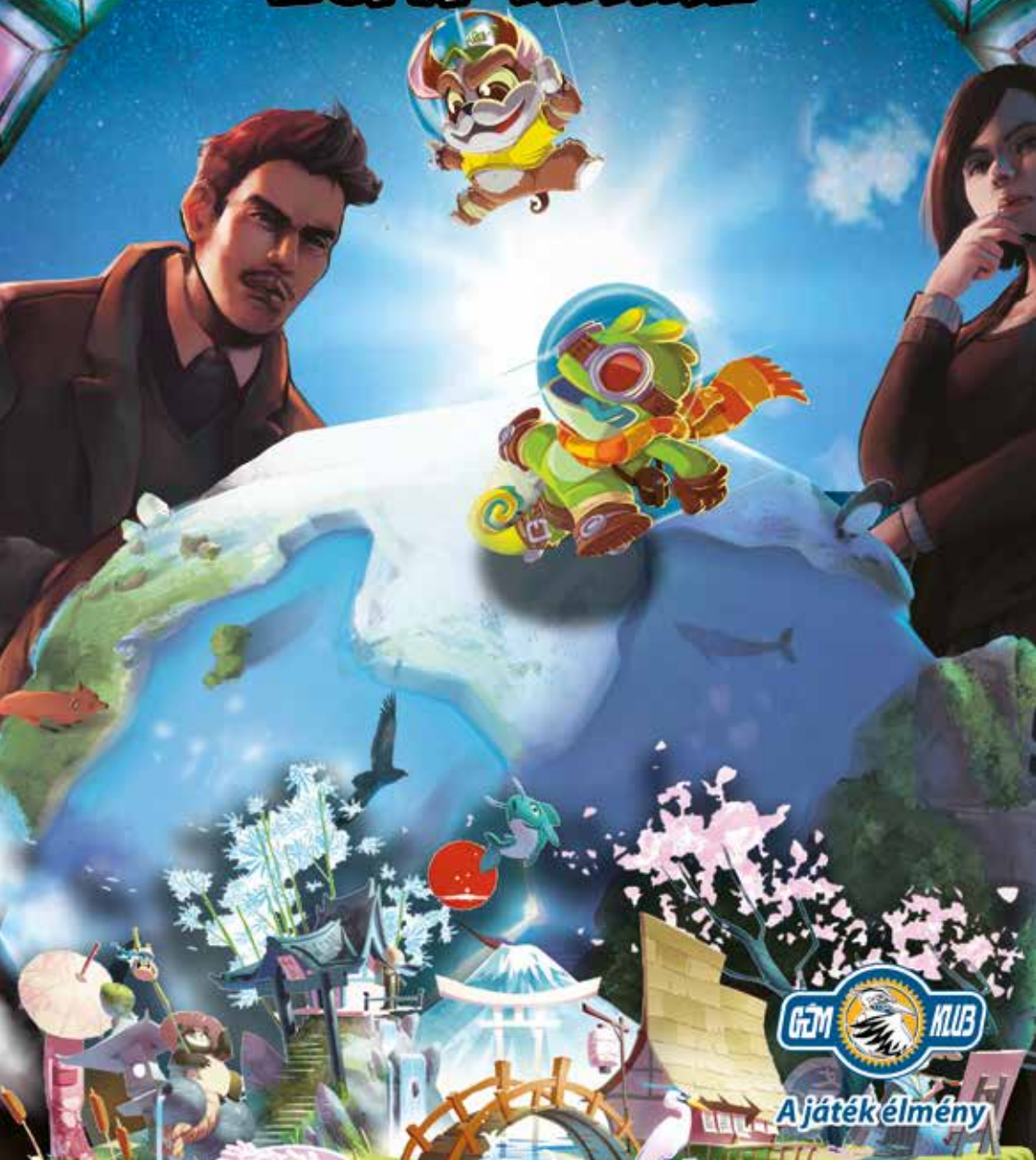


GEM KLUB

2019. TAVASZ



A játékélmény

JELMAGYARÁZAT



Játékosok
ajánlott életkora



Játékosok száma



Játékidő



A játék cikkszám



A játék nettó listaára



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.

TARTALOM

Jelmagyarázat.....	2
Tartalom	3
Kereskedők, kapcsolattartók.....	3
Belépő és családi társasjátékok	4
Stratégiai társasjátékok.....	28
Kommunikációs játékok.....	38
Gyorsasági és ügyességi játékok	46
Gyerektársasjátékok.....	49
Logikai társasjátékok.....	52

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.

www.gemker.hu

Társas-, logikai és készségfejlesztő
játékok forgalmazója



AZUL: SINTRA ÜVEGCSDODÁI

A tavalyi Év játéka-díjas Azul összetettebb utódja megérkezett, és Sintra szemet gyönyörködtető üveglablakainak világába vezet be minket!

Bár az előd csempeválogató játékmeneete jelen van, ez a családbarát absztrakt stratégiai játék, az Azul méltó folytatása: az új játékosablák, az új pontozórendszer és a játék menetét gyökeresen megváltoztató üvegműves-figurák nagyot csavarnak a játék ötletén. Az Azul szerelmeseinek egy kellemes frissítés, az új játékosoknak csodás élmény!



8+



2-4



30-45 perc

Cikkszám
123456

PLB10004

FT

8700



megjelent



TOKAIDO

A Tokaido egy könnyed családi társasjáték, amelyben a játékosok egy zárandok-utat járnak be, és azon igyekeznek, hogy minél több különleges élményt, emléktárgyat gyűjtsenek, mire a végére érnek.

Az úton mindig a leghátsó játékos léphet előre, hogy kedve szerint térjen be fogadóba, fürdőbe, találkozzon érdekes emberekkel, látogasson meg szentélyeket, falvakat, vásároljon emléktárgyakat vagy az ihletnek engedve fessen több darabból álló tájképeket. A játékosok azonban befoglalhatják egymás elől a különböző állomásokat, így nem mindegy, mi lesz a soron következő úti cél. Vajon be tudod fejezni az elkezdett festményt, mielőtt eljutsz az utolsó fogadóba?



8+



2-5



45 perc



FUN34339



8900



megjelent



MAGYAR



KIADÁS



PLANET - EGY ÉLEDŐ VILÁG A TENYEREDBEN

Ebben a könnyed családi játékban úgy kell kialakítani saját bolygók felszínét a mágneses területlapkákból, hogy a nagyobb erdők, tengerek hozzánk csábítsák a különböző állatfajokat, és ne a szomszédaink planétájára!

Alkoss bolygót a tenyeredben, mágneses lapkákból, amelyekkel hegláncokat emelhetsz, erdőkkel vagy épp sivataggal boríthatod be a szárazföldeket, növelheted az óceánok vagy akár a jégmezők területét. A planétát benépesítő állatok akkor találnak otthonra nálad, ha te alakítod ki az igényeiknek leginkább megfelelő területeket.



8+



2-4



30-45 perc

Cikkszám
123456

BLU34783

FT

6200



megjelent



MAGYAR



KIADÁS



CSILLAGVADÁSZOK

Ebben a gyors, családi játékban a lehető legtöbb csillagot kell a többi játékos elől elhappolni a gravitáció nélküli űrben lebegve!

Az űrben nincsen se fent, se lent! Talppal előre „zuhannak” a figurák, ez az egyetlen szabály, és mindegyik egészen addig, amíg egy másik égitestbe nem ütközik! És hogy merre indulnak, azt a játékosok akciókártyái határozzák meg.



7+



2-6



15-30 perc

Cikkszám
123456

SDN10002

FT

6800



július



MAGYAR



KIADÁS



KÖSZÖNTÜNK... ÁLMAID VÁROSÁBAN!

Egy családi játék, amelynek minden körében három lehetőség között választva kell bizonyítani: ki tud értékesebb kertvárost tervezni!

Kertek, kerítések és medencék várnak a mindenkiben rejtőző lelkes telekfejlesztőre. Körönként három házszám és az ahhoz tartozó akció egyikét kell kiválasztani, és a városlapra beírni. Ilyen módon lehet a telkek értékét növelni, lakóparkokat körbekeríteni, parkot kialakítani – és ha a többiek előtt fejeztük be valamelyik várostervet, további pontokhoz juthatunk!



10+



1-100



25 perc

Cikkzám
123456

BCG10001

FT

4400



április



KORINTHOSZ

Ebben a játékban a játékosok minden körben gurítanak a közös kockákkal, majd kereskedők bőrébe bújva igyekeznek a legjobb árukat elorozni a többiek elől.

Korintosz kikötőjébe napról napra érkeznek a jobbnál jobb áruk, és a játékosok sorban válogathatnak belőlük, majd a választást tollal a saját pontozólapjaikra jegyzik. Így minden körben változik az áruk mennyisége, és utolsóként lehet, hogy csak kecskével kénytelen megelégedni! Ez sem baj, hiszen pár kecskével (és némi arannyal) egy játékos fejlesztheti is akár az üzletét! Vajon ki lesz az ókor legismertebb kereskedője?



8+



2-4



20-30 perc



ASM34579



4300



április



MAGYAR



KIADÁS

KOOPERATÍV



JÁTÉK



SZABADULÓPAKLI: LONDON VÉGŐRÁI

Ebben a kooperatív játékban a játékosok a Scotland Yard legjobb nyomozóiként nekivágnak, hogy az Anglia szívében lappangó veszélyt időben megállítsák!

Négy elrejtett és elfelejtett szerkezetet kell egy óra alatt hatástalanítani, de elég egy apró hiba, egy elkapkodott lépés, és London lángokban fog állni! A szabadulósobák élménye tenyéri dobozban!



12+



1-6



60-70 perc

Cikkzám
123456

DAV34113

FT

2000



május



MAGYAR



KIADÁS

KOOPERATÍV



JÁTÉK



SZABADULÓPAKLI: A VELENCEI MELŐ

A szabadulósobás játék következő fejezete: ezúttal egy csöbe húzott rablóbandaként kell kivágnotok magatokat a nehéz helyzetből – kijutni a világ első kaszinójából!

A zsebre vágható szabadulósobás játék ezúttal Velencébe repíti a játékosokat, akik profi betörökként a világ első kaszinóját kellene kirabolják. Kellene – mert a feladatot rájuk kényszerítették. Vajon sikerül teljesíteni a küldetést?



12+



1-6



30-90 perc

 Cikkszám
123456

DAV34114

FT

2000



május



ÓRÜLT LAJOS KIRÁLY KÉT KASTÉLYA KÖZÖTT

A játékosok mindkét szomszédjukkal közösen építenek 1-1 kastélyt ebben a családi stratégiai játékban – de csak a kisebb értékű kastély pontszámát kapják meg a játék végén!

A kastélyok trónterme köré újabb és újabb helységet kell illeszteni, úgy, hogy az végül a lehető legtöbb pontot érje: az étkező a körülötte lévő lakoszobák után kapja a pontokat, a lépcsőház az alatta lévő pinceszintekért, de a télikert túloldalára már nem lehet építkezni...



10+



2-7



45-60 perc

Cikkszám
123456

DEL34512



11800



megjelent



KÜTYÜK

Ebben a látványos elemeket használó, könnyed stratégiai játékban ügyesen kell négy energiátípussal gazdálkodnunk és azokból fejlesztéseket építenünk.

A négy energiátípust színes üveggolyók testesítik meg, és fejlesztéskártyákat lehet belőlük venni – csak hogy több energiát tudjunk tárolni vagy elkölteni újabb fejlesztésekre. Vajon melyik játékosnak sikerül a legügyesebb kombinációt kitalálnia és a megfelelő kártyákat időben megvennie – a többiek orra elől?



14+



2-4



40-50 perc



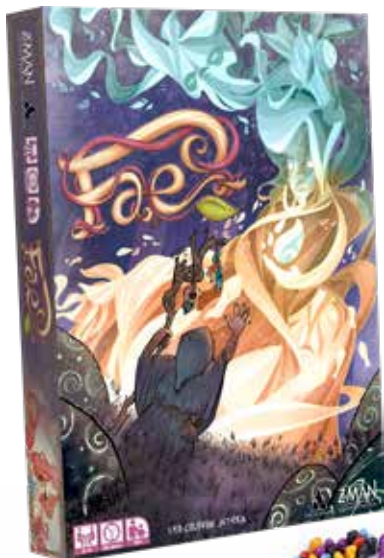
DEL34514



9300



megjelent



FAE

Egy könnyed stratégiai játék, amelyben druidákat kell egy mesés tájon csapatokba rendezni, hogy végrehajthassák szertartásaikat – és pontot hozzanak kámzsájuk színe szerint!

De hogy melyik játékos melyik színt képviseli, a játék végéig titokban marad. Csak a rituálékártyák száma biztos: aki egy szertartást összehoz, megkapja a soron következő kártyát. Viszont az sem mindegy, a rituálé milyen tájon zajlik: ha a kártya szerint elátkozott az a vidék, a szertartás megszakad, és egyik színjelző sem halad tovább a pontjelzőn!



10+



2-4



30 perc

Cikkazon
123456

DEL34516



9400



megjelent



ÉN KICSI KASZÁM

2017 sikerjátékának, a Scythe-nak családbarát változatában Pomme királyság állati lakóival versengetünk a Szüreti Bajnokságon a koronáért!

Minden játékos saját két figurájával fedezheti fel a birodalmat, almákat, drágaköveket gyűjthet, új barátokat szerezhet, varázsigéket tanulhat és vérmes pitecsatákat vívhat meg! A 8 különböző cél közül aki 4-et elsőként teljesít, megnyeri a játékot! Egy izgalmas stratégiai játék kezdőknek, mesébe illő külsővel.



8+



1-6



45-60 perc



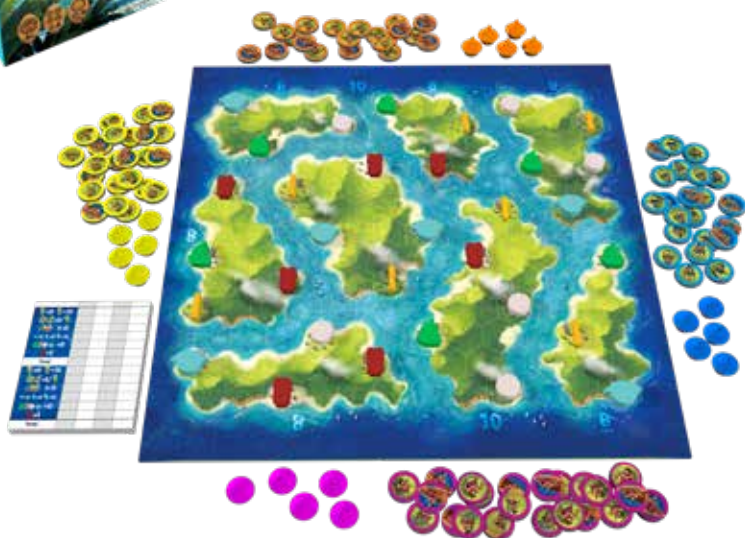
DEL34511



11000



megjelent



BLUE LAGOON

Óceániai népek vetélkednek ebben az absztrakt stratégiai játékban: ki népesít be ügyesebben egy szigetcsoportot, és ki gyűjt több kincset és élelmet?

Szigetről szigetre haladhatnak csónakjaikkal, miközben igyekeznek minél több szobrot, drágakövet és bambuszt gyűjteni, amelyek mind más értéket képviselnek a forduló végén. A játékosok két fordulót kell megtervezzenek, és a második forduló elején az elsőben telepített falvaik a pályán maradhatnak.



8+



2-4



30-45 perc



BLU34778



6200



megjelent



DRAGON MARKET

A játékosoknak a Dragon Market árusait és hajóikat kell úgy mozgatniuk, hogy egy-egy körben minél több árujukat tudják megszerezni.

A játék látványos elemeit forgatva és előre-hátra mozgatva tudnak a játékosok a csónakokból összefüggő útvonalakat kialakítani, amelyen végigugrálva a lehető legtöbb árut kell begyűjtsék – adott számú akció felhasználásával. Egy könnyed stratégiai játék, amely színes elemeivel hamar megszólítja bármelyik családot.



7+



2-4



45 perc



BLU34787



6200



május



SCARABYA

A játékosok régészekként igyekeznek minél több arany szkarabeuszt begyűjteni úgy, hogy tetriselemekkel fedik le az ásatási területüket.

Minden játékos területe ugyanúgy néz ki, és ugyanazt a tetriselemet teszik le – de mindenki oda, ahova ő szeretné. Ha sikerül egy vagy több kincsset körbezárni, annyi pontot kapunk, ahány kincs van a területen – szorozva a terület nagyságával. Csakhogy egy körbezárt terület maximum négy egységből állhat...



8+



1–4



15–20 perc

Cikkszám
129456

BLU34780



FT

6200



UJ

megjelent



TAN-TAN CARAVAN

Egy családi kártyaszettgyűjtő játék, amelyben a játékosok vagy a piacról vesznek lapokat vagy a karavánra teszik azokat a kezükből.

Bölcsen kell vásárolni a piacon, mert a karavánra alkalmanként csak egyféle kártyát tehetünk, abból akár többet is. Amikor a karaván célba ér, nem biztos, hogy mindenki kap a termékekből... A karaván utasokat is szállít: kereskedőt, hercegnőt, tolvajokat, no meg kártékony patkányokat is!



8+



2–4



20 perc

Cikkszám
129456

BLU34788



FT

4300



UJ

július



DRAGON'S CAVE

Törpék haladnak lépésről lépésre a sárkány barlangjában, hogy arannyal töltsék meg a ládáikat – de a sárkány visszalophatja a zsákmányt!

A játékosok titokban választanak kártyáik közül, milyen tereptípusra lépnek – majd kiderül, hogy a sárkány – akit minden körben másik játékos irányít – milyenre lép. Ha egy törpe ugyanolyanra lépett, veszít a kincséből, és vissza is kell lépjen. Amint egy törpe eljut a barlang legmélyére, vége a játéknak, és az győz, akinek a ládikája a legtöbb aranyat rejtli!



7+



2-4



30 perc



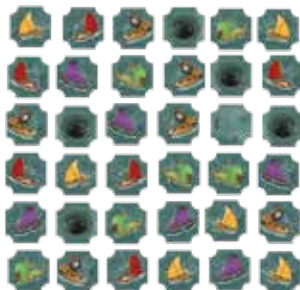
BLU34789



4300



július



KRAKEN ATTACK

Minden játékos igyekszik elsüllyeszteni a többiek hajóit a krakennel úgy, hogy ne jöjjenek rá, melyik flottát vezeti, és a játék végére csak neki maradjon hajója.

A játékosok kapnak egy korongot, ami megadja, milyen színű a hat vitorlásból álló flottájuk, ám ezt titokban tartják. Ennek megfelelően egymás után mozgathatják a tengeri szörnyet, és minden körben három hajót a mélybe ránthatnak vele.



7+



2-4



15 perc



BLU34790



4300



június



MAGYAR



KIADÁS



KERO

Ebben a posztapokaliptikus taktikai játékban dobókockák segítségével minél hasznosabb, értékesebb kártyákat kell szerezni a lehető legkevesebb üzemanyag (vagyis idő) elhasználásával.

A két játékos felváltva addig dobálhatja a kockákat, míg a megfelelő kombináció ki nem jön, hogy későbbi dobásai hatékonyabbak legyenek, elnyerhessék a tuaregek támogatását vagy legyen üzemanyaguk a homokóra-kamion újratöltéséhez.



9+



2



30 perc

Cikkszám
123456

HUR33420



6600



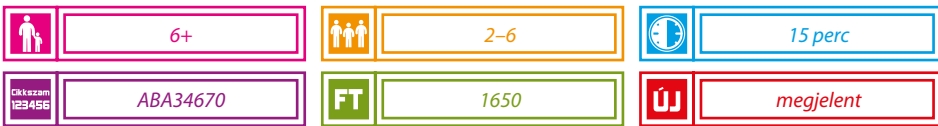
megjelent



PEARLS

A Pearls egy könnyed taktikai kártyajáték, amelyben a játékosok kagylókat gyűjtenek, hogy minél több kártyából álló, értékes nyakláncokat vehessenek.

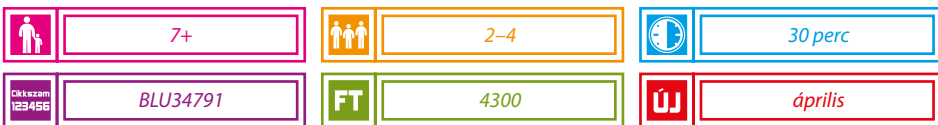
Egy játékos a körében vagy kagylót szerez középről, vagy letesz maga elé valamennyit a kezében lévők közül. Ha a nyakláncok értékének megfelelő számú kagylót le tudja tenni egy színből, megszerzi az ékszert. A játék végén azonban a kézben maradt kártyák mínusz pontot érnek...



MOON-BOTS

Egy mókás játék kezdő stratégáknak dobókockákkal, amelyben okosan kell robotalkatrészekből választani, hogy maradjon energiánk a többi alkatrész vásárlására – és a robot védelmére!

Minden játékos saját robotot épít, amelyhez energiakészletéből kell fizessen, de ha ügyesen választ alkatrészt, és szerencsésen dob, visszanyerheti. Szerencsére fejlesztésekkel a kockadobálást is fejlesztheti...

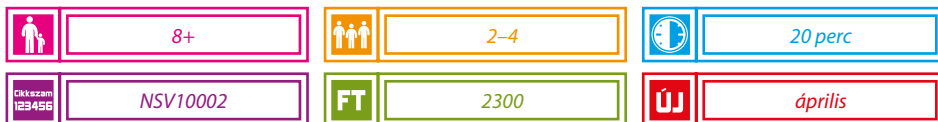




OHANAMI

Egy okos családi kártyajáték, amelyben a játékosok igyekeznek kevesebb pontot ajándékozni a többieknek átadott kártyákkal, mint amennyit gyűjtenek a tőlük kapottakkal.

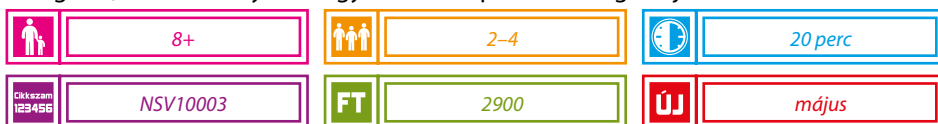
A játékosok a kapott kártyáikból választanak, mely sorozatukat bővítik, vigyázva, hogy a későbbiekben is tudják majd azokat folytatni – de az sem mindegy, épp mi éri a legtöbb pontot...



SILVER & GOLD

Játékos versenyfutás kincses szigetek felfedezésére, ahol minden játékos ugyanazt a formát rajzolhatja be az általa választott szigetre.

A játékosok húznak egyet a laminált (és így letörölhető) szigetlapkák közül, majd felcsapnak egy tetrisformát mutató kártyalapot. Annak formája szerint „fedezhetik fel” a szigetet, amivel aranyhoz vagy további lépéslehetőséghez juthatnak.





MONSTER DINER

Egycsaládi szettgyűjtögetős játék, amelyben a játékosok eldönthetik, a többieknek adják az új kártyát vagy maguknak.

Ahogy ugyanis más játékosok éttermébe küldenek egyet a sokféle kártyából, azzal vagy kiegészítik a sorozatát – vagy tönkreteszik vele...



8+



2-6



30 perc



HUT34437



2900



április



SCHLINGO BINGO

Egy okos bingójáték, amelyben a játékosoknak úgy kell beírniuk a 20 hely egyikére a kihúzott számot, hogy minél hosszabb emelkedő számsorokat kapjanak.

A zsákból kihúzott lapkák 1-től 30-ig viselnek egy számot, amit bármelyik helyre be lehet írni – csak a végére minél több érő sor legyen belőlük...



7+



1-100



10 perc



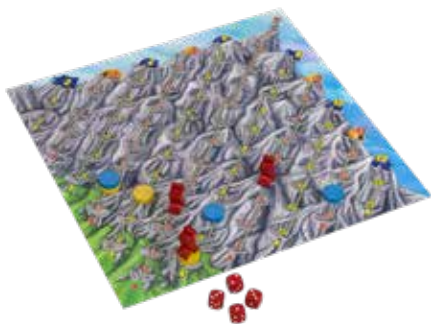
HUT34436



4000



április



CAN'T STOP

Egy klasszikussá vált játék, amelyben a játékosok kockadobásaik eredményét osztják be, hegymászóikat a csúcsok felé tolvá – és minden dobás után dönteniük kell: kockáztatnak vagy megállnak...

A soron lévő játékos arról dönt, hogyan rendezi párokba a kockáit – vagyis melyik csúcson lépnek tovább a bábu. De ha az új dobás értékét nem tudja használni, a hegymászók lejönnek a hegyről... Ki ér fel a csúcsra leghamarabb?



9+



2-4



30 perc

Cikkszám
129456

FRA10001

FT

5400



megjelent



MAHÉ

Teknősök versenyfutása tojásokért, amelyben a játékosok arról döntenek minden kockadobás után, tovább kísértik-e szerencséjüket.

Ahány kockával dob a játékos, annyival kell megszorozza a dobott értéket – de ha a kidobott szám meghaladja a 7-et, a sziget melletti tutajon ragad... De ha szerencséje van, akár cipeltetheti is magát egy másik teknőssel!



6+



2-6



20 perc

Cikkszám
129456

FRA10002

FT

5400



megjelent



CV POCKET

Ebben a könnyed szettgyűjtögetős játékban bárki 15 perc alatt olyan életutat építhet fel, amelyet szeretne.

Tudás, üzleti és párkapcsolat, pénz, szerencse – mindezekért más és más kombinációban kapunk pontot. A játék érdekessége, hogy a kártyákból annak megfelelően választhatunk, hogy az utójára választott kártyán milyen „hatótávolságú” jármű szerepel.



10+



2-4



20-30 perc



KÉK33710



2250



megjelent



M/S BATORY

A játékosok nyomozókként kérdéseket tesznek fel, és igyekeznek a többiek előtt megtalálni egy rablás tettesét a legendás Batory óceánjáró fedélzetén

A játék egy nagy, 3D-s maketthajón zajlik, amelyen 12 karakter sétálgat, és találkozhat egymással. A játékosok a válaszok alapján sorban zárják ki a gyanúsítottakat. De az sem mindegy, melyik szereplőt ki mellé, hová mozgatjuk!



12+



2-4



30-60 perc



KÉK33712



5500



megjelent



DUDAB BUBA

Ebben a családi kártyajátékban taktikusan kell tartogatni a lapokat a kezünkben, hogy mindig tudjunk lapot rakni az egyik, közösen épített paklira – vagy húzni, ha nem akarjuk elvinni az egyik, megtelt paklit!

Ugyanis egy pakli csak 5 kártyából állhat, és aki az utolsó lapot teszi rá, el is viszi azt – pedig az őskorban a nagy málya akadály volt. Vagyis az nyer a játék végén, aki a legkevesebb lapot vitte!



8+



2-6



15-30 perc

Cikkszám
123456

DEL34505



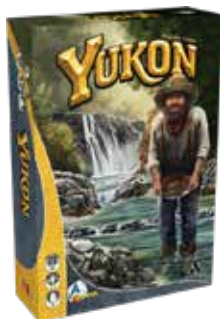
FT

2800



ÚJ

megjelent



YUKON

Egy könnyed stratégiai játék, amelyben aranyásók bőrébe bújva gyűjthetünk aranyrögöket és azok értékét rontó kavicsokat – először vízszintesen, aztán függőlegesen...

Az aranyláz idején kincsvadászokként kell cikáznunk az egyre csak fogyó kártyahálóban, és függőlegesen vagy vízszintesen mozogva kell pontkártyákhoz jussunk. A játékot karakterkártyák speciális képességei teszik még változatosabbá.



8+



2-4



15-30 perc

Cikkszám
123456

DEL34503



FT

5350



ÚJ

megjelent



MAGYAR



KIADÁS



MAGYAR



KIADÁS



SZÖRNYEK HŐSÖK ELLEN: VIKTORIÁNUS RÉMÁLMOK

Ebben a titkos szerepes taktikai játékban a viktoriánus hősök vagy a szörnyek oldalán kell a játékosoknak harcolniuk.

Ezzel a könnyed ütésvivős játékkal akár 8-an is egymás torkának eshetnek. Lehetnek Van Helsinggel, Sherlock Holmessel, Drakulával, a Múmiával vagy akár Viktória királynővel – és használhatják annak különleges képességeit. A körében mindenki kártyák kijátszásával erősítheti saját oldalát, és csak az utolsó lap felhúzása után derül ki, ki melyik oldalon harcolt.



8+



2–8



10–30 perc



DEL34501



4600



megjelent



MAGYAR



KIADÁS

KOOPERATÍV



JÁTÉK

PANDEMIC: RÓMA BUKÁSA

A játékosoknak Róma vezetőiként kell közös stratégiát kialakítaniuk, hogy a birodalom ellen tudjon állni a barbár hordák támadásainak.

A közkedvelt kooperatív játék tematikus verziójában nem halálos vírusok ellenszérumát kell kifejleszteni, hanem a Rómára támadó barbár törzseket kell elpusztítani vagy szövetséget kötni velük – és persze közben megvédeni a városokat! Ehhez légiókat kell állítani, erődítményeket építeni, és vigyázni, hogy az Örök Város felé közeledő hordák előtt mindig legyen akadály!



8+



1-5



45-60 perc

Cikkzám
123456

ZMA33366

FT

8500



megjelent



FORUM TRAJANUM

Ebben az összetett stratégiai játékban a játékosok saját provinciájuk lakosait és munkásait felhasználva tudják az ókori Róma híres fórumát beépíteni.

Polgárok, munkások és tisztviselők között kell választanunk, akik provinciánkat építik. Ahogy megtelik a terület újabb és újabb épületekkel, jogot kapunk arra, hogy Róma legfontosabb terére küldötteket állítsunk. Ha elfoglalnak egy bizonyos területet a fórumon, újabb lehetőségekhez juthatnak – akár ahhoz, hogy épületeink pontértékét növelhetik!



12+



2-4



60-120 perc

 Cikkszám
123456

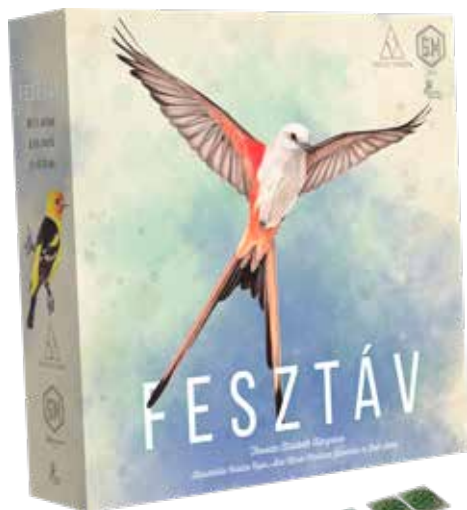
HUT34434

FT

11200



megjelent



FESZTÁV

Madárrajongóként a játékosok az általuk gondozott területekre minél több különleges madarat kell csábitsanak.

A madarak hatással vannak élőhelyükre – erdőre, mezőre és lásra –, így minden kijátszott madár kártyája valamilyen extra lehetőséget biztosít. A megfelelő környezetnek kellő élelemre és nyugodt területre van szüksége. A Fesztáv egy összetettebb családi játék, amelyben akár a tapasztalt játékosok is találhatnak kihívást.



10+



1–5



40–70 perc

Cikkazon
129456

DEL34523

FT

13300



megjelent



PETRICHOR

Ebben a vízciklusról szóló területfoglaló játékban a játékosoknak az időjárást kell úgy noszogatniuk, hogy a számukra legtöbb pontot érő növényre az ő vízcseppeik pottyanjanak!

Az időjárás segítségével a játékosok igyekeznek a leggazdagabb termés előidézőjévé válni. Ami könnyű feladat lenne, ha a természet kaotikus erői nem a többi játékos szavazatától függenek!



14+



1-4



20-80 perc



DEL34507



13300



megjelent



PETRICHOR: VIRÁKOK

Ötödik játékoszín (fehér), nagyobb kihívásokat nyújtó növénykártyák, valamint játékosok által használható különleges képességeket nyújt ez az elegáns kiegészítő, ami dobozostul tökéletesen belefér az alapjátékba.



14+



1-5



20-100 perc



DEL34508



4200



megjelent



MAGYAR



KIADÁS

KIEGÉSZÍTŐ



JÁTÉK

TRÓNOK HARCA: A SÁRKÁNYOK ANYJA

A filmsorozatból jól ismert világban játszódó, összetett stratégiai játék nagyszabású kiegészítője.

Ez a kiegészítő számos új lehetőséget kínál, többek között az Arryn- és a Targaryen-házat is választhatják a játékosok, és kiegészíthetik a játékosablát Essossal és a Szabad Városok területével. A semleges vazallusi rendszer és a braavosi Vasbank könyörtelen pénzkölcsönzői színesítik tovább a játékot. A kiegészítővel akár 8 fő is lejátszhatja Westeros csatáit!



14+



3-8



120-240 perc

Cikkszám
129456

DEL34521

FT

9800



megjelent



LORDS OF HELLAS

Ebben a kiber-hellenisztikus területfoglaló játékban hősként hadseregeket vezetnek a játékosok, hogy egymást, valamint a tábla fölé tornyosuló óriásszörnyeket leigázzák!

Az ógörög istenek megérkeztek az emberek közé szinte mágikus gépezetekkel, és imádatukért cserébe hajlandók technológiai csodákkal hősi státuszba emelni őket. A győzelmet többfajta módon lehet elérni: az isteneket ábrázoló emlékművek építésétől kezdve a vidéket terrorizáló bestiák levadászásán keresztül a többi játékos brutális elnyomásáig!



14+



1-4



60-90 perc



DEL34509



23900



megjelent



LORDS OF HELLAS: TERRAIN KIEGÉSZÍTŐ

A Terrain kiegészítővel lecserélhetőek az alapjátékban található karten templomjelzők és városjelzők, és a hoplitafigurák stílusához illő műanyag épületekkel emeli a játék hangulatát.



14+



1-4



60-90 perc



DEL34510



6100



megjelent



ODALENT: KALANDOK A MÉLYBEN - 2. KIADÁS

Ez a már klasszikussá vált táblás szerepjáték az egyik legmélyebb és magába szippantóbb élményt garantálja. Az öröksötét katakombák mélye várja a harcra éhes kalandozókat!

Fejleszthető karakterekkel és szinte végtelenségig bővíthető kihívásokkal vonzza magához az Odaalent a játékosait. Az egyik játékos a mesélő szerepében több száz órányi kalandon vezetheti át társait, és a játék megannyi kiegészítőivel ezt a számot csak többszörözni lehet!



14+



2-5



120 perc

Cikkszám
123456

DEL34515



19200



megjelent



MAGYAR



KIADÁS

KOOPERATÍV



JÁTÉK



ŐSI JEL

Ebben a nyomozós játékban a szereplőknek együtt kell megállítaniuk egy elfeledett, őrjítő istenséget – és ezáltal megmenteni a világot!

A játékosok egy múzeum területén kutakodva szedik össze a figyelmeztető jeleket, a Rettegés Arkhamban megismert karakterekkel. Lovecraft nyomasztó misztikus-horror univerzumában most gyorsabb, pörgősebb kockajáték keretében kell felvenniük a harcot az ismeretlen rettenetekkel.



13+



1–8



90 perc

Cikkszám
123456

DEL34522

FT

9400



megjelent



SCYTHE - A FENRIS FELEMELKEDÉSE

A Fenris felemelkedésével két módon bővül a méltán népszerű Scythe.

Egyrészt egy meglepetésekkel teli, folyton megújuló, 8 epizódos történettel, amely tovább növeli a játék újrajátszhatóságát, másrészt 11 új modullal – köztük egy teljesen kooperatív játékváltozattal is. Mind a kampány, mind a modulok tetszőlegesen vegyíthetőek az eddig megjelent összes többi kiegészítővel is.



14+



1-7



75-150 perc

Cikkszám
129456

DEL34506

FT

13300

UJ

megjelent



SCYTHE - TALÁLKOZÁSOK

A játék rajongói egy különleges esemény keretében találkozáskártyákhoz való történetekkel és szabályötletekkel bombázták a Stonemaier kiadót, ahol a játék szerzője, Jamey Stegmaier 32-t választott ki, hogy azokkal gazdagítsák sikerjátékukat.



14+



1-7



90-115 perc

Cikkszám
129456

DEL34517

FT

5000

UJ

megjelent



CONDOTTIERE (2018-AS KIADÁS)

Ebben a területfoglalós kártyajátékban a játékosok hadvezérekként zsoldosereget állítanak fel egymás ellen, és az Itália fölötti befolyásért versengenek.

A csatákban a felek igyekeznek minél magasabb értékű zsoldoshadsereget harcba szólítani, hogy uralmuk alá hajtsanak öt különböző vagy három egymással szomszédos területet. Különleges szereplők befolyásolhatják a csata kimenetelét, de az sem mindegy, hogy télen vagy tavasszal csapnak össze a játékosok...



14+



2-6



45 perc



DEL34513



7400



megjelent



PREHISTORY

Egy összetett stratégiai játék, amelyben egy kőkori törzs családjaiként vetélkednek egymással a játékosok, ki tud több erőforrást gyűjteni a túléléshez.

A játékosok évszokról évszakra haladnak, gyűjtögetnek, halásznak és vadásznak – és a nyert erőforrásokkal barlangot festenek és ceremóniákat hajtanak végre. Ahogy fogynak az erőforrások, embereikkel felfedezik a környéket, és új táborokat létesítenek a távolabbi kutatásokhoz.



12+



2-4



60-120 perc



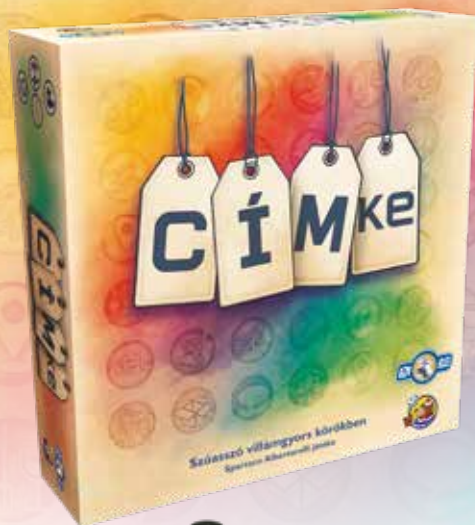
DEL34502



14500



megjelent



MAGYAR



KIADÁS



CÍMKE

Vilámgyors szókereső játék, amelyben minden játékosnak 15 másodperce van 5 témában, 4 betűkorlátozással minél több szót kitalálni.

Összesen 20 golyót lehet elragadni így a többiek elől, amelyek szín szerint érnek különböző pontot, és akinek sikerül egy témában (oszlopban) az utolsót elvenni, még a kategóriacímkét is megkapja. Ha elfogytak a golyók, le kell cserélni a felső címkéket, és jöhet az új forduló!



10+



2-4



20-40 perc

Cikkzám
123456

ASM34580

FT

6900

UJ

május



MAGYAR

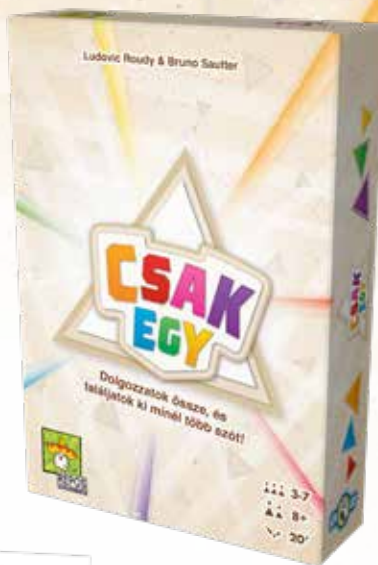


KIADÁS

KOOPERATÍV



JATEK



CSAK EGY

Ebben a kooperatív partijátékban egyszavas utalásokkal kell segítsük játékosársunkat, hogy minél több szót találjunk ki, de ha többen ugyanazt az utalást írjuk fel, azt sajnos nem használhatjuk...

A játékosok egy-egy letörölhető táblát kapnak, amelyre felírhatják azt az egyszavas utalást, amely a legjobban utal a feladványra. Jól meg kell fontolják, mit választanak, mert ezután meg kell egymásnak mutatniuk a táblákat, és azokat a táblákat, amelyeken ugyanaz a szó szerepel, le kell fedni. A kitaláló csak a maradék szavakra támaszkodhat.



8+



3-7



20-30 perc



ASM34581



4500



május



MAGYAR



KIADÁS



SKICC

Egy partijáték, amelyben nem elég, hogy gyorsan kell megrajzolnunk a saját feladványunkat, a többiek rajzát is minél hamarabb be kell azonosítsuk!

Három kártya, rajtuk 21 feladvány – és minden játékosnak meg kell az egyiket rajzolni. Egyszerre kezdenek rajzolni, és aki elkészült, úgy helyezi maga elé, hogy mindenki láthassa – ha már elkészült a sajátjával. Ezután nem marad más hátra, mint kitalálni, hogy a többiek elkészült rajza melyik a 21-ből, majd gyorsan szavazni: minél hamarabb rakjuk le a szavazatunkat, annál több pontot kapunk a helyes találatért.



8+



3-6



20-40 perc

Cikkzám
123456

CZE32262

FT

4300



május



MAGYAR



KIADÁS

KOOPERATÍV



JÁTÉK



BŰNJELEK: GYILKOSSÁG HONGKONGBAN

Egy rejtett szereplős, asszociációs partijáték, amelyben a nyomozók a törvényszéki szakértő segítségével igyekeznek megtalálni a közöttük megbújó gyilkost.

Mindenki előtt bizonyítékok hevernek, és a törvényszéki szakértő feladata rávezetni a többieket a feltárt részletekkel a gyilkos előtt lévő bizonyítékokra. A szakértő mindent tud, de nem beszélhet, míg a nyomozók megbeszélhetik egymással az elméleteiket. Vajon rájönnek, ki próbál segíteni az ötleteivel és ki próbál félrevezetni? Mindenki csak egyszer vádolhat meg valakit gyilkossággal, és ha tévednek, a tettes megússza...



14+



4–12



20–30 perc

 Cikkszám
123456

JOT10001

FT

7400



megjelent



DICE ACADEMY

Egy mókás gyorsasági partijáték, amelyben a kidobott kategóriákra kell szavakat találniuk – a gurított kezdőbetűkkel.

De nem csak gyorsnak kell lenniük, hanem figyelmesnek is, mert a megoldásodban szereplő kockák színe nem lehet ugyanolyan. A Dice Academy egy könnyed kockajáték, amivel pillanatok alatt felpörögnek az agysejtek, és bárhol, bármikor játszhatunk vele néhány perces partikat. Tíz kocka: 30 kategória, 30 kezdőbetű!



8+



2-6



15 perc

Cikkszám
123456

BLU34784



2400



megjelent



SZTORIKOCKA - FANTÁZIA

A sztorikocka egy vidám, történetmesélős játék, amely érdekes, néha szokatlan ábráival a fantázia, a mesék és mítoszok birodalmába repíti a játékosokat.

A szabályok egyszerűek: guríts mind a kilenc kockával, majd tetszőleges sorrendben helyezd el egy történetben a dobott személyeket, tárgyakat, helyszíneket. A Sztorikocka Fantázia egyfajta „gyűjteményes” kiegészítő, amely a korábban önállóan megjelent Enchanted (elvarázsolt), Mythic (mitikus) és Medieval (középkor) kiegészítőket tartalmazza.

MAGYAR



KIADÁS



6+



1-20



20 perc

Cikkszám
123456

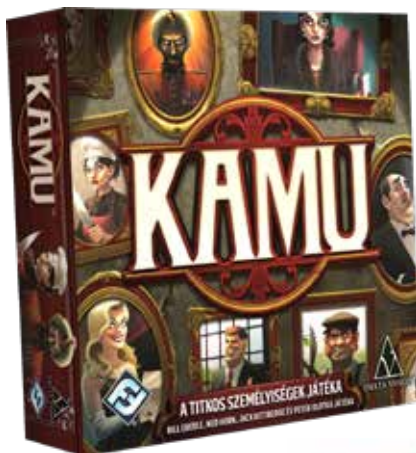
CRE34546



2600



megjelent



KAMU

Egy titkos szereplős játék, amelyben a játékosok egy örökségért vívott küzdelemben bármelyik hozzátartozónak kiadhatják magukat – csak le ne bukjanak!

Minden szereplőnek különleges képessége van, amellyel pénzhez, presztízshez juthat – akár a többiektől is –, vagy megvédheti magát vele, amikor a többiek tőle kérnek ilyeneket. Persze ki is nyomozhatják, vajon a többiek igazat mondtak-e, de ha rosszul következtetnek, ők esnek ki a játékból!



10+



3–12



45 perc



DEL34520



4200



megjelent



MAGYAR



KIADÁS

KIEGÉSZÍTŐ



JÁTEK

MUNCHKIN 6.5: A KRIPTA TITKA

Ha a Kazamata Zamata nem lett volna elegendő velőtrázó kaland az igazi Munchkin-rajongóknak, a Kripta Titka ezt a kiegészítőt (vagy bármelyiket, ami tartalmaz kazamatakétyvéket) további 20 kazamatával és 16 térkapuval keveri meg. Munchkinok, előre!



10+



3-6



90 perc

Cikkszám
129456

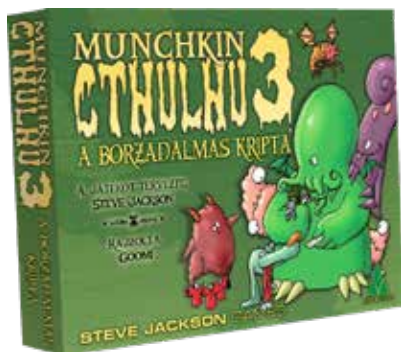
DEL34519

FT

3550



április



MAGYAR



KIADÁS

KIEGÉSZÍTŐ



JÁTEK

MUNCHKIN CTHULHU 3: A BORZADALMAS KRIPTA

A Munchkin Cthulhu világában a játékosok megetethetik barátaikat Kutyulóval, csáplábat növeszhetnek, és használhatják a nem emberi fajongást az incifinci nyígó legyőzésére. Tébolyítóan mókás kiegészítő!



10+



3-6



90 perc

Cikkszám
129456

DEL34518

FT

3550



április



WOMBATTLE

Egy kreativitást igénylő partijáték, amelyben a soron lévő játékos mókás kihívás elé állítja a többi játékost, akik szavazatokkal jutalmazhatják egymás előadását.

A játékmester, aki az éppen aktuális feladatot kitalálja, egyrészt egy dobómechanizmussal, másrészt kártyák segítségével határozza meg, mit kell előadniuk.



10+



3–10



30–60 perc



DEL34504



5350



megjelent



ORSZÁG-VÁROS, BETŰ-TÉMA

Egy szökeresős játék, amelyben mindkét csapatnak 15 másodperce van szavakat kitalálni – de nem csak kezdőbetű lehet a témában megadott betű!

Egy klasszikus játék egy jópofa csavarral: 4 téma, 4 betű, amivel nem csak kezdődhet a szó, de második, harmadik helyen is lehet benne! Ráadásul minél hátrébb van a szóban a betű, annál több pontot kaphat érte a csapat. Egy forduló – 16 szó, és máris indulhat az új játék!



10+



2–10



15–20 perc



KÉK33713



2800



megjelent



MAGYAR



KIADÁS



CORTEX²

Mókás partijáték, amelyben – az elődjéhez hasonlóan – 8 különböző készséget felpörgető feladványokat kell a többiekénél hamarabb megoldani a győzelemhez.

A Cortex² a nagy sikerű Cortex Challenge – IQ party folytatása, komplexebb készségfejlesztő feladványokkal, amelyek között analízis, megfigyelés, figyelem-megosztás és kombináció is szerepel, no meg az elmaradhatatlan tapintásos feladat, ami újabb 10 különleges kártyával színesíti a játékot. A Cortex² lapjait bátran belekeverhetitek a korábbi változat paklijába.



8+



2–6



15–20 perc

Cikkszám
123456

CMC10003

FT

2900



megjelent



SLIDE QUEST

Egy vidám családi játék, amelyben összehangolt erővel kell eljuttassunk egy guruló lovat céljába...

Sir Görgőt irányítva kell a játékosoknak együtt leküzdeni a 20, egyre nehezedő kihívást. Az adott küldetés térképét 4 emelőkarral akasztjuk a játékdobozba, és ezek segítségével mozgatjuk a táblát, hogy az ide-oda gördülő Sir Görgő végigjusson az akadályain. A táblán lévő lukakba lökhetjük le ellenségeinket, de vigyáznunk kell, nehogy közben utánaessünk!



7+



1-4



15-40 perc

Cikkszám
123456

BLU34792

FT

5000



április



SHERLOCK EXPRESS

A Sherlock Express egy megfigyelés alapú reflexjáték, amelyben a játékosoknak minél több gyanúsítottat kell kizárniuk a hat közül.

A gyanúsítottak számát a maguk elé felcsapott korongok információi alapján igyekeznek csökkenteni. A pandáknak van alibijük, a tettes nem viselt kalapot, de nem is járt a könyvtárban. De csak az egyik nem visel monoklit – akkor a tigris az! Kinek sikerül a legtöbb bűnözőre lecsapni?



6+



2-6



10 perc

Cikkszám
129456

BLU34786

FT

2600



megjelent



RATTO ZAKKO

Egy vidám gyorsasági játék, amelyben nem elég arra figyelni, melyik ennivalóra kell lecsapni, arra is emlékezni kell, nem épp a légy falatozik-e belőle a fedő alatt!

Mert ha a légy korábban az alá a fedő alá költözött, akkor nem szabad megérinteni, hanem „legyet” kell mondani. A patkánykártya és a más színű ételek tovább nehezítik a játékot.



8+



2-8



20 perc

Cikkszám
129456

DRE34374

FT

3350



április



ONCE UPON A CASTLE

Minden gyerek szeret kastélyt építeni – hát még rajzolni! Egy egész kastélyt kell lakókkal megtöltsenek, és az építkezéshez csak a kockadobás eredményét használhatják.

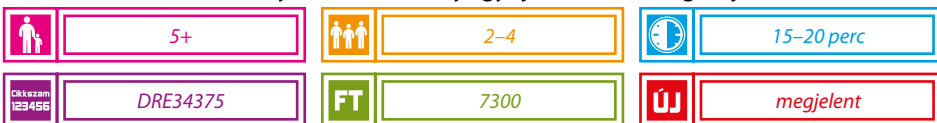
A birodalom legjobb kastélyait építik fel a játékosok, és meg is rajzolják minden egyes elemét. Kockadobásokkal juthatnak lakomához, fához, kőhöz vagy aranyhoz, amiből falakat és tornyokat építhetnek, illetve személyezhet. Egy teljesen befejezett vár vagy fontos vendégek tovább emelhetik a végső pontszámot.



A VARÁZSLÓ GYÜRŰJE - RING DER MAGIER

Egy ügyességi játék, amelyben egy mágneses gyűrű mozgatásával minél több kristályt kell gyűjteniük a gyerekeknek.

A gyűrűt háromféleképpen kell mozgatni: pöckölni, pörgetni és „röptetni”, és amilyen színű sáv felett landol, olyan színű kristályt gyűjthet be a mozgatója.





DOG RUSH

Egy ügyességi gyerekjáték, amelyben az összegubancolódott madzagok között kell a leghamarabb megtalálni az adott színű kutyas pórázának végét.

Lásd át a kavalkádót, kövesd végig a szemekkel a megfelelő vonalat, és ragadd meg a golyót! Vajon ki szerzi meg a legtöbb csontot a kutyasának?



4+



2-6



5 perc

Cikkszám
129456

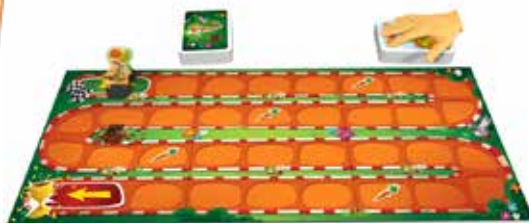
BLU34793

FT

2000



április



SPRINT!

Ebben az együttműködős játékban az a feladat, hogy a teknőst hamarabb célba juttassák a játékosok, mint a nyulat, amihez a felcsapott kártya értékének megfelelő számú lapot kell leemelniük a pakli tetejéről.

Minél pontosabban emelnek, annál többet léphet a teknős, de a nyúl sem hagyja magát, és minden játékos köre végén igyekeznek az élre törni. Némi kézügyesség és jó szemmérték kell hozzá, hogy a változó hosszúságú pályán legyőzzük a hengegő nyulat.



6+



2-4



10 perc

Cikkszám
129456

BLU34794

FT

2000



április

KOOPERATÍV



JÁTÉK



OH MY GOLD!

Az Oh My Gold! egy könnyed kockajáték, amelyben a játékosok négy dobókocka eredményét felhasználva kincses ládákat szereznek meg és nyitnak ki – vagy szereznek a többi játékostól!

A kockadobás után mindig három kincses láda közül szerezhethünk meg annyit, amennyi kinyitásához elegendő kulcsot dobtunk. A bennük lévő kincset azonban csak akkor tudhatjuk biztonságban, ha ehhez rendelkezünk a gurított ábrák közül a ládában lévő aranyak és gyémántok megfelelő számú kockával.



5+



2-5



10 perc



BLU34785



2000



megjelent



WENDIGO

Egy memóriát és megfigyelőkészséget próbára tevő játék, amelyben a gyerekek meg kell jegyezniük, a cserkész tábor lakói közül melyik került új helyre.

Wendigo, az erdei rém az egyik gyerek korongja hátoldalán rejtőzik. Minden körben ez a korong más helyre kerül, és az ott lévő cserkészt foglyul ejti. Ha a gyerekek nem jönnek rá, melyik korong került más helyre, az új körben a Wendigo újabb gyereket rabol el...



6+



2-6



10 perc



LSM10002



4300



április




DOG PILE

44 egyre nehezedő feladvány, amelyekben ujjnyi műanyag kutyákkal egy felületet kitölteni – vagy akár egy adott teret.

A 12 kutya mindig a feladvány szerint kell úgy egymás mellé kerüljön, hogy teljesen letakarja a célterületet, sőt, a háromdimenziós feladatoknál egymásra is kell mászszanak!



7+



1



10 perc

Cikkszám
129456

HUT34435

FT

2900

UJ

április



LEOLINO

Egyszemélyes logikai feladványgyűjtemény, amelyben az állatkert lakóit kell megfelelő sorrendben új kifutójukba költöztetni.

De az állatok akaratosak: nem mindegy, hogy először az oroszlánt vagy a jegesmedvét költöztetjük át! A 4 útvonalon megálló is vannak, hogy a sorrend megfelelő lehessen.



5+



1



10 perc

Cikkszám
129456

HUT34438

FT

4500

UJ

április



COINX

Nem elég, hogy az egyszemélyes feladványokban le kell fedni a területet a tetris-alakzatokkal, a megfelelő kis szörnynek is ki kell kandikálnia valamelyik lukon.

A síkidomokon, amelyekkel le kell fedni az aktuális feladatkártyát, lukak is vannak, amelyeken a síkidom színének megfelelő szörnyecskéknek ki kell látszaniuk.

	5+		1		10 perc
	HUT34439		4000		megjelent



PROTECT THE MUSEUM

Egyszemélyes logikai feladatok, amelyekben az 5 átlászó fóliából mindig 3 felhasználásával kell a kiállítási tárgyakat megvédenünk.

A 64 egyre nehezedő feladatban más és más múzeumi teremben kell a műkincseket megvédenünk úgy, hogy mindegyiket lézersugár védje.

	7+		1		10 perc
	HUT34440		2900		május



SQUADRO

Egy okos stratégiai párharc, amiben ügyesen kell megtervezni, melyik figurával mikor lépünk, hogy hamarabb érhessünk oda és vissza a tábla túloldaláról!

Minden játékos 5 figurával indul, és a kiinduló helyén jelzett mennyiségűt léphet. Okosan kell választani, melyikkel mikor indul, mert ha az ellenfél átugorja az egyiket a saját bábujaival, újra a startvonal mögé kerül. A Gigamic kiadó legújabb absztrakt stratégiai játéka!



8+



2



20 perc



Cikkszám
123456

GIG34544



6000



megjelent



UFO FARMER

A játékosok idegenekként érkeznek egy farmra, hogy onnan minél több, számukra ismeretlen állatot gyűjtsenek be az űrhajóikkal.

A lovak, bocik, birkák és nyulak ijedten szaladgálnak a mezőn, a játékosok pedig letakarnak közülük hármat-hármát az ezüst csészealjaikkal. Ezután sorban választhatnak maguknak egyet-egyét közülük, míg minden hajó elkerül valakihez. A begyűjtés után attól függően vihetnek fel állatot az anyahajóra, hogy sikerült-e három egyformát vagy három különbözőt magukhoz venniük.



6+



2-4



30 perc



Cikkszám
123456

KÉK33711



3050



megjelent

Köszöntünk...

...A JÁTÉKOK
VILÁGÁBAN

A CSILLAGOK HÍVNAK...

...VAGY INKÁBB A BŰNÜGYEK
REJTELMEIT FEDNÉD FÖL?

SZABADULJ KI A
MINDENNAPOKBÓL EGY PERCRE...

...VEGYÉL EGY MÉLY LÉLEGZETET...

...ÉS JÁ-HÁ-HÁTSZI!



CSILLAG
VAD **ÁSZOK**



VONZ A GYŐZELEM!