

2018
tavasz

Jelmagyarázat



Játékosok ajánlott életkora



Játékosok száma



Játékidő



A játék cikkszám



A játék ajánlott kiskereskedelmi ára



A játék megjelenésének várható időpontja



Praktikus csomagolásának köszönhetően utazáshoz is ajánlott játék.



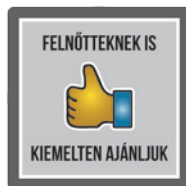
Magyar nyelvű kiadás magyar nyelvű dobozban.



Az alapjáték nélkül, önmagában nem játszható játék.



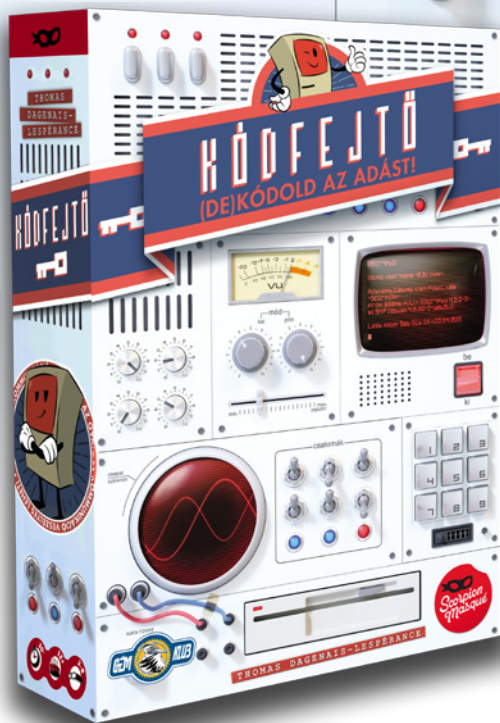
A játékosok nem egymás ellen, hanem csapatként játszanak. Ha a csapat győz, mindenki győz.



A játék akár csak felnőttekből álló társaság számára is ideális.

Tartalom

Jelmagyarázat.....	2
Tartalom.....	3
Kommunikációs játékok.....	4
Stratégiai társasjátékok.....	12
Belépő és családi társasjátékok.....	24
Gyorsasági és ügyességi játékok.....	40
Gyerektársasjátékok.....	43
Logikai társasjátékok.....	48
Kereskedők, kapcsolattartók.....	55



Kódfejtő

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 hármass kulcsszó...

A Kódfejtő egy 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.



12+



3-8



15-45 perc

 Cikkszám
123456

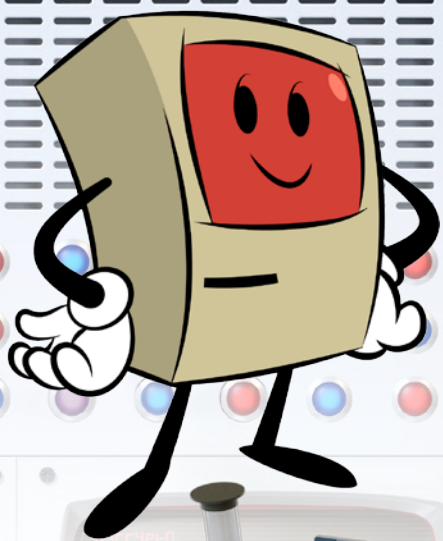
LSM10001

FT

6990

ÚJ

május





MAGYAR



KIADÁS



Hellapagos

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

A Hellapagos érdekes partijáték: a játékosok hajótöröttekként összedolgoznak, hogy a hurrikán érkezése előtt el tudjanak menekülni a szigetről, ami mellett a baleset történt, 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!



10+



3-12



20 perc

Cikkszám
123456

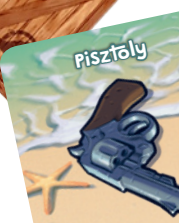
GIG34540

FT

6490

ÚJ

május



Pisztoly

Lelőhetsz egy játékot, ha van hozzá föltényed.

Folyamatos használat. Ha megházas, ez a kártya a közhöz tartott lapjaid közé kerül.



Szendvics

Egy adag élelméké játszható ki.



Vudubába

Kör elején visszahozhatsz egy általad választott fi halált játékost az életbe.





MAGYAR



KIADÁS

KOOPERATÍV



JÁTÉK



Fedőnevek négy szemközt

Lehetne a „dárda – 3”, de vajon a társam rájön, hogy a „olimpia”, a „spárta” és az „ezred” az? Jó lenne haladnunk, mert már csak 5 időlapkánk maradt, és még sok nevet nem találtunk meg...

Itt a 2106-os Év Játékának kooperatív verziója, amelyet ketten játszhattok – vagy akár két csapattal. A feladat a régi, de a kódkártyák kétoldalasak, és a 15 keresett fedőnévből csak három közös, a többire rá kell vezetnünk a társunkat. Ráadásul nem találgathatunk egész este: a fordulók száma korlátozott! A feladat nem könnyű – de izgalmas!



11+



2, 4



15–30 perc

Cikkszám
123456

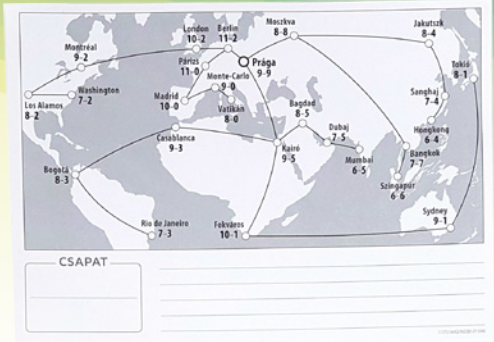
CZE32258

FT

5990

ÚJ

megjelent



CSAPAT



KRÉM	EZRED	GYERTYA
PROGRAM	GOMBA	KIRÁLYLÁNY
MESTER	OLIMPIA	ÓÁZIS
KOLIBRI	GÉP	ÁLL
HANGOS	VÉGTELEN	PORSZEM





Jógi

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

Kibuggyanó nevetés kíséri, ahogy próbáljuk az újabb és újabb kártya utasítását tartani. A 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 ki hány kártyáig bírja a kihívást?



8+



3-12



15-20 perc

Clickzám
123456

GIG34542

FT

2990

ÚJ

május



Princess legend

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

A herceg elkezd hát körbekérdezni az udvarban lévő embereket: ki kicsoda? Ha a gonosz királynéval vagy alantásaival találkozik, azok biztos hazudnak neki, hogy átverjék, csak a tündérkeresztanyában és a hercegnőben bízhat. Ügyesen kell hát kérdezzen, hogy a kapott válaszokból egyértelműen kiderüljön, hol rejtezik szíve választottja. Deduktív logikai játék, amiben nem kizárt, hogy félrevezetnek...



8+



3–8



30 perc



BLU34755



3990



május



A Jó, a Rossz és a Munchkin

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

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



10+



2–6



90 perc



DEL34493



6990



május



MAGYAR



KIADÁS



A világ története

Eszedbe jutott valaha, milyen lenne egy nagy birodalmat irányítani? Milyen lehet döntéseket hozni arról, kit és mikor érdemes megtámadnod, hogy a te birodalmad hosszabb ideig maradjon fent? Ha igen, akkor A világ története a te játékod!

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



14+



3-6



120-180 perc

Cikkszám
123456

ZMA33363

FT

20 990

ÚJ

április





MAGYAR



KIADÁS

Five Tribes

Öt törzs vándorol a sivatag oázisai között – kivel tudsz több pontot szerezni: a zöld kereskedővel vagy a kék építővel?

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



12+



3–4



40–80 perc

Cikkszám
123456

ASM34563

FT

16 990

ÚJ

május





Rajas of the Ganges

Hova küldjem az utolsó munkásomat? A piacra, hogy bevételhez jussak vagy a kőfejtőbe, hogy tovább építhessem a birtokomat? Ajjaj, az építkezéshez dobókocka is kellene, de az elfogyott...

Ebben az összetett stratégiai játékban kivételesen nem az győz, akinek több pontja van! A pénz és a pontszámláló a tábla két végéről indul, és akinek a két jelzője elsőként találkozik, az lesz a nagymogul utódja! Az akciókhoz színes dobókockákat kell gyűjtenünk és használnunk – ebben munkásaink és az ügyes kombinációk segítenek!

	12+		2-4		45-75 perc
	HUT34423		14 990		megjelent



Torres

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

A Torres 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. Lovagjaikkal akár az ellenfelek kastélyaiba is átmozoghatnak, részesülve annak pontjaiból. A játékot a 10 akciókártya ügyesen időzített kijátszása teszi még izgalmasabbá.

	10+		2-4		60 perc
	HUT34419		13 990		megjelent



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!



13+



3–5



90–120 perc

Cikkszám
123456

DEL34488



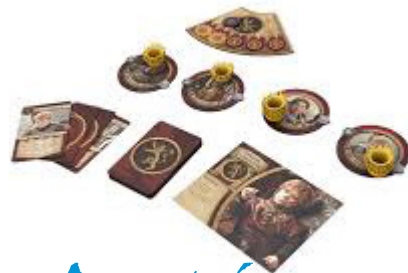
FT

32 990



ÚJ

május



Trónok harca: A vastrón

Westeros földjén sosem ér véget a harc és az intrika. Vajon a soron lévő csatában kit fog egy harmadik szereplő támogatni: a támadót vagy a védekezőt?

A Trónok harca: A Vastrón az intrika és az árulás társasjátéka, amelyben minden játékos Westeros Nagy Házainak egyikét irányítja, híres karaktereket állítva szembe egymással hősi csatákban és celszövésekben. A játékosok tárgyalnak, blöffölnek és fenyegetik egymást, felhasználnak minden rendelkezésre álló eszközt ellenfeleik legyőzése érdekében, hogy megszerezzék a végső díjat: a Vastrónt!



18+



3–5



30–60 perc

Cikkszám
123456

DEL34474



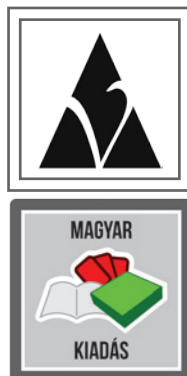
FT

17 990



ÚJ

megjelent



Blood Rage

Itt a világvége, a Ragnarök – azaz 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.



14+



2-4



60-90 perc

Cikkszám
123456

DEL34476

FT

25 990



megjelent



Blood Rage 5. játékos kiegészítő

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.



Blood Rage: Asgard istenei kiegészítő



Blood Rage: Midgard sámánjai kiegészítő





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!



14+



2-6



45-60 perc

Cikkszám
123456

DEL34489

FT

14 990



május



Oroszlánszívű Richárd

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

Melyik csapathoz állsz: Nottingham bírja mellett gyengíted Richárd király befolyását vagy Robin Hood oldalán döntöd romba Földnélküli János terveit? Mindegyik játékosnak a XII. századi Anglia útjait kell rónia, és presztízspontokat kell gyűjtenie, s közben döntenie kell, melyik csapathoz csatlakozik, amikor az Oroszlánszívű hazatér. Bár csapatoddal közösen egy malomra hajtjátok a vizet, végül csak egy játékos lehet a győztes!



14+



2-6



60 perç

Cikkszám
123456

DEL34490



23 990



május



MAGYAR



KIADÁS

Charterstone

Zöldsurdok 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. A Recharge Packkel pedig egy újabb örökség-kampányjátékba kezdhettek.



14+



1-6



45-75 perc

 Cikkszám
123456

DEL34483

FT

23 990



május



KIEGÉSZÍTŐ



JÁTÉK

Charterstone Recharge Pack

 Cikkszám
123456

DEL34484

FT

9990

A Birodalom fegyverben kiegészítő



Cikkszám 123456	DEL34478
FT	1100
ÚJ	megjelent



Örökség kiegészítő

Cikkszám 123456	DEL34482
FT	1100
ÚJ	megjelent



Boba Fett kezdőcsomag

	10+	Cikkszám 123456	DEL34480
	2-4	FT	4990
	10-45 perc	ÚJ	megjelent



Luke Skywalker kezdőcsomag

	10+	Cikkszám 123456	DEL34481
	2-4	FT	4990
	10-45 perc	ÚJ	megjelent



Star Wars Sorsok

Két játékos – két csapatnyi karakter: melyik oldal „fogy el” hamarabb?

A Star Wars: Sorsok könnyen tanulható kártyajáték mély stratégiai lehetőségekkel. A játékosok kártyák kijátszásával kockákat hoznak játékba, amelyekkel akciókat hajthatnak végre. Luke Skywalkerrel és Boba Fett-tel két újabb fontos szereplőt hozhatunk játékba, míg az Örökség és A Birodalom fegyverben plusz kártyáival és kockáival újabb lehetőségeket nyit meg a párbajban.



MAGYAR



KIADÁS

FELNÖTTEKNEK IS



KIEMELTEN AJÁNLJUK

Azul

Ki tudja a legszebben csempézett falat összeállítani, amellyel elnyeri I. Mánuel bizalmát, 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.



8+



2-4



30-45 perc

Cikkszám
123456

PLB10001

FT

12 990

ÚJ

március





A kép csak illusztráció.
A játék magyar dobozban jelenik meg.

Dr. Fondor és az Idő Fellegvára

Dr. Fondor időgépet alkotott, hogy ellophassa a világtörténelem leghíresebb kincseit – a ti dolgotok, hogy biztonságba helyezzétek 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 kerülnék 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?



8+



2-4



30-45 perc

 Cikkszám
123456

FUN34338

FT

11 990



május





CIV

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

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



8+



2-4



20-40 perc

 Cikkszám
123456

ASM34561

FT

6490

ÚJ

megjelent

Sébastien Pauchon



MAGYAR



KIADÁS

FELNŐTTEKNEK IS



KIEMELTEN AJÁNLJUK



Jaipur

Ti ketten vagytok Jaipur, a maharadzsza fővárosának két legügyesebb kereskedői. De vajon melyikőtök nyeri el a maharadzsza udvari szállítójának címét?

A Jaipur könnyed, taktikus párharc, amelyben árukat kell beszereznetek vagy cseréljete, hogy aztán jó pénzért eladhassátok őket. Minél több egyforma árut adtok el, annál nagyobb lesz a nyereségetek. Raktáratok (kezetek) mérete megszabott, nem gyűjthettek sokáig, ráadásul a tevék is foglalják a helyet. Ki lesz kettőtök közül az, aki először zár két piacnapot sikeresebben, mint a másik?



12+



2



30 perc

 Cikkszám
123456

ASM34562

FT

5990



megjelent



MAGYAR



KIADÁS

FELNŐTTEKNEK IS



KIEMELTEN AJÁNLJUK



KOOPERATÍV



JÁTÉK

Szabadulópakli: időpróba

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 időben?

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. Fejtsetek meg rejtvényeket, bogozzátok ki a történetet, használjátok a talált tárgyakat – szabadulósobás élmény tenyérnyi dobozban!



12+



1-6



30-90 perc

Cikkszám
123456

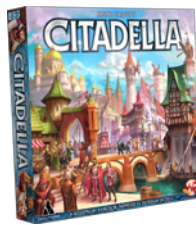
DAV34110

FT

2990

ÚJ

március



Citadella új kiadás

Középkori építőmesterek versenye: ki építi a legfenségesebb várost?

Klasszikus családi stratégiai játék, amelyben épületeket húzunk fel, amelyek újabb erőforrásokat biztosítanak nekünk, és szakembereket bérelünk fel, hogy segítsenek nekünk. Például a Tolvajt, aki egy vetélytársunkat fogja kifosztani vagy az Építészt, akinek köszönhetően több kerületet tudunk létrehozni.

Az új kiadás nem csak az alapjátékot, de kiegészítőket is tartalmaz, 9 új karakterrel és 12 új kerülettel.



10+



2-8



30-60 perc



DEL34491



10 990



május



Foztogatók

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

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



10+



2-6



15-30 perc



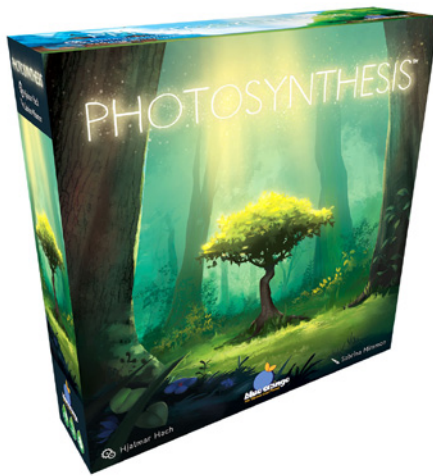
DEL34492



7490



május



FELNÖTTEKNEK IS



KIEMELTEN AJÁNLJUK

BEFŐRŐS CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK



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 fajtát irányít, és igyekszik azzal az erdő értékes közepe felé terjeszkedni. De közben figyelnie kell arra is, hogy fáit magasra növessze, különben a vetélytársak a vándorló nap sugarait leárnyékolják, és arra is, hogy a gyűjtött fénypontokat időben újabbnak fák ültetésére fordítsa.



10+



2-4



30-60 perc

Cikkszám
123456

BLU34752

FT

11 490

ÚJ

megjelent



Queendomino

Dús legelők, sűrű erdők és gazdag bányák – ezek képezik a dominólapokból épített királyságok értékét. Na, és a városok tornyai, épületei!

A 2017-es Év Játéka, a Kingdomino összetettebb verziójában építési telkek is vannak a 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 beszédett adókból! És aki a legtöbb tornyot építi meg, azt még a királynő is meglátogatja!

A Queendomino játékelemei a Kingdominóval kombinálhatóak.



8+



2-4



25 perc



BLU34758



8490



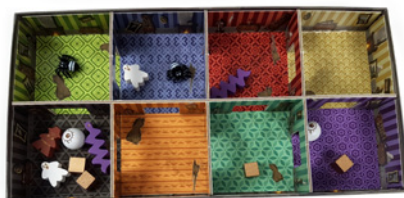
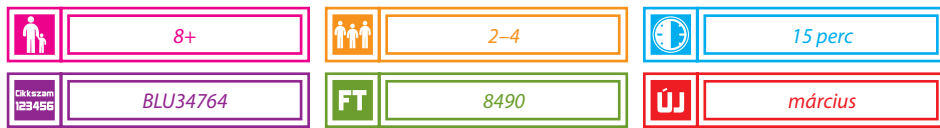
megjelent



Dr. Beaker

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

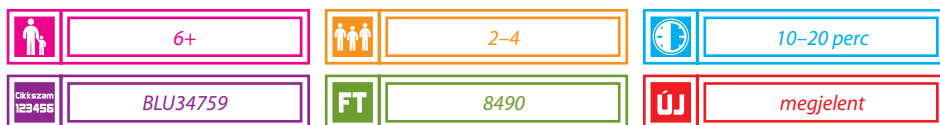
Kis laboránsok vetekednek azon, ki kezeli legügyesebben a keverőpálcát: a képletet mindenki látja, mindenki mérőpoharában ott vannak az összetevők, de nem mindegy, melyik vegyszergolyó melyik mellett áll. A feladat nem csak biztos kezét igényel: aki a golyók átpakolásának legrövidebb sorrendjét találja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

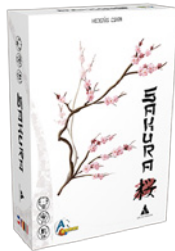


Panic Mansion

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 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?





Sakura

Sakura a cseresznyevirágzás ünnepe Japánban – a tavaszi megújulás ünnepe. Ennek jegyében kell lapjainktól úgy megszabadulnunk, hogy minél kevesebb lapot üssünk.

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, szamurájt, daimjót), aki módosít a lerakás szabályát. Ha valamelyik pakliba mégsem tudunk lapot lerakni, azt a paklit a kezünkbe kell vegyük, és a rajta lévő büntetőpontokat megkapjuk.



10+



2-6



20-45 perc

Cikkszám
123456

DEL34477

FT

7990

ÚJ

megjelent

BELEPŐ ÉS CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK



NutZ!

Minden mókus eleséget rejt a fák odvába. De ha rosszul taktikázol, más fogja télen megdézsmálni a raktárodát! Hiszen mindenki látja, melyik odúba mi kerül – hacsak nem egy holdfényes éjszakán látogatod meg az egyik fát!

A NutZ! egy okos taktikai játék, amelyben különböző típusú kártyák sorozata más-más módon jutalmaz pontokkal, de a választott odvas fa nem csak a tartalma miatt fontos, hanem a sorszáma miatt is – hiszen ettől függ, a következő kört ki kezdi.



8+



2-4



20-30 perc

Cikkszám
123456

BLU34750

FT

4990

ÚJ

megjelent



Dam it!

Lássuk csak, milyen fát hoz a folyó... Á, nem jó, ilyen fafajta már van a kezemben. Vagy vegyem el az utána jövő szemétszállító hód kártyát?

Okos családi kártyajáték a Dam it!, amelyben minden játékos hódként próbálja felépíteni a többiekénél szebb (és értékesebb) gátját. Ehhez el kell döntse, hogy a folyó által hozott fából vesz egyet vagy a már összegyűjtött fával épít még egy szintet. Ügyesen kell taktikázni, nehogy szemét kerüljön a kezünkbe, mert az rögtön a gátra kerül – hacsak nincs szemétszállító hód is a kezünkben!



8+



2-4



20 perc

Cikkszám
123456

HUT34424

FT

4290

ÚJ

megjelent



Djinn

Kincs vadászként egy kilenc üregből álló barlangban igyekszünk vetélytársainkat megelőzni – ehhez nem gyorsnak kell lennünk, hanem a többiekkel kell megküzdenünk!

A Djinn egy ütészívős kártyajáték, amelyben az ütéseinkkel gyűjtött lapokkal tudjuk a kilenc feladat (barlang) egyikét teljesíteni. Kincslapjainkat kell kijátszanunk, a klasszikus „színre színt, vagy ha az nincs, adut” szabály szerint. De szorult helyzetben segítségül hívhatod dzsinnlapodat is, amely átalakítja a szabályokat!



10+



2-4



40 perc

Cikkszám
123456

HUT34425

FT

4290

ÚJ

megjelent



Fat Fish

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

Jól kell taktikázniuk a horgászoknak, mert akár hatan is ülhetnek egy csónakban, de csak három szába 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 többi mínuszt hoz!

	8+		2-6		20 perc
	HUT34426		2990		megjelent



Tic Tac Moo

Bárány, tehén, malac, tyúk – töltsd meg a legelődet az állataiddal vagy akadályozd meg az ellenfeledet ugyanebben!

A Tic Tac Moo különleges keresztezése az amőbának és a malomnak: a célod az, hogy a legelő egyik sarkát megtöltsd az állataiddal, de nem akárhogy: minden állatból kell egy pár! Az ellenfél lépéseit is szem előtt kell tartasad, mert ha valamelyik állatból 3 kerül egymás mellé, leszedheti azokat, és nehéz lesz újra megtöltened a karámot.

	8+		2		15 perc
	HUT34427		9590		megjelent



Zooloretto Duell: Párbaj

Két állatkert igazgatója vetélkedik – kié lesz az értékeőbb gyűjtemény?

A recept ugyanaz, mint az Év Játéka Zooloretto-ban volt: felváltva egy állat kerül a három kamionra, de mindkét játékos csak egy kamionnal szállít. Egy állatfajból csak bizonyos számút tud befogadni a két kert, de csak az kap érte jutalmat, akinek több lesz belőle. Sajnos nem minden állat szeret egy ketrecben lenni a fajtársaival, és a nehezen kezelhető egyedek pontvesztést jelentenek. Ki taktikázik ügyesebben, ki tud a büfék bevételével javítani a veszteségen?

BELFŐ ÉS CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK



8+



2



20 perc

Cikkszám
123456

ABA34665

FT

5790

ÚJ

megjelent



Alles an Bord?! Mindenki a fedélzetre!

Gyorsan kell feltöltenem a hajó rakkerét, hiszen nemsokára kezdődnek a kalandok, és a többi kalóz le fog előzni, akár a harcban, akár a kereskedésben...

Az Alles an Bord 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. Felhasználhatod felfedezéshez vagy kicserélheted őket, harcolhatsz és szerződést köthetsz, mindnek egy a vége: a tengernyi kincs!



7+



2-4



30 perc

Cikkszám
123456

ABA34666

FT

8690

ÚJ

április



Karuba kártyajáték

Négy kalandor, négy templom a dzsungelben – ki gyűjti össze a legtöbb kincset?

16 kártya, ösvények és útkereszteződések, számtalan lehetőség. Az Év Játéka díjra jelölt Karuba kártyás verziója rövidebb és pörgősebb játékot nyújt, de a fejtörés megmaradt: ki tudja leggyűsebben összeilleszteni a saját kártyáit, és ezzel a legtöbb kincset megszerezni? Egy negyedórás, könnyed játék, amelyben az egész család Indiana Jones nyomdokába léphet!



8+



2–6



10–15 perc



HAB34759



5990



megjelent



King of the Dice A kockák királya

Mely kockákat dobjam újra? A zöldet és a pirosat, így talán lesz 4 kékem, amivel megszerezhetem a gombamanót, vagy a két kis értékűt, hátha kijön a 28 pont, és megszerezhetem a sárkányt – amit rászabadítok az egyik játékosra?

Háromszor dobhatunk a 6 kockával, hogy alattvalónkká tehesük az épp elérhető 5 figura egyikét. És ha a kártya színe megfelel a felette lévő városkártyának, azzal is bővíthetjük birodalmunkat. Dobj, dönts, kombinálj – ki lesz a kockák királya?



8+



2–5



20–30 perc



HAB34758



5990



megjelent



KIEGÉSZÍTŐ



JÁTÉK

Cacao: Diamante kiegészítő

Nem elég a kakaóból szerzett arany? Kereskedj hát drágakövekkel! A vagyon nem elég? Keresd meg az Élet fáját!

A Kakaó című belépő stratégiai játék második kiegészítő csomagja újabb lehetőséget nyit a játék kedvelői számára. A csak az alapjátékkal együtt játszható kiegészítőjében négy újabb modullal lehet a játékot még sokoldalúbbá tenni. Ezekben nem csak drágaköveket bányászhatunk vagy az Élet fájával javíthatunk a játék menetén, de olyan új munkáslapkákat is kapunk, amelyeken új elrendezésben vannak munkásaink.



8+



2-4



60 perc

Cikkszám
123456

ABA34664

FT

5490

ÚJ

megjelent

BELÉPŐ ÉS CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK

GYORSASÁGI ÉS DÖRTÉSELTÁRSJÁTÉK



Big Bazar

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

Mert csak az a két lap játszik a párbajban, amelyek ugyanolyan színű. És hogy épp mi a kérdés? Azt a szírványkártya közepén lévő korong határozza meg. Amit a bombák meg is fordíthatnak...

A Big Bazar vidám gyorsasági játék, ahol a két válaszlehetőség legalább annyi segíthet, mint amennyire megzavarhat!



6+



3-6



15 perc

Cikkszám
123456

BLU34749

FT

4990

ÚJ

megjelent



Cortex Challenge Kids

Itt a nagy sikert aratott partijáték gyerekeknek készült verziója: könnyedebb feladatok, új kihívások!

A feladat a régi: rakd össze az agyadat! Egy negyedét akkor szerezhetsz, ha a nyolcféle feladat egyikéből kettőt is te oldasz meg a leggyorsabban. A még színesebb kártyákon a memória és a párkeresés mellett a tapogatós lapok is megmaradtak, de a gyerekek kedvéért egyes feladattípusok átalakultak, és helyet kapott a „kakuktktojás” is.

Egy instant klasszikus junior kiadása – hogy a kicsik is próbára tehesék az agyukat!



6+



2-6



15 perc

Cikkszám
123456

CMC10002

FT

4290

ÚJ

megjelent



MAGYAR



KIADÁS



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 dolgok az, hogy egymás után 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?



8+



2-8



10 perc

Cikkszám
123456

ART1001

FT

4990



április



Burg Flatterstein

Flatterstein vára – fémdobozos

Ki éri el leghamarabb Flatterstein várának tetejét, és szerzi meg a denevértrófeát? Az lesz a leggyorsabb, aki legügyesebben repteti denevérejt a vár ablakaiba – hacsak a falak között lakó szellemek meg nem tréfálják!

A Burg Flatterstein ügyességi játék, amelyben a célzás és a kézügyesség játssza a fő szerepet. Flatterstein várát a gyerekek most már akár utazásra is magukkal vihetik a praktikus és kis méretű fémdoboznak köszönhetően.



5+



2-4



10-15 perc



DRE34371



2990



megjelent



Schummel Hummel

Simlis Dongók

Tilos csálni? 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... Mindegy, hogy ingujjba vagy asztal alá, csak az őrkukac ne vegye észre! Pókerarc és ügyes kezek – garantált nevetés!



7+



3-5



20-25 perc



DRE34373



3490



megjelent



Der Geheimnisvolle Zaubersee

A titokzatos varázstó

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

Ebben a kooperatív játékban memóriára és taktikára van szükségük a gyerekeknek, hogy a négy figurát a tavirózsákon lépkedve megmenthessék, ugyanis a gonosz varázsló bűbájt bocsátott néhány levélre, és azok foglyul ejtik a menekülőket, sőt, vissza is viszik a kastély felé! Szerencséjükre a tó lakói a segítségükre lehetnek, csak meg kell jegyezniük, melyikőjük hol lakik.



5+



2-5



15 perc



DRE34372



11990



megjelent



Karuba Junior

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

A díjnyertes Karuba gyerekverziójában most a legkisebbek dolgozhatnak együtt azon, hogy a dzsungelben szerteágazó ösvényt építsenek. Szükség van a sok elágazásra, mert előfordulhat, hogy pár ösvényt tigris zár el előlünk. Ráadásul amíg a három kalandorfiguránkból valamennyi a parton áll, és a tengeren közelgő kalózhajó partot ér, elveszítjük a játékot.



5+



1-4



5-10 perc



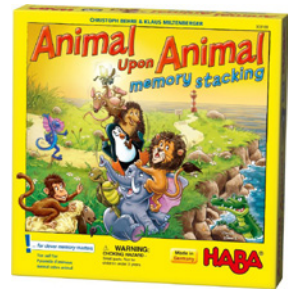
HAB34756



7990



megjelent



Animal Upon Animal: Memory stacking

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

Az Állatpiramis: memótorony lényege ezúttal nem az ügyesség, hanem a memória: amikor egy új állatot húzol ki a zsákból, a súlya szerinti sorrendben kell a helyére raknod, ahogy a segédlapon láthatod – csak arra kell emlékezned, a torony korongjain milyen állatok voltak!



5+



2-4



15 perc



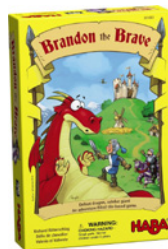
HAB34760



6990



megjelent



Brandon the brave Rettenhetetlen Richárd

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

A kastély körül egyre bővül a királyság. A játékosok egyenként húznak a háromszög alakú lapokból, és eldöntik, hova teszik. Ha ügyesen rakják le, teljesíthetik egy feladatukat, és a lapot rá is rakják arra a területre. Ha Richárd is megjelenik a királyságban, érdemes mellé tenni az új területlapot, így még egyszer sorra kerülhetnek!



5+



1-4



10 perc



HAB34761



4390



március



Cookies

Osszátok be a kockákat, 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 sütik, a másikat is meg tudják tölteni! Három kocka áll rendelkezésükre, amelyek alapján a kekszeket kiválaszthatják (egyszerre csak egy formáját) vagy díszíthetik – közben az óra mutatója annyit halad, ahány kockát nem használnak fel! Okos kooperatív játék gyerekeknek, nyitható ajtajú sütővel!

	5+		2-4		30 perc
	HUT34428		10 990		megjelent



Dragorun

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

Vidám családi játék, amelyben mindenki két kockával dob, amit egyszer újradozhat, 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 szint is cserélhetünk – de az sem jár következmény nélkül...

	8+		2-5		20 perc
	HUT34429		5990		megjelent



Happy Bunny

Segítsetek a nyuszinak sok répát gyűjteni, hogy elég rágnivalója legyen. A legszebb répákat hagyjátok meg a kertésznek!

A legkisebbek számára készült ez a kedves játék, amelyben egymás után dobnak és lépnek, majd az elért mezőn látható szám szerinti répát nézhetik meg, a földből kihúzva. Ha a répa meg van rágva, a nyuszi(csapat) megtarthatja azt, de az ép répákat vissza kell dugni a helyükre. Jól fejben kell tartani tehát, melyiket nézték már meg, mert az ösvény rövid! A játék együttműködve és egymással versengve is játszható.



3+



1-4



15 perc



BLU34765



FT

6790



ÚJ

május



Where is Mr. Wolf? Hol van Farkas úr?

Tereljetek be minden állatot a pajtádba, mert jön a farkas!

A kicsiknek nincs más dolguk, mint egyesével felfordítani a virágkorongokat, és az alá bújó állatokat a megfelelő pajtába vezetni. Csak azt kell fejben tartaniuk, melyik pajtában ki van már benn, mert többen nem férnek be... Ráadásul a virágok alatt bújik meg a farkas is, ha azt fordítják meg, az éhes ordas eggyel közelebb lép a farmhoz. Könnyű és színes memóriajáték négyéves kortól!



4+



1-4



10 perc



BLU34756



FT

6790



ÚJ

március



Pizza Monsters

Szörnyen éhes lények érkeztek a városba, és csak pizzával lehet őket lefizetni – azaz etetni. Ki lesz a legszerencsésebb, aki teljesíteni tudja a rendelésüket?

A városba érkező szörnyek pizzát követelnek. Vedd fel a rendelésüket, aztán nyúlj a zsákba, és reménykedj, hogy sikerül azt a hozzávalót kihúzni, ami még hiányzik a tésztakorongról! Ha sikerrel jársz, te leszel a legnagyobb pizzéria tulajdonosa!



5+



2-8



30 perc

Cikkazam
123456

ABA34667



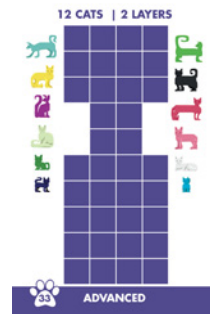
FT

6290



ÚJ

március



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!



10+



1



perc

Cikkazam
123456

HUT34431



FT

4290



ÚJ



Laser Chess

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

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



8+



2



30 perc

Cikkszám
123456

THI34389

FT

13 990



április



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 – élettel – 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...



10+



1-4



30 perc

Cikkszám
123456

HUT34430

FT

10 990

ÚJ

megjelent



Kang

Kicsi és nagy kenguruuk 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...



7+



2



15 perc

Cikkszám
123456

BLU34754

FT

7490

ÚJ

március



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!



8+



2



20 perc



HUT34421



8990



megjelent



Ta-Ke

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

A Ta-ke 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 szamurájkorongjainkat oszthatjuk el újra.



10+



2



30 perc



HUT34418



9590



megjelent

MEGÚJULT
KÜLSŐVEL!



Cast Huzzle

FT

3490

UJ

megjelent



**MEGÚJULT
KÜLSŐVEL!**



MWM** (narancs)**Cikkszám
123456

EUR34580

Eureka!
3D PUZZLE**Triangles**** (kék)**Cikkszám
123456

EUR34581

Clamps** (lila)**Cikkszám
123456

EUR34585

**Triplets**** (piros)**Cikkszám
123456

EUR34582

Quintuplets** (sárga)**Cikkszám
123456

EUR34584

Quadruplets** (zöld)**Cikkszám
123456

EUR34583

Grandmaster puzzles

FT

1390

ÚJ

megjelent

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



A játék élmény

GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest,
Ráday utca 30.
www.gemker.hu

