában találja magát!

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, logikai ellenőrzés.

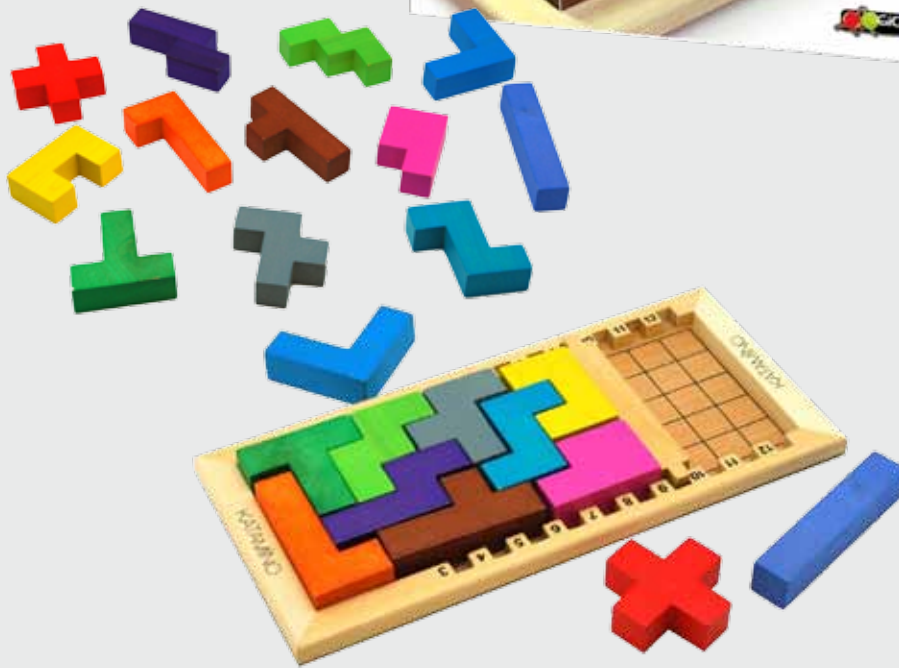


8+



/

KATAMINO



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

A fő cél a színes pentominókkal (öt kockából összeálló elemekkel) kitölteni egy adott területet. Ilyen egyszerű! Legalábbis addig, amíg az ember nem szembesül vele, hogy azt sem tudja, melyikkel kezdje a sort... A kitöltendő terület nagyságától függően lehet könnyű vagy nagyon nehéz a feladat, így gyerekeknek és felnőtteknek is remek választás! A feladványokat tartalmazó füzet nem csak 340 kihívás elé állít minket, de könnyed és színes feladatokat gyerekeknek – és egy csatateret akár két fő számára!

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



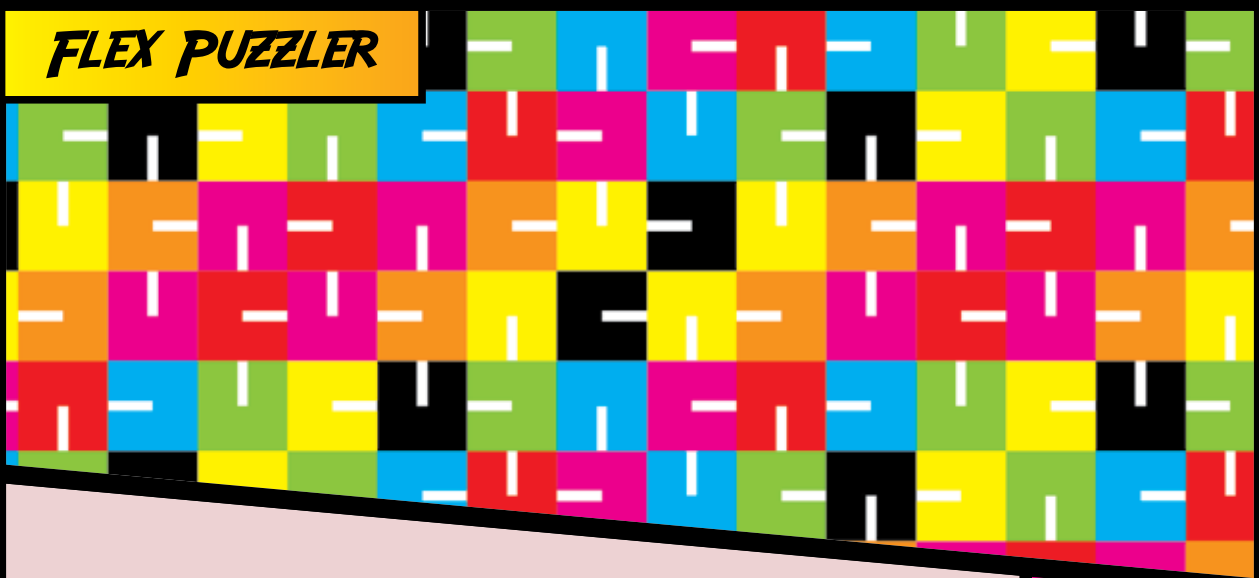
6+



1



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.

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, vizuális differenciálás.

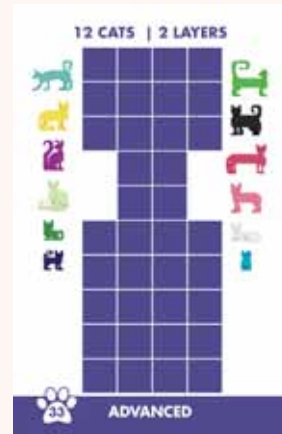


7+



/

CAT STAX



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



10+

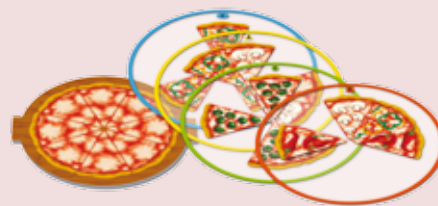


/



logicus
fit for challenge

PIZZA DIAVOLO



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

A négy feltétkorong egyes szeletei átlátszók, míg másokon különféle feltétek sülnek. A célunk az, hogy rájöjjünk: melyik korongot hogyan kell forgatnunk és milyen sorrendben kell egymásra tennünk, hogy a pizzára a rendelés szerinti finomságok kerüljenek. Pokolian okos egyszemélyes fejtörők!
Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás.



7+



/



logicus
fit for challenge

HOPPERS



Békák és szoliter – klasszikus fejtörő feladványos kiadásban!

A vízen szelíden ringatózó tavirózsák között békák heverésznek – amint az egyik átugrik egy másikon, az elsüllyed. Addig kell a békákkal átugrálni egymást, mígnem csak egy marad fenn a pályán. Ismerős feladat, gyors játékmenet, komoly kihívás – nem csak gyerekeknek!

Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, logikai megoldás.



5+



/

BALANCE BEANS



Egyensúly és matematika – játékos számolás kicsiknek és nagyoknak!

A feladat egyszerű: az összekapaszkodott babok mindegyikének más-más súlya van, mégis úgy kell őket felhelyezni a billenő mérlegre, hogy az egyensúlyban maradjon. Összeadás, kivonás és egy csipetnyi türelem – sikerül rájönnöd, mi hová is való?

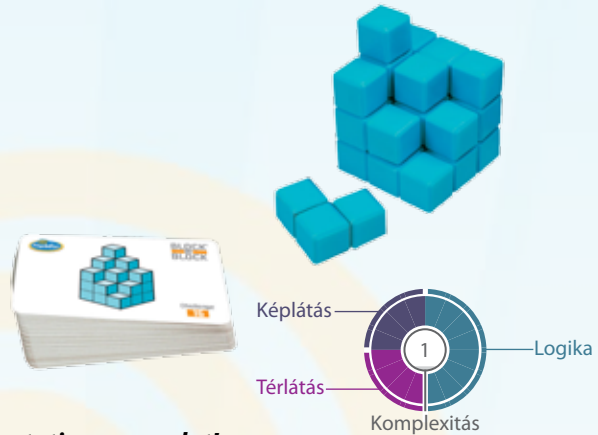
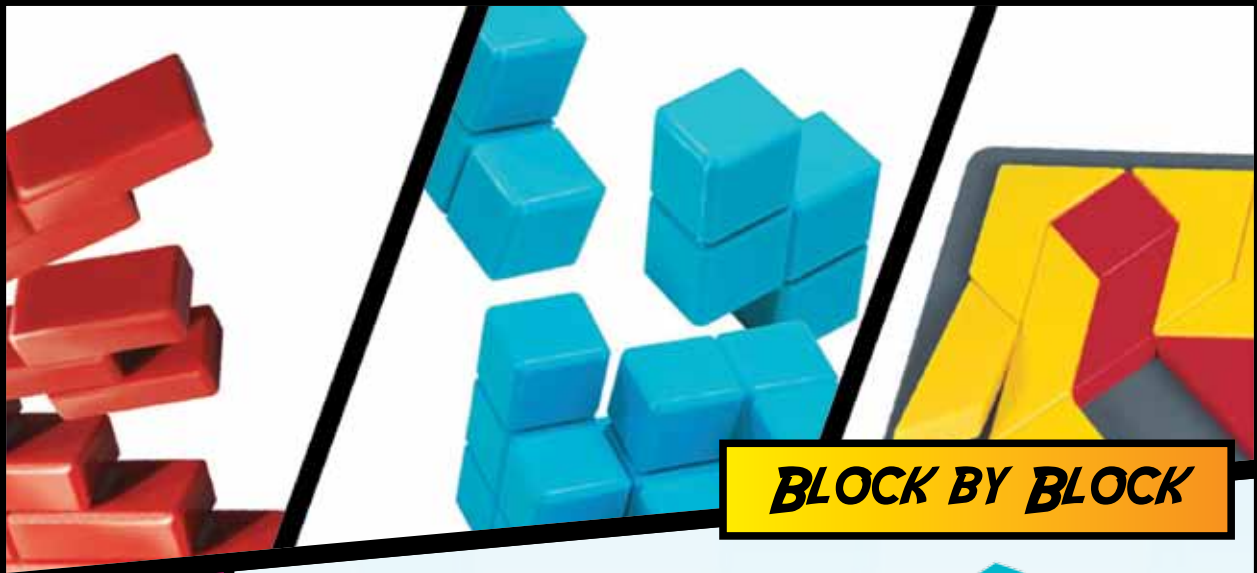
Kiemelten fejlesztett területek: analitikus gondolkodás, kombinativitás, logikai ellenőrzés.



5+



/

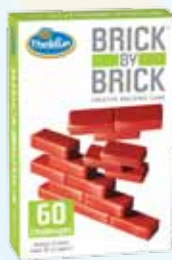


3D-s logikai építőjáték, ami garantáltan megoldoztatja az agyadat!

Logika, térlátás, türelem – ezeket teszi próbára a Block by Block játékos! Hét, időtálló műanyag kockákból álló térelem felhasználásával kell megépíteni a legkülönfélébb háromdimenziós építményeket. 60 feladvány, 4 nehézségi szint, és egy hordozósák, amiben bárhová magaddal viheted!

Kiemelten fejlesztett területek: térbeli orientáció, vizuális differenciálás.

BRICK BY BRICK



Kőművespalánták, figyelem!

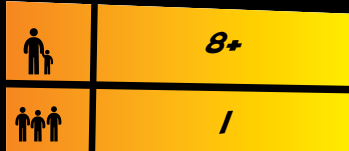
A téglafalépítés még sosem volt ilyen szórakoztató! A játékos feladata az, hogy minél hamarabb felépítse a kártyán látható falat a rendelkezésére álló téglaszakaszokból. A változatosságot a szokásos módon 60 feladvány jelenti, kezdőtől a profi nehézségi szintig.

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

SHAPE BY SHAPE

Tangramszerű logikai játék 60 feladvánnyal.

A játék egyszerű: a tangramelemek felhasználásával kell minél hamarabb kirakni a választott feladatkártyán szereplő ábrát a táblán. A hordozósáknak és a praktikus fióknak köszönhetően – amelyben a kártyák kaptak helyet – utazáshoz is kiváló választás.



BABUSHKA



Matrjoskaépítés a jégen – csúszós logikai feladványok!

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

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

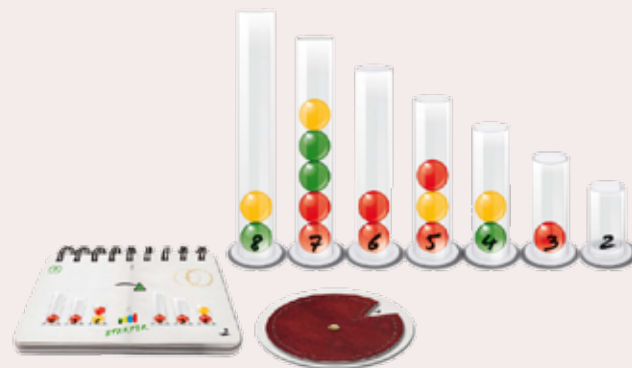


8+



/

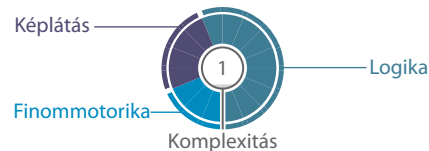
PROF. MARBLES



Sok az üvegcsé és a képlet – ki segít a megfelelő vegyszert kikeverni?

7 kémcső, 15 színes golyó – logika és kezűgyesség! A játékosnak nincs más dolga, mint a golyókat az egyik kémcsőből a másikba öntögetni, hogy a profnak a kérése szerinti vegyszereket adhassa a kezébe. 60 egyre nehezebb képlet, rengeteg élvezetes fejtörés.

Kiemelten fejlesztett területek: vizuális differenciálás, logikai megoldás.



7



/



MONSTER BRUNCH



A szörnyvilág krémje vacsorára készül – de senki nem örül, ha nem a megfelelő helyre ül!

Frankenstein, a múmia és a vérfarkas ünnepre készülnek, de nem mindenki szeret mások mellett ülni. Tíz hely az asztal körül, és a játékosnak kell kilogikázni, melyik meghívott hova kerül, ha minden feltételnek eleget tesz: ki kivel szemben üljön, ki ne kerüljön mellé balra vagy jobbra, és ki ne üljön egyedül.
Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, analitikus gondolkodás.

	7+
	/



logicus
fit for challenge



ARCHELINO



Minden állatnak jut hely Noé bárkáján? Már óvodás kortól játszható logikai játék!

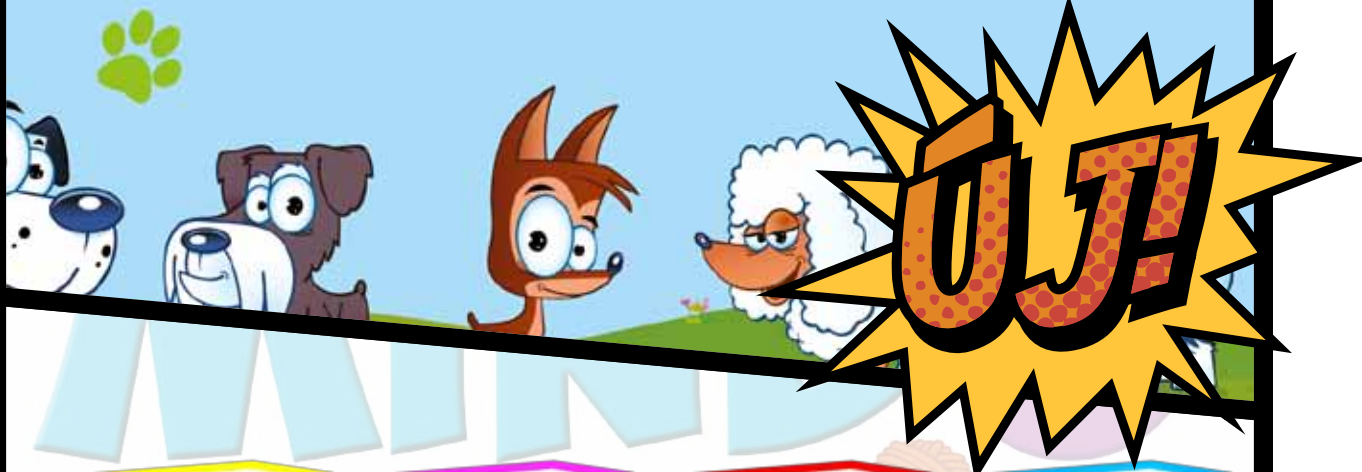
Mindenki ismeri Noé történetét, aki hatalmas bárkájára fogadta az állatokat, hogy megmeneküljenek a mindent elárasztó özönvíztől – de vajon milyen sorrendben léphetnek a hajóra? Ha ügyes vagy, a feladatkártyák utasításait követve biztosan megtalálod a választ! Igényes, fából készült figurák és hajó, valamint 60 feladvány 4 nehézségi szinten garantálja, hogy Noé bárkája nem csak egyszer kerül elő!
Kiemelten fejlesztett területek: rendezés és rendszerezés, kombinativitás, logikai ellenőrzés.

	4+
	/



logicus
fit for challenge

MINDO



Kutya, cica, robot, unikornis – melyik gyerek segít nekik?

A Mindo játéksalád négy tagja egy-egy feladatgyűjtemény a legkisebbeknek. Minden feladatkártyán csak egy kiemelt figura áll, rajta kívül színes négyzetek segítenek a többi szereplő helyét megtalálni. Ha tetszik a kicsiknek a játék, akár egymás ellen is versenyezhetnek a különböző témájú dobozok segítségével. Kiemelten fejlesztett területek: logikai megoldás, analitikus gondolkodás.



Felismerés



Komplexitás

Logika



5+



/

KIADÓNKÉNTI TERMÉKVÁLASZTÉK



ABACUS SPIELE



ÚJ!

**MINDENKI A FEDÉLZETRE!
ALLES AN BORD!?**

	7+		4011898041811
	2-4		190 X 275 X 67
	30 PERC		86, OLDAL



BLINDES HUHN EXTREM

	8+		4011898081657
	3-5		96 X 123 X 20
	20 PERC		



CACAO

	8+		4011898041514
	2-4		276 X 190 X 68
	40-45 PERC		



CACAO: CHOCOLATL

	8+		4011898061628
	2-4		130 X 190 X 60
	40-45 PERC		



ÚJ!

**CACAO: DIAMANTE
KIEGÉSZÍTŐ**

	8+		4011898061727
	2-4		130 X 190 X 60
	60 PERC		



COLORETTO

	9+		4011898080315
	2-5		96 X 123 X 20
	30 PERC		81, OLDAL



JOLLY & ROGER

	8+		4011898061635
	2		200 X 200 X 45
	20 PERC		86, OLDAL



**LÉGYCSAPÓ
FLIEGEN KLATSCHEN**

	6+		4011898080414
	2-8		96 X 123 X 20
	15 PERC		



LEO

	6+		4011898041613
	2-5		190 X 275 X 67
	30 PERC		173, OLDAL



LIMES

	8+		4011898061413
	1-2		200 X 200 X 45
	20-30 PERC		



**MAHARAJA
DAS VERMÄCHTNIS DES MAHARAJA**

	10+		4011898081640
	2-4		96 X 123 X 20
	30 PERC		



MAMMA MIA!

	8+		4011898089882
	2-5		96 X 123 X 20
	30-40 PERC		93, OLDAL



MAMMUZ

	7+		4011898081510
	3-7		96 X 123 X 20
	15-20 PERC		



MICRO ROBOTS

	8+		4011898061611
	2-10		130 X 130 X 40
	30-40 PERC		197, OLDAL



Nمبر 9

	8+		4011898041712
	1-4		190 X 275 X 67
	20 PERC		196, OLDAL



ÚJ!

PARTY BUGS

	8+		4011898081817
	2-6		96 X 123 X 20
	15 PERC		85, OLDAL



ÚJ!

PIZZA MONSTERS

	5+		4011898041828
	2-8		190 X 276 X 68
	30 PERC		174, OLDAL



RÖF-RÖF! OINK!

	6+		4011898081411
	2-6		96 X 123 X 20
	15 PERC		175, OLDAL



SAJTVADÁSZAT ALLES KÄSE!

	6+		4011898081312
	2-6		96 X 123 X 20
	15 PERC		



SOLE MIO!

	10+		4011898080438
	2-8		96 X 123 X 20
	30 PERC		



SZÁGULDÓ ROBOTOK RICOCHET ROBOTS

	10+		4011898031317
	1-10		295 X 295 X 70
	30-40 PERC		197, OLDAL



ZOOLORETTO

	8+		4011898030716
	2-5		297 X 297 X 70
	45 PERC		80, OLDAL



ZOOLORETTO PÁRBAJ ZOOLORETTO DUELL

	8+		4011898061734
	2		200 X 200 X 45
	20 PERC		81, OLDAL



ZOOLORETTO JUNIOR

	7+		4011898041621
	2-5		231 X 231 X 46
	30 PERC		175, OLDAL



ZOOLORETTO KOCKAJÁTÉK ZOOLORETTO WÜRFELSPIEL

	7+		4011898061215
	2-4		130 X 130 X 40
	15 PERC		80, OLDAL



ADLUNG SPIELE



ÁLLATSEREG MANYMALS

	4+		4013754061032
	2-6		90 X 60 X 21
	10-20 PERC		



CŐRENDSZEREK LIGHT LINE

	5+		4013754131025
	1-8		90 X 60 X 21
	10-15 PERC		196, OLDAL



FLIX MIX

	6+		4013754041010
	2-4		90 X 60 X 21
	10-30 PERC		



KAPD EL! NIMMIT

	4+		4013754151054
	2-6		90 X 60 X 21
	10-15 PERC		



KATICA ÉS TÁRSAI MARIENKÄFER UND SO

	3+		4013754111034
	2-6		90 X 60 X 21
	10-15 PERC		



KINÉL VAN? WER HAT'S?

	4+		401504760403
	3-5		90 X 60 X 21
	30 PERC		




KIS KIRÁLYFI ÉS BARÁTAI DER KLEINE KÖNIG UND SEINE FREUNDE

	3+		4013754131018
	2-4		90 X 60 X 21
	10-15 PERC		




MENNYI MINDEN! VIELE DINGE

	3+		4013754031059
	2-8		90 X 60 X 21
	5-20 PERC		




MI HIÁNYZIK INNEN?
WAS FEHLT DENN DA?

	3+		4013754001038
	2-8		90 X 60 X 21
	5-20 PERC		




MILYEN MESSZE VAN A CÉL?
STEPPITS

	6+		4001504760366
	2-8		90 X 60 X 21
	10-20 PERC		172, OLDAL




RAJZOLJ A HÁTAMRA!
MAL MAL

	4+		4013754021043
	3-6		90 X 60 X 21
	5-20 PERC		




SZELLEMEK ÉS KÍSÉRTETEK
GEISTER & GESPENSTER

	5+		4013754041027
	2-6		90 X 60 X 21
	10-30 PERC		




TURN AROUND

	6+		4013754161046
	2-4		90 X 60 X 21
	5 PERC		




UPSZ, TE IS MEG TUDOD CSINÁLNI?
OUPS DAS KANNST DU AUCH!

	2+		4013754041041
	2-8		90 X 60 X 21
	10-30 PERC		173, OLDAL



VARÁZSLATOS ERDŐBEN
IM MÄRCHENWALD

	5+		4013754001021
	1-8		90 X 60 X 21
	20-30 PERC		




ZWEINS

	6+		4013754131032
	2-6		90 X 60 X 21
	10-15 PERC		



A-GAMES




ŠAKURA

	10+		5992323230033
	2-6		190 X 270 X 70
	20-45 PERC		52, OLDAL




ASMODEE




ŐRIÁS SZTORIKOCKA

	6+		91037131300
	1-20		162 X 162 X 63
	20 PERC		138, OLDAL




ŐRIÁS SZTORIKOCKA CSELEKVÉSEKKEL

	6+		91037567970
	1-20		162 X 162 X 63
	20 PERC		138, OLDAL




ŐRIÁS SZTORIKOCKA KALANDOKKAL

	6+		91037567581
	1-20		162 X 162 X 63
	20 PERC		138, OLDAL




SZTORIKOCKA - ANIMALIA

	6+		91037567604
	1-20		27 X 70 X 30
	10 PERC		



SZTORIKOCKA - CLUES

	6+		91037273000
	1-20		27 X 70 X 30
	10 PERC		



SZTORIKOCKA - ENCHANTED

	6+		91037273024
	1-20		27 X 70 X 30
	10 PERC		

**SZTORIKOCKA - EXPLORE**

	6+		91037273901
	1-20		27 X 70 X 30
	10 PERC		

**SZTORIKOCKA - FRIGHT**

	6+		91037567598
	1-20		27 X 70 X 30
	10 PERC		

**SZTORIKOCKA - INTERGALACTIC**

	6+		91037273062
	1-20		27 X 70 X 30
	10 PERC		

**SZTORIKOCKA - MEDIC**

	6+		91037273086
	1-20		27 X 70 X 30
	10 PERC		

**SZTORIKOCKA - MEDIEVAL**

	6+		91037843784
	1-20		27 X 70 X 30
	10 PERC		

**SZTORIKOCKA - MYTHIC**

	6+		91037567611
	1-20		27 X 70 X 30
	10 PERC		

**SZTORIKOCKA - POWERS**

	6+		91037843807
	1-20		27 X 70 X 30
	10 PERC		

**SZTORIKOCKA - PREHISTORIA**

	6+		91037273048
	1-20		27 X 70 X 30
	10 PERC		

**SZTORIKOCKA - RAMPAGE**

	6+		91037273925
	1-20		27 X 70 X 30
	10 PERC		

**SZTORIKOCKA - RESCUE**

	6+		91037843692
	1-20		27 X 70 X 30
	10 PERC		

**SZTORIKOCKA - SCORE**

	6+		91037273109
	1-20		27 X 70 X 30
	10 PERC		

**SZTORIKOCKA - STRANGE**

	6+		91037273888
	1-20		27 X 70 X 30
	10 PERC		

**SZTORIKOCKA BATMAN**

	6+		91037567628
	1-20		110 X 210 X 55
	20 PERC		139, OLDAL

**SZTORIKOCKA BOLONDOS DALLAMOK**

	6+		91037843746
	1-20		110 X 210 X 55
	20 PERC		139, OLDAL

**SZTORIKOCKA DR. WHO**

	6+		91037843753
	1-20		110 X 210 X 55
	20 PERC		139, OLDAL

**SZTORIKOCKA SCOOPY DOO**

	6+		91037843739
	1-20		110 X 210 X 55
	20 PERC		139, OLDAL


**BLUE ORANGE****BATTLE SHEEP**

	7+		3770000904178
	2-4		267 X 267 X 51
	15 PERC		198, OLDAL

**BIG BAZAR**


	6+		3770000904710
	3-6		180 X 180 X 40
	15 PERC		151, OLDAL






BLUFF YOU!

	8+		180 X 180 X 50
	3-5		70 X 27 X 30
	5-20 PERC		




UJI! **BRAIN CONNECT**

	7+		803979066004
	1-4		265 X 265 X 60
	15 PERC		151, OLDAL




BRIX

	7+		3770000904390
	2		265 X 265 X 45
	10-15 PERC		




CHICKYBOOM

	4+		3770000904253
	2-5		241 X 241 X 57
	10 PERC		




UJI! **CLOUDS**

	4+		3770000904741
	2-4		78 X 120 X 45
	10 PERC		170, OLDAL




COPY OR NOT COPY?

	7+		3770000904505
	2-6		130 X 130 X 70
	15 PERC		150, OLDAL




UJI! **CUBEEZ**

	6+		3770000904949
	2-4		70 X 27 X 30
	10 PERC		171, OLDAL




UJI! **DR. BEAKER**

	8+		3770000904727
	2-4		265 X 265 X 60
	15 PERC		98, OLDAL




UJI! **EYE'N SPEED**

	6+		3770000904789
	2-6		180 X 180 X 40
	10-15 PERC		174, OLDAL




FLASH!

	7+		3770000904246
	2-6		152 X 76 X 51
	10-20 PERC		




UJI! **FLOOPING**

	6+		3770000904956
	1-20		180 X 180 X 50
	10 PERC		156, OLDAL




GOBBLET GOBBLEERS

	5+		3770000904369
	1-20		240 X 240 X 55
	5-10 PERC		170, OLDAL




UJI! **HAPPY BUNNY**

	3+		3770000904802
	2-4		240 X 240 X 55
	15 PERC		168, OLDAL




UJI! **KANG**

	7+		3770000904611
	2		265 X 265 X 45
	15 PERC		199, OLDAL




KEEKEE

	3+		3770000904536
	1-6		240 X 240 X 55
	10 PERC		169, OLDAL




UJI! **KINGDOMINO: AGE OF GIANTS**

	8+		3770000904956
	2-5		130 X 265 X 60
	15-20 PERC		72, OLDAL




KING'S GOLD

	8+		3770000904277
	2-6		152 X 114 X 38
	15 PERC		




UJI! **MAKI STACK**

	7+		803979063003
	4-6		264 X 264 X 58
	15 PERC		156, OLDAL




UJI! **MINDO**






	5+		3664824000003
	1		80 X 120 X 40
	PERC		226, OLDAL










NADA!


	7+		4260071900531
	2-4		146 X 76 X 65
	10 PERC		









NEW YORK 1901			
	8+		3770000904345
	2-4		300 X 300 X 72
	30-60 PERC		










NUTZI!			
	8+		3770000904819
	2-4		200 X 200 X 50
	20-30 PERC		94, OLDAL










OKYA			
	7+		3770000904093
	2		105 X 105 X 30
	10-20 PERC		










PENGOLOO			
	4+		3770000904321
	2-4		240 X 240 X 55
	10-15 PERC		169, OLDAL









PRINCESS LEGEND			
	8+		3770000904734
	3-8		110 X 180 X 38
	30 PERC		122, OLDAL










QUIZOO			
	6+		3770000904604
	2-8		130 X 130 X 70
	15 PERC		150, OLDAL









RINGS UP!			
	6+		3770000904307
	2-6		180 X 180 X 50
	20 PERC		









ROLLING BANDITS			
	8+		3664824000010
	2-4		180 X 180 X 50
	30 PERC		87, OLDAL









SUSHI DRAFT			
	8+		3770000904222
	3-5		102X 152 X 25
	10-15 PERC		










TOP THAT!			
	7+		3770000904468
	2-4		265 X 265 X 70
	10-15 PERC		










VROOM VROOM			
	4+		3770000904444
	2-4		240 X 240 X 55
	10-15 PERC		








HOL VAN FARKAS ŰR? WHERE IS MR. WOLF?			
	4+		803979061009
	1-4		240 X 240 X 55
	10 PERC		168, OLDAL










WHO DID IT?			
	6+		3770000904994
	3-6		80 X 120 X 40
	15 PERC		171, OLDAL




ZIMBOS!			
	3+		3770000904543
	1-4		240 X 240 X 55
	10 PERC		

CLEVERGREEN




KARÁCSONYFA			
	6+		5999887928000
	3-6		220 X 340 X 55
	15 PERC		204, OLDAL

DELTA VISION




A HÁROM KISMALAC			
	7+		3760175511677
	2-5		170 X 250 X 65
	20-40 PERC		




ÚJ!

A JÓ, A ROSSZ ÉS A MUNCHKIN			
	10+		9789633951309
	3-6		192 X 251 X 20
	90 PERC		134, OLDAL




ÚJ!

ÁLMODJ HÁTI!			
	7+		9789633951583
	2-8		170 X 240 X 56
	15-20 PERC		122, OLDAL




ÁT A SIVATAGON			
	10+		9781589942141
	2-5		261 X 199 X 67
	15-40 PERC		




ÚJ!

BALI			
	10+		8718026302375
	2-4		189 X 263 X 65
	45 PERC		52, OLDAL




ÚJ!

BLOOD RAGE			
	14+		9789633951712
	2-4		309 X 309 X 106
	60-90 PERC		38, OLDAL




ÚJ!

BLOOD RAGE 5. JÁTÉKOS KIEGÉSZÍTŐ			
	13+		889696007742
	2-5		315 X 195 X 43
	60-90 PERC		39, OLDAL




ÚJ!

BLOOD RAGE ASGARD ISTENEI KIEGÉSZÍTŐ			
	13+		889696007759
	2-4		120 X 160 X 40
	60 PERC		39, OLDAL




ÚJ!

BLOOD RAGE MIDGARD SÁMÁNJAI KIEGÉSZÍTŐ			
	13+		889696007766
	2-4		212 X 131 X 43
	60-90 PERC		39, OLDAL




BRITANNIA			
	12+		9781589942417
	3-5		297 X 297 X 75
	240-480 PERC		




ÚJ!

CHARTERSTONE			
	14+		653341027603
	1-6		295 X 295 X 95
	45-75 PERC		29, OLDAL




ÚJ!


CHARTERSTONE RECHARGE PACK			
	14+		653341027603
	1-6		295 X 230 X 42
	45-75 PERC		29, OLDAL




CITADELLA			
	10+		841333102067
	2-8		254 X 254 X 51
	30-60 PERC		74, OLDAL



DRAKON			
	14+		9781616614348
	2-6		257 X 257 X 51
	20-60 PERC		




ELDRITCH HORROR			
	14+		9781616617660
	1-8		297 X 297 X 70
	120-240 PERC		33, OLDAL




ÚJ!

ETHNOS			
	14+		9786155228360
	2-6		300 X 300 X 60
	45-60 PERC		32, OLDAL



ÚJ!

FALLOUT			
	14+		9789633951545
	1-4		297 X 297 X 70
	120-180 PERC		42, OLDAL



ÚJ!

FELKELŐ NAP			
	13+		9789633951668
	3-5		325 X 325 X 123
	90-120 PERC		36, OLDAL

**FÖZTOGATÓK**

	10+		9789633950180
	2-6		100 X 195 X 35
	15-30 PERC		131, OLDAL

**HÁBORÚK KORA**

	14+		9781616618353
	2-6		125 X 125 X 40
	15-40 PERC		

**GREAT WESTERN TRAIL
A NAGY WESTERN UTAZÁS**

	12+		4250231711145
	2-4		297 X 297 X 70
	70-150 PERC		26, OLDAL

**HADURAK**

	12+		9781589942820
	2-6		297 X 297 X 75
	240-480 PERC		

**HARC ROKUGANÉRT**

	14+		9789633950166
	2-5		255 X 255 X 51
	60-90 PERC		44, OLDAL

**IGENIS, SÖTÉT NAGYÚR!**

	9+		9789639679177
	4-10		193 X 101 X 33
	25-50 PERC		130, OLDAL

**ISLA DORADA**

	10+		9781616610142
	3-6		297 X 297 X 75
	40-60 PERC		74, OLDAL

**JUNGLE BRUNCH
ÁLLATI ZABA**

	6+		8033772893107
	2-5		195 X 100 X 33
	20-40 PERC		

**KIRÁLYSÁGOK**

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

**KOLOSSZUS ARÉNA**

	8+		9789633950203
	2-5		107 X 222 X 76
	40-80 PERC		

**LÉGY RÉSEM!**

	13+		8051277170035
	4-12		195 X 100 X 34
	15-60 PERC		130, OLDAL

**MOMBASA**

	12+		4250231705748
	2-4		297 X 297 X 70
	75-150 PERC		26, OLDAL

**MUNCHKIN**

	9+		9789637041303
	2-6		197 X 219 X 42
	60-120 PERC		132, OLDAL

**MUNCHKIN 2
FAJTALAN FEJSZE**

	12+		9789637041778
	3-6		192 X 251 X 20
	60-120 PERC		133, OLDAL

**MUNCHKIN 3
PAPI BAKI**

	12+		9789639679214
	2-8		124 X 96 X 30
	60-120 PERC		133, OLDAL

**MUNCHKIN 4
DOBJ EGY HÁTAST!**

	12+		9789639890503
	2-6		124 X 96 X 30
	60-120 PERC		133, OLDAL

**MUNCHKIN 5
VADÍTÓ VADIRTÓ**

	12+		9789639890817
	2-6		124 X 96 X 30
	60-120 PERC		133, OLDAL

**MUNCHKIN 6
A KAZAMATA ZAMATA**


	12+		837654320594
	2-6		124 X 96 X 30
	60-120 PERC		133, OLDAL

**MUNCHKIN CTHULHU**







	10+		9789639890879
	3-6		192 X 224 X 42
	60-120 PERC		134, OLDAL


**MUNCHKIN CTHULHU 2
CTHULMŰ HÍVÁSA**

	12+		837654320549
	2-6		122 X 94 X 25
	60-120 PERC		134, OLDAL










MUNCHKIN ZOMBIK

	10+		9789633951866
	3-6		197 X 219 X 42
	60-120 PERC		135, OLDAL










**MUNCHKIN ZOMBIK 2
KAR-HATALOM**

	12+		837654321171
	3-6		122 X 94 X 25
	60-120 PERC		135, OLDAL








ÓRSZLÁNSZÍVŰ RICHÁRD

	14+		9789633951675
	2-6		350 X 350 X 83
	90 PERC		30, OLDAL




PINGVIN

	8+		9781589943087
	2-6		261 X 199 X 67
	30-60 PERC		









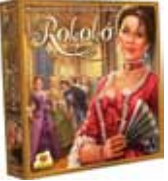
QIN

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









RETTEGÉS ARKHAMBAN

	14+		5999556750000
	1-8		297 X 297 X 70
	120-240 PERC		33, OLDAL










ROKOKÓ

	12+		609456646871
	2-5		297 X 297 X 70
	60-120 PERC		










ÓRSZLÁNSZÍVŰ RICHÁRD

	8+		9786155228247
	2-4		297 X 297 X 70
	30-45 PERC		69, OLDAL










SCYTHE

	14+		653341025005
	1-5		365 X 300 X 95
	115 PERC		34, OLDAL










ÓRSZLÁNSZÍVŰ RICHÁRD

	14+		653341027702
	1-7		300 X 130 X 70
	70-140 PERC		35, OLDAL









**SCYTHE
HÓDÍTÓK A MESSZESÉGBŐL**

	14+		653341026903
	1-7		300 X 130 X 75
	90-140 PERC		35, OLDAL










**SPACE HULK
A HALÁL ANGYALAI**

	13+		9781589946637
	1-6		195 X 100 X 35
	30-60 PERC		










ÓRSZLÁNSZÍVŰ RICHÁRD

	10+		841333104177
	2		76 X 140 X 24
	30 PERC		41, OLDAL










**STAR WARS SORSOK
A LÁZADÁS SZELLEME**

	10+		841333102760
	2		140 X 76 X 24
	30 PERC		41, OLDAL










ÓRSZLÁNSZÍVŰ RICHÁRD

	10+		9789633951651
	2		140 X 76 X 24
	30 PERC		41, OLDAL










ÓRSZLÁNSZÍVŰ RICHÁRD

	10+		841333104771
	2-4		102 X 148 X 47
	30 PERC		41, OLDAL










**STAR WARS SORSOK
ÉBREDÉSEK**

	10+		841333101961
	2		140 X 76 X 24
	30 PERC		41, OLDAL










**STAR WARS SORSOK
KYLO REN KEZDŐCSOMAG**

	10+		841333101947
	2		178 X 102 X 47
	30 PERC		41, OLDAL









ÓRSZLÁNSZÍVŰ RICHÁRD

	10+		841333104788
	2-4		102 X 148 X 47
	30 PERC		41, OLDAL



ÓRSZLÁNSZÍVŰ RICHÁRD

	10+		841333104795
	2		76 X 140 X 24
	30 PERC		41, OLDAL

**STAR WARS SORSOK**
REY KEZDŐCSOMAG

	10+		841333101954
	2		178 X 102 X 47
	30 PERC		41, OLDAL

**STAR WARS X-WING**

	14+		9781616613761
	2-4		254 X 254 X 49
	30-45 PERC		

**STAR WARS X-WING**
ARC-170

	14+		841333101350
	2		178 X 83 X 60
	30-60 PERC		

**STAR WARS X-WING**
ÁRNYÉKVETŐ

	14+		841333101381
	2		279 X 184 X 102
	30-60 PERC		

**STAR WARS X-WING**
AZ ELLENÁLLÁS HŐSEI

	14+		841333101411
	2		279 X 184 X 102
	30-60 PERC		

**STAR WARS X-WING**
KÜLÖNLEGES ERŐK TIE

	14+		841333101367
	2		178 X 83 X 60
	30-60 PERC		

**STAR WARS X-WING**
PROTEKTORÁTUSI VADÁSZ

	14+		841333101374
	2		178 X 83 X 60
	30-60 PERC		

**STAR WARS X-WING**
T-70 X-SZÁRNYÚ

	14+		841333100162
	2		178 X 83 X 60
	30-60 PERC		

**STAR WARS X-WING**
TIE CSAPÁSMÉRŐ

	14+		841333101855
	2		178 X 83 X 60
	30-60 PERC		

**STAR WARS X-WING**
TIE/ER VADÁSZ

	14+		841333100179
	2		178 X 83 X 60
	30-60 PERC		

**STAR WARS X-WING**
U-SZÁRNYÚ

	14+		841333101848
	2		178 X 83 X 60
	30-60 PERC		

**STAR WARS**
LÁZASÁDÁS

	14+		841333101053
	2-4		297 X 297 X 133
	180-240 PERC		40, OLDAL

**SUPER MUNCHKIN**

	9+		837654320471
	3-6		197 X 219 X 42
	60-120 PERC		135, OLDAL

**SZERELMES LEVÉL**

	10+		9789633950265
	2-4		297 X 297 X 70
	60-75 PERC		78, OLDAL

**SZÉNRE FEL!**

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

**TALISMAN**

	8+		9781589944626
	2-6		297 X 297 X 75
	60-120 PERC		

**TÖRPEK HARCA**

	10+		3760175510991
	3-5		150 X 150 X 40
	40PERC		

**TRÓNOK HARCA**
2. KIADÁS








	14+		5999556750000
	3-6		297 X 297 X 70
	180-360 PERC		31, OLDAL








**TRÓNOK HARCA**
A KIRÁLY SEGÍTŐJE








	14+		841333101930
	2-4		125 X 125 X 40
	15-30 PERC		78, OLDAL








**TRÓNOK HARCA**
A VASTRÓN

	18+		841333101862
	3-5		297 X 297 X 70
	30-60 PERC		31, OLDAL








	VILLAGE NEMZEDÉKEK JÁTÉKA			
		12+		4260070351167
		2-4		297 X 297 X 70
		60-90 PERC		27, OLDAL








	VILLAGE INN			
		12+		4250231754555
		2-5		191 X 275 X 79
		60-90 PERC		27, OLDAL








	VILLAGE PORT			
		12+		9781938146619
		2-5		191 X 275 X 79
		60-90 PERC		27, OLDAL








	ZOMBICIDE ZÖLD HORDA			
		14+		9789633950197
		1-6		297 X 297 X 100
		60 PERC		43, OLDAL







DREI MAGIER SPIELE








	A TITOKZATOS VARÁZSTŐ DER GEHEIMNISVOLLE ZAUBERSEE			
		5+		4001504408824
		2-5		295 X 295 X 70
		15 PERC		166, OLDAL








	AZ ELVARÁZSOLT LABIRINTUS FÉMDOBOZOS			
		6+		4001504514013
		2-4		114 X 184 X 40
		10-15 PERC		162, OLDAL








	AZ ELVARÁZSOLT TORONY			
		5+		4001504408671
		2-4		295 X 295 X 70
		20 PERC		163, OLDAL








	AZ ELVARÁZSOLT TORONY FÉMDOBOZOS			
		5+		4001504514006
		2-4		114 X 184 X 40
		10-15 PERC		163, OLDAL








	BANYAKANYAR KULLERHEXE			
		6+		4001504408787
		2-5		350 X 350 X 65
		15-30 PERC		








	CSALÓ MOLYOK			
		7+		4001504408626
		3-5		110 X 110 X 35
		30-60 PERC		155, OLDAL








	CSÓTÁNYLEVES			
		6+		4001504408435
		2-6		110 X 110 X 35
		180-240 PERC		154, OLDAL








	CSÓTÁNYPÁRBAJ KAKERLAKEN DUELL			
		8+		4001504408800
		2		190 X 190 X 55
		20 PERC		200, OLDAL








	CSÓTÁNYPÓKER ROYAL			
		8+		4001504408664
		2-6		110 X 110 X 35
		10-20 PERC		118, OLDAL

	CSÓTÁNSALÁTA			
		6+		4001504408398
		2-6		110 X 110 X 35
		10-20 PERC		154, OLDAL


	CSÓTÁNYTÁNC			
		6+		4001504408695
		2-6		110 X 110 X 35
		10 PERC		154, OLDAL

	DODELIDO			
		8+		4001504408794
		2-6		110 X 110 X 35
		10-20 PERC		155, OLDAL

	FLATTERSTEIN VÁRA			
		6+		4001504408770
		2-4		295 X 295 X 70
		15-25 PERC		165, OLDAL


	FLATTERSTEIN VÁRA FÉMDOBOZOS			
		5+		4001504514129
		2-4		114 X 184 X 39
		10-15 PERC		165, OLDAL

KOPOGÓ KOPORSÓK



	8+		4001504408763
	2-6		110 X 110 X 35
	15-20 PERC		


MALACBANDA



	4+		4001504408015
	2-7		225 X 225 X 50
	15-25 PERC		


ÚJ!

**ŠIMLIS DONGÓ
SCHUMMEL HUMMEL**




	4+		4001504408817
	3-5		110 X 110 X 35
	20-25 PERC		166, OLDAL

ŠZELLEMLÉPCSŐ




	7+		4001504408114
	2-4		270 X 270 X 54
	15-25 PERC		164, OLDAL

**ŠZELLEMLÉPCSŐ
FÉMDOBOZOS**



	7+		4001504514020
	2-4		114 X 184 X 40
	10-15 PERC		164, OLDAL

TARANTULA TANGO



	4+		4001504408510
	2-5		110 X 110 X 35
	15 PERC		



EUREKA ÉS CAST

10 METAL PUZZLE ŠET

KÉK *_...***



5425004733566

LILA *_...***



5425004733597

PIROS *_...***



5425004733580

ZÖLD *_...***



5425004733573



7+



1



165 X 175 X 25

3D BAMBUSZ PUZZLE

BALL ***



5425004731296

BARREL***



5425004731272

CANNON BALLS*



5425004731227

CUBE ***



5425004731319

DOUBLECROSS**



5425004731258

FIREWOOD**



5425004731302

KNOTTY***



5425004731210

PRISON HOUSE****



5425004731234

PYRAMID*



5425004731265

SLIDE****



5425004731326

SNAKE CUBES **



5425004731289

SUPERSTAR**



5425004731241



7+



1



100 X 50 X 50

3D PUZZLE

CORVETTE C6R ORANGE ***



5425004734129

FORD GT WHITE **



5425004734235

FORD MUSTANG FR500C BLUE ***



5425004734174

HUMMER H2 ***



5425004734136

LAMBORGHINI LP 670 CARBON GREY **



5425004734228

LAMBORGHINI MURCIÉLAGO ****



5425004734105

MERCEDES SLS AMG GT ***



5425004734143

MINI COOPER ****



5425004734167



8+



1



220 X 130 X 60

ARCHIMEDES' CHALLENGE

ATOM**



5425004736048

GALAXY**



5425004736017

INFINITY**



5425004736024

NUTS AND BOLTS*



5425004736031

SPHERE AND CYLINDER***



5425004736055

STAR***



5425004736062



8+



1



120 X 160 X 90

BON VOYAGE

APRÈS-SKI*



5425004731111

ARRIVEDERCI**



5425004731135

AU REVOIR**



5425004731159

AUF WIEDERSEHEN**



5425004731128

DAY TRIP***



5425004731166

HASTA LA VISTA**



5425004731142

SUMMER LOVE***



5425004731197



7+



1



75 X 120 X 25

BOTTLE PUZZLE

MESSAGE IN A BOTTLE ***



5425004731067

POWER OF THE RING ***



5425004731043

THE CHAIN GANG **



5425004731098

THE TUBE*



5425004731081

TREASURE HUNT ****



5425004731074



14+



1



120 X 210 X 100

ENTERTAINING PUZZLE

BRIDLE BIT**



5425004730657

BROKEN HEART**



5425004730633

DISCOVER**



5425004730640

WHEELIE**



5425004730626



6+



1



150 X 145 X 30

FIRST WIRE PUZZLE SZETT

ÁLLATOK 1.



5425004733504

ÁLLATOK 2.



5425004733511

JÁRMŰVEK



5425004733535

VÍZI ÁLLATOK



5425004733528



5+



1



100 X 120 X 30



FREE YOUR EMOTIONS



7+



5425004734051



1



110 X 110 X 20



15-20 PERC

CEPETTO'S WORKSHOP - 3D FAPUZZLE

APATOSAURUS



5425004731562

230 X 185 X 6

AUTÓ



5425004731739

230 X 185 X 12

BAGOLY



5425004731708

230 X 185 X 12

BIKA



5425004731449

230 X 185 X 6

DELFIN



5425004731715

230 X 185 X 12



6+



1

DUPLASZÁRNYÚ REPÜLŐ



5425004731586
230 X 185 X 6

EGÉR



5425004731432
230 X 185 X 6

FARKAS



5425004731609
230 X 185 X 9

GIGANTSPINOSAURUS



5425004731678
230 X 185 X 6

HARCI REPÜLŐGÉP



5425004731487
230 X 185 X 6

HATTYÚ



5425004731425
230 X 185 X 6

HIDROPLÁN



5425004731463
230 X 185 X 6

KAKAS



5425004731654
230 X 185 X 6

KROSSZMOTOR



5425004731661
230 X 185 X 6

LÓ



5425004731647
230 X 185 X 9

MÉHECSKE



5425004731524
230 X 185 X 6

MÓKUS



5425004731456
230 X 185 X 6

NYITOTT TETEJŰ AUTÓ



5425004731531
230 X 185 X 9

NYITOTT TETEJŰ OLDTIMER



5425004731746
230 X 185 X 6

NYÚL



5425004731623
230 X 185 X 9

ORNITHOMIMUS



5425004731555
230 X 185 X 6

PARASAUROLOPHUS



5425004731791
230 X 185 X 6

PÁVA



5425004731630
230 X 185 X 9

PINGVIN



5425004731418
230 X 185 X 6

PLATEOSAURUS



5425004731784
230 X 185 X 6

PTERANODON



5425004731494
230 X 185 X 6

REPÜLŐGÉP



5425004731470
230 X 185 X 6

RINOCÉROSZFEJ



5425004731760
230 X 185 X 6

ROBOGÓ



5425004731722
230 X 185 X 12

SPORTAUTÓ



5425004731548
230 X 185 X 6

TARANTULA



5425004731517
230 X 185 X 6

TYRANNOSAURUS



5425004731500
230 X 185 X 6

TYRANNOSAURUS 2 AZ 1-BEN



5425004731777
230 X 185 X 6

VERSENYAUTÓ



5425004731579
230 X 185 X 6

VÍZILÓ



5425004731753
230 X 185 X 6

ZSIRÁF



5425004731616
230 X 185 X 9



6+



1

GRAND MASTER PUZZLE

<p>CLAMPS****</p>  <p>5425004732552</p>	<p>MWM****</p>  <p>5425004732507</p>	<p>QUADRUPLETS****</p>  <p>5425004732538</p>	<p>QUINTUPLETS****</p>  <p>5425004732545</p>	<p>TRIANGLES****</p>  <p>5425004732514</p>	<p>TRIPLETS****</p>  <p>5425004732521</p>
--	---	---	---	---	--

	7+		1		95 X 125 X 40
---	----	---	---	---	---------------



MINI WIRE PUZZLE SETT LILA
















	6+		5425004732569
	1		113 X 123 X 30

PUZZLE COLLECTION

<p>EXPERT WOODEN</p>  <p>5425004733672</p>	<p>EXTREME WOODEN</p>  <p>5425004733689</p>	<p>JUNIOR WOODEN</p>  <p>5425004733665</p>
<p>EXPERT METAL</p>  <p>5425004733627</p>	<p>EXTREME METAL</p>  <p>5425004733634</p>	<p>JUNIOR METAL</p>  <p>5425004733610</p>

























	7+		1		200 X 200 X 50
---	----	---	---	---	----------------

RACING WIRE

<p>01</p>  <p>5425004732712</p>	<p>02</p>  <p>5425004732729</p>	<p>03</p>  <p>5425004732736</p>	<p>04</p>  <p>5425004732743</p>	<p>05</p>  <p>5425004732750</p>
<p>06</p>  <p>5425004732767</p>	<p>07</p>  <p>5425004732774</p>	<p>08</p>  <p>5425004732781</p>	<p>09</p>  <p>5425004732798</p>	<p>10</p>  <p>5425004732804</p>
<p>11</p>  <p>5425004732811</p>	<p>12</p>  <p>5425004732828</p>	<p>13</p>  <p>5425004732835</p>	<p>14</p>  <p>5425004732842</p>	<p>15</p>  <p>5425004732859</p>

	6+		1		25 X D80
---	----	---	---	---	----------

RACING WIRE

  5425004732866	  5425004732873	  5425004732880	  5425004732897	  5425004732903
  5425004732910	  5425004732927	  5425004732934	  5425004732941	  5425004732958
	  5425004732965		  5425004732972	

 6+
  1
  25 X D80

CAST

<p>AMOUR****</p>   5425004737793	<p>BAROQ****</p>   5425004737786	<p>BO X **</p>   5425004737519	<p>CAGE***</p>   5425004737854	<p>CAKE****</p>   5425004737380
<p>CHAIN*****</p>   5425004737717	<p>COASTER****</p>   5425004737670	<p>COIL***</p>   5425004737533	<p>CYLINDER****</p>   5425004737472	<p>DELTA***</p>   5425004737496
<p>DEVIL****</p>   5425004737885	<p>DIAL****</p>   5425004737366	<p>DIAMOND*</p>    5407005150023	<p>DOLCE***</p>   5425004737724	<p>DONUTS ****</p>   5425004737526
<p>DOT**</p>    5425004737342	<p>DUET*****</p>   5425004737694	<p>ELK*****</p>   5425004737953	<p>ENIGMA*****</p>   5425004737816	<p>EQUA*****</p>   5425004737618

 6+
  1
  115 X 45 X 120

CAST

<p>G & G***</p>  <p>5425004737489</p>	<p>GALAXY***</p>  <p>5425004737441</p>	<p>H&H*****</p>  <p>5425004737557</p>	<p>HARMONY**</p>  <p>5425004737502</p>	<p>HASHTAG***</p>  <p>5425004737359</p>	
<p>HEART****</p>  <p>5425004737878</p>	<p>HELIX *****</p>  <p>5425004737571</p>	<p>HEXAGON****</p>  <p>5425004737427</p>	<p>HOOK*</p>  <p>5425004737588</p>	<p>HORSE**</p>  <p>5425004737946</p>	
<p>INFINITY*****</p>  <p>5425004737397</p>	<p>KEY II**</p>  <p>5425004737656</p>	<p>KEYHOLE ****</p>  <p>5425004737434</p>	<p>LABY*****</p>  <p>5425004737892</p>	<p>L'OEUF****</p>  <p>5425004737823</p>	
<p>LOOP*</p>  <p>5425004737663</p>	<p>MARBLE****</p>  <p>5425004737595</p>	<p>MOBIUS****</p>  <p>5425004737410</p>	<p>NEWS*****</p>  <p>5425004737908</p>	<p>NUTCASE*****</p>  <p>5425004737632</p>	
<p>O'GEAR***</p>  <p>5425004737731</p>	<p>PADLOCK *****</p>  <p>5425004737403</p>	<p>QUARTET*****</p>  <p>5425004737649</p>	<p>RADIX ****</p>  <p>5425004737700</p>	<p>RATTLE</p>  <p>5425004737540</p>	
<p>RING****</p>  <p>5425004737915</p>	<p>RING II****</p>  <p>5425004737922</p>	<p>S & S***</p>  <p>5425004737977</p>	<p>SPIRAL *****</p>  <p>5425004737762</p>	<p>SQUARE*****</p>  <p>5425004737564</p>	
<p>STAR***</p>  <p>5425004737960</p>	<p>TRINITY *****</p>  <p>5407005151181</p>	<p>TWIST ****</p>  <p>5425004737465</p>	<p>U&U ****</p>  <p>5425004737458</p>	<p>VIOLON**</p>  <p>5425004737779</p>	<p>VORTEX *****</p>  <p>5425004737625</p>




6+




1




115 X 45 X 120




A PUZZLE*			
	8+		5425004730480
	1		80 X 160 X 80



BEATS OF LOVE**			
	8+		5425004730534
	1		80 X 160 X 80



B-PUZZLED*			
	8+		5425004730503
	1		80 X 160 X 80



DOUBLE A PUZZLE**			
	8+		5425004733719
	1		80 X 160 X 80





FIGURE OUT****			
			5425004730527
	1		80 X 160 X 80




GET SMART***			
	8+		5425004730466
	1		80 X 160 X 80



ÚJ! PUZZLES COLLECTION INTELLIGENT


	8+		5425004730541
	1		200 X 200 X 50




REASON OUT****			
	8+		5425004730473
	1		80 X 160 X 80




GÉM KLUB KIADÓ



7CSODA			
	10+		5425016920749
	2-7		297 X 297 X 83
	30-40 PERC		16. OLDAL




7 CSODA: PÁRBAJ			
	10+		5999556750192
	2		203 X 203 X 51
	20-40 PERC		17. OLDAL




ÚJ!

7CSODA: VEZETŐK			
	10+		5999556751908
	2-7		147 X 290 X 48
	40 PERC		16. OLDAL




A KIS HERCEG AZ ÉN KIS BOLYGÓM			
	8+		3770002176146
	2-5		160 X 230 X 50
	25-50 PERC		92. OLDAL




ÚJ!

A VILÁG TÖRTÉNETE			
	14+		5999556750635
	3-6		295 X 295 X 73
	120-180 PERC		18. OLDAL




ABALONÉ			
	7+		3558380010838
	2		327 X 300 X 65
	15-30 PERC		184. OLDAL




ÚJ!

ÁLARCOSBÁL			
	10+		5999556751922
	2-13		107 X 198 X 38
	30 PERC		119. OLDAL




ÚJ!

ÁLMODJ VELEM!			
	8+		5999556750710
	4-10		278 X 278 X 58
	20-40 PERC		104. OLDAL



ÁLOMHÁZ			
	7+		5999556750437
	2-4		275 X 275 X 70
	20-40 PERC		82. OLDAL



AVALON			
	13+		5999556750406
	5-10		200 X 150 X 45
	30 PERC		123. OLDAL

**AZ ELVARÁZSOLT LABIRINTUS**

	6+		4001504888107
	2-4		295 X 295 X 74
	20-30 PERC		162, OLDAL

**AZUL**

	8+		5999556750642
	2-4		260 X 260 X 70
	30-45 PERC		46, OLDAL

**BANG!**

	8+		5999553688184
	4-7		136 X 189 X 45
	20-40 PERC		60, OLDAL

**BANG! A KOCKAJÁTEK**

	8+		8032611691058
	3-8		136 X 189 X 33
	15-20 PERC		62, OLDAL

**BANG! A PÁRBAJ**

	8+		5999556750031
	2		157 X 235 X 47
	20-30 PERC		63, OLDAL

**BANG! ARANYLÁZ**

	8+		8032611691034
	4-7		136 X 189 X 33
	20-40 PERC		61, OLDAL

**BANG! DODGE CITY**

	10+		8032611691010
	3-8		136 X 189 X 33
	20-40 PERC		61, OLDAL

**BEYOND BAKER STREET
SHERLOCK HOLMES ÁRNYÉKÁBAN**

	13+		5999556751984
	2-4		151 X 230 X 37
	20 PERC		54, OLDAL

**BIRODALMI TELEPESEK**

	10+		5999556751830
	1-4		297 X 297 X 70
	45-90 PERC		21, OLDAL

**BŰNJELEK
GYLKOSSÁG HONGKONGBAN**

	14+		5999556752073
	4-12		254 X 254 X 76
	20 PERC		128, OLDAL

**CAPTAIN SONAR**

	14+		3760146644069
	2-8		297 X 297 X 71
	45-60 PERC		127, OLDAL

**CARDLINE: ÁLLATOK**

	7+		3558380018056
	2-8		150 X 150 X 75
	15-30 PERC		91, OLDAL

**CARDLINE: DINOSZAURUSZOK**

	7+		5999556750123
	2-8		150 X 150 X 75
	15-20 PERC		91, OLDAL

**CASH 'N GUNS**

	10+		5425016922873
	4-8		273 X 273 X 57
	30-60 PERC		129, OLDAL

**CHOCOLATE FIX**

	6+		5999556750796
	1		225 X 203 X 64
			206, OLDAL

**CIV
CARTA IMPERA VICTORIA**

	8+		5999556750628
	2-4		156 X 110 X 110
	20-40 PERC		65, OLDAL

**COLT EXPRESS**

	10+		5999556751847
	2-6		297 X 297 X 70
	30-60 PERC		64, OLDAL

**CONCEPT**

	10+		5425016922682
	4-12		275 X 275 X 56
	40-60 PERC		106, OLDAL

**CONCORDIA**








	13+		5999556751977
	2-5		287 X 401 X 56
	100 PERC		20, OLDAL

**CORTEX CHALLENGE
IQ PARTY**








	8+		5999556750352
	2-6		135 X 135 X 45
	15-20 PERC		145, OLDAL

ÚJ!








CORTEX KIDS

		6+		5999556750611
		2-6		135 X 135 X 45
		15 PERC		145, OLDAL








CSODAPALOTA

		4+		5999556751755
		1-8		210 X 210 X 50
		5-15 PERC		161, OLDAL








CSÓTÁNYPÓKER

		8+		5999556751564
		2-6		110 X 110 X 35
		20 PERC		118, OLDAL








**DICE FORGE
A SORS KOVÁCSAI**

		10+		5999556751632
		2-4		286 X 286 X 70
		30-40 PERC		48, OLDAL








DIXIT

		8+		5999556751601
		3-6		282 X 282 X 58
		30 PERC		112, OLDAL








**DIXIT 2
KALANDOK**

		8+		3558380024736
		3-6		277 X 120 X 41
		30 PERC		114, OLDAL








**DIXIT 3
UTAZÁS**

		8+		5999556751632
		3-6		277 X 120 X 41
		30 PERC		114, OLDAL








**DIXIT 4
EREDET**

		8+		5999556751649
		3-6		277 X 120 X 41
		30 PERC		114, OLDAL








**DIXIT 5
ÁLMODOZÁSOK**

		8+		5999556751809
		3-6		277 X 120 X 41
		30 PERC		114, OLDAL








**DIXIT 6
EMLÉKEK**

		8+		3558380031352
		3-6		277 X 120 X 41
		30 PERC		115, OLDAL

**DIXIT 7
LÁTOMÁSOK**








		8+		5999556750222
		3-6		277 X 120 X 41
		30 PERC		115, OLDAL

**DIXIT 8
HARMÓNIAK**








		8+		5999556750499
		3-6		277 X 120 X 41
		30 PERC		115, OLDAL

ÚJ!








**DIXIT 9
JUBILEUM**

		8+		3558380057864
		3-6		277 X 120 X 41
		30 PERC		115, OLDAL








DIXIT ODYSSEY

		8+		5999556751618
		3-12		282 X 282 X 58
		30 PERC		113, OLDAL








DOBBLE

		6+		3558380020547
		2-8		130 X 130 X 75
		15 PERC		142, OLDAL








DOBBLE ANIMALS

		4+		5999556750376
		2-6		130 X 130 X 75
		15 PERC		144, OLDAL

DOBBLE KIDS








		4+		5999556750062
		2-5		130 X 130 X 75
		10 PERC		144, OLDAL

DOBBLE STAR WARS








		6+		5999556750109
		2-8		130 X 130 X 75
		15 PERC		143, OLDAL


ÚJ!

DR. FONDOR ÉS AZ IDŐ FELLEGVÁRA

		8+		5999556750666
		2-4		296 X 296 X 53
		30-45 PERC		55, OLDAL


DR. EUREKA

		6+		3770000904383
		1-4		265 X 265 X 60
		15 PERC		98, OLDAL



DR. MICROBE


	8+		3770000904574
	2-4		265 X 265 X 60
	15 PERC		99, OLDAL



ESCAPE THE ROOM
A SZANATÓRIUM REJTÉLYE


ÚJ!

	13+		5999556750604
	3-8		200 X 260 X 50
	90 PERC		57, OLDAL




ÉSZVEZTŐ ÚTVEZTŐ

	7+		5999556750024
	2		380 X 300 X 50
	20-30 PERC		185, OLDAL




EVOLÚCIÓ

	10+		5999556751816
	2-6		297 X 297 X 70
	50-70 PERC		28, OLDAL




FEDŐNEVEK

	10+		5999556750048
	2-8		160 X 230 X 50
	20-40 PERC		108, OLDAL



FEDŐNEVEK KÉPEKKEL


	10+		5999556750314
	2-8		160 X 230 X 50
	20-40 PERC		109, OLDAL



FEDŐNEVEK NÉGYSEMMKÖZT

ÚJ!


	11+		5999556750543
	2+		160 X 230 X 50
	15-30 PERC		109, OLDAL



FIVE TRIBES - NAQALA DZSINNJEI


ÚJ!

	13+		5999556750680
	2-4		297 X 297 X 70
	40-80 PERC		14, OLDAL



GO GO GELATO!


	6+		3770000904581
	2-4		265 X 265 X 60
	15 PERC		99, OLDAL



HACKER JÁTSZMA


ÚJ!

	10+		5999556751960
	2		100 X 152 X 40
	15 PERC		66, OLDAL




HANABI

	8+		3760052140860
	2-5		92 X 92 X 27
	25 PERC		53, OLDAL



HASPÓK


	4+		5999556750369
	2-4		270 X 270 X 125
	10 PERC		176, OLDAL



HELLAPAGOS


ÚJ!

	10+		5999556750581
	3-12		145 X 200 X 67
	20 PERC		126, OLDAL




HOLTAK TELE VÁLASZÚTON

	14+		5999556750451
	2-5		297 X 297 X 71
	45-210 PERC		22, OLDAL



HOTEL


	8+		3558380019251
	2-4		403 X 268 X 80
	40 PERC		83, OLDAL



IGENP

ÚJ!


	9+		5999556752103
	2-6		215 X 160 X 40
	30 PERC		III, OLDAL



JAIPUR


ÚJ!

	12+		7640131630719
	2		103 X 196 X 37
	30 PERC		49, OLDAL



JIN-JANG


	6+		5999556757856
	1-2		275 X 275 X 65
	10 PERC		



JÓGI


ÚJ!







	8+		5999556750598
	3-12		110 X 145 X 20
	15-20 PERC		152, OLDAL










JUNGLE SPEED DZSUNGELLÁZ


	7+		3558380020523
	2-10		105 X 105 X 152
	15-40 PERC		148, OLDAL










KAKUKK!			
	10+		5999556750505
	3-5		100 X 152 X 40
	25-30 PERC		68, OLDAL









KINCSRE FEL!			
	7+		3770000904642
	2-4		130 X 130 X 80
	10 PERC		149, OLDAL










KINGDOMINO			
	8+		3770000904406
	2-4		200 X 200 X 50
	15-20 PERC		72, OLDAL










ÚJ!


KÓDFEJTŐ			
	12+		5999556750673
	3-8		160 X 230 X 52
	15-45 PERC		107, OLDAL










KOROKON ÁT A CIVILIZÁCIÓ ÚJ TÖRTÉNETE			
	14+		5999556750116
	2-4		365 X 252 X 74
	180-240 PERC		24, OLDAL









KORRUPTIVITY „LÁJT”			
	14+		5999556751557
	2-4		92 X 60 X 38
	10-40 PERC		84, OLDAL










LÉLEKPILLANGÓ			
	7+		5999556751663
	2-6		210 X 210 X 50
	20-40 PERC		110, OLDAL










ÚJ!


LÉPTEN-NYOMON: AMSTERDAM			
	10+		5999556752066
	2-8		160 X 230 X 50
	30 PERC		102, OLDAL










MAGIC MAZE FOGD ÉS FUSS!			
	8+		5999556750413
	1-8		250 X 250 X 50
	3-15 PERC		59, OLDAL










MEMÓRIADÓ			
	8+		19275015145
	2-6		203 X 111 X 29
	10 PERC		140, OLDAL










MI MENNYI?			
	7+		3770000904413
	2-8		110 X 110 X 70
	15-20 PERC		149, OLDAL










MIÉRT ÉPPEŒ UPPSALA?			
	10+		5999556751595
	2-6		130 X 180 X 50
	20-40 PERC		










MR. JACK IN LONDON			
	9+		7612577001002
	2		216 X 273 X 70
	30-60 PERC		76, OLDAL










MYSTERIUM			
	8+		3558380035930
	2-7		290 X 290 X 81
	45-90 PERC		116, OLDAL










NAGYFESZÜLTÉS			
	12+		5999556750000
	2-6		371 X 272 X 56
	90-120 PERC		21, OLDAL









OKOS KERTÉSZ			
	4+		5999556751588
	1-12		210 X 210 X 50
	20 PERC		160, OLDAL










PANDEMIC			
	8+		5999556751687
	2-4		230 X 305 X 45
	45 PERC		12, OLDAL




ÚJ!







PANDEMIC A LABOR			
	8+		5999556750420
	1-6		230 X 305 X 45
	45 PERC		13, OLDAL



PANDEMIC PENGEÉLEN			
	8+		5999556750086
	2-5		221 X 305 X 42
	45 PERC		13, OLDAL



ÚJ!

PANDEMIC LEGACY 2. ÉVAD			
	14+		5999556751892
	2-4		371 X 272 X 76
	60 PERC		10, OLDAL

**ÚJ!****PANIC MANSION**

	6+		3770000904857
	2-4		266 X 266 X 70
	10-20 PERC		167, OLDAL

**PENDE**

	9+		5999556750475
	2-4		210 X 210 X 50
	20-40 PERC		186, OLDAL

**ÚJ!****PHOTOSYNTHESIS**

	10+		3770000904765
	2-4		300 X 300 X 90
	30-60 PERC		75, OLDAL

**ÚJ!****QUEENDOMINO**

	8+		3770000904918
	2-4		260 X 260 X 60
	25 PERC		73, OLDAL

**ÚJ!****ROBBANÓ CICÁK**

	7+		5999556752011
	2-5		158 X 100 X 40
	15 PERC		120, OLDAL

**ROBINSON CRUSOE**

	14+		5999556750482
	1-4		297 X 297 X 71
	90-180 PERC		23, OLDAL

**ROBOTTEKNŐK**

	4+		5999556751717
	2-5		267 X 267 X 51
	15-20 PERC		159, OLDAL

**RUSH HOUR
CSÚCSFORGALOM**

	8+		5999556750550
	1		225 X 203 X 64
			208, OLDAL

**RUSH HOUR
CSÚCSFORGALOM JUNIOR**

	6+		5999556751533
	1		225 X 203 X 64
			208, OLDAL

**SÁRKÁNYTOJÁS**

	8+		5999556751656
	1-12		210 X 210 X 50
	10 PERC		186, OLDAL

**ÚJ!****SKULL**

	10+		5999556751953
	3-6		135 X 135 X 58
	15-45 PERC		125, OLDAL

**SMALL WORLD**

	8+		5999556750444
	2-5		297 X 297 X 70
	40-80 PERC		15, OLDAL

**SPLENDOR**

	10+		3558380022251
	2-4		273 X 215 X 65
	30-60 PERC		71, OLDAL

**SPONZIO**

	10+		5999556750321
	3-4		100 X 152 X 40
	40 PERC		68, OLDAL

**SWISH**

	8+		5999556751571
	2-8		205 X 115 X 42
	10 PERC		189, OLDAL

**ÚJ!****SZABADULÓPAKLI
IDŐPRÓBA**

	12+		5999556750703
	1-6		96 X 125 X 25
	30-90 PERC		58, OLDAL

**SZAMURÁJ SZELLEM**

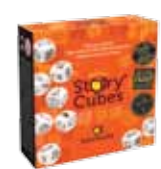
	9+		5999556751793
	1-7		203 X 203 X 51
	30-60 PERC		53, OLDAL

**SZÍNVILÁG**


	5+		5999556751670
	1-6		210 X 210 X 50
	10-60 PERC		187, OLDAL







**ÚJ!****SZÖRNYMÓKA**


	8+		5999556750697
	2-8		202 X 202 X 43
	10 PERC		146, OLDAL







**SZTORIKOCKA**


	6+		91037273468
	1-20		80 X 75 X 30
	20 PERC		136, OLDAL










SZTORIKOCKA CELEKVÉSEKKEL			
	6+		91037273727
	1-20		80 X 75 X 30
	20 PERC		136, OLDAL










SZTORIKOCKA FANTÁZIA			
	6+		3558380053095
	1-20		80 X 75 X 30
	20 PERC		137, OLDAL










SZTORIKOCKA KALANDOKKAL			
	6+		91037273741
	1-20		80 X 75 X 30
	20 PERC		137, OLDAL










T.I.M.E. STORIES			
	12+		3558380059370
	2-4		302 X 302 X 72
	90-240 PERC		8, OLDAL










T.I.M.E. STORIES A MARCY-ÜGY			
	12+		3558380059363
	2-4		205 X 205 X 36
	60-90 PERC		9, OLDAL










T.I.M.E. STORIES PROFÉCIA A SÁRKÁNYOKRÓL			
	12+		3558380059356
	2-4		205 X 205 X 36
	60-90 PERC		9, OLDAL










TAKENOKO			
	8+		4250231705823
	2-4		297 X 297 X 70
	45-60 PERC		51, OLDAL










TERRA MYSTICA			
	12+		5999556751724
	2-5		224 X 315 X 91
	60-150 PERC		25, OLDAL










THE MIND ÉREZZ RÁ!			
	8+		5999556751991
	2-6		100 X 130 X 23
	15 PERC		117, OLDAL










TICKET TO RIDE AZ ELSŐ UTAZÁS			
	6+		5999556750345
	2-4		277 X 277 X 57
	15-30 PERC		158, OLDAL










TICKET TO RIDE EURÓPA			
	8+		5999556750055
	2-5		297 X 297 X 70
	30-60 PERC		70, OLDAL










TIMELINE ÁLTALÁNOS ISMERETEK			
	8+		3558380032847
	2-8		150 X 150 X 75
	15-20 PERC		88, OLDAL










TIMELINE STAR WARS			
	8+		3558380038290
	2-8		150 X 150 X 75
	15-20 PERC		90, OLDAL










TIMELINE TALÁL MÁNYOK			
	8+		5999556750130
	2-8		150 X 150 X 75
	15-20 PERC		89, OLDAL










TIMELINE TÖRTÉNELMI ESEMÉNYEK			
	8+		3558380032830
	2-8		150 X 150 X 75
	15-20 PERC		89, OLDAL










TIMELINE TUDOMÁNY ÉS FELFEDEZÉSEK			
	8+		5999556750529
	2-8		150 X 150 X 75
	15-20 PERC		88, OLDAL










TIMELINE ZENE ÉS MOZI			
	8+		3558380024019
	2-8		150 X 150 X 75
	15-20 PERC		90, OLDAL









TOKAIDO			
	8+		5999556751939
	2-5		308 X 308 X 73
	45 PERC		50, OLDAL










UNLOCK!			
	10+		3558380050261
	2-6		215 X 275 X 65
	45-75 PERC		56, OLDAL




ÚRCSEMPÉSZEK			
	7+		5999556750246
	2-6		210 X 210 X 50
	10-15 PERC		100, OLDAL







ÚJ! **VÉRFAKASOK MILLER'S HOLLOW-BAN**




	10+		5999556751946
	8-18		90 X 90 X 20
	20-30 PERC		124, OLDAL







VIGYÁZAT, VADNYUGAT!
FLICK, EM UP!



	8+		5999556750185
	2-10		190 X 275 X 65
	30-45 PERC		64, OLDAL

VIKINGDOMS










	12+		5999556750338
	2		100 X 152 X 40
	30 PERC		67, OLDAL

GIGAMIC










CIAO!




	7+		3421271401909
	2-6		145 X 110 X 20
	20 PERC		94, OLDAL







DIFFERENCE




	6+		3421271401544
	2-6		110 X 145 X 20
	20 PERC		178, OLDAL






DIFFERENCE JUNIOR




	4+		3421271401537
	2-6		110 X 145 X 20
	20 PERC		178, OLDAL






EL CAPITAN




	6+		3421271401810
	2-6		200 X 145 X 67
	20 PERC		






GLOOBZ




	6+		3421271401414
	2-6		200 X 145 X 67
	20 PERC		






HAPPY PARTY




	4+		342127100119
	2-4		200 X 200 X 50
	15 PERC		






KARIBOU CAMP




	8+		3421271413615
	3-7		200 X 145 X 67
	20 PERC		





KATAMINO




	6+		3421271302018
	1		315 X 195 X 48
			219, OLDAL





KATAMINO DELUXE




	6+		3421271302025
	1		330 X 200 X 50







KATAMINO POCKET




	3+		3421271302049
	1		197 X 116 X 48







MARRAKECH




	6+		3421271301516
	2-4		280 X 280 X 60
	20 PERC		92, OLDAL







PANIC LAB




	8+		3421271400714
	2-10		110 X 145 X 20
	10-30 PERC		147, OLDAL







PICMIX

















	6+		3421271413714
	2-6		110 X 145 X 20
	20 PERC		179, OLDAL








POW!
















	8+		3421271114116
	2-5		131 X 131 X 41
	20 PERC		87, OLDAL








	PYLOS			
		8+		3421271300724
		2		280 X 280 X 60
		15 PERC		194, OLDAL








	PYLOS MINI			
		8+		3421271300755
		2		180 X 180 X 47
		15 PERC		194, OLDAL








	QUARTO			
		8+		3421271300410
		2		280 X 280 X 60
		15 PERC		192, OLDAL







	QUARTO DELUX			
		6+		3421271300434
		2		340 X 340 X 60
		15 PERC		








	QUARTO MINI			
		8+		3421271300441
		2		180 X 180 X 47
		15 PERC		192, OLDAL








	QUIXO			
		8+		3421271300823
		2-4		280 X 280 X 60
		15 PERC		195, OLDAL








	QUIXO MINI			
		8+		3421271300854
		2-4		180 X 180 X 47
		15 PERC		195, OLDAL








	QUORIDOR			
		8+		3421271301011
		2-4		280 X 280 X 60
		15 PERC		193, OLDAL

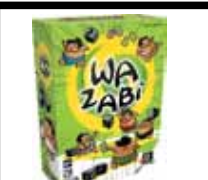






	QUORIDOR DELUXE			
		6+		3421271301028
		2-4		340 X 340 X 60
		15 PERC		

	QUORIDOR KID			
		5+		3421271301059
		2-4		280 X 280 X 60
		10 PERC		177, OLDAL







	QUORIDOR MINI			
		8+		3421271301042
		2-4		180 X 180 X 47
		15 PERC		195, OLDAL







	SPECIFIC			
		6+		3421271413219
		2-10		110 X 145 X 20
		20 PERC		179, OLDAL







	TUTTI FRUTTI			
		4+		3421271401612
		2-6		110 X 145 X 20
		10 PERC		177, OLDAL







	WAZABI			
		8+		3421272103331
		2-6		145 X 200 X 67
		20 PERC		85, OLDAL


	GRANNA		
---	---------------	--	--

	AZ ELSŐ JÁTÉKAIM DOMINÓ – SZÍNEK			
		2+		5900221030686
		1-4		190 X 190 X 40
		30 PERC		


	AZ ELSŐ JÁTÉKAIM LOTTÓ – HÁZ			
		2+		5900221030693
		1-4		190 X 190 X 40
		30 PERC		

	AZ ELSŐ JÁTÉKAIM MEMÓ – JÁTÉKOK			
		2+		5900221030709
		1-4		190 X 190 X 40
		30 PERC		


	AZ ELSŐ JÁTÉKAIM PUZZLE – ÁLLATOK			
		2+		5900221030716
		1-4		190 X 190 X 40
		30 PERC		




CV			
	10+		5900221001785
	2-4		260 X 260 X 80
	45-60 PERC		79, OLDAL




CVLIZÁCIÓK			
	10+		5900221032727
	2-5		260 X 260 X 80
	45-60 PERC		




ÉRZÉKEK SOROZAT BIM-BAM JÁTÉK A HANGOKKAL			
	4+		5900221031225
	1-4		275 X 190 X 55
	30 PERC		




ÉRZÉKEK SOROZAT SZIVÁRVÁNY JÁTÉKVARIÁCIÓK SZÍNEKKEL			
	3+		5900221030068
	1-6		275 X 190 X 55
	30 PERC		




FARKASOK ÉS BÁRÁNYOK			
	7+		5900221032000
	2-4		275 X 190 X 55
	20-30 PERC		




HALFOGÓCSKA			
	8+		8717249192688
	2-4		205 X 205 X 60
	20 PERC		200, OLDAL




MUFFINS			
	5+		5900221382303
	2-5		275 X 190 X 51
	10-15 PERC		




ŐVODÁSOK JÁTÉKTÁRA DOMINÓ			
	4+		5900221032505
	1-4		195 X 190 X 40
	15-20 PERC		




ŐVODÁSOK JÁTÉKTÁRA KICSODA? MICSODA?			
	4+		5900221032550
	1-4		195 X 190 X 40
	15-20 PERC		




ŐVODÁSOK JÁTÉKTÁRA KISEGÉR NAGYEGÉR			
	3+		5900221032543
	1-4		195 X 190 X 40
	15-20 PERC		



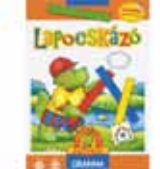
ŐVODÁSOK JÁTÉKTÁRA TARKABARKA FÜZŐCSKE			
	4+		5900221032529
	1-4		195 X 190 X 40
	15-20 PERC		




RÁKFOGÓ			
	7+		5900221031157
	2-4		260 X 260 X 80
	30-40 PERC		




SÁRKÁNY ŐSAMU FEJTÖRŐI			
	4+		5900221031799
	1-6		275 X 190 X 55
	20-30 PERC		




SÁRKÁNY ŐSAMU JÁTÉKAI LAPOCSKÁZÓ			
	3+		5900221031836
	1-2		275 X 190 X 55
	30 PERC		




SÁRKÁNY ŐSAMU JÁTÉKAI MOST LÉGY OKOS!			
	4+		5900221030617
	1-6		270 X 190 X 40
	30 PERC		




SHERLOCK			
	10+		5900221033014
	2-4		132 X 132 X 50
	15 PERC		79, OLDAL




SPAGHETTI			
	6+		5900221032819
	2-4		260 X 260 X 56
	20-30 PERC		




SZŐRNYSEKRÉNY			
	3+		5900221031775
	1-6		190 X 190 X 36
	10 PERC		180, OLDAL




SZUPER FARMER			
	7+		5900221030174
	2-6		270 X 180 X 30
	20-30 PERC		96, OLDAL




SZUPER FARMER RANCH			
	7+		5900221031416
	2-6		260 X 260 X 80
	60 PERC		96, OLDAL




SZUPER FARMER EXTRA			
	7+		5900221030860
	2-6		260 X 260 X 80
	20-30 PERC		97, OLDAL




SZUPER FARMER MIDI			
	6+		5900221031751
	2-6		205 X 205 X 60
	30 PERC		97, OLDAL



SZUPER FARMER MINI			
	6+		5900221031867
	2-6		182 X 112 X 35
	15-20 PERC		97, OLDAL




SZÜRET			
	10+		5900221033076
	1-12		182 X 124 X 37
	15 PERC		95, OLDAL




TELEPÍTÉS ERDŐT!			
	4+		5900221382020
	2-4		275 X 190 X 50
	30 PERC		



HUCH




A KIS BOREZ MÉSÉJE DER KLEINE SPRECHDACHS			
	4+		4260071875273
	2-5		200 X 200 X 50
	15-40 PERC		180, OLDAL




ÚJ!

CAT STAX			
	10+		4260071880413
	1		88 X 138 X 38
			221, OLDAL




CLUBS			
	8+		4260071879875
	2-6		120 X 95 X 25
	30 PERC		




ÚJ!


COOKIES			
	5+		4260071880284
	2-4		272 X 272 X 70
	30 PERC		181 OLDAL



CROCOFANT			
	5+		4260071879745
	2-4		130 X 130 X 40
	15 PERC		




DADDY COOL			
	5+		4260071874023
	2-6		200 X 200 X 50
	20-40 PERC		




ÚJ!

DAM IT!			
	8+		4260071880109
	2-4		131 X 181 X 39
	20 PERC		




ÚJ!

DRAGORUN			
	8+		4260071880116
	2-5		200 X 200 X 45
	20 PERC		181 OLDAL




DVOMV			
	13+		4260071879813
	2		297 X 297 X 70
	30-60 PERC		202, OLDAL




ÚJ!

EMOJITO			
	7+		4260071879950
	2-14		245 X 245 X 50
	20 PERC		182, OLDAL

















ÚJ!








FAT FISH			
	8+		4260071880345
	2-6		94 X 121 X 25
	20 PERC		93, OLDAL

















FLUTTER-BY			
	5+		4260071879288
	2-4		200 X 200 X 45
	10-15 PERC		








	FOTOLEO			
		5+		4260071878649
		2-4		200 X 140 X 60
	15-30 PERC		202, OLDAL	








	GIGI GNOMO			
		5+		4260071879332
		2-4		295 X 295 X 70
	15-25 PERC		182, OLDAL	








	GIPF			
		13+		4260071879417
		2		297 X 297 X 70
	30-60 PERC		202, OLDAL	








	KAMISADO			
		8+		4260071876911
		2		241 X 241 X 55
	20-40 PERC		202, OLDAL	








	KATARENGA			
		8+		4260071879929
		2		240 X 240 X 55
	20 PERC		198, OLDAL	








	LYNGK			
		13+		4260071879837
		2		297 X 297 X 70
	30-60 PERC		202, OLDAL	








	PUNGI			
		8+		4260071879868
		3-5		120 X 95 X 25
	20 PERC		202, OLDAL	








	PÜNCT			
		13+		4260071879820
		2		297 X 297 X 70
	30-60 PERC		203, OLDAL	








	RAJAS OF THE GANGES			
		12+		4260071879783
		2-4		297 X 297 X 70
	45-75PERC		28 PERC	








	ŞEIKATSU			
		10+		4260071880260
		1-4		235 X 235 X 70
	30 PERC		201 PERC	








	TA-KE			
		10+		4260071879936
		2		240 X 240 X 60
	30 PERC		201, OLDAL	








	TIC TAC MOO			
		8+		4260071880123
		2		240 X 240 X 60
	15 PERC		201, OLDAL	








	TORRES			
		10+		4260071879738
		2-4		297 X 297 X 70
	60 PERC		69, OLDAL	








	TOURIA			
		10+		4260071879394
		2-4		297 X 297 X 70
	45-60 PERC		201, OLDAL	








	TRIOVISION			
		7+		4260071876843
		1-6		200 X 200 X 45
	20-40 PERC		201, OLDAL	

	TRIOVISION MASTER			
		7+		4260071877796
		1-6		200 X 200 X 45
	20-40 PERC		201, OLDAL	

	TZAAR			
		13+		4260071879530
		2		297 X 297 X 70
	30-60 PERC		203, OLDAL	

	ULM			
		10+		4260071879400
		2-4		297 X 297 X 70
	30-60 PERC		201, OLDAL	

	YINSH			
		13+		4260071879424
		2		297 X 297 X 70
	30-60 PERC		203, OLDAL	

	ZÉRTZ			
		13+		4260071879547
		2		297 X 297 X 70
	30-60 PERC		203, OLDAL	

HURRICAN

HURRICAN



KERO

	8+		7612577020027
	2		216 X 273 X 70
	30 PERC		84, OLDAL



MOW BIG BOX

	7+		7612577000050
	2-10		197 X 122 X 38
	15-30 PERC		



MR. JACK IN NEW YORK

	14+		7612577003006
	2		216 X 273 X 70
	30-40 PERC		77, OLDAL



MR. JACK KIEGÉSZÍTŐ

	9+		761257700101
	2		216 X 273 X 44
	30-60 PERC		76, OLDAL



MR. JACK POCKET

	14+		7612577004010
	2		110 X 110 X 36
	15-30 PERC		77, OLDAL

logicus
fit for challenge

LOGICUS



ARCHELINO

	4+		4260071877277
	1		240 X 240 X 55
			225, OLDAL



BABUSHKA

	8+		4260071879691
	1		240 X 240 X 55
			224, OLDAL



COSMO

	6+		4260071878366
	1		120 X 175 X 70



D-ICED

	7+		4260071878915
	1		122 X 186 X 22



FLEX PUZZLER

	7+		4260071877291
	1		122 X 186 X 22
			220, OLDAL



FLEX PUZZLER MAX

	7+		4260071878472
	1		122 X 186 X 22
			220, OLDAL



FLEX PUZZLER XL

	7+		4260071877307
	1		122 X 186 X 22
			220, OLDAL



FLEXI CUBE

	7+		4260071878724
	1		122 X 186 X 22




GECKO

	7+		4260071878250
	1		122 X 186 X 22




LINK IT

	7+		4260071878267
	1		122 X 186 X 22




MANIFOLD

	6+		4260071879318
	1		122 X 186 X 22




MONSTER BRUNCH

	7+		4260071878434
	1		240 X 240 X 55
			225, OLDAL




PIZZA DIAVOLO

	7+		426007187968
	1		122 X 186 X 22
			221, OLDAL



PROFESSOR MARBLES

	7+		4260071879523
	1		240 X 240 X 55
			224, OLDAL




RACCOON

	7+		4260071878489
	1		122 X 186 X 22




LONPOS




**LONPOS 66
COLORFUL CABIN**

	6+		4712098100666
	1		134 X 130 X 24




**LONPOS 99
CRAZY CHAIN**

	6+		4712098100994
	1		94 X 123 X 24




**LONPOS III
COSMIC CREATURE**

	6+		4712098101113
	1		97 X 127 X 24



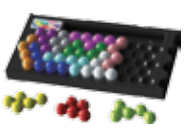
LONPOS 200+

	6+		4712098102004
	1		83 X 145 X 24



LONPOS 202

	6+		4712098102127
	1		87 X 135 X 24




**LONPOS 303
CLEVER CREATOR**

	6+		4712098103131
	1		170 X 91 X 30




MIND FITNESS GAMES



UJI!

QUINQUE

	7+		6426008000257
	2		200 X 200 X 46
	10-20 PERC		66, OLDAL



UJI!

VERONA TWIST

	9+		6426008000240
	2		200 X 200 X 48
	20-30 PERC		67, OLDAL



STORM GAMES

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



THINKFUN

	ALL QUEENS CHESS		
	8+	5999548054512	
	2	225 X 203 X 64	
	20 PERC		

	AMAZE		
	8+	19275058203	
	1	203 X 203 X 25	
	218, OLDAL		

	BACK SPIN		
	8+	19275058005	
	1	177 X 177 X 40	

	BALANCE BEAMS		
	5+	19275011406	
	1	240 X 164 X 70	
	222, OLDAL		

	BLOCK BY BLOCK		
	8+	19275059316	
	1	133 X 203 X 45	
	223, OLDAL		

	BRICK BY BRICK		
	8+	19275059019	
	1	133 X 203 X 45	
	223, OLDAL		

	CIRCUIT MAZE		
	8+	19275010089	
	1	279 X 241 X 63	
	210, OLDAL		

	CODE MASTER		
	8+	19275019501	
	1	299 X 200 X 50	
	214, OLDAL		

	COLOR CUBE SUDOKU		
	8+	19275015602	
	1	215 X 215 X 63	
	215, OLDAL		

	COLOR FOLD		
	8+	019275048501	
	1	148 X 108 X 40	
	217, OLDAL		

	DAILY PUZZLE		
	8+	19275068257	
	1	128 X 136 X 43	
	10-15 PERC		

	FIDGITZ		
	8+	19275058302	
	1	140 X 165 X 45	
	215, OLDAL		

	FIFTEEN PUZZLE		
	8+	19275049003	
	1	127 X 127 X 19	

	GORDIAN'S KNOT		
	8+	19275068202	
	1	165 X 240 X 89	



GRAVITY MAZE

	8+		19275010065
	1		237 X 269 X 72
			211, OLDAL



GURÍTS ÉS JÁTSSZ!

	1+		5999548048993
	1		177 X 185 X 170
	15 PERC		



HOPPERS

	5+		19275067014
	1		133 X 203 X 64
			222, OLDAL



HOUDINI

	8+		19275073008
	1		254 X 101 X 76



IZZI

	8+		19275056803
	1		117 X 117 X 57



KAJACSATA

	4+		5999548048009
	2-6		215 X 265 X 90
	15 PERC		



KALEIDOSCOPE PUZZLE

	8+		019275015220
	1		140 X 217 X 25
			217, OLDAL



KNOT SO FAST

	8+		19275070908
	2-4		220 X 125
	5-15 PERC		



LASER CHESS

	8+		19275010522
	2		325 X 265 X 60
	30 PERC		187, OLDAL



LASER MAZE

	8+		5425004735126
	1		270 X 236 X 65
			212, OLDAL



LASER MAZE JR.

	6+		5425004735133
	1		273 X 234 X 76
			212, OLDAL



LAST LETTER UTOLSÓ BETŰ

	8+		19275015251
	2-20		203 X 111 X 29
	20-30 PERC		140, OLDAL



LUNAR LANDING

	8+		19275068028
	1		135 X 205 X 65
			216, OLDAL



MATH DICE

	8+		19275015107
	2-12		95 X 171 X 38
	15 PERC		191, OLDAL



MATH DICE CHASE

	8+		19275015053
	4-6		165 X 115 X 41
	15 PERC		191, OLDAL



MATH DICE JR.

	6+		19275015152
	2-12		127 X 178 X 47
	15 PERC		191, OLDAL



MATH DICE TOURNAMENT KIT

	8+		19275015008
	2-18		300 X 260 X 63
	10 PERC		



RIVER CROSSING

	8+		4005556763498
	1		225 X 203 X 64
			207, OLDAL




ROLLER COASTER CHALLENGE

	6+		1927501046
	1		294 X 72 X 274
			213, OLDAL









RUSH HOUR 2

	8+		19275050108
	1		95 X 190 X 28
			209, OLDAL









RUSH HOUR 3

	8+		19275050207
	1		95 X 190 X 28
			209, OLDAL









RUSH HOUR 4

	8+		19275050306
	1		95 X 190 X 28
			209, OLDAL










RUSH HOUR DELUXE

	8+		19275050504
	1		276 X 245 X 64
			209, OLDAL









RUSH HOUR SHIFT

	8+		19275950606
	2		304 X 203 X 63
	10-15 PERC		190, OLDAL








SHAPE BY SHAPE

	8+		19275059415
	1		133 X 203 X 45
			223, OLDAL









SHAPEOMETRY

	6+		19275059712
	1		208 X 259 X 50









SOLITAIRE CHESS

	8+		19275334000
	1		225 X 203 X 64
			214, OLDAL









STRATOS SPHERES

	7+		19275034603
	2		170 X 140 X 80
	10 PERC		










TIPOVER

	8+		19275070700
	1		225 X 203 X 64
			218, OLDAL










WAVE BREAKER

	8+		19275066024
	1		228 X 63 X 223
	30-45 PERC		216, OLDAL










YOGA CARD GAME

	5+		19275018436
	2-4		69 X 95 X 26
	10 PERC		153, OLDAL










YOGA SPINNER

	5+		19275018429
	2-4		190 X 190 X 45
	10 PERC		153, OLDAL









ZINGO!

	4+		5999548040966
	2-8		209 X 260 X 89
	5 PERC		176, OLDAL








**ZINGO!
HÁNY ÓRA VAN?**

	5+		5999548051771
	2-6		209 X 260 X 89
	5-10 PERC		




ZINGO! 1-2-3






	4+		5999548048207
	2-6		209 X 260 X 89
	10 PERC		




TREFL








A KÜLDETÉS: BETELEGÍTÉS

	8+		5900511014402
	2-4		200 X 55 X 200
	30-40 PERC		



**MISTAKOS
HARC A SZÉKEKKEL**

	5+		5900511014723
	1-5		145 X 100 X 260
	10-20 PERC		



NYULAK A MEZŐN

	6+		590051014389
	2-4		200 X 55 X 200
	20 PERC		



REJTÉLYES VÁRBÖRTÖN

	6+		590051014396
	1-5		200 X 55 X 200
	20-30 PERC		



SORBAN ÁLLÁS A SZOCIALISTA MONOPOLY

	12+		590051012309
	2-5		365 X 60 X 250
	60-75 PERC		

TÁRSASJÁTÉKOK ÜNNEPE[®]

**2018-BAN IS,
IMMÁR 7. ALKALOMMAL!**

ÉLD ÁT!



PRÓBÁLD KI!



VIDD HAZA!

MIKOR? 2018. NOVEMBER 10-11.

SZOMBAT: 10:00-21:00, VASÁRNAS: 10:00-18:00

HOL? Lurdy Ház, 1097 BUDAPEST, KÖNYVES KÁLMÁN KÖRÚT 12-14.

RÉSZVÉTELI LEHETŐSÉGEK AZ ÉV TÁRSASJÁTÉKOS ESEMÉNYÉN:

kiállítóként
együttműködő partnerként
támogatóként
látogatóként.

Társasjátékok Ünnepe[®]

A MODERN CSALÁDI, FELNŐTT ÉS GYEREK TÁRSASJÁTÉKOK ORSZÁGOS Fesztiválja

További információ: [NEBULOALAPITVANY.HU](http://nebuloalapitvany.hu)

ÜNNEPELJÜNK EGYÜTT IDEN IS!

FŐSZERVEZŐ:



FŐTÁMOGATÓK:



Gémklub



Pirátok



Regio Játék



Delta Vision

RÉSZT VEVŐ EGYESÜLETEK:



Társas Központ Egyesület
(Társaservező)



Magyar Társasjátékos
Egyesület



MESA HUNGARIQA



Homokdűvcs Ill.
Egyesület

Az itt következő különleges fogalomtár célja, hogy pedagógiai szempontból segítse a tájékozódást a társas-, logikai és fejlesztő játékok gazdag világában. Az alábbiakban röviden ismertetünk néhány pedagógiai fogalmat, majd csoportosítjuk a személyiség fő komponenseit, kommentáljuk ezeket a társasjáték-pedagógia szempontjából, és kiemeljük azokat, melyekhez ebben a szakmai katalógusban játékokat rendeltünk.

Koncepciónk alapja, hogy a kognitív, személyes és a szociális kompetenciák három fő csoportja alá rendelhető fejlesztési területekhez játékkategóriákat és esetenként konkrét játékokat párosítunk.

A társasjáték-pedagógia fogalma a Nebuló XXI. Alapítvány programjának kidolgozásakorszületett, 2009-ben (Jesztl József és Aczél Zoltán együttműködésével) a társasjátékoknak a pedagógiai alkalmazásának néhány nemzetközi példája alapján. A társasjáték-pedagógia egy módszer, amely a társasjátékok tanításával az ember játékosságának – és ezáltal a 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 időt állóbb fejlődésé a képességek. A **készség** a tudatos tevékenység automatikus része, amit már úgy tudunk, hogy oda se figyelünk. A **képesség** a teljesítményeink belső feltételrendszere, annak a mértéke, hogy amit tenni akarunk, arra milyen mértékben vagyunk alkalmasak öröklött adottságaink, hajlamaink, tapasztalataink, ismereteink és készségeink alapján. Amikor a képességhez motiváció is társul, és kifejezetten szeretnénk elérni azt, amire képesek vagyunk, akkor vagyunk kompetensek. A kompetenciának fontos része a motiváció, a kitartó belső ösztönzés.

A kulcskompetenciák az EU társadalmi-pedagógiai elvei szerint az ismeretek, készségek és attitűdök olyan egységei, melyek egyrészt egyik helyzetről a másikra átvihetők és ezáltal számos szituációban és kontextusban alkalmazhatók, másrészt többfunkciósak, tehát különféle célok elérésére, különböző problémák és feladatok megoldására használhatók. A kulcskompetenciák segítségével az ember a személyiségét kiteljesítheti és fejlesztheti, be tud illeszkedni a társadalomba, és foglalkoztatható lesz, tehát az ember kulturális, társadalmi vagy emberi értékét erősíti.

Az Európa Tanács 2002 tavaszán nyolc kulcskompetenciát határozott meg: 1.: anyanyelvi kommunikáció, 2.: idegen nyelvi kommunikáció, 3.: matematikai, természettudományi és technológiai kompetencia 4.: az információs és kommunikációs technológiák alkalmazásához kapcsolódó készségek, 5.: tanulni tudás, 6.: személyközi és állampolgári kompetencia, 7.: a vállalkozói szellem és 8.: a kulturális tudatosság.

Feltevésünk szerint **a játékosság, mint 9. kulcskompetencia a személyiségnek az alábbiakban részletezett és ezzel a színnel kiemelt területeit általában fejleszti.**

A játékosság e dolgozat koncepciója szerint azért kulcskompetencia, mert a legváltozatosabb körülmények között és sokféleképpen változó helyzetekben is használható, továbbá alkalmassá teszi a személyiséget a cselekvésre, önmaga kiteljesítésére és az egész életen át tartó fejlesztésére. A társas-, logikai, parti- és családi vagy gyerek-fejlesztőjátékok mindenekelőtt a játékosságot fejlesztik.

Azokat a kompetenciákat, készségeket és képességeket, amelyeket e katalógus játécai kiemelten fejlesztenek, ezzel a színnel jelezzük, és egyrészt az egyes játékoknál is feltüntetjük, másrészt a dolgozat végén a tárgymutatóban az egyes területek fejlesztésére alkalmas játékok nevét is feltüntetjük, azzal az oldalszámmal, ahol megtalálhatóak.

A személyiség komponenslistájának az alábbiakban kategorizált gyűjteményében az egyes játékok jellemzőit kördiagrammal, tortaszeletekhez hasonlóan jelöljük, és ezzel a színnel emeljük ki.

1. KOGNITÍV KOMPETENCIÁK: A GONDOLKODÁS FEJLESZTÉSE

A kognitív kompetencia az információkezelésnek, tehát az információ befogadásának, tárolásának, feldolgozásának és továbbadásának a motívum- és képességrendszeré.

Az ember gondolkodása a kihívásaival együtt fejlődik. A gyerekjátékoktól a legkomplexebb stratégiai játékokig a gondolkodás természetes fejlődésének minden lépcsőfokához párosíthatóak játékok. **A személyiség kognitív komponenseit a legközvetlenebb módon az ötletes egy-személyes fejlesztőjátékok, taktikai és stratégiai játékok fejlesztik.** Ezen belül kezdetben érdemes egyszerűbb játékokat választani, és a nehézségi szintet fokozatosan növelni.

Aki ebben kevésbé gyakorlott, annak a figyelmét a játék közben olyan kihívások kötik le, melyek inkább a személyes kompetenciák területére esnek, és kevésbé tud a többiekre figyelni. Minél nagyobb szerepük van egy játékban a kognitív kompetenciáknak, annál nagyobb jelentősége van annak, hogy hasonló képességű játékosok játsszanak egymással. Illetve minél különbözőbbek a játékosok képességei, annál inkább érdemes olyan társasjátékot választani, amely a társas kompetenciákra épül.

1.1. Információbefogadás

Általában a gyerekjátékok fejlesztik.

1.1.1 ügyesség (spontán érzékelés, észlelés)

- 1.1.2.1. nyitottság (sokféle információ befogadása)
- 1.1.2.2. elmélyülés (befogadás motiváltsága és intenzitása)
- 1.1.2.3. hangoltság (érzelmi nyitottság)
- 1.1.2.4. tapintás
- 1.1.2.5. tisztán hallás
- 1.1.2.6. ízlelés

1.1.3. figyelem (irányított befogadás)

- 1.1.3.1. reakció (befogadási sebesség: észlelt adatok időarányos mennyisége)
- 1.1.3.2. koncentráció (a figyelem tartóssága)
- 1.1.3.3. megosztott figyelem

1.2. Információtárolás (memória)

Általában a gyerekjátékok fejlesztik.

1.2.2. rendszerezés

- 1.2.3. lényegkiemelés
- 1.2.4. megőrzés (rövid)
- 1.2.5. bevésés (tartós)
- 1.2.6. felidézés (gyorsaság, pontosság)

1.3. Információfeldolgozás

Általában a gyerekjátékok és a legegyszerűbb egyszemélyes logikai játékok fejlesztik.

1.3.2. felfogás (szenzomotoros információfeldolgozás)

- 1.3.2.1. érzékszervi-mozgásos tapasztalatok
- 1.3.2.2. vizualizáció
- 1.3.2.3. térérzékelés

- 1.3.2.4. **saját test és a környezet megkülönböztetése**
- 1.3.2.5. **cselekvéses minőségi és helyzetmeghatározás**
- 1.3.2.6. **kísérletezés**
- 1.3.2.7. **tárgyállandóság tudatosulása**
- 1.3.2.8. **reprezentálás** (konkrét tárgyak és elvont dolgok jeleznek egy másik tárgyat)

- 1.3.3. **felismerés** (spontán információértelmezés, műveletek előtti információfeldolgozás)
 - 1.3.3.1. **jelképeség** (szavak szimbolizálnak egy másik tárgyat)
 - 1.3.3.2. **egydimenziós gondolkodás** (dominánsan egyetlen jellemző szerinti minősítés)
 - 1.3.3.3. **találgatásos ellenőrzés**
 - 1.3.3.4. **szabályfelfogás és -követés**
 - 1.3.3.5. **térlátás (térbeli orientáció)**
 - 1.3.3.6. **képlátás (vizuális differenciálás)**
 - 1.3.3.6.1. **formafelismerés**
 - 1.3.3.6.2. **színfelismerés**
 - 1.3.3.7. **jelszűrés** (befogadás előkészítés)
 - 1.3.3.8. **pontosság** (információ beazonosítás)
 - 1.3.3.9. **jelfelismerés** (amikor a jeltest és a jelentés is rendelkezésre áll az érzékelés számára, és képesek vagyunk a két érzékelt tárgyat összekapcsolni)
 - 1.3.3.9.1. **számfelismerés**
 - 1.3.3.9.2. **betűfelismerés**
 - 1.3.3.9.3. **szófelismerés**
 - 1.3.3.10. **sémaalkotás/reprezentáció** (a jel hatására akkor is fel tudjuk idézni a jelentést, ha a jelentést képező tárgy épp nem elérhető az érzékelés számára)
 - 1.3.3.11. **választás – döntés**
 - 1.3.3.12. **értékelés – bírálat**
 - 1.3.3.13. **fogalomalkotás**
 - 1.3.3.14. **összehasonlítás**
 - 1.3.3.15. **intuitív gondolkodás**
- 1.3.4. **műveleti gondolkodás** (reverzibilis cselekvések megértése és konkrét műveletek)
 - 1.3.4.1. **halmazműveletek végzése** (az állandónak tekintett egyedi elemekre vonatkozó műveletek)
 - 1.3.4.1.1. **absztrakció** (elvont, azaz inger- és reprezentációfüggetlen kijelentések felfogása)
 - 1.3.4.1.2. **összefüggés felfogása**
 - 1.3.4.1.3. **konkretizálás**
 - 1.3.4.1.4. **kiegészítés**
 - 1.3.4.1.5. **rendezés és rendszerezés**
 - 1.3.4.2. **osztályozások**
 - 1.3.4.2.1. **sorba rendezés**
 - 1.3.4.2.2. **idő- és térbeli helyettesítés**
 - 1.3.4.2.3. **mértékegységváltás**
 - 1.3.4.2.4. **általánosítás**
 - 1.3.4.2.5. **kombinatívítás**
 - 1.3.4.3. **számolás** (az értékeket megkonstruáló műveleteké)
 - 1.3.4.3.1. **mennyiségi meghatározás**
 - 1.3.4.3.2. **becslés**
 - 1.3.4.3.3. **esélykalkulálás**

- 1.3.5. **ítéletlogika** (formális műveleti információfeldolgozás)

Általában az összetettebb gyerekjátékok, az egyszerűbb logikai és családi játékok fejlesztik, magasabb szinten kiemelten fejlesztik a stratégiai társasjátékok.

- 1.3.5.1. **többdimenziós gondolkodás**
- 1.3.5.2. **következtetés**
- 1.3.5.3. **internalizálás** (szabályasszimilálás és -alkotás)
- 1.3.5.4. **hipotézisalkotás**

- 1.3.5.5. **logikai ellenőrzés**
- 1.3.5.6. szabályváltoztatás felfogása
- 1.3.5.7. struktúraképzés (cselekvések kognitív reprezentációinak, a műveleteknek rendszerbe szervezése)
- 1.3.5.8. problémareprezentálás
- 1.3.5.9. **analitikus gondolkodás** (logikai elemzés)
- 1.3.5.10. logikai általánosítás
- 1.3.5.11. **helyzetfelismerés**
- 1.3.5.12. jövőbeli lehetőségek számbavétele
- 1.3.5.13. **szerecsse** (esélykalkulálás)
- 1.3.5.14. **logikai megoldás** – következetes gondolkodás
- 1.3.5.15. logikai-algoritmikus feladatmegoldás – **kiemelten fejlesztik a legkomplexebb logikai játékok**
- 1.3.5.16. heurisztikus-kreatív problémamegoldás – **kiemelten fejlesztik a blöffjátékok**
- 1.3.5.17. **módszeres ellenőrzés**
- 1.3.5.18. analógiás gondolkodás – **kiemelten fejlesztik a legkomplexebb stratégiai játékok**
- 1.3.5.19. szintetizálás – **kiemelten fejlesztik a legkomplexebb stratégiai játékok**
- 1.3.5.20. **lánckonklúziók alkotása** – **kiemelten fejlesztik a legkomplexebb stratégiai játékok**
- 1.3.5.21. asszociációs gondolkodás – **kiemelten fejlesztik az együttműködős és fantáziajellemezős játékok**
- 1.3.5.22. **eredetiség** – **kiemelten fejlesztik a legkomplexebb stratégiai és kreatív játékok**
- 1.3.5.23. **könnyedség** – **kiemelten fejlesztik az együttműködős és fantáziajellemezős játékok**
- 1.3.5.24. **gazdaságosság** – **kiemelten fejlesztik erőforrás-menedzsment működésű stratégiai játékok**
- 1.3.5.25. induktív gondolkodás (következtetés az egyedi esetekről az általánosra) – **kiemelten fejlesztik a blöffjátékok**
- 1.3.5.26. **deduktív gondolkodás** (levezetés, következtetés az egészről az egyes részekre)
- 1.3.5.27. **rugalmas gondolkodás** – **kiemelten fejlesztik a leginteraktívabb parti- és stratégiai játékok**
- 1.3.5.28. **intuitív döntési készség** – **kiemelten fejlesztik a legmélyebb, legelágazóbb döntési elágazásos logikai és stratégiai játékok és blöffjátékok**
- 1.3.5.29. **kombinációs készség** – **kiemelten fejlesztik a többszörös logikai csoportosításos stratégiák és taktikák**
- 1.3.5.30. **logikai differenciálás** (összetett rendszerek többretegű megkülönböztetése)
- 1.3.5.31. logikai integrálás – **kiemelten fejlesztik a sok egyedi szabály bonyolult halmazát egyszerűsítő, áttekinthető gondolkodást igénylő stratégiai játékok**

1.3.6. **kreatív gondolkodás** (információalkotás)

Kiemelten fejlesztik az összetettebb logikai játékok, és általában a stratégiai társasjátékok és a kommunikációs partijátékok.

- 1.3.6.1. **fantázia /tematika** (képzelet, információalkotás)
- 1.3.6.2. **stratégia** (a stratégiai játékok mindegyikénél, különböző mértékben, attól függően, hogy mi más még)
- 1.3.6.3. **taktika** (a logikai társasjátékok mindegyikénél, különböző mértékben, attól függően, hogy mi más még)

1.4. Információközlés

(lásd társas- és kommunikációs kompetenciák)

2. SZEMÉLYES KOMPETENCIÁK: AZ ÉRVÉNYESÜLNI TUDÁS FEJLESZTÉSE

A személyes kompetencia az ember olyan pszichikai komponenseinek együttese, melyek lehetővé teszik a személyes érdek önálló érvényesítését. Funkciói az önvédelem, az önellátás, az individualitás, az önszabályozás és az önfejlesztés.

A személyes kompetenciákat olyan játéktevékenységek fejlesztik a leginkább, ahol a játékos önreflexiós tevékenysége a legerősebb. Az egyszemélyes játékok és az egyszerű gondolkodtató játékok individuális játéktevékenysége során a játékos úgy törekszik a próbatételekkel megküzdeni, hogy megfigyeli a tevékenysége hatását a játék céljához vezető lépéseire, és ez alapján folyamatosan változtatja a tevékenységét, miközben az ehhez szükséges személyes kompetenciáit örömmel fejleszti.

Az egyszerű, kétfős absztrakt játékok esetében, ahol könnyen megfejthető a nyerő stratégia, a játék elve alapján dominánsabb az individuális, mint a társas minőség. Mindkét játékos a játék ötletét fejti meg ilyenkor, és vagy az nyer, aki gyorsabban felismeri a játék törvényszerűségeit, vagy aki kevesebbet hibázik.

A taktikai játékok esetében annál inkább helytálló társasjátékról beszélni, minél kevésbé egyértelmű a nyerő stratégia. Ilyenkor a játékosok a döntéseikbe bevonják a másik játékos döntéseinek hatásait és a jövőben feltételezett lépéseket is.

A gyerekjátékok és a családi játékok esetében általánosan elmondható, hogy a személyes kompetenciák mellett a gondolkodás alpműveleteit és a társas kompetenciákat is fejlesztik, és ezek a leggyakrabban együtt működnek. A személyes kompetenciák komponenseinek az alábbi kiemelése azt a célt szolgálja, hogy ezek a komponensek a játéknál beazonosíthatóak legyenek.

2.1. Érzékek

2.1.1. tapintás

(a tapintási receptorok a bőrben vannak, a környezettel való közvetlen kapcsolatot érzékelik)

2.1.2. ízlelés

2.1.3. szaglás

2.1.4. hőérzékelés

2.1.5. **mozgásérzékelés** (a mozgásanalizátor anatómiailag szerteágazó receptorai, az úgynevezett proprioceptorok, érzékelik, ha a társ vagy a tárgy ellenállást fejt ki velünk szemben)

2.1.6. **látás és hallás** (az analizátor receptorai, a telereceptorok olyan jelzések felfogására is képesek, amelynek forrása nem érintkezik közvetlenül a receptorral)

2.2. Mozgás

2.2.1. **mozgásészlelés** és **mozgásképzet** (kinesztetikus érzetek)

2.2.1.1. izomfeszülések,

2.2.1.2. izomellazulások

2.2.1.3. erőkifejtések, erőközlések – dinamikus jellemzők érzékelése

2.2.2. **mozgást befolyásoló szóbeli információk megértése és tárolása** (A verbális jelzés csak úgy tudja átfogni az érzékszervi információk sokaságát, sokrétűségét, ha előzőleg végbemegy az információ előzetes leegyszerűsítése. A verbális jelzőrendszer által adott szisztéma szerint történik, így tudatosan is alkalmazható.)

2.2.3. **mozgástaktika**

2.2.4. **gyorsaság/reflex/reakció**

2.2.5. **egyensúlyozás** (helyzet-, irány- és gyorsulásérzékelés)

2.2.6. **mozgáskoordináció**

2.2.6.1. **gyorsasági koordináció** (bizonyos cselekvéseket időegység alatt kell elvégezni)

2.2.6.2. ciklikus mozgások koordinációja (a legkönnyebb automatizálni)

A piramispályák bekapcsolásával kreatív finom mozgások. Minél mélyebben rögzül a mozgásszabályozás, annál magasabb szintű az irányítás

2.2.6.3. **koordinációs pontosság**

2.2.7. **kézügyesség, finommotorika** (tárgyi – cselekvéses)

2.3. Viselkedés

- 2.3.1. önállóság
- 2.3.2. önfegyelem
- 2.3.3. felelősségvállalás
- 2.3.4. stressztűrő képesség
- 2.3.5. terhelhetőség
- 2.3.6. szorgalom
- 2.3.7. önfejlődés
- 2.3.8. elkötelezettség
- 2.3.9. precizitás (cselekvés fókuszáltság)
- 2.3.10. pontosság (időbeli fegyelmezettség)

2.4. Matematikai kompetenciák, készségek és képességek

Magas szinten fejlesztik a logikai és stratégiai társasjátékok.

- 2.4.1. összeadás, kivonás, szorzás, osztás, a százalékok és a törtek használatát fejben és írásban
- 2.4.2. numerikus szimbólumok kezelése
- 2.4.3. matematikai tulajdonságok, fogalmak, relációk ismerete
- 2.4.4. mennyiségi gondolkodás (matematikai fogalmak, relációk, tulajdonságok ismerete)
- 2.4.5. mennyiségi következtetés
- 2.4.6. műveletvégzési sebesség
- 2.4.7. problémaérzékenység
- 2.4.8. megoldáskeresési sebesség
- 2.4.9. problémamegoldás
- 2.4.10. probléma-reprezentáció
- 2.4.11. valószínűségi következtetés
- 2.4.12. logikai következtetés
- 2.4.13. algoritmikus gondolkodás
- 2.4.14. transzformációs képesség
- 2.4.15. absztraháló képesség
- 2.4.16. eredetiség
- 2.4.17. kreatív, egyedi gondolkodás
- 2.4.18. fluencia (hány megoldást talál egy problémára)
- 2.4.19. flexibilitás (a gondolkodás rugalmassága)
- 2.4.20. érvelés, bizonyítás
- 2.4.21. metakogníció (saját tudásunk működtetésének ellenőrzése)

2.5. Természettudományi és technológiai kompetenciák

- 2.5.1. műveltség/ismeret
- 2.5.2. ismeretszerzés
- 2.5.3. érdeklődés a természeti jelenségekre
- 2.5.4. természeti ismeretek szerzése
- 2.5.5. természeti ismeretek használata
- 2.5.6. a természeti környezet védelme
- 2.5.7. a természeti adottságoknak a szükségletek szerinti használata
- 2.5.8. érdeklődés a technológiai tudás és módszerek iránt
- 2.5.9. technológiai tudás és módszerek megismerése
- 2.5.10. technológiai tudás és módszerek használata

2.6. A tanulás tanulásának kompetenciája

A tanulás tanulásának és a játékoságnak a kompetenciái szoros kapcsolatban állnak, de nem azonosak. A tanulás tanulása a saját tanulás önállóan és csoportban történő szervezésének és szabályozásának a képességét foglalja magában. A játékoság egy hasznos célnak (akár a tanulás által elsajátítás céljának) jelképes céllá transzformálása és törekvés ennek a jelképes célnak az elérésére, ami intenzív örömmérettel jár akkor is, ha a tevékenységet nem jellemzi az eredményesség.

Míg a tanulás tanulása az elsajátított tudás, készségek és képességek tekintetében kifejezetten eredményorientált kompetencia, addig a játékoság eredménye önmagában a tevékenység élménye. A tanulás tanulásának részét képezi a problémamegoldás, az új tudás elsajátításának, feldolgozásának, értékelésének és beépítésének, valamint az új ismeretek és készségek különböző kontextusokban történő alkalmazásának a képessége, amit a játékoság erősít. Ugyanakkor a tanulás tanulásának fontos eleme a hatékony időbeosztás, míg a játékoságot sokkal inkább az időtlenség, a szabadság, és a kreativitás jellemzi.

A játékoság abban segít, hogy a tudásunk, készségeink és képességeink jelentőségét relatívnak lássuk, és az ezzel kapcsolatos ambícióinkat alá tudjuk rendelni az élménynek. Ez az élmény annál erősebb, minél több benne a spontaneitás, és minél függetlenebb és szabadabb az eredményességtől. A tanulás tanulásának fókusza a tudás megszerzése. A játékoságé a küzdeni tudás, akár a lemondás árán is, és annak képessége, hogy a tevékenység élményéért, ha kell, az ember még a tevékenysége eredményét is el tudja engedni, és a sikerorientáltság fölé tudjon emelkedni.

- 2.6.1. [a saját tanulás önállóan és csoportban történő szervezése és szabályozása](#)
- 2.6.2. [irányított tanulás](#) (együttműködés a pedagógussal, társakkal)
- 2.6.3. [tanulástervezés](#)
- 2.6.4. [tanulásszervezés](#)
- 2.6.5. [az új tudás elsajátítása, feldolgozása, értékelése és beépítése](#)
- 2.6.6. [új ismeretek és készségek különböző kontextusokban való alkalmazása](#)
- 2.6.7. [hatékony időbeosztás](#)
- 2.6.8. [problémamegoldás](#)
- 2.6.9. [önirányítás](#)
- 2.6.10. [önellenőrzés](#)
- 2.6.11. [tanulási önismeret](#)

2.7. Vállalkozói kompetencia

A játékoság, mint a küzdeni tudás kompetenciája az emberi tőkét, mint az értékteremtésre való alkalmasságot erősíti. Alkalmassá teszi az embert arra, hogy hasznos tevékenységeknek olyan jelképes célt és tartalmat adjon, amely erősebben motiválja a küzdelemre, mint a tevékenység haszna. A játékoság gazdagítja az embert, mert az eredményességtől független érték-szemléletre tanít, és motivál a személyiség saját belső értékeinek kiaknázására. A társadalom számára a játékos ember olyan munkaerő, amely alkalmas a munka eredményének egyenlőtlen és aránytalan elosztásán felülemelkedve magáért a tevékenység élményéért dolgozni. Az egyed boldogulását a játékoság azáltal segíti, hogy képessé teszi olyan helyzetben is küzdeni az eredményesséért, amikor ebben kevésbé sikeres.

- 2.7.1. [a változás kiváltására való törekvés](#)
- 2.7.2. [külső tényezők által kiváltott újítások elfogadása, támogatása és alkalmazása](#)
- 2.7.3. [felelősségtudat a saját pozitív és negatív cselekedetek iránt](#)
- 2.7.4. [stratégiai szemléletmód kialakítása](#)
- 2.7.5. [célok kitűzése és elérése](#)
- 2.7.6. [sikerorientáltság](#)

2.8. Digitális kompetencia

- 2.8.1. [magas szintű információkezelés](#)
- 2.8.2. [az elektronikus média magabiztos és kritikus alkalmazása](#)
- 2.8.3. [logikus és kritikus gondolkodás](#)
- 2.8.4. [fejlett kommunikációs készség](#)
- 2.8.5. [multimédiás technológiájú információk keresése, értékelése, tárolása, létrehozása, bemutatása és átadása](#)
- 2.8.6. [az internetes kommunikációban és a hálózatokban való részvétel](#)

3. SZOCIÁLIS KOMPETENCIÁK: A KÖZÖSSÉGI BEILLESZKEDÉS FEJLESZTÉSE

A szociális kompetencia a motívumok és képességek olyan rendszere, mely közösségi cél elérésére aktív, a közösségi viselkedést szervezi, és a társas interakciók hatására módosul.

A játékoság, mint a haszonelvűség fölé emelkedés kompetenciája a személyiség társadalmi értékeit különleges módon erősíti. Alkalmassá teszi ugyanis az embert arra, hogy tevékenységének az élményét a saját érvényesülése fölé helyezze, és ezáltal a személyisége kiteljesedését segítő közösségi tevékenységeket, illetve az általuk nyújtott élményeket keresse. A játékoság azáltal segít beilleszkedni a társadalomba és az aktív állampolgári szerepvállalásba, hogy az embert erősebben motiválja a tevékenység közösségi élményének tapasztalatára, mint az eredményességre.

A társasjátékok tevékenységei során a játékos úgy törekszik a próbatételekkel megküzdeni, hogy megfigyeli a saját és a társa(i) tevékenységének társas kölcsönhatásait, és ez alapján folyamatosan változtatja a tevékenységét, miközben az ehhez szükséges szociális kompetenciáit örömmel fejleszti. A társasjáték résztvevői a döntéseiket nem alapozhatják kizárólag ismeretekre, hanem a társaiktól függő jövőbeli eshetőségekkel is számolniuk kell.

A társas interakcióknak a könnyed társasági játékoktól a komplex stratégiai játékokig sok fokozatuk, minőségük és mélységük van. A többfős stratégiai társasjátékok esetében nyilvánvaló a játéktevékenység társasjátékos jellege. Azonban még ezekben a játékokban is minden egyes játékos esetében különböző mértékű az önreflexió és a társreflexió aránya. Minél több az interakció, annál erősebb a társas kompetenciák domináns szerepe, és az adott társasjáték annál hasznosabb eszköz a társasjáték-pedagógiában.

3.1. Az érzelmi intelligencia területei

Kiemelten fejlesztik az interaktívabb stratégiai játékok és a kommunikációs partijátékok.

- 3.1.1. az érzelmek tudatosítása
- 3.1.2. a gondolkodás serkentése érzelmekkel
- 3.1.3. az érzelmek jelentésének megértése
- 3.1.4. az érzelmek kezelése

3.2. Társas kompetenciák, készségek és képességek

Kiemelten fejlesztik a leginteraktívabb stratégiai játékok és a kommunikációs partijátékok.

- 3.2.1. empátia (érzékenység)
 - 3.2.1.1. önismeret
 - 3.2.1.2. emberismeret
 - 3.2.1.3. mások érzéseinek és szándékának észlelése
 - 3.2.1.4. nonverbális közlések felfogása
 - 3.2.1.5. szerepészlelés
 - 3.2.1.6. szociális nyitottság
- 3.2.2. kooperáció/együttműködés (hatékony személyes és csoportos érintkezés)
 - 3.2.2.1. felelősség
 - 3.2.2.2. segítség másokon
 - 3.2.2.3. csoporton belüli aktivitás
 - 3.2.2.4. mások előtti szereplés vállalása
 - 3.2.2.5. következmények vállalása
 - 3.2.2.6. vezetés
 - 3.2.2.7. követés
 - 3.2.2.8. alkalmazkodás
- 3.2.3. kompetíció (versenyhelyzetekben a saját érdekek hatékony érvényesítése)
 - 3.2.3.1. értékelés (értékelések felmérése)

3.2.3.2. **pozícionálás** (csoporton belüli pozíciók felmérése)

3.2.3.3. **önérvényesítés**

3.2.3.4. **konfrontációkezelés**

3.2.3.5. **konfliktuskezelés**

3.2.3.6. **nyereségkezelés**

3.2.3.7. **vesztéskezelés**

3.2.3.8. **hibakezelés**

3.2.3.9. **kárkezelés**

3.2.4. **kreatív szerepkezelés/blöff** (érték- és pozíciórelációk differenciált és hatékony kezelése)

3.2.4.1. **szerepfelmérés**

3.2.4.2. **esélykalkuláció**

3.2.4.3. **ötletesség**

3.2.4.4. **emberismeret**

3.2.4.5. **fegyelmezettség**

3.2.4.6. **társreflexió**

3.2.5. **humor** (pozitív és vidáman ötletes kritikai gondolkodás)

3.2.5.1. **pozitív énattitúd**

3.2.5.2. **pozitív attitúd mások iránt**

3.2.5.3. **hibafeltárás**

3.2.5.4. **kreatív problémameghatározás**

3.2.5.5. **önkritika**

3.2.5.6. **társkritika**

3.2.5.7. **pozitív kommunikáció**

3.2.5.8. **kreatív kommunikáció**

3.2.6. **adekvát társas viselkedés** (az együttlét hatékony és konstruktív viselkedésformáinak használata)

3.2.6.1. **önmagával szembeni viselkedés**

3.2.6.2. **vitának, megbeszélésnek megfelelő viselkedés**

3.2.6.3. **társas viselkedés**

3.2.6.4. **etikus viselkedés**

3.2.6.5. **figyelemfelkeltés**

3.2.6.6. **üdvözlés**

3.2.6.7. **érzelmek kifejezése**

3.2.6.8. **feladattal kapcsolatos viselkedés**

3.2.6.9. **viselkedés társalgás közben**

3.2.6.10. **viselkedés szervezett játék közben**

3.2.6.11. **figyelmesség és illemtudó viselkedés**

3.2.6.12. **figyelés feladatvégzés közben**

3.2.6.13. **közlekedés**

3.2.6.14. **étkezési viselkedés**

3.3. **Kommunikációs kompetenciák, készségek és képességek**

3.3.1. **verbális kommunikáció** (a gondolatok, érzések és tények szóbeli és írásbeli formában történő kifejezése és értelmezése)

3.3.1.1. **reproduktív** (felolvasás)

3.3.1.2. **félreproduktív** (szakszöveg alkotása)

3.3.1.3. **spontán** (produktív)

3.3.1.4. **beszédképességek**

3.3.1.4.1. **beszéd**

3.3.1.4.2. **kapcsolatfelvétel, -zárás**

3.3.1.4.3. **szándéknyilvánítás**

3.3.1.4.4. **véleményalkotás**

- 3.3.1.4.5. **szókincs**
- 3.3.1.4.6. **fogalomalkotási készség**
- 3.3.1.4.7. **fogalmazási készség**
- 3.3.1.4.8. **nyelvi kreativitás**

3.3.1.5. **beszédértés-képességek**

- 3.3.1.5.1. **kapcsolatfelvétel viszonzása**
- 3.3.1.5.2. **szándék, vélemény kinyilvánítása**

3.3.1.6. **írás-képességek**

- 3.3.1.6.1. **reproduktív írás (másolás, diktálás utáni írás)**
- 3.3.1.6.2. **félreproduktív írás (nyomtatvány, táblázat kitöltése, jegyzetelés)**
- 3.3.1.6.3. **akaratlagos írás**

3.3.1.7. **olvasási képességek**

- 3.3.1.7.1. **olvasás**
- 3.3.1.7.2. **szövegértés és szövegértelmezés**
- 3.3.1.7.3. **gyorsolvasási technikák megtanulása és alkalmazása (lényegkiemelés, adatkeresés)**

3.3.1.8. **nyelvi normatív és korrekciós képességek**

- 3.3.1.8.1. **helyes ejtés**
- 3.3.1.8.2. **helyesírás**

3.3.2. **nonverbális kommunikáció**

- 3.3.2.1. **térközszabályozás**
- 3.3.2.2. **testtartás**
- 3.3.2.3. **gesztikuláció**
- 3.3.2.4. **mimika**
- 3.3.2.5. **tekintet**

3.4. Kulturális kompetenciák, készségek és képességek

A játékoság a személyiség kulturális értékeit úgy növeli, hogy erősíti a személyiség alkalmasságát önmaga kiteljesítésére és az egész életen át tartó fejlesztésére. A játék során a játékos sokféle képességét bevetheti, 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	214
Robot Technósök	159

Analitikus gondolkodás

Abalone.....	184
Azul.....	46
Babushka.....	224
Balance Beans.....	222
Bali	52
Battle Sheep	198
Captain Sonar	127
Chocolate Fix.....	206
Color Cube Sudoku.....	215
Coloretto.....	81
Concordia – Sestertiusszal kiközvezett utak.....	20
Dice Forge – A sors kovácsai.....	48
Dvonn.....	202
Escape the Room – A szanatórium rejtélye.....	57
Észvesztő útvesztő.....	185
Fidgitz.....	215
Gipf.....	202
Hacker játszma	66
Halfogócska.....	200
Hoppers	222
Kakukk.....	68
Kaleidoscope puzzle	217
Kang	199
Karácsonyfa	204
Katarenga.....	198
Kingdomino.....	72
Kingdomino: Age of Giants.....	72
Korruptivity „Lájt”.....	84
Laser Chess.....	187
Laser Maze	212
Laser Maze Jr.....	212
Lunar Landing.....	216
Lyngk	202
Micro Robots.....	197
Mindo	226
Mombasa.....	26
Monster Brunch	225
NMBR 9.....	196
Pende.....	186
Photosynthesis.....	75
Pizza Diavolo.....	221
Püncst.....	203
Pylos Classic.....	194
Pylos Mini	194
Quarto Classic.....	192
Quarto Mini	192
Queendomino	73
Quinque.....	66
Quixo Classic.....	195
Quixo Mini.....	195
Quoridor Classic.....	193
Quoridor Kid.....	177
Quoridor Mini	193
River Crossing.....	207
Roller Coaster Challenge	213
Rush Hour – Csúcsforgalom	208
Rush Hour – Csúcsforgalom Junior.....	208
Rush Hour 2	209
Rush Hour 3	209
Rush Hour 4	209
Rush Hour Deluxe.....	209
Rush Hour Shift	190
Sakura.....	52
Sárkánypalota.....	69
Sárkánytojás.....	186
Seikatsu.....	201
Solitaire Chess	214
Sponsio	68
Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme	41
Star Wars Sorsok: Ébredések.....	41
Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag	41
Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag	41
Szabadulópakli – Időpróba.....	58

Száguldó robotok – Ricochet Robots.....	197
Ticket to Ride – Az első utazás.....	158
Torres	69
Tzaar	203
Verona Twist	67
Vikingdoms.....	67
Wave Breaker	216
Yinsh.....	203
Zértz	203

Becslés

Rajzolj a hátamra! – Mal mal.....	172
-----------------------------------	-----

Csoporton belüli aktivitás

Beyond Baker Street – Sherlock Holmes árnyékában	54
Hanabi	53
Trónok harca – 2. kiadás.....	31
Unlock!	56

Dedukció

Álarcosbál.....	119
Légy résen!.....	130
Princess legend	122

Deduktív gondolkodás

Álmodj velem!	104
Bűnjelek – Gyilkosság Hongkongban	128
Citadella.....	74
Lépten-nyomon: Amszterdam.....	102
Mr. Jack in London	76
Mr. Jack in New York.....	77
Mr. Jack kiegészítő	76
Mr. Jack Pocket.....	77
Sherlock	79
Skull	125
Unlock!	56
Verona Twist	67
Who did it?.....	171

Emberismeret

Cash 'n Guns	129
Citadella.....	74
Colt Express	64
Csótánypóker	118
Csótánypóker Royal.....	118
Dixit	112
Dixit 2 – Kalandok	114
Dixit 3 – Utazás.....	114
Dixit 4 – Eredet	114
Dixit 5 – Álmodozások.....	114
Dixit 6 – Emlékek	115
Dixit 7 – Látomások	115
Dixit 8 – Harmóniák	115
Dixit Odyssey	113
Igen?.....	111
Légy résen!.....	130
Lélekpillangó	110
Mr. Jack in London	76
Mr. Jack in New York	77
Mr. Jack kiegészítő	76
Mr. Jack Pocket	77
Mysterium	116
Rettegés Arkhamban	33
The Mind – Érezz rá!.....	117

Eredetiség

Trónok harca – 2. kiadás.....	31
-------------------------------	----

Értékelés

7Csoda.....	16
7Csoda: Párbaj.....	17
7Csoda: Vezetők.....	16
A kis herceg – Az én kis bolygóm.....	92
Birodalmi telepések.....	21
CIV – Carta Impera Victoria	65
Fat Fish.....	93
Great Western Trail – A nagy western utazás	26
Hotel.....	83

Korokon át: A civilizáció új története	24
Nagyfeszültség	21
Nutz!	94
Splendor	71
Úrcsempészek.....	100
Zooloretto	80
Zooloretto Párbaj – Zooloretto Duell	81
Zooloretto Junior.....	175
Zooloretto kockajáték – Zooloretto Würfelspiel	80

Esélykalkuláció

Avalon.....	123
Bűnjelek – Gyilkosság Hongkongban.....	128
Great Western Trail – A nagy western utazás	26
Jolly & Roger.....	86
Leo	173
POW!	87
Rolling Bandits	87
Sherlock	79
Szerelmes levél.....	78
Szüret.....	95
Trónok harca – A király segítője	78
Álarcosbál.....	119
Azul.....	46
Captain Sonar	127
Cash 'n Guns	129
Citadella	74
CIV – Carta Impera Victoria	65
Cookies.....	181
Csótánypóker	118
Csótánypóker Royal.....	118
Dice Forge – A sors kovácsai.....	48
Dragorun	181
Eldritch Horror.....	33
Ethnos.....	32
Holtak Tele – Válaszúton	22
Jaipur	49
Kakukk.....	68
Mamma Mia!	93
Marrakech	92
Nutz!.....	94
Pandemic – A labor.....	13
Rettegés Arkhamban	33
Sakura	52
Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme	41
Star Wars Sorsok: Ébredések.....	41
Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag	41
Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag	41
Takenoko	51
Tokaido.....	50
Zooloretto	80
Zooloretto Párbaj – Zooloretto Duell.....	81
Zooloretto Junior.....	175
Zooloretto kockajáték – Zooloretto Würfelspiel	80
Party bugs.....	85

Fegyelmélettség

Szerelmes levél.....	78
----------------------	----

Felelősség

A titokzatos varázstó – Der Geheimnisvolle Zaubersee	166
Az elvarázsolt torony.....	163
Az elvarázsolt torony – fémdobozos	163
Beyond Baker Street – Sherlock Holmes árnyékában	54
Cookies.....	181
Dr. Fondor és az Idő Fellegvára.....	55
Eldritch Horror.....	33
Fedőnevek négy szemközt	109
Hanabi	53
Hellapagos.....	126
Holtak Tele – Válaszúton	22
Isla Dorada	74
Mysterium	116
Pandemic.....	12
Pandemic – A labor.....	13
Pandemic – Pengeélen.....	13
Pandemic: Legacy – 2. Évad.....	10
Robinson Crusoe	23
Számuráj szellem.....	53
T.I.M.E Stories	8
Trónok harca – 2. kiadás.....	31

Vigyázat, vadnyugat – Flick'em Up!.....	64
Hol van Farkas úr? – Where is Mr Wolf?	168
Zombicide: Zöld Horda	43

Felidézés

A titokzatos varázstó – Der Geheimnisvolle Zaubersee.....	166
Álmodj hát!	122
Gigi Gnomo	182
Happy Bunny	168
Memóriadó	140
Pengoloo	169
Szellemlépcső	164
Szellemlépcső – fémdobozos	164
Szörnyszekrény	180
Hol van Farkas úr? – Where is Mr Wolf?	168
Who did it?	171

Fogalmazás

Álmodj hát!	122
Légy résen!.....	130
Óriás Sztorikocka	138
Óriás Sztorikocka Cselekvésekkel.....	138
Óriás Sztorikocka Kalandokkal	138
Sztorikocka	136
Sztorikocka Batman.....	139
Sztorikocka Bolondos Dallamok	139
Sztorikocka Cselekvésekkel	136
Sztorikocka Dr. Who.....	139
Sztorikocka Fantázia.....	137
Sztorikocka Kalandokkal.....	137
Sztorikocka Scooby Doo.....	139

Fogalomalkotás

Álmodj velem!	104
Concept.....	106
Fedőnevek képekkel	109
Kódfejtő	107

Gazdaságosság

Charterstone	29
Charterstone Recharge Pack.....	29
Cookies.....	181
Úrcsempészek.....	100

Gyorsasági koordináció

Big Bazar	151
Brain Connect	199
Captain Sonar	127
Cortex Challenge – IQ party	145
Csaló molyok.....	155
Csótányleves	154
Csótányaláta.....	154
Csótánytánc	154
Dobble.....	142
Dobble Animals	144
Dobble Kids	144
Dobble Star Wars	143
Dodelido	155
Dr. Beaker	98
Dr. Eureka	98
Dr. Microbe	99
Észvesztő útvesztő.....	185
Go Go Gelato!.....	99
Haspók	176
Jungle Speed – Dzsungelláz.....	148
Kincsre fel!.....	149
Mi mennyi?	149
Panic lab.....	147
Panic Mansion	167
Quizoo	150
Specific.....	179
Swish.....	189
Szörnymóka.....	146
Zingo!.....	176

Helyzetfelismerés

Álomház.....	82
Azul.....	46
Coloretto.....	81
Dr. Beaker	98
Dr. Eureka	98

Dr. Microbe.....	99	Princess legend.....	122
Észvesztő útvesztő.....	185	Püncst.....	203
Go Go Gelato!.....	99	Pylos Classic.....	194
Jaipur.....	49	Pylos Mini.....	194
Jolly & Roger.....	86	Quarto Classic.....	192
Kingdomino.....	72	Quarto Mini.....	192
Kingdomino: Age of Giants.....	72	Queendomino.....	73
Korrupctivity „Lájt”.....	84	Quixo Classic.....	195
POW!.....	87	Quixo Mini.....	195
Queendomino.....	73	Quoridor Classic.....	193
Quinque.....	66	Quoridor Kid.....	177
Rolling Bandits.....	87	Quoridor Mini.....	193
Sárkánypalota.....	69	Rajas of the Ganges.....	28
Sponsio.....	68	River Crossing.....	207
Super Munchkin.....	135	Robot Technósök.....	159
Ta-Ke.....	201	Roller Coaster Challenge.....	213
Torres.....	69	Rush Hour Shift.....	190
Vikingdoms.....	67	Sakura.....	52
		Seikatsu.....	201
Hibakezelés		Shape by Shape.....	223
Szuper Farmer Midi.....	97	Sherlock.....	79
		Skull.....	125
Intuitív döntések		Solitaire Chess.....	214
7Csoda.....	16	Sponsio.....	68
7Csoda: Párbaj.....	17	Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme.....	41
7Csoda: Vezetők.....	16	Star Wars Sorsok: Ébredések.....	41
Bang! A párbaj.....	63	Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag.....	41
Concordia.....	20	Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag.....	41
Lépten-nyomon: Amszterdam.....	102	Szüret.....	95
Magic Maze – Fogd és fuss.....	59	Ta-Ke.....	201
Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme.....	41	Terra Mystica.....	25
Star Wars Sorsok: Ébredések.....	41	TipOver.....	218
Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag.....	41	Tokaido.....	50
Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag.....	41	Trónok harca – A király segítője.....	78
The Mind – Érezz rá!.....	117	Tzaar.....	203
		Unlock!.....	56
Intuitív gondolkodás		Vikingdoms.....	67
Concept.....	106	Wave Breaker.....	216
Álmodj velem!.....	104	Yinsh.....	203
		Zértz.....	203
Kombinációs készség		Zooloretto.....	80
Álarcosbál.....	119	Zooloretto Párbaj – Zooloretto Duell.....	81
Mindenki a fedélzetre! – Alles an bord?!.....	86	Zooloretto Junior.....	175
Álomház.....	82	Zooloretto kockajáték – Zooloretto Würfelspiel.....	80
Archelino.....	225		
Azul.....	46	Kombinatívítás	
Babushka.....	224	Cat stax.....	221
Balance Beans.....	222	Color Fold.....	217
Bang! A párbaj.....	63	Katarenga.....	198
Battle Sheep.....	198	Laser Chess.....	187
Beyond Baker Street – Sherlock Holmes árnyékában.....	54		
Brick by Brick.....	223	Konfliktuskezelés	
Chocolate Fix.....	206	A Jó, a Rossz és a Munchkin.....	134
Circuit Maze.....	210	A világ története.....	18
Color Cube Sudoku.....	215	Bang!.....	60
Concordia – Sestertiusszal kiközvezett utak.....	20	Bang! A kockajáték.....	62
Dice Forge – A sors kovácsai.....	48	Bang! Aranyláz.....	61
Dvonn.....	202	Bang! Dodge City.....	61
Fat Fish.....	93	Birodalmi telepések.....	21
Felkelő nap.....	36	Cash ‘n Guns.....	129
Fidgitz.....	215	Colt Express.....	64
Five Tribes – Naqala dzsinnjei.....	14	CV.....	79
Gipf.....	202	Eldritch Horror.....	33
Gravity Maze.....	211	Evolúció.....	28
Hacker játszma.....	66	FoZtogatók.....	131
Halfogócska.....	200	Harc Rokuganért.....	44
Kakukk.....	68	Holtak Tele – Válaszúton.....	22
Kang.....	199	Korokon át: A civilizáció új története.....	24
Karácsonyfa.....	204	Korrupctivity „Lájt”.....	84
Katamino.....	219	Mombasa.....	26
Kero.....	84	Munchkin.....	132
Korrupctivity „Lájt”.....	84	Munchkin 2 – Fajtalan Fejsze.....	133
Lunar Landing.....	216	Munchkin 3 – Papi Baki.....	133
Lyngk.....	202	Munchkin 4 – Dobj egy hátast!.....	133
Magic Maze – Fogd és fuss!.....	59	Munchkin 5 – Vadító vadirtók.....	133
NMBR 9.....	196	Munchkin 6 – A kazamata zamata.....	133
Nutz!.....	94	Munchkin Cthulhu.....	134
Oroszlánszívű Richárd.....	30	Munchkin Cthulhu 2 – Cthulmú hívása.....	134
Party bugs.....	85	Munchkin Zombik.....	135
Pende.....	186	Munchkin Zombik 2 – Kar-hatalom.....	135
Pizza Diavolo.....	221	Pandemic – A labor.....	13

Rettegés Arkhamban	33
Robinson Crusoe	23
Scythe	34
Scythe – Csapás a fellegekből.....	35
Scythe – Hódítók a messzeségből.....	35
Small World.....	15
Sponsio	68
Star Wars: Lázadás	40
Super Munchkin	135
T.I.M.E Stories	8
Ticket to Ride Európa	70
Trónok harca – A vastrón	31
Vérfarkasok Miller's Hollow-ban	124
Vikingdoms.....	67
Wazabi	85

Koordinációs pontosság

Flatterstein vára	165
Flatterstein vára – fémdobozos.....	165
Flooping.....	156
Keekee	169
Upsz, Te is meg tudod csinálni? – Oups das kannst du auch!	173

Könnyedség

A kis herceg – Az én kis bolygóm	92
Ciao!.....	94
Dragorun.....	181
FoZtogatók	131
Hellapagos.....	126
Jógi	152
Magic Maze – Fogd és fuss.....	59
Mamma Mia!	93
Marrakech	92
Pizza Monsters.....	174
Robbanó cicák.....	120
Rolling Bandits	87
Splendor	71
The Mind – Érezd rá!.....	117
Ticket to Ride – Az első utazás.....	158
Timeline: Star Wars.....	90
Vigyázat, vadnyugat – Flick'em Up!.....	64
Wazabi	85
Who did it?.....	171

Követés

Dr. Fondor és az Idő Fellegvára.....	55
Pandemic.....	12
Pandemic – A labor.....	13
Pandemic – Pengeélen.....	13
Pandemic Legacy – 2. Évad.....	10
Robinson Crusoe	23
Szamuraj szellem.....	53
Zombicide: Zöld Horda	43

Következmények vállalása

Leo	173
-----------	-----

Kulturális ismeretek

A világ története	18
Concept.....	106
Timeline: Általános ismeretek.....	88
Timeline: Star Wars.....	90
Timeline: Találmányok	89
Timeline: Történelmi események.....	89
Timeline: Zene és mozi.....	90

Lánckonklúziók alkotása

Bali	52
Blood Rage.....	38
Blood Rage 5. játékos kiegészítő	39
Blood Rage Asgard istenei kiegészítő.....	39
Blood Rage Midgard sámánjai kiegészítő	39
Charterstone	29
Charterstone Recharge Pack	29
Ethnos.....	32
Five Tribes – Naqala dzsinnjei	14
Great Western Trail – A nagy western utazás	26
Korokon át: A civilizáció új története	24
Mombasa.....	26
Oroszlánszívű Richárd.....	30

Scythe	34
Scythe – Csapás a fellegekből.....	35
Scythe – Hódítók a messzeségből.....	35
Small World.....	15
Star Wars: Lázadás	40
Terra Mystica	25

Lényegkiemelés

A Kis Borz Meséje – Der kleine Sprechdachs.....	180
---	-----

Logikai ellenőrzés

Amaze.....	218
Archelino	225
Brick by Brick.....	223
Cat stax.....	221
Chocolate Fix.....	206
Color Fold.....	217
Katamino	219
Shape by Shape	223
Solitaire Chess	214
TipOver.....	218

Logikai megoldás

Abalone.....	184
Babushka	224
Balance Beans	222
Brain Connect	199
Captain Sonar	127
Color Cube Sudoku.....	215
Csótánypárbaj – Kakerlaken Duell	200
Dr. Beaker	98
Dr. Eureka	98
Dr. Microbe	99
Escape the Room – A szanatórium rejtélye.....	57
Fidgitz.....	215
Gipf.....	202
Go Go Gelato!.....	99
Gobbler Gobblers.....	170
Hoppers	222
Kaleidoscope puzzle	217
Katarenga	198
Laser Chess	187
Laser Maze	212
Laser Maze Jr.	212
Lunar Landing.....	216
Lyngk	202
Micro Robots.....	197
Mindo	226
Monster Brunch	225
NMBR 9.....	196
Panic Mansion	167
Pizza Diavolo	221
Professor Marbles	224
Püncst.....	203
River Crossing.....	207
Robot Technósök	159
Roller Coaster Challenge	213
Rush Hour – Csúcsforgalom	208
Rush Hour – Csúcsforgalom Junior.....	208
Rush Hour 2	209
Rush Hour 3	209
Rush Hour 4	209
Rush Hour Deluxe.....	209
Szabadulópakli – Időpróba.....	58
Száguldó robotok – Ricochet Robots.....	197
Tzaar	203
Wave Breaker	216
Yinsh.....	203
Zértz	203
Princess legend	122

Mások érzéseinek és szándékainak észlelése

Avalon.....	123
Bang!.....	60
Bang! A kockajáték.....	62
Bang! Aranyláz.....	61
Bang! Dodge City	61
Bűnjelek – Gyilkosság Hongkongban	128
Csótánypárbaj – Kakerlaken Duell	200
Isla Dorada	74
Lélekpillangó	110

Rettegés Arkhamban	33
Simlis Dongók – Schummel Hummel	166
Vérfarkasok Miller's Hollow-ban	124
Megoldáskereső sebesség	
Cubeez	171
Dodelido	155
Clouds	170
Csaló molyok	155
Difference	178
Difference Junior	178
Eye'n Speed	174
Simlis Dongók – Schummel Hummel	166
Tutti Frutti	177

Megőrzés

A Kis Borz Meséje – Der kleine Sprechdachs	180
A titokzatos varázstó – Der Geheimnisvolle Zaubersee	166
Az elvarázsolt labirintus	162
Az elvarázsolt labirintus – fémdobozos	162
Az elvarázsolt torony	163
Az elvarázsolt torony – fémdobozos	163
Cortex Challenge – IQ party	145
Gigi Gnomo	182
Goblet Gobblers	170
Happy Bunny	168
Leo	173
MemóRiadó	140
Pengoloo	169
Szellemlépcső	164
Szellemlépcső – fémdobozos	164
Szörnyszekrény	180
Hol van Farkas úr? – Where is Mr Wolf?	168

Mértékegység váltás

Szuper Farmer	96
Szuper Farmer – Ranch	96
Szuper Farmer Extra	97
Szuper Farmer Midi	97
Szuper Farmer Mini	97

Mimika

Emojito	182
---------------	-----

Módszeres ellenőrzés

Rajzolj a hátamra! – Mal mal	172
------------------------------------	-----

Mozgásképzet

Flatterstein vára	165
Flatterstein vára – fémdobozos	165
Flooping	156
Jógi	152
Magic Maze – Fogd és fuss!	59
Upsz, Te is meg tudod csinálni? – Oups das kannst du auch!	173
Vigyázat, vadnyugat – Flick'em Up!	64
Yoga Card Game	153
Yoga Spinner	153

Műveltségési sebesség

Math Dice	191
Math Dice Chase	191
Math Dice Jr.	191

Nyelvi kreativitás

A Kis Borz Meséje – Der kleine Sprechdachs	180
Álmodj hát!	122
Álmodj velem!	104
Dixit	112
Dixit 2 – Kalandok	114
Dixit 3 – Utazás	114
Dixit 4 – Eredet	114
Dixit 5 – Álmodozások	114
Dixit 6 – Emlékek	115
Dixit 7 – Látomások	115
Dixit 8 – Harmóniák	115
Dixit Odyssey	113
Fedőnevek	108
Fedőnevek képekkel	109
Fedőnevek négy szemközt	109
Igenis, Sötét Nagyúr!	130

Kódfejtő	107
Last letter – Utolsó betű	140
Óriás Sztorikocka	138
Óriás Sztorikocka Cselekvésekkel	138
Óriás Sztorikocka Kalandokkal	138
Sztorikocka	136
Sztorikocka Batman	139
Sztorikocka Bolondos Dallamok	139
Sztorikocka Cselekvésekkel	136
Sztorikocka Dr. Who	139
Sztorikocka Fantázia	137
Sztorikocka Kalandokkal	137
Sztorikocka Scooby Doo	139

Önérvényesítés

A világ története	18
Bali	52
Blood Rage	38
Blood Rage 5. játékos kiegészítő	39
Blood Rage Asgard istenei kiegészítő	39
Blood Rage Midgard sámánjai kiegészítő	39
Charterstone	29
Charterstone Recharge Pack	29
Ethnos	32
Fallout	42
Felkelő nap	36
Harc Rokuganért	44
Holtak Tele – Válaszúton	22
Mombasa	26
Nagyfeszültség	21
Photosynthesis	75
Rajas of the Ganges	28
Rettegés Arkhamban	33
Scythe	34
Scythe – Csapás a fellegekből	35
Scythe – Hódítók a messzeségből	35
Small World	15
Star Wars: Lázadás	40
Terra Mystica	25
Ticket to Ride Európa	70
Trónok harca – A vastrón	31
Vérfarkasok Miller's Hollow-ban	124
Village – Nemzedékek játéka	27
Village Inn	27
Village Port	27

Önismeret

Igen?	111
Lélekpillangó	110

Ötletesség

Colt Express	64
Szabadulópakli – Időpróba	58
Unlock!	56

Pozicionálás

A Jó, a Rossz és a Munchkin	134
A kis herceg – Az én kis bolygóm	92
Bali	52
Blood Rage	38
Blood Rage 5. játékos kiegészítő	39
Blood Rage Asgard istenei kiegészítő	39
Blood Rage Midgard sámánjai kiegészítő	39
Charterstone	29
Charterstone Recharge Pack	29
CV	79
Eldritch Horror	33
Fallout	42
Felkelő nap	36
Great Western Trail – A nagy western utazás	26
Hotel	83
Munchkin	132
Munchkin 2 – Fajtan Fejsze	133
Munchkin 3 – Papi Baki	133
Munchkin 4 – Dobj egy hátast!	133
Munchkin 5 – Vadító vadirtók	133
Munchkin 6 – A kazamata zamata	133
Munchkin Cthulhu	134
Munchkin Cthulhu 2 – Cthulmú hívása	134
Munchkin Zombik	135
Munchkin Zombik 2 – Kar-hatalom	135

Nagyfeszültség.....	21
Oroszlánszívú Richárd.....	30
Rajas of the Ganges.....	28
Terra Mystica.....	25
Ticket to Ride Európa.....	70
Village – Nemzedékek játéka.....	27
Village Inn.....	27
Village Port.....	27

Pozitív énattitúd

Yoga Card Game.....	153
Yoga Spinner.....	153

Reakció

Big Bazar.....	151
Captain Sonar.....	127
Cortex Challenge – IQ party.....	145
Csaló molyok.....	155
Csótányleves.....	154
Csótánysaláta.....	154
Csótánytánc.....	154
Dobble.....	142
Dobble Animals.....	144
Dobble Kids.....	144
Dobble: Star Wars.....	143
Dr. Beaker.....	98
Dr. Eureka.....	98
Dr. Microbe.....	99
Go Go Gelato!.....	99
Jungle Speed – Dzsungelláz.....	148
Mi mennyi?.....	149
Óriás Sztorikocka Cselekvésekkel.....	138
Panic lab.....	147
Quizoo.....	150
Simlis Dongók – Schummel Hummel.....	166
Swish.....	189
Szörnymóka.....	146
Úrcsempészek.....	100
Zingo!.....	176

Rendezés és rendszerezés

Archelino.....	225
Code Master.....	214
Copy or not Copy?.....	150
Cubeez.....	171
Picmix.....	179
Seikatsu.....	201

Rugalmas gondolkodás

Mindenki a fedélzetre! – Alles an bord?!.....	86
Álomház.....	82
Bang! A párbaj.....	63
Big Bazar.....	151
Concordia – Sestertiuszokkal kikövezett utak.....	20
Dice Forge – A sors kovácsai.....	48
Ethnos.....	32
Five Tribes – Naqala dzsinnjei.....	14
Jaipur.....	49
Jolly & Roger.....	86
Kang.....	199
Karácsonyfa.....	204
Kero.....	84
Korrupctivity „Lájt”.....	84
Magic Maze – Fogd és fuss!.....	59
Mombasa.....	26
Party bugs.....	85
POW!.....	87
Sárkánypalota.....	69
Sponsio.....	68
Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme.....	41
Star Wars Sorsok: Ébredések.....	41
Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag.....	41
Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag.....	41
T.I.M.E Stories.....	8
Ta-Ke.....	201
Takenoko.....	51
Tokaido.....	50
Torres.....	69
Unlock!.....	56
Úrcsempészek.....	100
Vikingdoms.....	67

Sorba rendezés

Kincsre fell!.....	149
--------------------	-----

Számolás

Balance Beans.....	222
Cortex Challenge – IQ party.....	145
Math Dice.....	191
Math Dice Chase.....	191
Math Dice Jr.....	191
Mi mennyi?.....	149
Szuper Farmer.....	96
Szuper Farmer – Ranch.....	96
Szuper Farmer Extra.....	97
Szuper Farmer Midi.....	97
Szuper Farmer Mini.....	97

Szerepésztelés

Citadella.....	74
Mr. Jack in London.....	76
Mr. Jack in New York.....	77
Mr. Jack kiegészítő.....	76
Mr. Jack Pocket.....	77
Szerelmes levél.....	78

Szociális nyitottság

A Kis Borz Meséje – Der kleine Sprechdachs.....	180
Álmodj hát!.....	122
Dixit.....	112
Dixit 2 – Kalandok.....	114
Dixit 3 – Utazás.....	114
Dixit 4 – Eredet.....	114
Dixit 5 – Álmodozások.....	114
Dixit 6 – Emlékek.....	115
Dixit 7 – Látomások.....	115
Dixit 8 – Harmóniák.....	115
Dixit Odyssey.....	113
Fedőnevek.....	108
Fedőnevek képekkel.....	109
Fedőnevek négy szemközt.....	109
Igen?.....	111
Igenis, Sötét Nagyúr!.....	130
Kódfejtő.....	107
Last letter – Utolsó betű.....	140
Lélekpillangó.....	110
Mysterium.....	116
Óriás Sztorikocka.....	138
Óriás Sztorikocka Cselekvésekkel.....	138
Óriás Sztorikocka Kalandokkal.....	138
Sztorikocka.....	136
Sztorikocka Batman.....	139
Sztorikocka Bolondos Dallamok.....	139
Sztorikocka Cselekvésekkel.....	136
Sztorikocka Dr. Who.....	139
Sztorikocka Fantázia.....	137
Sztorikocka Kalandokkal.....	137
Sztorikocka Scooby Doo.....	139
The Mind – Érezz rá!.....	117
Vérfarkasok Miller’s Hollow-ban.....	124

Szókinsz

Fedőnevek.....	108
Fedőnevek képekkel.....	109
Fedőnevek négy szemközt.....	109
Kódfejtő.....	107

Tapintás

Milyen messze van a cél? – Steppits.....	172
--	-----

Technológiai ismeretek használata

Circuit Maze.....	210
Laser Maze.....	212
Laser Maze Jr.....	212

Térbeli orientáció

Amaze.....	218
Block by Block.....	223
Csodapalota.....	161
Csőrendszerek – Light Line.....	196
Five Tribes – Naqala dzsinnjei.....	14
Flex Puzzler.....	220
Flex Puzzler MAX.....	220

Flex Puzzler XL.....	220
Flooping.....	156
Gravity Maze	211
Maki Stack.....	156
NMBR 9.....	196
Pende.....	186
Photosynthesis.....	75
Szüret.....	95
TipOver.....	218

Természeti ismeretek használata

Cardline: Állatok.....	91
Cardline: Dinoszauruszok	91
Quizoo	150
Specific.....	179

Véleményalkotás

Avalon.....	123
Bűnjelek – Gyilkosság Hongkongban.....	128
Hellapagos.....	126
Igenis, Sötét Nagyúr!.....	130
Trónok harca – A vastrón.....	31
Vérfarkasok Miller's Hollow-ban	124

Veszteségkezelés

7Csoda.....	16
7Csoda: Párbaj.....	17
7Csoda: Vezetők.....	16
A világ története.....	18
Birodalmi telepések.....	21
CIV – Carta Impera Victoria	65
Eldritch Horror.....	33
Evolúció.....	28
Fallout.....	42
Harc Rokuganért.....	44
Holtak Tele – Válaszúton	22
Korokon át: A civilizáció új története	24
Rajas of the Ganges.....	28
Robbanó cicák.....	120
Robinson Crusoe	23
Scythe.....	34
Scythe – Csapás a fellegekből.....	35
Scythe – Hódítók a messzeségből.....	35
Small World.....	15
Star Wars: Lázadás	40
T.I.M.E Stories	8
Trónok harca – A vastrón.....	31
Vigyázat, vadnyugat – Flick'em Up!.....	64
Village – Nemzedékek játéka	27
Village Inn	27
Village Port.....	27
Zombicide: Zöld Horda	43

Vezetés

Dr. Fondor és az Idő Fellegvára.....	55
Pandemic.....	12
Pandemic – A labor.....	13
Pandemic – Pengeélen.....	13
Pandemic: Legacy – 2. Évad.....	10
Robinson Crusoe	23
Szamuraj szellem.....	53
Zombicide: Zöld Horda	43

Vizuális differenciálás

Dr. Beaker	98
Dr. Eureka	98
Dr. Microbe	99
Go Go Gelato!.....	99
Big Bazar	151
Block by Block.....	223
Brain Connect	199
Brick by Brick.....	223
Cat stax.....	221
Clouds.....	170
Color Fold	217
Copy or not Copy?.....	150
Cortex Challenge – IQ party	145
Cubeez	171
Csodapalota	161
Csótányleves	154
Csótányaláta.....	154

Difference.....	178
Difference Junior	178
Dobble.....	142
Dobble Animals	144
Dobble Kids	144
Dobble Star Wars	143
Dodelido.....	155
Emojito	182
Eye'n Speed	174
Flex Puzzler	220
Flex Puzzler MAX.....	220
Flex Puzzler XL.....	220
Jungle Speed – Dzsungelláz.....	148
Katamino	219
Kincse fel!.....	149
Lépten-nyomon: Amszterdam.....	102
Maki Stack	156
Mi mennyi?	149
Okos kertész	160
Panic lab.....	147
Picmix	179
Professor Marbles	224
Röf-Röf! – Oink!.....	175
Shape by Shape	223
Specific.....	179
Swish.....	189
Színvilág.....	187
Szörnymóka.....	146
Tutti Frutti.....	177
Upsz, Te is meg tudod csinálni? – Oups das kannst du auch!	173
Úrcsempészek.....	100
Zingo!.....	176

	Leírás	Adatok
10 Metal Puzzle Set		238
3D Bambusz puzzle		238
3D Puzzle – Corvette C6R – 1:32 – Orange ***		239
3D Puzzle – Ford GT – 1:43 – white **		239
3D Puzzle – Ford Mustang FR500C – 1:32 – Blue ***		239
3D Puzzle – Hummer H2 ***		239
3D Puzzle – Lamborghini LP 670 – 1:43 – Carbon Grey **		239
3D Puzzle – Lamborghini Murciélago ****		239
3D Puzzle – Mercedes SLS AMG GT ***		239
3D Puzzle – Mini Cooper ****		239
7Csoda.....	16	245
7Csoda: Párbaj.....	17	245
7Csoda: Vezetők.....	16	245
A birodalom bajnoka		259
A három kismalac.....		233
A Jó, a Rossz és a Munchkin.....	134	233
A Kis Borz Meséje – Der kleine Sprechdachs.....	180	255
A kis herceg – Az én kis bolygóm.....	92	245
A küldetés: betelepítés.....		261
A Puzzle*.....		245
A titokzatos varázstó – Der Geheimnisvolle Zaubersee.....	166	237
A világ története.....	18	245
Abalone.....	184	245
Álarcosbál.....	119	245
All Queens Chess.....		259
Állatsereg – Mnymals		228
Alles an bord?! – Mindenki a fedélzetre!.....	86	227
Álmodj hát!.....	122	233
Álmodj velem!.....	104	245
Álomház.....	82	245
Amaze.....	218	259
Archelino.....	225	257
Archimedes' Challenge.....		239
Át a sivatagon.....		233
Avalon.....	123	245
Az első játékaim Domino – Színek.....		253
Az első játékaim Lottó – Ház.....		253
Az első játékaim Memó – Játékok.....		253
Az első játékaim Puzzle – Állatok.....		253
Az elvarázsolt labirintus.....	162	246
Az elvarázsolt labirintus – fémdobozos	162	237
Az elvarázsolt torony.....	163	237
Az elvarázsolt torony – fémdobozos	163	237
Azul.....	46	246
Babushka.....	224	257
Back Spin.....		259
Balance Beans.....	222	259
Bali	52	233
Bang!.....	60	246
Bang! A kockajáték.....	62	246
Bang! A párbaj.....	63	246
Bang! Aranyláz.....	61	246
Bang! Dodge City.....	61	246
Banyakanyar – Kullerhexe		237
Battle Sheep.....	198	230
Beats of Love**.....		245
Beyond Baker Street – Sherlock Holmes árnyékában	54	246
Big Bazar.....	151	230
Birodalmi telepések.....	21	246
Blindes Huhn extrem		227
Block by Block.....	223	259
Blood Rage.....	38	233
Blood Rage 5. játékos kiegészítő	39	233
Blood Rage Asgard istenei kiegészítő.....	39	233
Blood Rage Midgard sámánjai kiegészítő	39	233
Bluff You.....		231
Bon Voyage Puzzle.....		239
Bottle Puzzle		240
B-Puzzled*.....		245
Brain Connect.....	199	231

	Leírás	Adatok
Brick by Brick.....	223	259
Britannia		233
Brix		231
Bűnjelek – Gyilkosság Hongkongban.....	128	246
Cacao		227
Cacao: Chocolate!		227
Cacao: Diamante kiegészítő		227
Captain Sonar	127	246
Cardline: Állatok.....	91	246
Cardline: Dinoszauruszok.....	91	246
Cash 'n Guns	129	246
Cast Puzzle.....		243-244
Cat stax.....	221	255
Charterstone	29	233
Charterstone Recharge Pack	29	233
Chicky Boom		231
Chocolate Fix.....	206	246
Ciao!.....	94	252
Circuit Maze.....	210	259
Citadella	74	233
CIV – Carta Impera Victoria	65	246
Clouds.....	170	231
Clubs		255
Code Master	214	259
Color Cube Sudoku.....	215	259
Color Fold	217	259
Coloretto.....	81	227
Colt Express	64	246
Concept.....	106	246
Concordia – Sestertiuszokkal kikövezett utak.....	20	246
Cookies.....	181	255
Copy or not Copy?.....	150	231
Cortex Challenge – IQ party	145	246
Cortex kids	145	247
Cosmo.....		257
Crocofant.....		255
Cubeez	171	231
CV	79	254
Cvlizations.....		254
Csaló molyok.....	155	237
Csodapalota	161	247
Csótányleves	154	237
Csótánypárbaj – Kakerlaken Duell	200	237
Csótánypóker	118	247
Csótánypóker Royal.....	118	237
Csótányсалáta.....	154	237
Csótánytánc	154	237
Csőrendszerek – Light Line.....	196	228
Daddy Cool		255
Daily Puzzle.....		259
Dam it!		255
Dice Forge – A sors kovácsai.....	48	247
D-Iced		257
Difference	178	252
Difference Junior	178	252
Dixit	112	247
Dixit 2 – Kalandok	114	247
Dixit 3 – Utazás.....	114	247
Dixit 4 – Eredet	114	247
Dixit 5 – Álmodozások.....	114	247
Dixit 6 – Emlékek	115	247
Dixit 7 – Látomások	115	247
Dixit 8 – Harmóniák	115	247
Dixit 9 – Jubileum.....	115	247
Dixit Odyssey	113	247
Dobble.....	142	247
Dobble Animals	144	247
Dobble Kids	144	247
Dobble Star Wars	143	247
Dodelido.....	155	237
Double A Puzzle**		245
Dr. Beaker	98	231
Dr. Fondor és az Idő Fellegvára.....	55	247

	Leírás	Adatok
Dr. Eureka	98	247
Dr. Microbe	99	248
Dragorun	181	255
Drakon		233
Dvonn	202	255
El Capitan		252
Eldritch Horror	33	233
Emojito	182	255
Entertaining Puzzle – Bridle Bit**		240
Entertaining Puzzle – Broken Heart**		240
Entertaining Puzzle – Discover**		240
Entertaining Puzzle – Wheelie**		240
Érzékek sorozat: Bim-bam játék a hangokkal.....		254
Érzékek sorozat: Szivárvány játékvariációk színekkel.....		254
Escape the Room – A szanatórium rejtélye.....	57	248
Észvesztő útvesztő	185	248
Ethnos.....	32	233
Evolúció.....	28	248
Eye'n Speed	174	231
Fallout.....	42	233
Farkasok és bárányok		254
Fat Fish.....	93	255
Fedőnevek	108	248
Fedőnevek képekkel	109	248
Fedőnevek négyszemközt	109	248
Felkelő nap.....	36	233
Fidgitz.....	215	259
Fifteen Puzzle.....		259
Figure out****		245
First Wire Puzzle Szett – Állatok 1		240
First Wire Puzzle Szett – Állatok 2		240
First Wire Puzzle Szett – Járművek		240
First Wire Puzzle Szett – Vízi állatok.....		240
Five Tribes – Naqala dzsinnjei	14	248
Flash		231
Flatterstein vára	165	237
Flatterstein vára – fémdobozos.....	165	237
Flex Puzzler	220	257
Flex Puzzler MAX.....	220	257
Flex Puzzler XL.....	220	257
Flexi Cube.....		257
Flixmix		228
Flooping.....	156	231
Flutter-by.....		255
Fotoleo		256
FoZtogatók	131	234
Free your Emotions.....		240
Gecko.....		257
Gepetto's Workshop		240-241
Get Smart***		245
Gigi Gnomo	182	256
Gipf	202	256
Gloobz		252
Go Go Gelato!.....	99	248
Gobbler Gobblers.....	170	231
Gordian's Knot		259
Grand Master Puzzle		242
Gravity Maze	211	260
Great Western Trail – A nagy western utazás	26	234
Guríts és játssz!.....		260
Háborúk kora		234
Hacker játszma	66	248
Hadurak.....		234
Halfogócska.....	200	254
Hanabi	53	248
Happy Bunny	168	231
Happy Party.....		252
Harc Rokuganért.....	44	234
Haspók	176	248
Hellapagos.....	126	248
Holtak Tele – Válaszúton	22	248
Hol van Farkas úr? – Where is Mr Wolf?	168	232
Hoppers	222	260

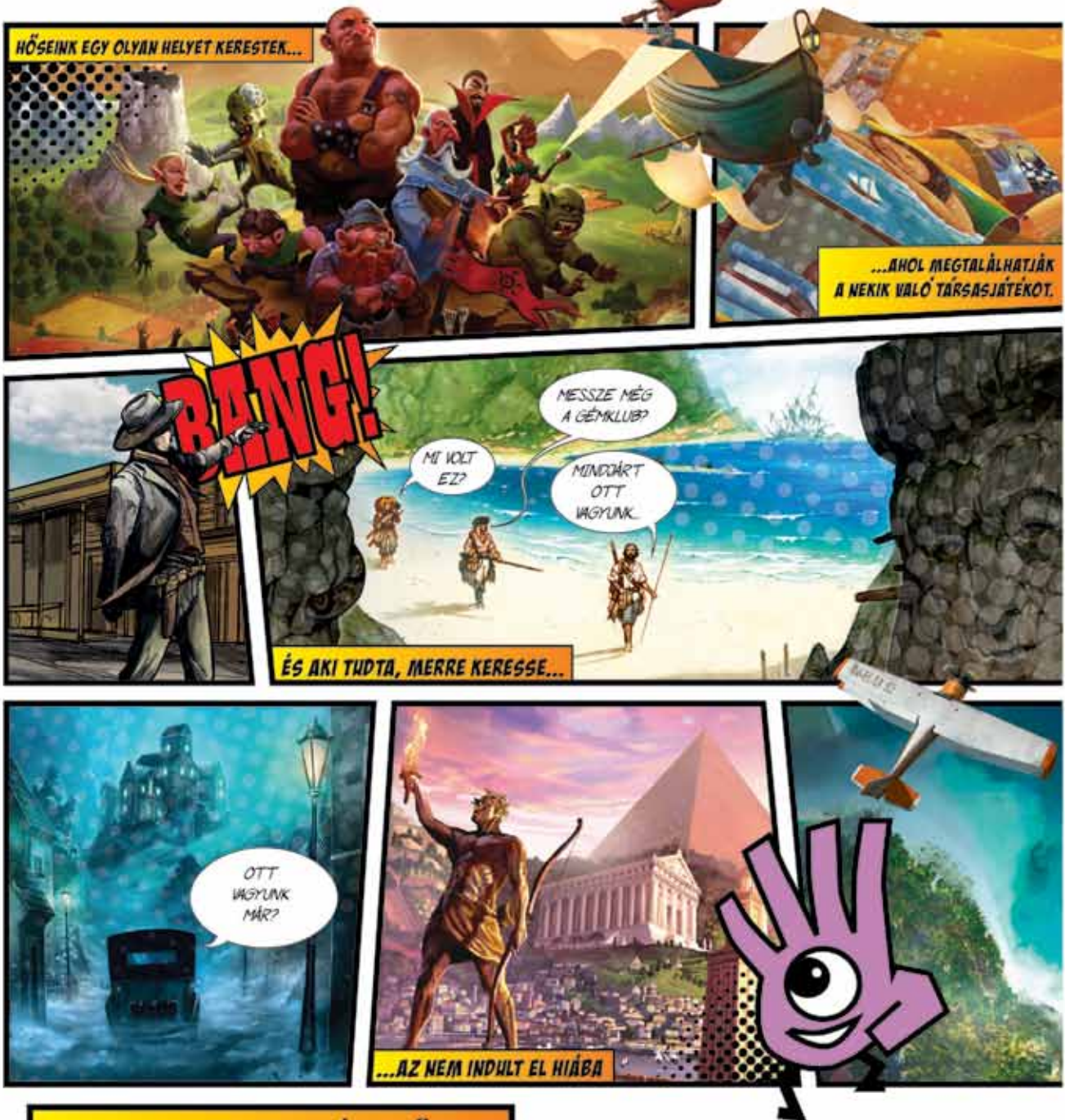
	Leírás	Adatok
Hotel.....	83	248
Houdini		260
Igen?.....	111	248
Igenis, Sötét Nagyúr!.....	130	234
Isla Dorada	74	234
Izzi		260
Jaipur	49	248
Jin-Jang		248
Jógi	152	248
Jolly & Roger.....	86	227
Jungle Brunch – Állati Zaba.....		234
Jungle Speed – Dzsungelláz.....	148	248
Kajacsata.....		260
Kakukk.....	68	249
Kaleidoscope puzzle	217	260
Kamisado.....		256
Kang	199	231
Kapd el! – Nimmit.....		228
Karácsonyfa	204	232
Karibou Camp.....		252
Katamino.....	219	252
Katamino Deluxe		252
Katamino Pocket.....		252
Katarenga.....	198	256
Katica és társai – Marienkäfer und so.....		228
Keekee	169	231
Kero	84	257
Kincsre fell!.....	149	249
Kinél van? – Wer hat's?.....		228
Kingdomino.....	72	249
Kingdomino: Age of Giants.....	72	231
King's Gold		231
Királyságok.....		234
Kis királyfi és barátai – Der kleine König und seine Freunde		228
Knot So Fast.....		260
Kódfejtő	107	249
Kolosszus Aréna.....		234
Kopogó koporsók.....		238
Korokon át: A civilizáció új története	24	249
Korrupctivity „Lájt”.....	84	249
Laser Chess	187	260
Laser Maze	212	260
Laser Maze Jr.	212	260
Last letter – Utolsó betű.....	140	260
Légy résen!.....	130	234
Légycsapó – Fliegen klatschen.....		227
Lélekpillangó	110	249
Leo	173	227
Lépten-nyomon: Amszterdam.....	102	249
Limes.....		227
Link it		257
Lonpos 111 – Cosmic Creature.....		258
Lonpos 200+		258
Lonpos 202		258
Lonpos 303 – Clever Creator		258
Lonpos 66 – Colorful Cabin		258
Lonpos 99 – Crazy Chain		258
Lunar Landing.....	216	260
Lyngk	202	256
Magic Maze – Fogd és fuss!.....	59	249
Maharaja – Das Vermächtnis des Maharaja		227
Maki Stack	156	231
Malacbanda.....		238
Mamma Mia!	93	227
MammuZ.....		227
Manifold.....		258
Marrakech	92	252
Math Dice	191	260
Math Dice Chase	191	260
Math Dice Jr.....	191	260
Math Dice Tournament kit.....		260
Memóriadó.....	140	249
Mennyi minden! – Viele Dinge.....		228

	Leírás	Adatok
Mi hiányzik innen? – Was fehlt denn da?	229	229
Mi mennyi?	149	249
Micro Robots	197	227
Miért éppen Uppsala?	172	249
Milyen messze van a cél? – Steppits	226	229
Mindo	226	231
Mini Wire Puzzle Szett Lila	26	242
Mistakos – Harc a székekkel	225	261
Mombasa	26	234
Monster Brunch	225	258
Mow Big Box	76	257
Mr. Jack in London	76	249
Mr. Jack in New York	77	257
Mr. Jack kiegészítő	76	257
Mr. Jack Pocket	77	257
Muffins	132	254
Munchkin	132	234
Munchkin 2 – Fajtan Fejsze	133	234
Munchkin 3 – Papi Baki	133	234
Munchkin 4 – Dobj egy hátast!	133	234
Munchkin 5 – Vadító vadirtók	133	234
Munchkin 6 – A kazamata zamata	133	234
Munchkin Cthulhu	134	234
Munchkin Cthulhu 2 – Cthulmú hívása	134	234
Munchkin Zombik	135	235
Munchkin Zombik 2 – Kar-hatalom	135	235
Mysterium	116	249
Nada	21	231
Nagyfeszültség	21	249
New York 1901	196	232
NMBR 9	94	227
Nutz!	94	232
Nyulak a mezőn	160	262
Okiya	160	232
Okos kertész	138	249
Óriás Sztorikocka	138	229
Óriás Sztorikocka Cselekvésekkel	138	229
Óriás Sztorikocka Kalandokkal	30	229
Oroszlánszívű Richárd	30	235
Óvodások játéktára: Dominó	12	254
Óvodások játéktára: Kisegér nagyegér	13	254
Óvodások játéktára: Tarkabarka fűzőcske	13	254
Óvodások játéktára: Kicsoda? Micsoda?	10	254
Pandemic	12	249
Pandemic – A labor	13	249
Pandemic – Pengeélen	13	249
Pandemic Legacy – 2. Évad	10	249
Panic lab	147	252
Panic Mansion	167	250
Party bugs	85	227
Pende	186	250
Pengoloo	169	232
Photosynthesis	75	250
Picmix	179	252
Pingvin	221	235
Pizza Diavolo	174	258
Pizza Monsters	87	228
POW!	87	252
Princess legend	122	232
Professor Marbles	224	258
Pungi	242	256
Puzzle collection EXPERT Wooden	242	242
Puzzles collection EXPERT Metal	242	242
Puzzles collection EXTREME Metal	242	242
Puzzles collection EXTREME Wooden	242	242
Puzzles collection INTELLIGENT	242	245
Puzzles collection JUNIOR Metal	242	242
Puzzles collection JUNIOR Wooden	203	242
Pünct	203	256
Pylos Classic	194	253
Pylos Mini	194	253
Qin	192	235
Quarto Classic	192	253

	Leírás	Adatok
Quarto Deluxe	192	253
Quarto Mini	73	250
Queendomino	66	258
Quinque	195	253
Quixo Classic	195	253
Quixo Mini.....	150	232
Quizoo	193	253
Quoridor Classic.....	177	253
Quoridor Deluxe	193	253
Quoridor Kid.....	242-243	258
Quoridor Mini	28	256
Racing Wire	172	229
Racoon	254	245
Rajas of the Ganges	262	262
Rajzoldj a hátamra! – Mal mal.....	33	235
Rákfogó.....	232	232
Reason out****	207	260
Rejtélyes várbörtön	120	250
Rettegés Arkhamban	23	250
Rings Up.....	159	250
River Crossing	213	260
Robbanó cicák.....	87	232
Robinson Crusoe	175	228
Robot Teknősök	208	250
Rokokó	208	250
Roller Coaster Challenge	209	260
Rolling Bandits	209	261
Rőf-Rőf! – Oink!.....	209	261
Rush Hour – Csúcsforgalom	209	261
Rush Hour – Csúcsforgalom Junior.....	190	261
Rush Hour 2	228	228
Rush Hour 3	52	229
Rush Hour 4	229	229
Rush Hour Deluxe.....	229	229
Rush Hour Shift	229	229
Sajtvadászat – Alles käse!	229	229
Sakura	229	229
Sárkány Samu fejtörői	229	229
Sárkány Samu játéakai: Lapocskázó	229	229
Sárkány Samu játéakai: Most légy okos!.....	69	235
Sárkánypalota.....	186	250
Sárkánytojás.....	34	235
Scythe	35	235
Scythe – Csapás a fellegekből.....	35	235
Scythe – Hódítók a messzeségből.....	201	256
Seikatsu.....	223	261
Shape by Shape	261	261
ShapeOmetry.....	79	254
Sherlock	166	238
Simlis Dongók – Schummel Hummel	125	250
Skull.....	15	250
Small World.....	228	228
Sole Mio!.....	214	261
Solitaire Chess	262	262
Sorban állás – A szocialista monopoly.....	235	235
Space Hulk: A halál angyalai.....	254	254
Spagetti.....	179	253
Specific.....	71	250
Splendor	68	250
Sponsio	41	235
Star Wars Sorsok: A birodalom fegyverben kiegészítő	41	235
Star Wars Sorsok: A lázadás szelleme	41	235
Star Wars Sorsok: Az erő útja kiegészítő.....	41	236
Star Wars Sorsok: Boba Fett kezdőcsomag	41	235
Star Wars Sorsok: Ébredések.....	41	235
Star Wars Sorsok: Kylo Ren kezdőcsomag	41	235
Star Wars Sorsok: Luke Skywalker kezdőcsomag.....	41	235
Star Wars Sorsok: Örökség kiegészítő	41	235
Star Wars Sorsok: Rey kezdőcsomag	41	236
Star Wars X-Wing:	236	236
Star Wars X-Wing: ARC-170	236	236
Star Wars X-Wing: Árnyékvető	236	236
Star Wars X-Wing: Az Ellenállás hősei	236	236

	Leírás	Adatok
Star Wars X-Wing: Különleges erők TIE		236
Star Wars X-Wing: Protektorátusi vadász		236
Star Wars X-Wing: T-70 X-szárnyú		236
Star Wars X-Wing: TIE Csapásmérő		236
Star Wars X-Wing: TIE/er vadász		236
Star Wars X-Wing: U-szárnyú		236
Star Wars: Lázadás	40	236
Stratos Spheres		261
Super Munchkin	135	236
Sushi Draft.....		232
Swish.....	189	250
Szabadulópakli – Időpróba.....	58	250
Száguldó robotok – Ricochet Robots.....	197	228
Szamuraj szellem.....	53	250
Szellemek és kísértetek – Geister & Gespenster.....		229
Szellemlépcső.....	164	238
Szellemlépcső – fémdobozos	164	238
Szénre fel		236
Szerelmes levél.....	78	236
Színvilág.....	187	250
Szörnymóka.....	146	250
Szörnyszekrény	180	254
Sztorikocka	136	250
Sztorikocka – Animalia		229
Sztorikocka – Clues.....		229
Sztorikocka – Enchanted		229
Sztorikocka – Explore.....		230
Sztorikocka – Fright		230
Sztorikocka – Intergalactic.....		230
Sztorikocka – Medic.....		230
Sztorikocka – Medieval.....		230
Sztorikocka – Mythic		230
Sztorikocka – Powers		230
Sztorikocka – Prehistoria		230
Sztorikocka – Rampage.....		230
Sztorikocka – Rescue.....		230
Sztorikocka – Scores.....		230
Sztorikocka – Strange		230
Sztorikocka Batman.....	139	230
Sztorikocka Bolondos Dallamok	139	230
Sztorikocka Cselekvésekkel	136	251
Sztorikocka Dr. Who.....	139	230
Sztorikocka Fantázia.....	137	251
Sztorikocka Kalandokkal.....	137	251
Sztorikocka Scooby Doo.....	139	230
Szuper Farmer.....	96	254
Szuper Farmer – Ranch.....	96	254
Szuper Farmer Extra	97	255
Szuper Farmer Midi.....	97	255
Szuper Farmer Mini.....	97	255
Szüret.....	95	255
T.I.M.E Stories	8	251
T.I.M.E Stories: A Marcy-ügy.....	9	251
T.I.M.E Stories: Prófécia a sárkányokról	9	251
Ta-Ke.....	201	256
Takenoko	51	251
Talisman		236
Tarantula Tango.....		238
Telepíts erdőt!.....		255
Terra Mystica	25	251
The Mind – Érezz rá!.....	117	251
Tic Tac Moo		256
Ticket to Ride – Az első utazás.....	158	251
Ticket to Ride Európa	70	251
Timeline: Tudomány és felfedezések.....	88	251
Timeline: Általános ismeretek.....	88	251
Timeline: Star Wars.....	90	251
Timeline: Találmányok	89	251
Timeline: Történelmi események.....	89	251
Timeline: Zene és mozi.....	90	251
TipOver.....	218	261
Tokaido.....	50	251
Top That!		232

	Leírás	Adatok
Torres	69	256
Touria		256
Törpék harca.....		236
Trio vision [ÚJ DESIGN]		256
Trio vision Master		256
Trónok harca – 2. kiadás.....	31	236
Trónok harca – A király segítője	78	236
Trónok harca – A vastrón	31	236
Turn Around		229
Tutti Frutti.....	177	253
Tzaar	203	256
Ulm		256
Unlock!	56	251
Upsz, Te is meg tudod csinálni? – Oups das kannst du auch!	173	229
Úrcsempészek.....	100	251
Varázslatos erdőben – Im Märchenwald		229
Vérfarkasok Miller's Hollow-ban	124	252
Verona Twist	67	258
Vigyázat, vadnyugat – Flick'em Up!.....	64	252
Vikingdoms.....	67	252
Village – Nemzedékek játéka	27	237
Village Inn	27	237
Village Port.....	27	237
Vroom Vroom.....		232
Wave Breaker	216	261
Wazabi	85	253
Who did it?.....	171	232
Yinsh.....	203	256
Yoga Card Game	153	261
Yoga Spinner	153	261
Zértz	203	256
Zimbbos.....		232
Zingo!.....	176	261
Zingo! – Hány óra van?.....		261
Zingo! 1-2-3		261
Zombicide: Zöld Horda	43	237
Zooloretto	80	228
Zooloretto Párbaj Duell – Zooloretto Duell	81	228
Zooloretto Junior.....	175	228
Zooloretto kockajáték – Zooloretto Würfelspiel	80	228
Zweins		229



KERESKEDELMI KAPCSOLATTARTÓINK

GYENES LÁSZLÓ

E-mail: gyenes.laszlo@gemker.hu
 Mobil: +3620-2806809

KERTÉSZ PÉTER

E-mail: kertesz.peter@gemker.hu
 Mobil: +3620-3270093

GÉMKER-GÉMKLUB KFT.

Társas-, logikai és készségfejlesztő játékok forgalmazója
 1092 Budapest, Ráday u. 30. info@gemker.hu, www.gemker.hu

T.I.M.E STORIES



Lépj át a játékok keretein,
és tapasztald meg
a legteljesebb kalandélményt!