

név	játék rövid leírás	típus	korosztály	játékidő (perc)	hány fő	mit fejleszt	+1 a játék tartalma
Guess what	<p>Egyszerű de nagyszerű, asszociációs kártyajáték az egész családnak!</p> <p>Kilenc ábra, egyetlen megoldás! Ki tudod találni, mire gondola másik? A játékosok feladata, hogy rájöjjenek, társuk melyik három képről mondott egy összefoglaló meghatározást, majd a saját pontozólapjukon beállítva a megfelelő kombinációt pontokat gyűjtsenek. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy egyetlen percalatt egyáltalán nem egyszerű bármiféle összefüggést is találni kilenc véletlenszerűen felcsapott kép közt, pláne nem a másik fejével gondolkozni...</p>	kommunikációs társasjáték	8-99	20	3-4	rugalmas gondolkodást, kombinációs készséget, szókincset, kommunikációt, önálló feladatmegoldást, kreativitást, képzelő erőt, összefüggések felismerését	-110 szimbólumkártya -1 játéktábla -4 pontozó kártya
MAMMUTVADÁSZAT  2010: Év Játéka 2012 Magyar Társasjátékdíj	A Mamutvadászban át kell vened a kőkori törzs irányítását és fel kell készítened az embereidet a téli fagyra és kemény hónapokra. Elegendő élelmet kell összegyűjtened, hogy át tudjátok vészelni a zord telet.	családi stratégiai	6 +	45	2-3-4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kombinációs készség,</li> <li>• rugalmas gondolkodás</li> <li>• újratervezés képessége</li> <li>• elemi számolás</li> </ul>	200 db lapka 16 játékgúny 16 készlet-láda (fakocka)
SWISH JUNIOR	Térbeli gondolkodást igénylő játék, melynek során rengeteg mókás helyzet adódik. Célja: összegyűjteni a legtöbb kártyát. Forgasd, rakosgasd a kártyákat gondolatban és találd meg az összeillőket!	tér-és formafelismerő játék	5+	10		vizuális észlelés reakció tér-és formafelismerés	60 db átlátszó műanyag kártya
RÖK	Az évek során a rúnák rejtélyes hatalma rettegésben tartotta az embereket. A RÖK-kel	logikai társasjáték	8+	20	2-5	megfigyelőkészség reakció formafelismerés kombinációs készség	49 db kavics 1 tárolózsák

	<p>megtanulhatod, hogyan használd fel ezt az erőt és győzd le vele ellenfeleid! A titok a rúnák hajításában rejlik - összpontosíts, mielőtt elengeded őket, és így átélheted ezen a nagyszerű kövek irányításának örömét! Aztán pedig tartsd rajtuk a szemed és mozogj villámgyorsan, hogy lásd a nyertest!</p>						
WAZABI	<p>Ebben a nagyon egyszerű szabályú játékban kártyákkal és kockákkal variálunk. A cél: a kártyák felhasználásával minél hamarabb megszabadulni a kockáinktól. Aki ezt elsőként teszi meg, az NYER! Viszont minél kevesebb kockánk van, annál nehezebb dolgunk lesz!</p>	logikai társasjáték	8+	15	2-6	megfigyelés kombinációs készség	24 dobókocka és 36 kártyalap.
DINO PARK	<p>Végre egy igazán izgalmas dinoszauruszos játék nemcsak fiúknak! Kapd el a dínókat! Még T-rexet is vadászatsz!... Ha a megfelelő felszerelés kombinációt ki tudod dobni a kockákkal, akkor tiéd a dínó! Sikerült befognod! Amíg tudsz, újradobhatsz a fel nem használt kockákkal, viszont vigyázz, időben állj meg, mert ellenkező esetben játékosársadnak segíthetsz, s akkor ő fogja elfogni a dínót amire te vadászol!</p>	logikai társasjáték	7+	20	1-4	megfigyelés kombinációs készség	18 dínó kártya, 18 kalandor, 5 dobókocka, matrica a kockákra, egy játékszabály

FIRKALAND	A Firkaland egy eredeti, különlegesen szórakoztató társasjáték, ahol a játékosok letörölhető filctollal rajzolnak egy-egy átlátszó táblára, és igyekeznek minél több pontot szerezni az adott küldetés során. NEM szépen kell rajzolni, ne ijedjenek meg akik nem szeretnek rajzolni!	grafikai ügyességi játék	8+	30	2-5	megfigyelőkészség taktikus gondolkodás tér-arányok finommozgás szem-kéz koordináció	1 szabálykönyv 1 homokóra 21 kétoldalas pálya 5 átlátszó rajzoló tábla 5 táblafile tokenek
CRABZ	<b>Népes család a rákoké, nehéz rendet tartani köztük - és még nehezebb együtt tartani őket. Neked vajon sikerül?</b> A Crabz egy mókás családi társasjáték, ahol a játékosoknak kis rákokcsákkal kell mozogniuk a hatszögű játéktáblán. Tartsd együtt a rákjaidat, máskülönben elviszi őket a dagály! De vigyázz! Bár a legkisebb rákok a leggyorsabbak, őket a legkönnyebb eltaposni. Védd meg őket a nagyobb rákuktól! Tedd mozgásképtelenné a többiek rákjait és legyél Te az utolsó játékos, akinek még mozgathatók a rákokcsái!	területszerző taktikai játék	8+	10	2-4	tér-és formafelismerés taktika logika	1 hatszögletű játéktábla 36 rák korong (3 méret, 4 szín)

TIC...TAC... BUMM	Bomba jó szójáték az egész családnak! A játékosoknak villámgyorsan kell kitalálnia szavakat a felcsapott kártyán lévő betűkombinációkkal, miközben kézről kézre jár a ketyegő bomba, és bármelyik pillanatban robbanhat.	reakció társasjáték	5+	20	2-12	szókincs reakció kreativitás kifejezőkészség	55 kártya 1 „bomba”
CSODAPALOTA	A Csodapalotában aprócska tündéreknek segíthetünk palotákat építeni. A játék kezdetekor szétválogatjuk a kártyákat, amj hűzunk közülük egyet a számunkra ideális nehézségű kártyákból. Minden lapnak két oldala van: az egyik a feladat, a másikon pedig a megoldása látható. Az építőelemekből meg kell oldanunk a logikai feladványt, aminek bizonyos korlátozó szabályai vannak. A régi kedves építőkockák és a mai modern egyszemélyes logikai fejlesztőjátékok hagyományait egyaránt követve négy nehézségi szinten kínál feladatokat, amelyek nem mások, mint egy-egy gyönyörűen megrajzolt látványterv az áhított tündérpalotáról. A játékos feladata, hogy a szintnek megfelelően összeválogatott színes, fa építőelemekből a valóságban is megépítse azt úgy, hogy az meg is álljon. Ez az utolsó kitétel talán banálisnak tűnhet, de a gyakorlatban bizony nem az...  A Csodapalota tehát egy valóban sokoldalú, felnőtteknek is komoly kihívást jelentő társasjáték többféle nehézségi szinttel és	ügyességi	4-99	5-10	1-8 (4 az ideális)	térlátás finommotorika kreativitás	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 60 feladatkártya</li> <li>• 22 építőelem</li> </ul>

	szabályvariációval - ki gondolta volna, hogy az építőkockázás még most is ilyen szórakoztató lehet?!						
CSÓTÁNYSALÁTA	<p>Paradicsom, paprika, saláta, karfiol -, neked melyik a kedvenced?  A Csótánysaláta biztosan meghozza a kedved mindegyikhez!  Szabadulj meg a kártyáidtól mihamarabb, de készülj fel rá, hogy ez nem lesz egyszerű!  A felcsapott lapodról azonnal meg kell mondanod, hogy milyen zöldség szerepel rajta, kivéve, ha az imént éppen az hangzott el, vagy csótánylapot játszottál ki. Ha tévesztettél vagy zavarodottságodban túl lassú voltál, büntetésül megkapod az egész addig összegyűlt paklit, aminek mindenki csak örülni fog - rajtad kívül, persze. Ha azt hiszed, ez a játék túl egyszerű neked, tedd próbára! Garantáltan meg fogsz lepődni az eredményen!</p>	gyorsasági	6-99	10-30	2-6 minél több annál jobb	kommunikáció ?	
GEISTESBLITZ	<p>A Geistesblitz társasjátékban Balduin, a háziszellem fényképész-tudományát vehetjük górcső alá. Bűvös fényképezőgépével különféle tárgyakat (egy fehér szellemet, egy zöld üveget, egy szürke egeret, egy kék könyvet és egy piros széket) kapott le, ám a gép néha nem összezavarja a színeket.</p>	gyorsasági	5-99	20	2-8	reakcióidő megfigyelőkészség szem-kéz koordináció	5 tárgy (szellem, fotel, üveg, könyv, egér) 60 kártya

	<p>Az öt tárgyat kirakjuk és felfordítjuk a kártyát. A képeken mindig 2 tárgy szerepel, 5 különböző színben. Most egy kézzel kell megfogni azt a tárgyat, amelyik a kártyán a megfelelő színben látható pl a kék könyv, piros fotel. Ha nincs a tárgy a képen a saját színében akkor azt a tárgyat kell megfogni, amelyik nem szerepel a képen és eredeti színe sem látható a kártyán.</p> <p>A játékosoknak egyszerre, minél gyorsabban meg kell találniuk a felcsapott kártyán, hogy melyik tárgyat is keresik.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ha csak egy tárgy színe helyes, arra kell lecsapni.</li> <li>- Ha egyik tárgy színe sem helyes, azt a tárgyat kell megtalálni, aminek sem a képe, sem a színe nem szerepel a kártyán (pl. egy zöld szellem és egy piros egér esetén a kék könyv lesz a nyerő!)</li> </ul> <p>A leggyorsabb játékos megtarthatja a kártyát, aki pedig a legtöbb kártyát gyűjti, az nyeri a játékot!</p>						
GOBBLET GOBBLER WOOD	<p>A cél hármas sorozatot kirakni a saját színű bábukból. Lerakhatunk gobbletét új helyre, vagy áthelyezhetjük valahová – akár egy kisebb méretű gobblet tetejére is.</p>	stratégiai játék	5-99	5-15	2	logika memória taktika	2 zöld fa rúd 2 piros fa rúd 6 kék figura 6 narancssárga figura

	Csak nehogy kiderüljön, hogy a felemelt bábunk alatt ellenfelünk gobbletje lapult, aki ezzel megnyeri a játékot!						
JUNGLE SPEED	<p>Jungle Speed - dzsungelláz: az igazi gyorsasági reflexjáték! A fülledt dzsungel mélyén járunk, a lombok közt láthatatlanul rikoltozó majmok, a páfrányok közt osonó jaguár, a levelek közt megbúvó lándzsakígyó birodalmában, ahol egy szempillantás alatt lehet a vadászból is préda. Életbevágó, hogy a legapróbb részlet se kerülje el a figyelmed, mert akkor aztán jaj neked! Képes vagy rá? Képes vagy legalább az utolsó pillanatban észrevenni az ágak közt lapuló tigrist, és megóvni az életed...? Tégy egy próbát!</p> <p>Találd meg a leghamarabb a felcsapott kártyák közt a szín vagy forma alapján egyformákat, figyelj a módosító lapok utasításaira, és ragadd meg az asztal közepén lévő totemoszlopot, hogy mielőbb megszabadulhass a lapjaidtól!</p> <p>Gyorsaság, megfigyelés, koncentráció, és rengeteg nevetés!</p>	gyorsasági	7-99	15-40	2-15	figyelem gyorsaság reakcióidő jobb-bal differenciálás megfigyelőkészség vizuális differenciálás	
NÉZD CSak! Mi változott	Nézd csak! Mi változott? Az egyik játékos megfordítja az egyik lapot, míg játéktársai becsukják a szemüket. Amikor kinyitják, egyszerre	memória	4-99		2-6	memória vizuális differenciálás figyelem	A társasjáték tartalma: - 32 játékkártya - játékszabály

	kezdik keresni azt a lapot, amelyik átfordult. A kártyák elő- és hátoldalán majdnem teljesen egyforma kép van. Például ugyanolyan virág nyitva és csukva.						
PANIC LAB	A játékosok egyszerre igyekeznek megtalálni az aktuális dobásnak megfelelő tulajdonsággal rendelkező lényt a körben elhelyezett lapok közt. A szín, a forma, valamint a mintázat szerint lehetnek kékek vagy narancssárgák, egyszemű amőbák vagy kétszemű csigák, csíkosak és pöttyösek. Ezeket a tulajdonságokat határozza meg a három dobókocka, a negyedik pedig megadja a kiindulási helyet, hogy melyik laborból, vagyis melyik kezdőkártyától milyen irányban kell elindulni? Aki a leggyorsabban megtalálja a kis szökevényt, az kap pontot a körben. Idősebb gyerekek, vagy már gyakorlottabb játékosok esetében érdemes a négyféle speciális lap közül is felhasználni valamelyiket, akár az öszt is, hiszen ezek mindent megváltoztatnak, a keresendő lény színét, alakját, vagy épp a mintázat, pöttyös, lila csigából csíkos, narancssárga egyszeműt csinálva!	gyorsasági	8-99	10-30	2-10	reakció idő fejl. figyelem gyorsaság forma és szín egyeztetés rugalmas gondolkodás	25 kártya 4 dobókocka 30 jelző 1 játékszabály



	<p>Variálható nehézségi szint, 16+9 kártyalap, villámgyors játék, egyszerű szabályok, nevetés és fergeteges hangulat kicsiknek és nagyoknak! Praktikus, kis helyet foglaló fémdobozának köszönhetően utazójátéknak is remek választás, de egy osztálytárs, barát születésnapján is garantáltan hatalmas sikert arat!</p> <p>Amőbavadászatra fel!</p>						
CSALÓ MOLYOK	<p>Tilos csalni? Ebben a játékban biztosan nem! Tény viszont, ahhoz hogy nyerj, most csalnod kell! A cél, hogy a kézhez kapott lapjaidtól minél hamarabb megszabadulj. Kétféleképpen játszatsz: Vagy a becsületes utat választod (sorrendben rakod a lapokat, a különleges kártyáknak megfelelően cselekedsz, mindent szabályt szépen betartasz) és a nyerési esélyeidet csökkented VAGY csalárdul eltünteted a kezekben lévő lapokat. Egy körön belül csak egy lapot lehet eltüntetni. Bármilyen módon teheted ezt, csak arra kell figyelned, hogy a többiek ezt ne vegyék észre.</p>		7-99	20	3-5 (5 játékkal a legjobb)	kommunikáció ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 akciókártya</li> <li>• 43 számkártya</li> <li>• 8 molykártya</li> <li>• 1 őrbogár</li> <li>• 1 szabályfüzet</li> </ul>
COLORETTO			9-99	30	3-5		játékszabály 88 kártyalap

	<p>Változtasd a színed, figyeld az ellenfeleid színeit, és légy te a legprofibb színváltó!</p> <p>Ebben a játékban a játékosok célja, hogy minél több kártyát gyűjtsenek össze a választott színeikből.</p> <p>A játék körökre osztott, 4 játékos esetén például minden körben négy sorba kerülhetnek a színek. Amikor egy játékosra kerül a sor, választhat: vagy felhúz és letesz egy kártyát, ezzel befolyásolja a sorok tartalmát, vagy felhúzza az egyik sort, de ekkor a kör számára befejeződik. A sorok segítségével minél több azonos színű kártyát kell megszerezned, miközben arra is figyelsz, hogy ellenfeleidet akadályozd ebben. Amikor az utolsó sort is felhúzta valaki, újra mindenki játékba kerül. Minél több azonos színt szerzel, annál több pontot kapsz. A játék megegyezés szerint több menetből áll, akinek a végén a legtöbb pontja van, az nyer.</p>						
ARANYÁSÓK	<p>A törpék regéjének két sajátossága: egyrészt, Duracell-nyusztit megszegyenítő kitartással elkezdnek túrni, mihelyt egy kapa kerül a kezükbe; másrészt a beteges féltékenység a hasonszőrűek érc- és nemesfém leletei iránt. Ezek</p>	logikai	8-99	30	3-10	logika téri-síki tájékozódás	<p>A party társasjáték tartalma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 44 útkártya</li> <li>- 27 akciókártya</li> <li>- 28 aranykártya</li> <li>- 7 aranyásókártya</li> </ul>

	<p>valamelyikét gyakorolják szorgalmasan az ellenálló kőzetbe vájt tárnák egyikében, mialatt egyik vagy másik szabotőr a háttérben/ valahol hátul máris a tárnadúcolást fűrészezi.</p> <p>Az Aranyásók szórakoztató parti játék, ahol nem tudni kik a kincskereső törpék, és kik azok, akik szabotálják a hőn vágyott arany megszerzését! A szerepkártyákat a játék elején sorsoljuk ki egymás között, és csak sejteni lehet, ki kivel van. Amikor aztán elindul a földalatti járatok ásása a kincshez, beindulhat a rosszalkodás. Valaki eltör egy csákányt, lefogva ezzel a tulajdonosát, míg mások folyosót ásnak. Valaki kijátszik egy térkép kártyát, hogy meglesse, melyik lelőhelyen lehet a valódi arany, valaki járatot omlaszt, míg valaki megjavítja az imént eltört csákányt. De vajon jól sejti, hogy akin segített, az vele van, vagy az ellenfelén segített? Ez legtöbbször csak akkor derül ki, amikor a törpék megtalálják az aranyat. És ha az mégsem sikerülne, akkor is győzhetsz, feltéve, ha a szabotőrök csapatában voltál.</p>						<p>- 4 szabotőr kártya - 1 játékszabály</p>
--	--	--	--	--	--	--	---

7 CSODA	<p>A 2011-ben az Év Gémer Játéka díjat elnyerő 7 Csoda nem hiába lett hamar a társasjátékozók kedvence, hiszen ritka, amikor egy civilizációépítő játékot ennyire könnyű megtanulni, ilyen hamar lemegy belőle egy parti, miközben minden mélységet és stratégiai lehetőséget megőriz, amit a műfaj megkövetel. A játékosok egy-egy jól ismert ókori civilizáció vezetését veszik kezükbe, kártyáikon hadseregek, a kereskedelem, a tudomány és a kultúra vívmányai. Választásaikkal azonban nem csak saját előny szerzésüket kell szem előtt tartaniuk, hiszen a megmaradt kártyáikat minden körben át kell adniuk a szomszédos játékosnak. Minden hatalmi ágban másféleképpen gyűjthetünk győzelmi pontokat, és mindegyik segítségével megnyerhetjük a játékot, így igazán csak a saját stratégiai képességünkön múlik, hogy az adott helyzetben helyt tudunk-e állni feltörekvő ellenfeleinkkel szemben. Antoine Bauza játéka gyors, színes, és a számtalan kártyakombinációjának köszönhetően megunhatatlan stratégiai társasjáték.</p>	stratégiai	10-99	30-40	2-7		<p>A játék tartalma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 7 db tábla</li> <li>- 7 db kártya</li> <li>- 49 db 1. kör kártya</li> <li>- 49 db 2. kör kártya</li> <li>- 50 db 3. kör kártya</li> <li>- 49 db konfliktusjelző</li> <li>- 24 3as értékű érme</li> <li>- 46 db 1-es értékű érme</li> <li>- pontozófüzet</li> <li>- szabálykönyv</li> <li>- 2 db kártya a kétszemélyes játékhoz</li> </ul>
Activity-countdown							

ACTIVITY-MINDEN LEHETSÉGES							
ACTIVITY CHAMPION							
ACTIVITY FAMILY CLASSIC							
ACTIVITY ORIGINAL 2013							
SHUFFLE-DISNEY CARS AUTÓVERSENYZŐS	Versenynap! Bújj Villám McQueen, Francesco, Jeff Gorvett vagy Lewis Hamilton bőrébe és hajrá! Vezesd győzelemre csapatodat! Hozz megfelelő döntéseket, haladj át elsőként a célvonalon! Az ingyenes Shuffle applikációval még több móka és egy interaktív versenypálya vár Rád!	kártya	6+	15-20	2-4	figyelem logika	
SHUFFLE-GUESS WHO KI KICSODA?	Találd ki, melyik karakter van a többi játékos lapján. Nő? Szemüveges? Barna hajú? Az ingyenes Shuffle applikáció bővíti a lehetőségeidet: családtagjaid és barátaid fényképét is kártyává alakíthatod.	kártya	4-99	15-20	2-4	figyelem szókincs	
SHUFFLE-MONOPOLY DEAL-KEVERJ, RABOLJ,NEVESS	Vár a Monopoly minden izgalma - mindössze 20 percben! Három ingatlant kell megszerezned – és nyersz! Az ingyenes Shuffle applikáció és a trükkös szerencsekártyák még több meglepetéssel szolgálnak.	kártya	4-99	15-20	2-4	figyelem	
SHUFFLE- MY LITTLE PONY KINCSKERESŐ KALANDOK	Párosítsátok össze a pónik drágakő lapjait. Aki a legtöbb drágakövet találja a pónija színéhez, az lesz a győztes! Az ingyenes Shuffle	kártya	4-99	15-20	2-4	figyelem vizuális differenciálás szín találás	

	applikáció segítségével még vidámabb a játék.						
SHUFFLE STAR WARS REBELS AKCIÓKÁRTYA	Válaszd ki a legjobb képességekkel rendelkező harcosaidat a Lázadók és az Első Rend csatájához! Az ingyenes Shuffle applikációval új kihívások várnak rád !	kártya	4-99	15-20	2-4	figyelem	
SHUFFLE TRANSFORMERS HaRC A BOLYGÓÉRT ÉS A DICSŐSÉGÉRT	Válaszd ki a legjobb képességekkel rendelkező robotharcosokat az autobotok és az álcák csatájához! Az ingyenes Shuffle applikációval új kihívások várnak rád !	kártya	4-99	15-20	2-4	figyelem	
SPOOKY WOOKY	A Spooky Wooky egy vidám megfigyelőkészség-fejlesztőjáték, amiben a gyors reakció legalább olyan fontos, mint a jó memória! Az asztalon lefordítva szétterített lapkákön láthatóak a kis szellemcsemeték, akiknek a pocakján különböző színű, formájú és darabszámú foltok vannak. A játékosok egymás után fordítják fel a lapkákat, aki egyezőséget lát, az villámgyorsan rácsap a lapkára. Az alapjáték mellett két játékvariációt is tartalmaz.	memória gyorsaság	5+		2-6	memória reakcióidő vizuális differenciálás megfigyelőkészség	
VIGYÁZ(Z)HAT-6NIMMT							
YACKETY SMACK	Mondd rá, nézd meg, üsd le! Eszeveszett családi játék, melyet hangoddal saját karakteredre formálhatsz. A játékosok	gyorsasági	6-99	5-10	2-6	reakcióidő auditív differenciálás megfigyelőkészség szem-kéz koordináció	

	<p>versenyeznek a korongokért. Meghallják őrijítő hangjukat, lecsapnak a helyes képre, ráütnek a Bla-blára. A szabályok igen egyszerűek! Készítsd elő gyorsaságodat, kreativitásodat és indulhat is a nevetés!</p>						
AZ ELVARÁZSOLT LABIRINTUS	<p>Nagy az izgalom a kis boszorkánytanoncok közt! Útra keltek, hogy megkeressék az elvarázsolt labirintus rejtett kincseit és varázstárgyait, de jaj! Hogy fogják megtalálni őket, mikor errefelé még a falak is láthatatlanok? Neked sikerül megjegyezni, merre szabad az út? A 2009-es Év Játéka díj nyertese az Elvarázsolt Labirintus egy zseniálisan egyszerű, mégis egyedülálló játék, mely a dobókockás társasjátékok és a memóriajátékok hagyományait ötvözi. A kétrétegű játéktábla alsó felén szabadon építhetünk labirintust falapocskákból, amit a tábla a játék ideje alatt végig eltakar. A játékosok bábuinak alsó részéhez pedig egy mágneses golyó illeszkedik, mely követi a bábu mozgását, míg az egyik "láthatatlan" falba nem ütközik. A kincsek összegyűjtése tehát nem lesz egyszerű feladat! Lépkedj ügyesen, jegyezd meg, merre vannak, és kerülgesd ki a láthatatlan falakat,</p>	memória	6-99	20-30	2-4	memória figyelem	

	<p>hogy végül te gyűjthesd össze elsőnek az öt kincset!</p> <p>Az Elvarázsolt Labirintus ideális választás a család minden tagja számára!</p>						
DOBBLE	<p>Lakat! Alma! Hóember! És kutya, és szív, meg hold és hópehely, hogy a kérdőjelről vagy a lóheréről ne is beszéljünk... Lehetetlenség fejben tartani őket! De nem is kell - a Dobble egy pofonegyszerű, ám annál élvezetesebb kártyajáték jellegzetes, kerek lapokkal, ahol nincs más dolgod, mint az éppen felcsapott kártyák nyolc-nyolc ábrája közül megtalálni az egyetlen párt! Nincs két egyforma lap, nincs két egyforma parti, van viszont végtelen kombináció, így a lapok megtanulhatatlanok, ráadásul az egyszerű és kifejező, piktogramszerű képeknek köszönhetően már az ovisok is remekül elboldogulnak vele! Kalandra fel hát, légy te a leggyorsabb, és gyűjtsd össze te a legtöbb kártyát! Vagy éppen szabadulj meg elsőként a tieidtől, attól függ, éppen hogy játszotok... A Dobble az egyik legnépszerűbb partijáték a gyerekek és felnőttek körében egyaránt. Egyszerű, de</p>	gyorsasági észlelési	6-99	5-40	2-8	figyelem gyorsaságvizuális észlelés szókincs	55 egyedi formájú kártyalap (fejenként 8 ábrával), 1 szabálykönyv



	<p>változatos szabályai ötféle játékmódot is kínálnak, kis méretének és strapabíró fémdobozának köszönhetően pedig ideális utazójáték lehet nem csak a strandra készülőknek, de repülőn, vagy akár a kocsiban utazóknak is. Mi kellhet még ennél több?</p>						
<p>ÉSZVESZTŐ ÚTVESZTŐ</p>	<p>Logika és ügyesség, tervezés és kivitelezés, gyorsaság és türelem a labirintusban!</p> <p>Az Észvesztő útvesztő nem más, mint egy három dimenziós labirintus játék, ahol minden alkalommal a játékosok építik fel a pályát, amit aztán kicserélnék egymás közt, így az ellenfélnek kell végigvezetnie rajtuk a golyót. Nincs tehát két egyforma játék, nincsenek bevált sémák és begyakorolható mozdulatok, minden parti egyedi és megismételhetetlen!</p>	<p>ügyességi</p>	<p>6-99</p>		<p>2-2 (4)</p>	<p>téri tájékozódás kreativitás térlátás finommotorika koncentráció türelem logika</p>	<p>2 útvesztő tábla, 2 elosztó, 152 mágneses útvesztő fal (76 csapatonként), 2 fagolyó, 2 zöld mágneses kezdőpont, 2 piros végpont, 1 homokóra</p>
<p>FEDŐNEVEK</p>	<p>Fergeteges asszociációs szójáték - vagy valami olyasmi... itt semmi sem az, aminek látszik!</p> <p>A játékosok csapatokat alkotnak, és igyekeznek az összes ellenséges ügynök fedőnevét felfedni. Hogy hogyan? Egyikük a feladatkártya jelöléseinek megfelelően megpróbál</p>	<p>kommunikációs</p>	<p>14-99</p>	<p>20-40</p>	<p>2-8</p>	<p>asszociáció kommunikáció következtetés analízis-szintézis</p>	<p>265 kártya, egy homokóra, egy játékszabály</p>

	<p>a kirakott szavakból minél többet összekapcsolni egyetlen fogalommá, amit a társainak vissza kell fejteniük, hogy vajon mely szavakra utalhatott velük? A tévedés azonban végzetes lehet, és akár az ellenfél csapatának jelenthet pontot!</p> <p>Asszociáció, következtetés, de legfőképpen a másik fejével való gondolkodás - ezt nyújtja a Fedőnevek, az új generációs parti játék!</p>						
match& turn							
EGYENSÚLYOZÓ KALÓZHAIÓ JÁTÉK							
MEMÓRIADÓ	<p>A MemóRiadó laza party játék, melyben a játékosok felváltva próbálnak egyre hosszabb számsorozatokra visszaemlékezni. Eddig könnyűnek hangzik, de a memória és bolondos kérdések játékban zavaró tényezőként szerepet kapnak az elterelés kártyák. A számok felsorolása előtt válaszolnod kell egy bohókás,elgondolkodtató kérdésre. Mivel világunk egyre inkább tele van figyelemelterelésekkel, nehéz lehet az apró, emlékezetünket megszakító tényezőket dolgokat kizárni. Ahogy a testnek, az elmének is szüksége van edzésre. Egy-egy MemóRiadó játszma</p>	memória játék	8-99	10	2-6	<p>memória figyelem kommunikáció szám emlékezet logikai gondolkodás</p>	<p>- 54 számkártya - 50 eltéréskártya - játékszabály</p>

	közben észrevehetjük, hogy egyre hosszabb számsorokat tudunk megjegyezni.						
PATHWORDS	A Pathwords egyszerre logikai és szójáték, mely rafináltan ötvözi a klasszikus Tetris és a szókereső rejtvények világát. A játék során kapunk egy betűhalmazt, majd erre kell az átlátszó, színes elemeket úgy ráhelyeznünk, hogy egy értelmes angol szót adjon ki mindegyik. A rejtvény izgalmát az adja, hogy a klasszikus szókereső játékokkal ellentétben itt nem csak egyenes vonalban kell keresnünk, hanem az alakzatok formáját szem előtt tartva, akár el is kanyarodhatnak a szavak útközben. A feladatok egyre nehezednek, egyre nagyobb betűhalmazt találunk a feladatkártyán, és egyre több szót is kell kiszúrunk a káoszban, így egyszerre lesz jó szórakozás az angolul tanuló gyermekek, és a logikai és szójátékokat kedvelő felnőttek számára.	angol nyelvi szójáték logikai játék	12-99	15	1-1	figyelem angol nyelvi készségek szótalálás - szókincset - kreativitást - logikai gondolkodást - kombinációs készséget	
PATCHWORDS JUNIOR	Manapság jóformán az élet minden területén szükség van nyelvtudásra. De hogyan a legkönnyebb elsajátítani egy idegen nyelvet, például az angolt - pláne, ha kisebb gyermekekről is szó	angol nyelvi szójáték	6-12	10-30	1-1	figyelem angol nyelvi készségek	

	<p>van? Tanítsuk játszva! A Pathwords Junior ebben segít neked!</p> <p>A már megszokott módon most is negyven, fokozatosan nehezedő feladvány kártya vár rád, keresztrejtvényszerű betűhalmazok formájában. A te dolgod, hogy a felsorolt szavakat kikeresve letakargasd őket a tetrishez hasonló formájú, áttetsző műanyaglapkával. Ezzel nem csak koncentrációd fejlesztheted, de a nyelv írásmódját is megszokod, miközben az ismeretlen szavakat is megtanulod. A legkisebbek még a betűket és a kiejtést is gyakorolhatják, ha felolvassák a már megtalált szavakat.</p>						
PINATA PARTY	<p>Már potyognak is a cukorkák a pinatából. Siessen mindenki, hogy ne maradjon le a sok finomságról! A játékosok célja, hogy minél több és értékeesebb finomságot szedjenek össze a fűből. Ehhez úgy kell léptetni egy cukorkát, hogy a mozgatás végén azonos ízűek kerüljenek egymás mellé, és így azokat felszedhetik maguknak. A legszemfüleesebb játékos nyer.</p>	logikai	8-99	30-40	2-4	téri –síki tájékozódás szín egyeztetés	
SÁRKÁNYTOJÁS	<p>Mi az ami szebb az aranynál, értékeesebb a gyémántnál és a kincsvadászok legfőbb célja? A Sárkánytojás. A játékosok éles</p>	logikai, stratégiai	8-99	10	1-12	taktika logikus gondolkodás	

	<p>logikával és ügyesen taktikázva tudnak túljárni egymás eszén, hogy minél több és értékeesebb sárkánytojás gyűjtsenek. De csak óvatosan, a havas csúcsok közt nem csak hatalmas gazdagság vár ránk, hanem félelmetes sárkányok is. Egyedül is a megpróbálhatunk szembeszállni a szárnyas fenevadakkal, de előfordul, hogy rivális kalandozók is nehezítik dolgunkat.</p> <p>A Sárkánytojás egy gyors taktikai családi játék, amiben minél értékeesebb sárkánytojás lapkákat kell szereznünk, azonban a sárkányok mínusz pontot érnek, és arra is vigyázni kell, hogy a megszerzett tojásunkat egy óvatlan pillanatban ne hagyjuk beleejtsük az üregbe. A játékot 2-4 fő játszhatja, illetve bizonyos játékvariációban annyian, ahányan körbeülik az asztalt, és van egyszemélyes feladványfüzete is 35 fejtörővel. A játék a Gém Klub Gondolkodó Játékok sorozatának tagja.</p>						
SWISH							
SWISH JUNIOR							
SZÍNVILÁG	Színekkel teli világunk néhány titkait tárja fel e játék, a színek közt	színfelismerő	5-99	10-60	1-6	szín egyeztetés szépérezék	

	<p>összefüggéseket, az árnyalatok harmóniáit. 8 féle társasjáték változat és 42 fokozatosan nehezedő egyszemélyes feladvány segít felfedezni a szépség és a logika összefüggéseit. A feladat, azonos színű oldalaikkal illeszteni a lapkákat. A cél minél szebb, szimmetrikusabb alakzatokat kialakítani. A doboz 120 színes lapkát tartalmaz, kicsiknek és nagyoknak külön szabály és feladatfüzetet, valamint egy ismeretterjesztő füzetet a színekről. A játék a Gém Klub Gondolkodó Játékok sorozatának tagja.</p>	gondolkodó játék				kreativitás	
WAZABI	<p>Ebben a nagyon egyszerű szabályú játékban kártyákkal és kockákkal variálunk. A cél az, hogy a kártyák felhasználásával minél hamarabb megszabaduljunk kockáinktól. Ám minél kevesebb kockánk van, annál nehezebb dolgunk lesz! Csapatokat is alkothatunk, ami a játék menetén nem változtat, de közös erővel még izgalmasabb az ellenfél megsemmisítése. Vigyázat, a Wazabi függőséget okoz!</p>	kockajáték	8-99	20	2-6	figyelem ?	
ZINGO	<p>Hogy mit is lehet játszani egy ovissal? Hát Zingót! Ebben megvan minden, amit szeret! Izgalom, sikerélmény, és még a gépet is ő kezelheti! Mert bizony a Zingóban még gép is van,</p>	gyorsasági, reakció társas	4-99	5	2-8	figyelem memória reakcióidő forma egyeztetés	

	<p>aminek csak le kell nyomni a tetejét, és máris kezdődhet a játék!</p> <p>Minden játékos kap egy táblát, amin kilenc ábra szerepel. Aki elsőnek megtalálja mindhez a párját, az nyert, keresni azonban nem is olyan egyszerű!</p> <p>A piros automata minden nyomásra csak két műanyag lapocskát köp ki magából, így csak az szerezheti meg őket, aki tényleg a legszemfülesebb. Neked vajon sikerül, vagy egy ovis is elver? Ebben a játékban még ez is gond nélkül előfordulhat!</p> <p>A Zingo méltán a legnépszerűbb gyorsasági társasjáték az óvodások körében, amivel a nagyobb tesók, sőt, a szülők is remekül elszórakoznak! A figyelmen és a reakciókészségen kívül a memóriát is fejleszti, ráadásul az ügyesebbek akár még az olvasást is gyakorolhatják a segítségével, hiszen az ábrák alatt azok megnevezése is olvasható!</p>						
ZINGO 1-2-3	<p>A Zingo! 1-2-3 egy vidám, interaktív, számpárosító játék, amely a klasszikus Zingo a bingó! társasjáték szabályai alapján biztosít lendületes, izgalmas szórakozást. Aki először talál párt az osztott számlapocskák és a Zingo! 1-2-3 táblán szereplő képek között, már egy lépéssel közelebb is</p>	gyorsasági, reakció társas	4-99	10	2-6	számolási készség szám egyeztetés figyelem memória reakcióidő	

	<p>került a győzelemhez. A nyertes az lesz, aki legelsőként fedi be a teljes Zingo! 1-2-3 táblát (vagy táblákat) az odaillő számlapocskákkal. A lapocskákra 0-tól 12-ig kerültek fel a számok. A Zingo! 1-2-3 táblák kétoldalasak, így lehetőség van egy könnyebb és nehezebb fokozatú játékokra is. A könnyebb oldalon a képeken tárgyak egy csoportja szerepel, míg a nehezebb oldalon játékosoknak egy egyszerű összeadást is el kell végezniük párosítás előtt.</p>						
DIXIT	<p>A határtalan képzelet játéka. A játékhoz – a gyönyörűen megfestett, egyedi kártyák és a hozzájuk hasonlóan szürreális játéktábla mellett – csupán némi képzelőerőre és empátiára van szükség. A játék fejlesztője, Jean-Louis Roubira egy francia gyermekpszichológus, és ez valamennyire meg is látszik a játékán, hiszen a játék során nem az agymunkán van a fő hangsúly, hanem az érzelmeken.</p>	<p>asszociációs játék történetmesélés</p>	8+	30	3-6	<p>szókincs fantázia beszéd vizuális észlelés kommunikáció csapatépítés</p>	<p>84 kártya 1 pontozósáv 6 nyúlfigura 36 szavazólapka 1 játékszabály</p>
DIXIT Eredet	Kiegészítő kártyacsomag						84 kártya
DIXIT	Kiegészítő kártyacsomag						84 kártya



Kalandok							
DIXIT Utazások	Kiegészítő kártyacsomag						84 kártya
SZELLEMVADÁSZOK	Rémisztően jó időtöltés! Világítsd meg a szellemeket az elempák segítségével!		6+	10	1	vizuális észlelés térbeli tájékozódás problémamegoldás koncentráció logika	60 feladványkártya
MIROGOLO	Rajzos, szemképráztató játék. A Mirogolo társasjátékban két csapat versenyzik egymással, a cél, hogy minél több feladatkártyán lévő feladványt le tudjátok rajzolni. Képes leszel a torzító szemüveget felvéve úgy lerajzolni a feladványt, hogy azt a társaid kitalálják? Az akadályokkal teli játéktáblán a kocka segítségével haladhatsz, az óra jelzi, hogy mennyi időd maradt a rajz elkészítésére. A nagy füzetbe szép rajzokat készíthetsz, de a három különböző torzító lencsével egyre érdekesebb és nehezebb lesz a rajzolás. Vajon ki fogják találni a csapattársak, hogy mit akarsz lerajzolni? Ne hagyd a csapatodat a slamasztikában, ha nyerni akartok!	Rajzos játék, ahol nem csak a rajztudás számít!	7+	10-30	4-16	vizuális észlelés térbeli tájékozódás problémamegoldás koncentráció formafelismerés	játéktábla óra füzet szemüveg 3 kül. nehézségű lencsével dobókocka 162 feladványkártya 3 témakörben
SPLATTO!	Különleges verseny gyurmafigurákkal		6+	25-30	2-4	problémamegoldás koncentráció logika gyorsaság	1 játéktábla 50 játékkártya 4 gyurmatömb 1 játékleírás

DR.MICROBE	<p>Logika és ügyesség - erre van szükség a kutatólaborban!</p> <p>Egymással versenyző labortanoncok hajolnak a pult fölé. Mindannyian kaptak egy Petri-csészét és egy csipeszt, és nincs más dolguk, mint a saját Petri-csészéje rekeszeiből hiányzó mikrobákat a középben lévő készletből a leggyorsabban kiválasztani. Szuperbaktérium és lila vírus színezi a feladványokat, de mindhárom játékverzióban csak és kizárólag a csipeszük segítségével turkálhatnak a mikrobák között!</p>	logika-ügyesség-gyorsaság	8+	15	2-4	logika gyorsaság finommotorika formafelismerés vizuális észlelés	49 mikroba 54 kutatáskártya 4 csipesz 4 Petri-csésze válszfalakkal 1 nagy Petri-csésze játékszabály
DR.BEAKER	<p>Dr. Beaker okos és ügyes kezű asszisztenseket keres - ki tudja a leggyorsabban kikeverni a vegyszerek képletben megadott láncát?</p> <p>Kis laboránsok vetekednek azon, ki kezeli legügyesebben a keverőpálcát: a képletet mindenki látja, mindenki mérőpoharában ott vannak az összetevők, de nem mindegy, melyik vegyszer-golyó melyik mellett áll. A feladat nem csak biztos kezet igényel: aki a golyók átpakolásának legrövidebb kombinációját találja ki, annak nagyobb esélye van a győzelemre!</p>	logika-ügyesség-gyorsaság	8+	15	2-4	logika gyorsaság finommotorika problémamegoldás vizuális észlelés	4 lombik 4 keverőpálca 50 feladványkártya 24 molekula illusztrált szabályfüzet
BREKI	<p>Logikai játék békaugrásban. A brekik vetélytársaik levélházikóira akarnak jutni, de nincs könnyű dolguk, mert</p>		7+		2-4	logika finommotorika problémamegoldás	1 kétoldalú tábla 50 palló 12 (3x4) színes műanyag béka

	minden ugrás után eltűnik egy palló. Az a játékos nyer, aki elsőként helyezi át az összes békáját. Jó játékot, jó ugrálást, brekik!					vizuális észlelés térbeli tájékozódás	4 levélházikó 16 speciális lap játékszabály
CARCASSONE 3. KIEGÉSZÍTŐ A hercegnők és a sárkány	kiegészítő doboz						
CARCASSONE Fogadók és.....	kiegészítő doboz						
HEDBANZ Elektronik	A Hedbanz electronic társasjátékban ki kell találnod, milyen kártya van a homlokodon, viszont ebben most segítségedre van egy játékvezető gép is. A gép vezérli a játékot és számlálja helyetted a pontjaidat. A bolondos játékban nem tudhatod, hogy ki vagy amíg el nem kezdesz kérdezni. Találd ki, mit ábrázol a homlokodon lévő kártya! Mindenki tudja, csak te nem! 3 módod van rá, hogy kiderítsd ki is vagy: kérdezz rá, írd körül vagy mutogasd el.		7+	15	2-4	kommunikáció beszéd fantázia	1 db Hedbanz elektronikus játékegység - kártyák - fejpántok Az elektronikus játékegység 3 db AAA típusú mikro ceruzaelemmel működik (nem tartalmazza)
TUDNAK-E REPÜLNI A MALACOK?	60 hazai és egzotikus állat megismerése vár rád! Minden körben másik állat tulajdonságait vizsgáljátok. Aki a leggyorsabban tesz a helyes tulajdonságokra, az jutalmul előreléphet a játéktáblán. A füzetben az állatok bemutatása mellett különleges kérdésekre is választ találsz!		7+	30		beszéd gyorsaság ismeretek	

HSB TABOO	A kihúzott kártyán van egy dolog, amelyet csapatodnak ki kell találnia, de szerepel 5 szó is, amelyeket nem használhatsz miközben körül írod a kitalálendő kifejezést. Természetesen a tabu szavak azok lesznek, amelyek neked is legelőször eszedbe jutnának, így kell egy jó adag fantázia, szókinccs és gyorsaság a nyereshez. De vigyázz, mert az idő is ellened dolgozik! Ha valaki a körülírás közben mégis kimondja valamelyik tiltott szót, akkor nyomjátok meg a dudát, így ezért a kártyáért nem jár pont. A játékot 5 különböző módozatban játszhatjátok, ehhez a játékváltó kocka lesz a segítségetekre. A feladványkártyákon több, mint 1000 kitalálendő szóval találkozhattok, így sok-sok játék után sem válik unalmassá.		12+	40	4-10	beszéd szókinccs kreativitás	feladványkártyák 1 db kártyatartó 1 db játékváltó kocka 1 db homokóra 1 db jelződuda 1 db pontozótömb játékszabályzat
SZÍNPADRA FEL!	Egy remek társas a kisebb korosztálynak! Húzd ki a lapot, amin cselekvés, állat vagy egy tárgy van felírva, és neked az lesz a dolgod, hogy elmutogasd társaidnak. Játszva fejlődik igazán a kreativitás. Itt mindenki nyertes.		3-6 év	10	2-4	beszéd szókinccs kommunikáció kreativitás	
ETESD A MUCLIT!	Az Etesd a Muclit! egy mókás és vidám kooperatív társasjáték, a kisebb korosztály számára. Egy	kooperatív társsjáték	3-6 év	15	2-5	nagymozgás kézügyesség testtudat egyensúly	1 db lábakon álló Mucli

	kooperatív játékban a játékosok egy csapatként játszanak és nem egymás ellen. Az együttműködésre ösztönző játékok közösséget építenek a játékosok között és a gyerekek megtanulnak türelmesen és toleránsan játszani.					számtani ismeretek kommunikáció	24 db bolondos uzsonna korong 12 db Hami! Nyami! korong 1 db kanál 1 db dobókocka 1 db pörgető tábla játékszabály.
AZ ELVARÁZSOLT TORONY	Ó jaj, a hercegnő egy gonosz varázsló fogságába esett, aki egy toronyba zárta őt! A varázslók már csak ilyenek! Még a kulcsot is jól elrejtette az erdőben, hogy Robin ne találhassa meg. De nem elég, hogy ő találja meg a kulcsot elsőként, utána arra is rá kell jöjjön, a torony öt zárjából melyiket nyitja.	mesés kalandjáték utazós játék (mágneses)	5+	15-30	2-4	megfigyelőképesség gyorsasági reflex tanulási képességek gondolkodás kooperáció	négy részből álló játéktábla 1 torony 3 hercegnőkártya 1 dobókocka 1 Robin-Varázsló korong 2 bábu 16 rejteklapka (5 háttoldalán szerepel kulcs) 1 kulcs
SZELLEMLÉPCSŐ fémdobozos kiadás	Egy minden szempontból "szellemes" társasjáték az egész család részére. Juttasd fel a bábudat a lépcső aljáról a tetejére! Vigyázz, mert a szellemek megszállhatják a bábudat! (A fehér, mágneses szellemek "beszippanthatják" magukba a bábudat.) Emlékezned kell, hogy melyik szellem alatt van a Te bábud, hogy a megfelelő szellemet mozgasd, és a Te bábud érjen a célba. Aki a	családi játék	4+	15-30	2-4	megfigyelőképesség memória tanulási képességek gondolkodás kooperáció	1 játéktábla 4 szellemfigura 4 korong 4 bábu 1 dobókocka

	szellemmel lép, az magával visz egy figurát is. Ha a szellemek felértek, megnézzük, melyik kit rejt és az nyer, akinek a figurája elsőként ért fel. Kedvenc, nagyon jó gyerekjáték és családi játék!						
ANATÓMIA LABORATÓRIUM	Az anatómia laboratórium egy komplex, minden részletre kiterjedő szett! Megtalálsz benne egy emberi testet ábrázoló puzzle-t és egy belső szerveket is tartalmazó csontvázmodellt! A röntgen képeket is elemezheted egy speciális eszköz segítségével, sőt még egy DNS modell is várja a kis tudósjelölteket! Tanulj játszva és szórakoztatóan!	egyéni játék	8+		1	anatómai ismeretek	
I KNOW	Az I KNOW társasjáték a hagyományos kvízzjátékok hátrányát tünteti el. Általában mindig a tökéletes lexikális tudással bíró játékosok nyernek, ám ebben a játékban lehetőségük van a többieknek is győzelmet aratni egy licitrendszer segítségével. A játék tökéletes családi összejövedelekre és baráti bulikba egyaránt.	szórakoztató, izgalmmal és váratlan fordulatokkal teli kvíz társasjáték	15+		2-6	általános ismeretek	
SAPIENTINO ENGLISH	Tanulj meg minél több angol szót és mondatot a Sapientino Angol oktató játék használatával. A készletben több mint 450 szó található: főnevek,	angol nyelvű szótanuló játék. oktató és fejlesztőjáték	7-10			szótanulás nyelvi készség memória	12 kártya 1 játéktábla 2 érintőtollal 1 útmutató

	igék, melléknevek és határozószavak. A készlet 24 darab feladatlapot tartalmaz. A játék több mint 80 mondatot megtanít a gyermekeknek, miközben kizárólag a mágikus tollakkal adott helyes válasz esetén jelzi fénnel a sikert. A játék 3 darab LR44 gombellemmel működik.						FIGYELEM: A játékhoz a két kéz együttes használata szükséges!	
CATAN TELEPESEI	A Catan társasjáték során megtapasztalhatod, hogyan fejlődtek az első telepések, hogyan építették meg első épületeiket és hogyan hoztak létre városokat. Hódítsd meg a világot a Catan-nal. építs településeket, majd fejleszd őket várossá, gazdálkodj okosan a nyersanyagokkal, hogy végül Te légy a leggazdagabb kereskedő, aki leghamarabb eléri a 10 pontot.	stratégiai	10+	75	legalább 3 fő	tervezőkészség memória taktikus gondolkodás	19 db tájkartont, 6 db keretelemet, 18 db számkorongot, 95 db nyersanyag kártya 25 db fejlesztés kártya 6 db különleges kártya 95 db játékfigura 1 db rablófigura 2 db kártyatartó 2 db dobókocka 1 db játékleírás	
KETTŐS ÜGYNÖK	A régi idők nosztalgikus érzését ragadja meg a University Games taktikai játéka, a Kettős ügynök is, amely a klasszikus malom játék alapjaira épül. Itt azonban nem minden bábu az, aminek látszik, mivel a mágneses csíkoknak köszönhetően egyes bábuk bizonyos helyen színt	stratégiai	8+	10-30	2	logika memória taktika	12 bábu mágnes csíkok 1 játékszabály 1 doboz.	

	válthatnak. Akkor most ki van velünk és ki ellenünk? Te le tudod igazni ellenséged kettős ügynökökkel a csapatodban?						
CHICKEN BONANZA	Trefl Chicken Bonanza ügyességi társasjáték rengeteg izgalmat ígér és remek szórakozás a kicsiknek. Dobj a kockával és nézd meg, melyik tyúkod kerül fel a tetőre! Igyekezned kell, mert bármelyik pillanatban "felrobbanhat" a tyúkól teteje és a levegőbe repülhet az összes tyúk. Ellenőrizd a reflexed ebben a vidám és gyors játékban!	vidám ügyességi	4+	15	2-4	reflex finommozgás	"felrobbanó" tyúkól 36 db tyúk 6 színben, dobókocka játékszabály
KK GRANNA SZÖRNYSEKRÉNY	Ahogy leszáll az éj, és éjfél üt az óra, a szörnyecskek kibújnak az ágy alól, hogy szórakozzanak. Ez bizony sok gyermeket megrémiszthet, még akkor is, ha a szörnyek senkit sem akarnak bántani. Ne hagyd, hogy inadba szálljon a bátorság, légy vakmerő, és kergesd be őket a szekrénybe. Egyedül, vagy szeretteiddel is játszhatod, hiszen itt nem egymás ellen kell versenyezni, hanem összefogni, és közös erővel kell a szekrénybe zárni a szörnyeket. Varró Dániel szörnyes versét csak ebben a játékban találod meg, csak itt tudod elolvasni.	kooperációs játék	3-8 év	15-30 perc	1-6	kommunikáció kombinációs készség figyelem vizuális észlelés	1 db játékszabály szekrény 2 db szörnyhajhász zseton a Tripli 3 darabja 10 db játékos zseton 20 db szörnykártya.



PTK CAMEL UP KÁRTYAJÁTÉK	A fürge és nyüzüge tevék a Camel Up kártyákon galoppoznak és egymás hátára ugorva próbálnak elsőként a célba érni. Válassz ügyesen kártyákat és érj célba te elsőként!	kártyajáték	8+	15-30 perc	2-6	kombinációs készség figyelem logika taktika	
FARKASOK ÉS BÁRÁNYOK	Gyűjts össze minél nagyobb nyáját! Építs karámot, hogy megvédhesd a bárányaidat az éhes farkastól! Ha körbekerítetted őket, nyertél! A játék maga 1999-ben született és azóta számos országot meghódított, még a legigényesebb játékosokat is lázba hozza, képes lenyűgözni.	logikai	7+	40 perc	2-4	logika figyelem taktika vizuális észlelés helyzetfelismerés rendszerező képesség	Vászonzsák 77 mindkét felén illusztrált kartonlap, 4db játékos jelző kartonlap, 4db titkos cél kartonlap, játékszabály
GRANNA SZÜRET TÁRSASJÁTÉK	Szervezd meg ezzel a társasjátékkal a szüretelés munkálatait és válogasd ki a legjobb szőlőket!	logikai	8+	15 perc	1-12	logika figyelem taktika vizuális észlelés helyzetfelismerés rendszerező képesség	150 lapos tömb a szőlőhegy térképével 6 birtokkártya 42 útvonalkártya (ebből 22 a forduló végét és a pontok összeszámolását jelző sárga kártya) kártya az egyszemélyes játékhoz játékszabály
PTK HONEYCOMBS			7+	30 perc	1-8	kreativitás vizuális észlelés helyzetfelismerés újratervezés	52 hatszögletű lapka játékszabály

CSAPASD A RITMUST!	Ki ne ismerné a Queen együttes világhírű számát, a We Will Rock You című slágert? Azoknak, akik szeretik, különösen jó hírünk van - ennek a játéknak az alapritmusa a klasszikusra épül! Minden játékos erre a ritmusra kell üsse a tenyerét és csapja a térdét. Csapassátok az ütemet, és nagyon vigyázzatok mert könnyedén el lehet rontani a különböző jelek miatt amit mutatni kell és ha valaki elszúrja az bizony nem fog neki örülni.	ritmusos társasjáték	10+		4-14	ritmusérzék memória kooperáció hallási figyelem	Játékszabály 40 jelkártya 10 béklyólap
HANABI fémdobozos	A Duna partján állva, vagy a tévé előtt ülve már biztosan mindenki elgondolkodott azon, hogy mekkora munkával járhat egy ilyen nagy volumenű tűzijáték megvalósítása. A koncepció kialakítása, szállítás, ütemezés, időzítés. Csupa olyan tényező amelyet egyetlen tisztességes tűzijáték-dizájnér csapat sem hagyhat figyelmen kívül, ha ki akarja vívni a közönség elismerését. Te is képes vagy rá?	kooperációs kártyajáték	8+	45 perc	2-5	kopperációs készség vizuális figyelem memória helyzetfelismerés taktika	50 tűzijáték kártya öt színben, 10 színes kártya, 10 szivárvány tűzijáték kártya, 8 segítségnyújtó jelölő, 3 vihar jelölő kártya
TURBÓ DOKI	Turbó Doki türelmetlen és kiszámíthatatlan, készülj fel a meglepetéseire! Hallgasd meg a témát, találj valami kifejezést, ami hozzá illik, majd nyomd meg a fejét, hogy a kör tovább folytatódhasson a következő játékkal! Légy gyors,	interaktív kvízzjáték	8+		2-10	kreativitás gyorsaság figyelem	3 db R03 (AAA) elem szükséges hozzá

	hiszen amikor Turbó Doki unatkozik, a válaszadásban soron következő játékos elveszti a kört és egy nullát kap. Ne lepődj meg, ha a tréfás játékmester megváltoztatja a szabályokat a játék folyamán! Turbó Doki játékvezetése alatt bármi megtörténhet!						
HIVE	A Hive egy ötletes, gyors iramú, bogarasan absztrakt stratégiai játék 2 személy részére. Mindkét játékos egy-egy rovarhadat irányít, amelynek minden eleme másféle módon tud lépni. A feladat, hogy az ellenfél királynőjét bekerítsék és mozgásképtelenné tegyék. A taktikai játék nyertese az, akinek ez elsőként sikerül, okos stratégiát és jó helyzetfelismerést alkalmazva a méhkirálynőt bekerítenie.	stratégiai társasjáték	9+	30 perc	2	stratégiai gondolkodás	2x13 darab hatszögű bogarakkal illusztrált elem, 1 tartó zsák, játékszabály
TROPICO	Szórakoztató kihívás a memória tuningolására. Vajon kinek sikerül figyelemmel kísérenie az állatok helyzetének a változásait? Ha jól figyelsz te nyered meg a játékot. Na jó... egyszer-egyszer lehet szerencséd is.	memóriajáték	5-10 év	15 perc	3-5	memória	
ARANYÁSÓK 3. Párbaj	Ha társa nincs, hát egyedül és alagutat egy törpe és megpróbál az akadályok ügyes megkerülésével eljutni a kincshez. Két törpének pedig együtt kell eldöntenie, hogy közösen	kártyajáték	7+	40 perc	1-2	stratégiai gondolkodás taktika	36 útkártya, 18 akciókártya, 18 célkártya, 2 törpekártya,

	<p>építenek úthálózatot, vagy külön-külön. Akárhogyan is döntenek, továbbra is az a céljuk, hogy akadályozzák egymást. Egy törött csákánnyal, egy bányaomlással, esetleg egy zárt ajtóval. A ravaszabb törpe megpróbálja megszerezni a másik törpe orra elől az aranyat. Önálló játék, az Aranyásó alapjátéktól függetlenül játszható!</p>						<p>8 törpejelölő, 2 kulcs, 2 törpe állvánnyal</p>
STRAGOO, TRIPOLO	<p>A Stragoo ütős, gyors, de mégis rendkívül kedves társasjáték a a Tripolo. Rendezetek bajnokságokat, játszatok minél többen és minél többet!</p>	kártyajáték	6+	10-20 perc	2 főtől	gyorsaság reakció megfigyelés	
STRAGOO SNEAK PEEK	<p>A játék célja, a legtöbb kártya megszerzése. Három kártya között kell megtalálni az összefüggést. Ki lesz a leggyorsabb megfigyelő? Ha már 6-9 kártya van az asztalon, egész biztos, hogy megtalálod az összeillőket. Csapj le rá! Legyél te a legügyesebb!</p>	kártyajáték	6+	10-20 perc	2 főtől	gyorsaság megfigyelés koncentráció reakció szín- formafelismerés, memória	
BRAINBOX KÖRÖS- KÖRÜL ÁLLATOK	<p>Egy gyors memóriajáték, ahol minden játékos a saját kártyáját a többiekkel egy időben tanulmányozza. A játék „körös-körül” megy egyik játékostól a másikig, amíg minden játékos válaszol a kártyán szereplő kérdésre. Akik jól válaszoltak, játékban maradnak, a helytelen választ adók kártyái pedig középre kerülnek, amit a játék végén a győztes begyűjt.</p>	kártyajáték	8-12	15 perc	1-6	megfigyelőképesség problémamegoldás számolási készség figyelem koncentráció kombinációs készség rugalmas gondolkodás memória tárgyi tudás	

STRAGOO FIGOLO	A játékosoknak egyszerre kell egyik kezükkel egy számot mutatni, majd a másikkal megtalálni azokat a kártyákat, amelyek egyeznek a mutatott számokkal! A feladat nem is olyan könnyű, viszont felhőtlen jókedv kíséri végig az egész játékot!	kártyajáték	4+	10-20 perc	2-6	megfigyelőképesség problémamegoldás számolási készség figyelem koncentráció	56 db kártya
3DTIGRIS MÁGNESES KIRAKÓ	16 darabos kirakó, lenyűgöző grafikáival!	logikai	7-12	10-20 perc	1	megfigyelőképesség problémamegoldás figyelem koncentráció	
HSB KLASSZIKUS MONOPOLY	Klasszikus ingatlankereskedelmi társasjáték új bábusorozattal. A Start mezőről kiindulva haladhatunk végig a játéktáblán, megvásárolhatjuk az üres telkeket, azokra házakat és szállodákat építhetünk, és vaskos belépti díjat szedhetünk az ellenfeleinktől.	stratégiai	8+	30 perc	2-6	problémamegoldás taktikai készség figyelem kommunikáció	8 db figura, 28 db tulajdoni lap kártya, 16 db esély kártya, 16 db jótékonysági alap kártya, 32 db zöld ház, 12 db piros hotel, 2 db dobókocka, pénzcsomag, 1 db sebesség kocka, játékleírás
JN MEGVAGY!	Minden játék más! Több száz variációban rakhatod ki a játéktáblát. Ha elkészültél, dobj a kockákkal és koncentrálj! A Megvagy! - társasjáték során a gyorsaság és a megfigyelőkészség dönt, de nyerni akkor fogsz, ha emellett jól is taktikázol.	családi	6+	20 perc	2-4	koncentráció gyorsaság - reakcióidő megfigyelőkészség	10 db háromszög, játéklap, 32 db színes fakocka, 3 db dobókocka

SZAMÁRPAD	Egy játék, amit a számárpadból is megnyerhetsz! A Számárpád egy gyors tempójú, pörgős kvízzjáték, amiben az nyer, aki a legkevesebb jellemzőből kitalálja az adott személyt, helyszínt vagy dolgot. Most végre akkor is bekiabálhatod a jó választ, ha nem Te vagy soron!	kvízzjáték	12+	30 perc	2-6	általános ismeretek	461 lap, 6 részből álló pálya, 1 nagy kategória kocka, 1 nagy mozgás kocka, 1 játékszabály, 1 doboz.
FLATTERSTEIN VÁRA	Ki éri el leghamarabb Flatterstein várának tetejét, és szerzi meg a denevér-trófeát? Az lesz a leggyorsabb, aki legügyesebben repteti denevérjeit a vár ablakaiba - hacsak a falak között lakó szellemek meg nem tréfálják!	ügyességi	5+	10-15 perc	2-4	gyorsaság kézügyesség térlátás	
IGLOO MANIA	Segíts a pingvineknek kihúzni a jégtömböket az iglu falából úgy, hogy Eszkimó Eddie ne essen le háza tetejéről!	ügyességi	5+	15-20 perc		szem-kéz koordináció ügyesség helyzetfelismerés türelem	
PANDEMIC	Megvan bennetek minden, ami az emberiség megmentéséhez kell? Egy járványelhárító csapat szakképzett tagjaiként kell felfedeznetek a tomboló halálos járványok ellenszérumait, még mielőtt azok világszerte elterjednének. Neked és a csapat tagjainak a világot bejárva kell harcolnotok a fertőzéssel, és meg kell találnotok az ellenszerhez szükséges anyagokat. Saját	kooperációs játék	8+	45-90 perc	2-4		

	<p>szakértelmeteket latba vetve kell összedolgoznotok a siker érdekében. Az óra ketyeg, a betegségek világméretű járványok révén terjednek.</p> <p>Meg tudjátok találni mind a négy ellenszert még időben? Az emberiség sorsa a ti kezetekben van!</p>						
<p>FEDŐNEVEK NÉGYSZEMKÖZT</p> <p>FEDŐNEVEK KÉPEKKEL</p>	<p>Partnered azt mondja, Mozi: 3. Megtalálod azt a három szót, amely kapcsolatban van a mozival, hogy ezzel megnyerjétek a játékot?Ketten dolgoztok egy titkos küldetésen. A feladatotok: kapcsolatba lépni 15 ügynökkel úgy, hogy közben elkerülitek az ellenséges bérgyilkosokat. Te ismered azokat az ügynököket, akikkel a társad biztonságosan találkozhat. A társad ismeri azokat az ügynököket, akikkel te találkozhatasz biztonságosan. Csak egyszavas célzásokkal utalhattok a megfelelő ügynökökre, egyszerre akár több szóra is az asztalon, hogy egymást a keresett ügynökökhöz irányítsátok, mielőtt kifuttok az időből.</p>	kooperációs játék	8+	20 perc	2-6	<p>kommunikáció együttműködés fantázia kombinációs készség</p>	

