

# Piatnik



**20** éves  
a PIATNIK  
BUDAPEST KFT.

**Társasjáték**  
**2014 | 2015**  
szeptember | augusztus



[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)



*A* z 1824-ben alapított **Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne** játékkártyagyár világhírű kártyái a világ minden táján kaphatók. Magyarországon 1994 óta önállóan működő leányvállalatként a **Piatnik Budapest Kft.** forgalmazza a bécsi székhelyű gyár termékeit. A méltán világhírű kártyák értékesítése mellett az évek során a Piatnik neve a társasjátékkal is összefonódott. A magyar játékszakma a Piatnik társasjátékait a legjobbak között tartja számon. A játékok fejlesztése során nagy hangsúly kerül a minőségre, játszhatóságra, a játékélményre és a szórakoztatásra, de ezek mellett kiemelt fontosságot kap a tanulás, az ismeretek bővítése vagy a készségek fejlesztése is. A **Piatnik Budapest Kft.** által forgalmazott termékskála jelentős részét napjainkban is az anyavállalat által gyártott termékek teszik ki, de az eltelt években számos európai játékgyártó – többek között a német **Playmobil**, **Amigo**, **Eggert Spiele** és **Queen Games**, az izraeli **Lemada**, az olasz **Clementoni**, a holland **Goliath**, a finn **Tactic** – választotta kizárólagos magyarországi képviselőjének a **Piatnik Budapest Kft-t**. A magyar leányvállalat néhány magyar szerző társasjátékának a kiadását és gondozását is felvállalta.

A Piatnik név a világon széles körben szorosan összekapcsolódott a minőségi kártyákkal, de társasjátékai – köztük az **Activity** – is ismertebbekké váltak. Az **Activity** játéksalád tagjai a kisgyermektől a felnőttekig mindenkinek kiváló szórakozást nyújtanak. A cég stratégiai, logikai és kvízzjátékai a felnőtteknek is kiváló játékélményt nyújtanak, de bőségesen találunk az óvodás és kisiskolás korú gyerekeknek szóló készségfejlesztő vagy nagyobbaknak szóló tudományos ismereteket nyújtó játékokat is a kínálatban. A Piatnik törekszik arra, hogy a nemzetközileg elismert, díjnyertes játékokat eljuttassa a magyar játékosokhoz. Így került a Piatnik gondozásában magyarországi forgalomba a **Kosmos Catan** játéksaládja vagy a **Carcassonne** sorozat a **Hans Im Glück**-től. A széles választékban forgalmazott kártya és társasjáték áruválasztékot a puzzle-k és a **Playmobil** építő-szerepjátékok teszik teljessé.





# Party játékok



Piatnik kínálatában különböző korosztály számára megtalálható Activity® játékok hihetetlen szórakozást nyújtanak a család minden tagjának, de azt kevesen tudják, hogy komplex **készségfejlesztő-játékként** preventív céllal is alkalmazhatók akár óvodában, akár iskolai foglalkozásokon, de fiatalok és felnőttek kommunikációs- és rajzkészségének javítására is kiváló! Az Activity során a játékosok csapatokat alkotnak. Körönként választanak egy előadó játékosot, aki felhúz egy kártyát, majd a kártyán álló feladatot a megadott módon előadja.



**Az előadás módjai: rajzolás, mutogatás, szavakkal körülírás.**

## A mutogatás

A tanulási zavarok viselkedésjelei lehetnek az egyensúlyzavar, a rossz térbeli orientáció vagy a rossz térérzékelés. Az iskolai beválás alapkövetelménye, hogy a gyermek tudja koncentrálni és irányítani figyelmét és a mozgását.

Az „activityzés” során ezek a területek játszva, vidáman fejlődnek. Az előadó az olvasott feladatot lekepezi egy mozdulatsorra, amit csapattársai megpróbálnak értelmezni. Számukra a mozdulat gondolatát alakítása szintén egy bonyolult folyamat. A gyermeknek a játék során olyan mozdulatokat kell elvégeznie, amik nem a hétköznapi életének részei, tehát nem rögzült sémák, hanem játékos formájú feladatok.

## A szavakkal körülírás

Fejleszti a gyermekek verbális kommunikációját és a hallási figyelmet, ami a látás mellett a legfontosabb érzékelés. A szóbeli és írásbeli nyelv értelmezése befolyásolja a gyermek tanuláshoz való viszonyát, a gyermek játékba foglalva ismeri meg anyanyelvét.

Az „activityzés” fejleszti a beszédmegértést és a beszédprodukción. A játék közben a beszédgátásokkal küzdők is oldódnak. A szavakkal körülírás segíti az ösztönös nyelvi ismeretek rendszerezését és alkalmazását.

A csapatok az Activity játék során átélik társas hatékonyságukat, a közös cél elérésének érzését. A játékon belüli tanulás a leghatékonyabb tanulási forma.

## A rajzolás

A rajzolás az írást megelőző grafikai tevékenység. Azt csak később tanulja meg a gyermek, hogy a rajzolt vonalak információk átadására is alkalmasak. Amikor a játékos feladatok lerajzolásával foglalatoskodik, észrevétlenül, játszva fejlődik rajzképessége, hiszen a feladat megoldására koncentrálni és nem a rajzolásra. Oldódik a rajzolással szembeni gátlása.

**Hogyan fejlődik gyermekünk rajzkészsége?** Az első évek a lendületrajzokról és arról az örömről szólnak, hogy a ceruza nyomot hagy a papíron. Itt még a gyermek keze vezeti a szemét a papíron. Ezt váltja fel a legkreatívabb „rajzkor” amikor a gyermek úgy rajzolja le a dolgokat, ahogyan saját világában, fantáziájában látja. Ezután következik a tudatos, realisztikus szemléletalapú rajzok, amik során már a gyermek szeme vezeti a kezét. Ez vezet a felnőttkori rajzokhoz, amik sok felnőttnek okoznak szorongást. Mivel a felnőttek olyan precízen szeretnék lerajzolni a dolgokat, ahogyan látják, ami nem mindenkinek sikerül és így flusztrációt okoz.



## Activity Original

Az *Activity Original* játékban a játékosok célja, hogy csapatukat elsőnek juttassák a célba. 3300 feladvány amiket rajzolva, szavakkal körbeírva, vagy elmutogatva úgy adják elő, hogy csapattársaik adott idő alatt meg tudják fejteni azokat, és így a játéktáblán továbbléphessenek.

**737329**

Vonalkód: 9001890737329



## Activity Minden lehetséges!

Az *Activity Minden lehetséges!* játékban a feladvány lehet egy egyszerű szó, egy szólásmondás, vagy valamilyen hang. Az előadó több előadásmódot is egyszerre használhat! Új előadásmód a játékban: a hangok. A különleges hangokat a játékos testrészeivel és a környezetben lévő tárgyak segítségével is előadhatja.

**773129**

Vonalkód: 9001890773129



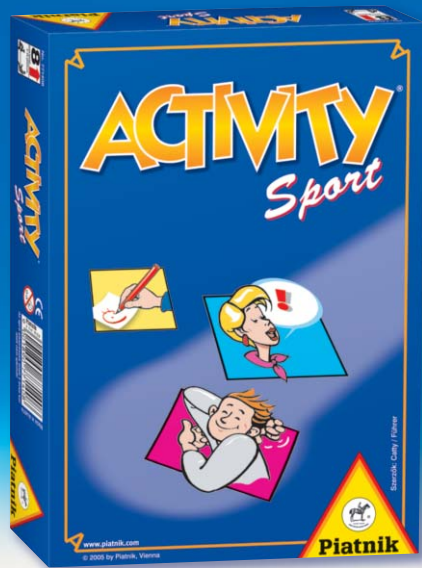
## Activity Countdown

Az 1320 feladványt tartalmazó *Activity Countdown* egy szédületes verseny az idővel! Az előadó felhúzza a legfelső kártyát, elindítja az időmérőt. Az óra elindul és visszaszámolja a rendelkezésre álló időt. Amikor egy csapat megfejti a feladványt, akkor a játékosok leállítják az időmérőt és a kártyán lévő szám mértékében előrelépnek a táblán.

**773020**

Vonalkód: 9001890773020





## Activity Sport

Az *Activity Sport* játékot magunkkal vihetjük a nyaralásra, vagy síelésre, garantált a siker! A játékosoknak 330 sporttal kapcsolatos fogalmat kell az *Activity* szabályaihoz híven körülírni, elmutogatni, vagy lerajzolni. A játékot az a játékos, vagy csapat nyeri, aki a játék végéig a legtöbb pontot gyűjti össze.

**771408**

Vonalkód: 9001890771408



## Activity Junior

Az *Activity Junior* az általános iskolás gyerekek korosztályának készült játék! A játékban a gyerekeknek fogalmakat kell szavakkal körbeírni, elmutogatni, vagy lerajzolni úgy, hogy csapattársaik meg tudják fejteni! A feladványok a gyerekek szókincséhez vannak igazítva.

**744648**

Vonalkód: 9001890744648



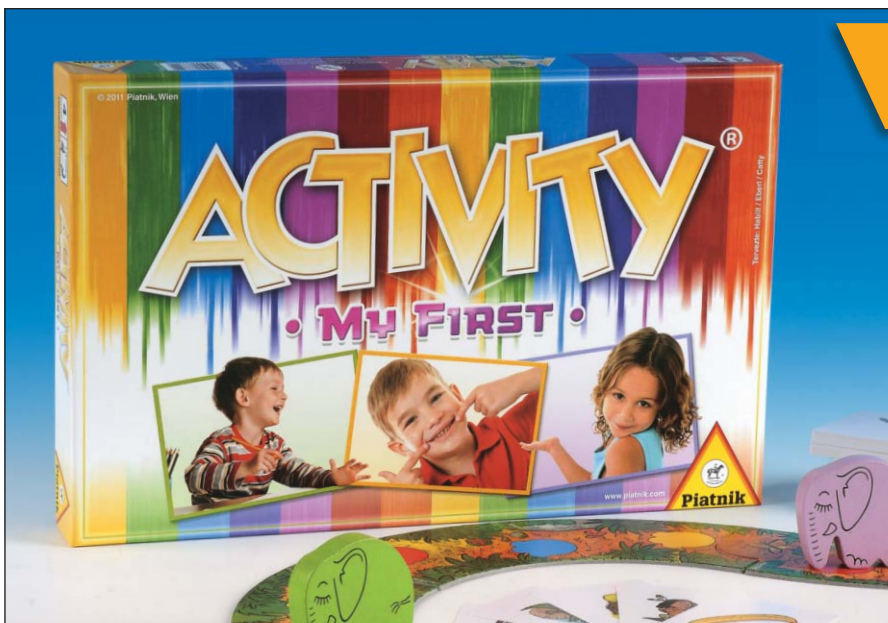
## Activity Disney Classic

Az *Activity Disney Classic* játék kártyáit és játékelületét a Disney klasszikus mesékből megismert szereplők díszítik. A kártyákon szereplő feladványok is a Disney mesék világából valók. A mesehősök egy igazán vidám játékra csábítják a gyerekeket. A játék fejleszti a gyermekek kifejezőképességét, kézügyességét és problémamegoldó képességét.

**773440**

Vonalkód: 9001890773440





## Activity My first

Az Activity My First játszva fejleszti a gyerekek kommunikációs és rajzkészséget, valamint az előadó képességét. A kártyákon lévő feladványokat a feliratok mellett kedves, színes rajzok is ábrázolják, így azok a gyermekek is könnyedén, vidáman részt vehetnek a játékban, akik még nem, vagy csak kicsit tudnak olvasni.

**773549**

Vonalkód: 9001890773549



## Pictofun

Egy kreatív asszociációs játék – leleményességre és kreativitásra van szükség, amikor megpróbáljuk társítani a kártyákat a játéktábla kategóriáival. A 12 kategóriából lehetőleg minél többet le kell takarni az adott időn belül a kártyákkal. Ha azt mondom „Alma“, neked mi jut eszedbe? Egy közmondás, egy édes étel, vagy talán egy dal címe? Ez a kommunikatív szójáték sok vidámságot és rengeteg beszédtemát rejt.

**633140**

Vonalkód: 9001890633140



## Tick... Tack... Bumm

A játékosok elindítják a Tick... Tack... Bumm-ot. Vajon meddig ketyeg és kinek a kezében lesz éppen, mikor elhangzik a bumm? Valószínű annál a játékosnál lesz, aki nem tud elég gyorsan egy szót alkotni a felhúzott kártyán lévő szótaggal.

**742262**

Vonalkód: 9001890742262





## Tick... Tack... Bumm junior

A Tick... Tack... Bumm gyerekeknek készült változata. Itt sem tudja senki, hogy meddig ketyeg és kinek a kezében lesz a Tick... Tack... Bumm, mikor elhangzik a Bumm! Mondj gyorsan egy szót a felhúzott kártyán lévő képről és gyorsan add tovább a Tick... Tack... Bummot!

**744969**

Vonalkód: 9001890744969

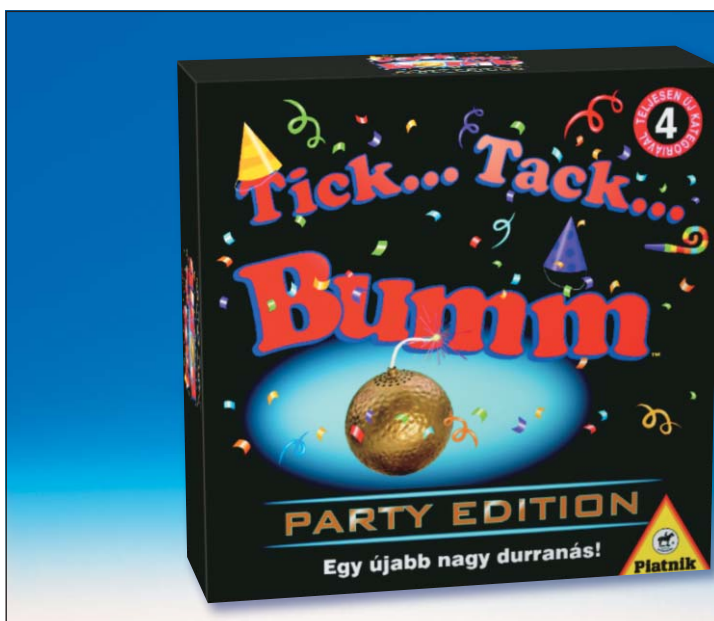


## Disney Tick... Tack... Bumm!

Játszva fejleszti a gyermekek kreativitását, kifejezőképességét és szókincsét! A kártyákon lévő feladványok a klasszikus Disney mesék varázslatos világába repítik a gyerekeket. A feladványokat a feliratok mellett a Disney mesefilmek jelenetei ábrázolják, így a még olvasni nem tudó gyerekek is könnyedén részt vehetnek a játékban.

**773365**

Vonalkód: 9001890773365



## Tick... Tack... Bumm Party kiadás

Tick... Tack... Bumm játék 4 teljesen új kategóriával! Gondolkozni kell híres emberek nevén, vegyes betűkből képzett szavakon, összetett szavakon, miközben ketyeg a bomba! Az a játékos, aki nem tud válaszolni, megkapja a kártyát. A nyertes az a játékos, akinek a legkevesebb kártyája lesz.

**742965**

Vonalkód: 9001890742965



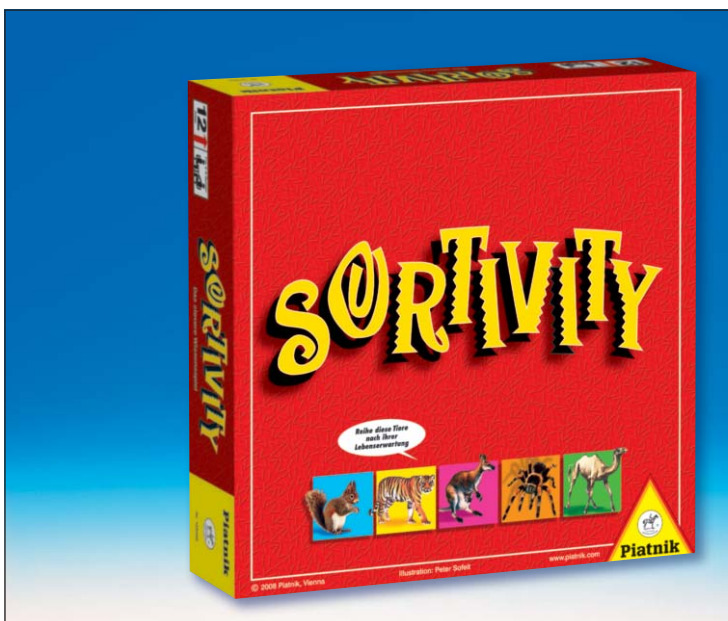


## Good Friends

A Good Friendsben kiderül, hogy mit gondolnak rólunk a barátaink! Felolvassunk egy kérdéskártyát. A kérdést mindenki hozzárendeli egy játékoshoz, és szavazatát bedobja a gyűjtőbe. A szavazás után mindenki egy tippkártyával megtippeli, hogy hány szavazatot kaphatott. Végül megszámoljuk, hogy ki hány szavazatot kapott és felírjuk a helyes tippek szerint kapott pontokat.

**773976**

Vonalkód: 9001890773976



## Sortivity

A Sortivity egy szórakoztató és izgalmas parti játék, amit csapatokban is lehet játszani. A játékosoknak különböző fogalmakat kell a megadott kritériumok szerint sorba rendezniük. 500 kérdéskártya, kártyánként 6 fogalom!

**746598**

Vonalkód: 9001890746598



## 42

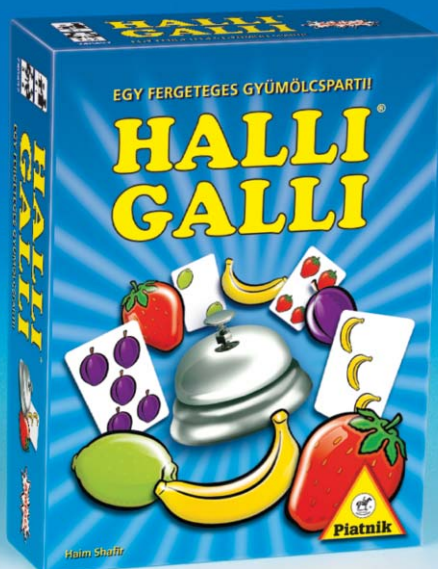
A 42 játékot villámgyors válaszok, lendületes játékmenet jellemzi. A kártyák előlapján 3 kérdés van. A kérdések előtti színekockák megadják, hogy mennyi időnk van a válaszadásra, amit egy időmérő mutat nekünk. A kártyák hátlapján lévő szám adja meg a helyes megoldásért kapható pontot. A pont mértékében előrelépünk a játéktáblán. Az nyer, aki elsőként éri el a 42-es mezőt.

**773174**

Vonalkód: 9001890773174





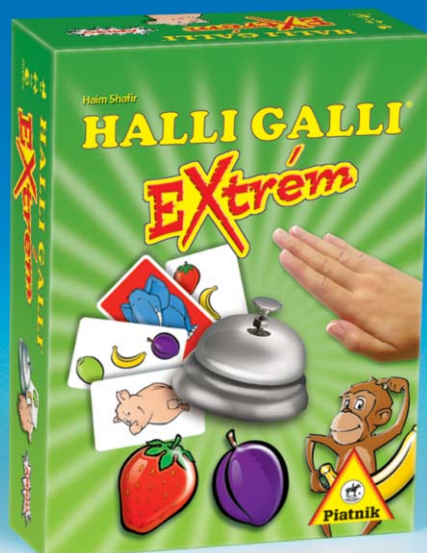


## Halli Galli

A játékosok sorban fordítják fel lapjaikat, és ha öt azonos gyümölcs képe tűnik fel a lapokon, akkor gyorsan a csengőre kell csapniuk. Aki gyorsabban csap, megnyeri a lapokat.

**738869**

Vonalkód: 4007396738869

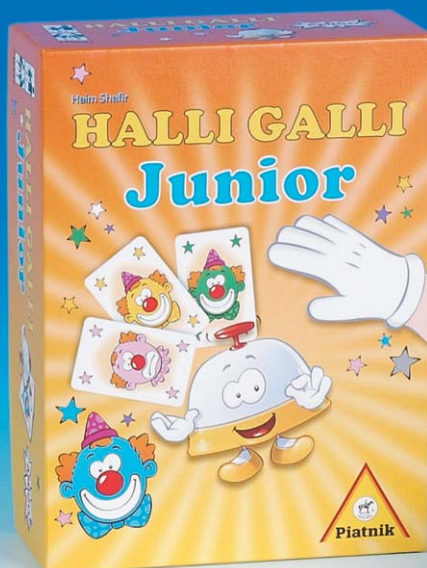


## Halli Galli Extrém

A játékosok sorban felfordítják legfelső lapjukat. Ha egy állat és kedvenc gyümölcse egyszerre tűnnek fel a lapokon, akkor a csengőre kell csapni. Az a játékos, aki elsőként csap a csengőre megkapja az összes felfordított lapot.

**207057**

Vonalkód: 4007396207057



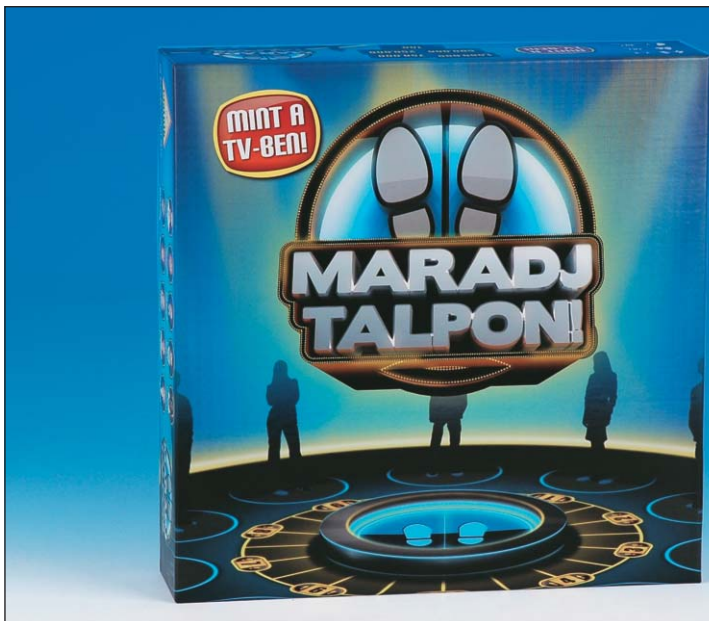
## Halli Galli Junior

54 bohóc nyüzsög a cirkuszi porondon kilenc különböző színben. Csapj a csengőre gyorsan, de csak akkor, ha két azonos színű bohócot látsz. A leggyorsabb játékos elnyeri játékostársai felfordított lapjait.

**746697**

Vonalkód: 9001890746697





## Maradj talpon

A „Maradj Talpon!” kvízműsorból készült társasjáték! Baráti társaságok, családtagok vetélkedhetnek ebben az izgalmas és szórakoztató kvízzjátékban. Kockáztatva, taktikázva ki kell ejteni az ellenfeleket a győzelemért. A végső cél a milliós nyeremény elérése! 900 változatos kérdés a millióhoz vezető úton!

**279315**

Vonalkód: 7290014279315



## Angry Birds

Kültéri játék. A pontozószőnyeg elé felállított fakockákra ráhelyezzük a malacot, majd megpróbáljuk a fakockákat úgy eltalálni a madarakkal, hogy a malac a pontozószőnyegre essen. A pontozószőnyegen eltérő számú csillag van. Aki a legtöbb csillagot gyűjti, az nyer.

**405551**

Vonalkód: 6416739405551



## Mölkky

A Mölkky egy kültéri dobójáték, ami nagyszerű szórakozást nyújt mindenki számára! A játékhoz csak egy kis ügyesség kell. A Mölkky sikerét a pontos dobások és a jó stratégia kombinációja adja. A számozott bábuk - a dobás eredményétől függően - eltérő pontot érnek. A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként ér el pontosan 50 pontot. Aki meghaladja az 50 pontot, az büntetést kap, pontjait lecsökkentik.

**401317**

Vonalkód: 6416739401317



# Piatnik Classic sorozat



## Piatnik CLASSIC



A Piatnik Classic sorozata olyan klasszikus játékok új, szépen kidolgozott kiadását öleli fel, melyek évtizedek óta generációról – generációra öröklődnek. A **Dáma, Malom, Ló-verseny...** játékok szabályait szinte mindenki ismeri, ahogy például a Sakkjáték szabályait is, de csak kevesen tudnak jól sakkozni!

**Pedig a sakkozás nem csak játék,**

**hanem sport és nevelési eszköz is!**

Hazánkban a tanmenetek túlterheltsége miatt a sakkjátékokat az iskolás gyerekek csak iskolai szakkörökön, vagy külön foglalkozásokon tanulhatják. Hollandia volt az első olyan ország, ahol az általános iskolai tantervbe bevették a sakk-oktatást, később Izlandon és Svédországban is követték ezt a példát. Ennek oka, hogy széles körben felméréseket végeztek sakkjátékokat rendszeresen tanuló és nem tanuló gyerekek közt. Megállapították, hogy a sakkozás **fejleszti a gyerekek problémamegoldó képességét és logikus gondolkodását, a kombinatív készséget** és az összefüggések felismerésének képességét, ami a divergens (több irányból történő megoldás keresés egy adott problémára) gondolkodás alapja. Azt viszont kevesen tudják, hogy a sakkozás jó hatással van a gyerekek intellektuális fejlődésére, sőt személyiségformáló hatása is van! A sakkot rendszeresen tanuló – és játszó gyerekek, fiatalok jobban vállalták tetteik következményeit, gyorsabban mérlegeltek és oldottak meg felvetett problémákat. Erős versenyszelleműek voltak, mégis nagy tiszteletet mutattak versenytársaik iránt. Hiszen a számtalan gyakorló sakkparti lejátszása közben megtanulták azt, hogy ellenfelüket nem szabad lenézni. A **sakkjáték kitartásra nevel**, megtanítja a játékosoknak, hogy kritikus helyzeteket is meg lehet oldani és nem szabad a harcot az első sikertelenségnél feladni. A sakkjáték tanulásra nevel, mert csak gyakorlással, tanulással válhat valakiből jó sakkjátékos!

## Sakk Classic

A Piatnik Classic sorozata a jól ismert és kedvelt klasszikus játékokat jeleníti meg új kiadásban.

**771941**

Vonalkód: 9001890771941



## Ki nevet a végén? Classic

Klasszikus Ki nevet a végén? játék 2-6 játékos részére. A kétoldalas játéktábla lehetővé teszi, hogy a játékban 2-6 játékos vegyen részt.

**771149**

Vonalkód: 9001890771149

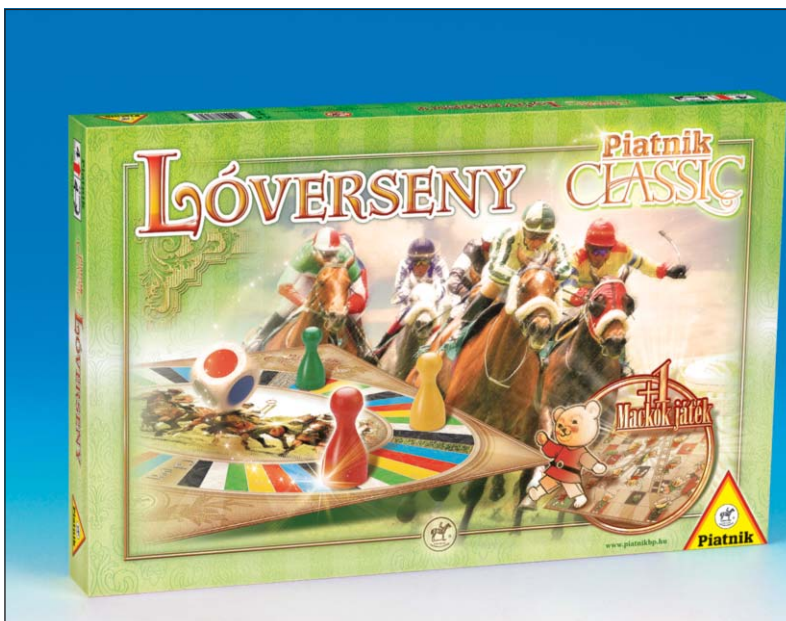


## Lóverseny / Mackók Classic

Gyermekkorunk Lóverseny játéka változatlan szabályokkal új kiadásban. A játékban 6 játékos lovai is egyszerre versenyezhetnek. A kétoldalas játéktábla két játéklehetőséget nyújt! Lóverseny és Mackó létrás társasjáték.

**771347**

Vonalkód: 9001890771347





## Dáma / Malom Classic

A Piatnik Classic sorozata a jól ismert és kedvelt klasszikus játékokat jeleníti meg új kiadásban. Hagyományos Dáma és Malom játékok.

**771248**

Vonalkód: 9001890771248

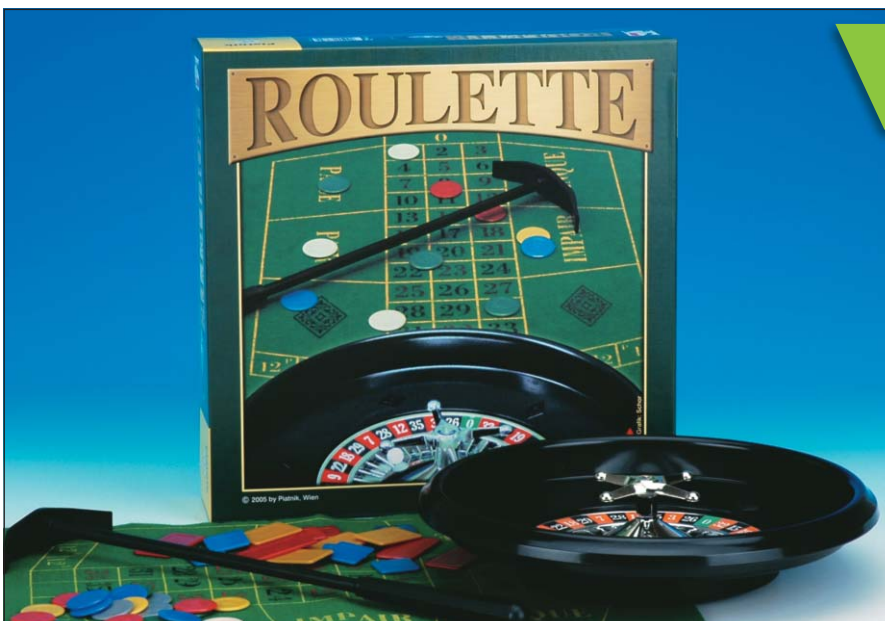


## Kipp-Kopp kalapács

A gyermekek ezzel a játékkal szabadon alkothatnak, a rendelkezésre álló faidomokból tetszés szerinti képet kalapálhatnak össze az alaplapra.

**759642**

Vonalkód: 9001890759642



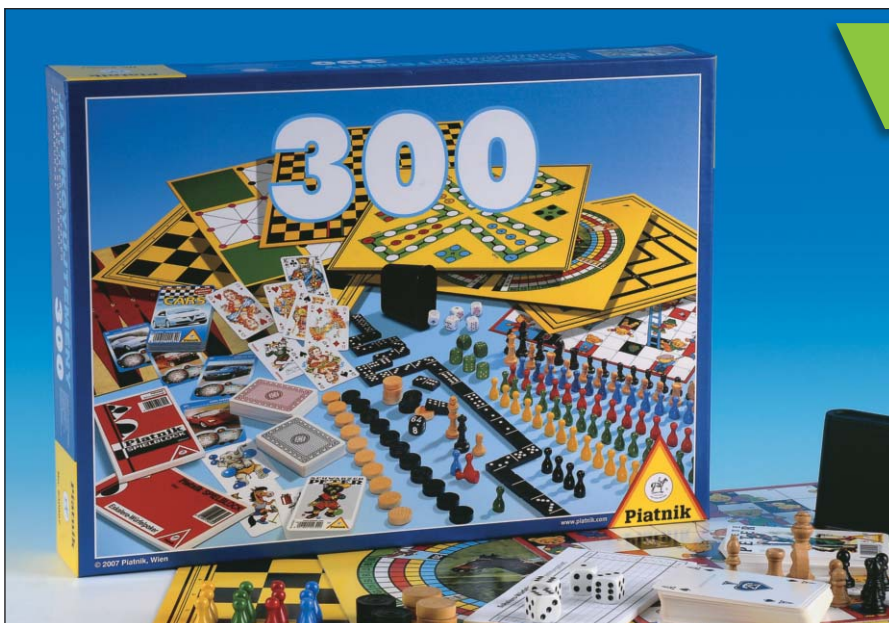
## Roulette

Klasszikus rulett játék gyerekeknek készült változata. A játék alapszabályai változatlanok, de a tétet játékpénzekben tehetik meg a játékosok. A rulettkerék 27 cm átmérőjű.

**638794**

Vonalkód: 9001890638794





## Játékgyűjtemény 300

A klasszikus társasjátékok mellett tartalmaz fa sakkot és fa dominót is. A mellékelt 82 oldalas szabálykönyv a játékok pontos leírását tartalmazza.

**630897**

Vonalkód: 9001890630897



## Játékgyűjtemény 200

A játékgyűjtemény 200 különböző játékot tartalmaz. A mellékelt 108 oldalas szabálykönyv a játékok pontos leírása mellett plusz játékvariációkat is tartalmaz.

**630798**

Vonalkód: 9001890630798



## Játékgyűjtemény 100

Hagyományos társasjátékok gyűjteménye. A játékok pontos leírását a mellékelt 52 oldalas szabálykönyv tartalmazza.

**630644**

Vonalkód: 9001890630644





## Varázsdoboz 100

Ez a Varázsdoboz a gyakorlott bűvész ifjainak készült. Még több kelléket tartalmaz, mint az 50-es Varázsdoboz és természetesen még több trükk sajátítható el egy kis gyakorlással.

**771620**

Vonalkód: 9001890771620



## Varázsdoboz 50

Ez a Varázsdoboz a bűvészet titokzatos világába vezeti be a gyerekeket. A trükköket bűvészek lektorálták. Egy kis gyakorlással egész estét betöltő műsort is adhatnak az ifjú bűvészpalánták.

**771743**

Vonalkód: 9001890771743



## Marokko

Egy vidám ügyességi játék. A játékosoknak az asztalon lévő pálcika halmazból kell egyesével pálcákat kiemelniük, a többi pálcika elmozdítása nélkül. A színes pálcáknak különböző pontértékük van. A legtöbb pontot elérő játékos nyeri a játékot.

**601095**

Vonalkód: 9001890601095



# Stratégiai játékok



A **stratégia** szót régen a haditudományokban használták. Egy csata megnyerésének átfogó tervét értették alatta, ami a sereg ellátását és mozgatását foglalta magában. A stratégia szót napjainkban számtalan összefüggésben használjuk, például a Piatnik kínálatában megtalálható egyfajta táblás társasjátékok besorolása: **stratégiai játék**.

**Miben különbözik egy stratégiai játék**

**egy „egyszerű” táblás társasjátéktól?**

A stratégiai játékok **időben kiterjedő gondolkodást** igényelnek a játékosoktól egy cél eléréseért. A játékosok stratégiáikban alkalmazni kívánt **taktikát és akciókat előre megtervezve logikusan egymásra építik**. A játékosoknak nincsen „passzív” pillanatuk, folyamatosan aktívan részt vesznek a játékban, figyelik egymás lépéseit, hiszen következő lépésük megtervezését befolyásolja ellenfelük lépése a tét pedig: **győzelem – vagy vereség!** A győzelem vagy a vereség megélésének személyiség formáló hatása nagyobb, mint gondolnánk! A stratégiai játékokkal megtanulhatjuk a győzelem vagy vereség méltóképpen történő viselését. Megtanulunk legyőzött ellenfelünkkel szemben is tiszteletet, empátiát mutatni, hiszen a játék folyamán ellenfelünkkel egy adott szabályrendszeren belül együttműködtünk, közösen gondolkodtunk – miközben a végső győzelemért versengtünk, azonos feltételekkel és azonos esélyekkel rendelkezünk. **A játék végén közösen elemezhetjük a lépéseinket**. Hibáinkat tudatosíthatjuk, hogy a későbbiekben tudatosan elkerüljük őket.





## Tortuga

ÚJ

A játékosok a kalózok szerepébe bújva a Karib-térség értékes kincsei után kutatnak. Céljuk, hogy minél több kincsel megrakodva elérjenek a kalózárosba, Tortugába! Az odavezető hosszú úton minél több kincset meg kell szerezni, és meg kell küzdeni a rivális kalózzokkal is! A győzelemhez felfegyverkezett kalózzokra és ágyúval felszerelt hajókra van szükség! Minden kincsesláda után amit a játék végéig megszereztünk pontokat kapunk.

**689994**

Vonalkód: 9001890689994



## Nyolc perces birodalom

ÚJ

Építs birodalmat és hódítsd meg a világot nyolc perc alatt! A játékosok egymás után választanak a hat nyitva fekvő kártya közül. Ezek nyersanyagot, vagy egy akciót biztosítanak. Az akciók segítik a játékosokat a területek elfoglalásában, a nyersanyagok pedig a játék végén jelentenek pontokat, ezért a játékosoknak az ezek közötti egyensúlyt kell megtalálniuk a győzelemhez.

**745898**

Vonalkód: 9001890745898



## Catan Telepesei Junior

ÚJ

Catan Telepesei társasjáték gyerekeknek kidolgozott új változata! A gyerekek kalózhajókkal átkelnek a tengeren egy lakatlan szigetre bukkannak. Jó búvóhely lesz itt a kalóznak! A kalóztanyák építéséhez azonban szükség van néhány dologra, például fára, szablyára, aranyra. Aki az első kalóztanyája helyét ügyesen választotta ki, az könnyedén hozzájuthat a következő tanya építéséhez szükséges anyagokhoz.

**794896**

Vonalkód: 9001890794896





## Catan Telepesei

Az első telepesek egy ismeretlen sziget partjaihoz érnek. Településeket és utcákat építenek, településeiket városokká fejlesztik. Élénk cserekereskedelemmel új lehetőségek nyílnak meg mindenki előtt! Hamarosan szűkössé válik az élet a szigeten, és egy verseny veszi kezdetét a nyersanyagok és a hatalom megszerzéséért.

**772696**

Vonalkód: 9001890772696



## Catan Lovagok és városok

Ez a kiegészítés nem önálló játék! Csak a Catan Telepesei műanyagfigurás játékkal együtt játszható. A városok gazdagsága csábítja a barbárokat. Kevés idő áll rendelkezésre egy ütőképes lovagsereg felállítására. Aki részt vesz a barbárok elleni küzdelemben, az pontokat kap, aki azonban nem fektetett be eleget serege felállításába, annak a városát a barbárok kifosztják.

**772894**

Vonalkód: 9001890772894



## Catan Kereskedők és barbárok

Kiegészítés a Catan Telepesei játékhoz 5 új hadjárattal! A kocsikon szállítson márványt és üveget a várhoz. Az utakon barbárok támadása fenyeget. Küldjön lovagokat a barbárok ellen! A barbárok elűzése után a megsérült épületeket renoválni kell! A sivatagban nomádok telepednek le, akik karavánutakat építenek. A folyópartokon utcák épülnek, és hidak ívelnek a víz felett.

**745799**

Vonalkód: 9001890745799



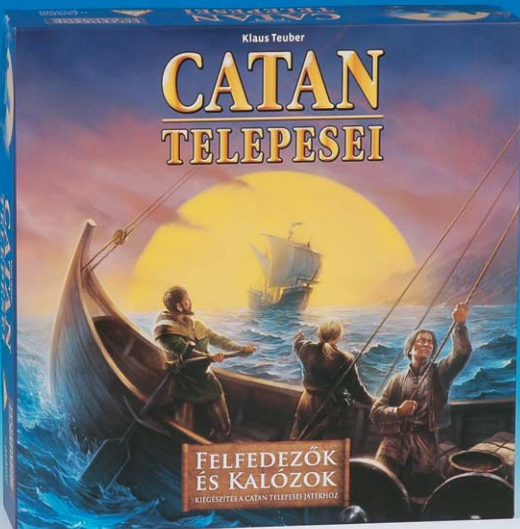


## Catan Tengeri utazó

Ez a kiegészítés nem önálló játék! Csak a Catan Telepesei műanyagfigurás játékkal együtt játszható. Catan benépesült. A telepések fa és gyapjú segítségével hajókat építenek. Ezekkel hajóznak a partok mentén és a nyílt tengeren is. Catan történelmének 8 új fejezetét ismerhetjük meg!

**772795**

Vonalkód: 9001890772795

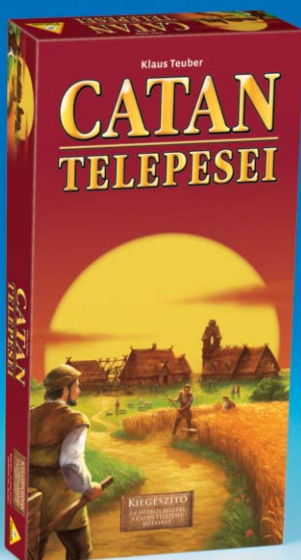


## Catan Felfedezők és kalózkok

Ez a kiegészítés nem önálló játék! Csak a Catan Telepesei alapjátékkal együtt játszható! Készítse fel a telepéseket és a tengerjáró hajókat egy kalandos utazásra és fedezze fel az ismeretlen területeket! Szerezze meg a Fűszersziget titokzatos őslakosaitól az egzotikus fűszereket! Hódítsa meg a Kalóztábort és csapjon le a zsákmányra! A játék egymásra épülő jelenetekből áll, melyekben a játékosok hajóikkal felderítik az ismeretlen tengert, és a felfedezett szigeteken településeket építenek.

**777790**

Vonalkód: 9001890777790



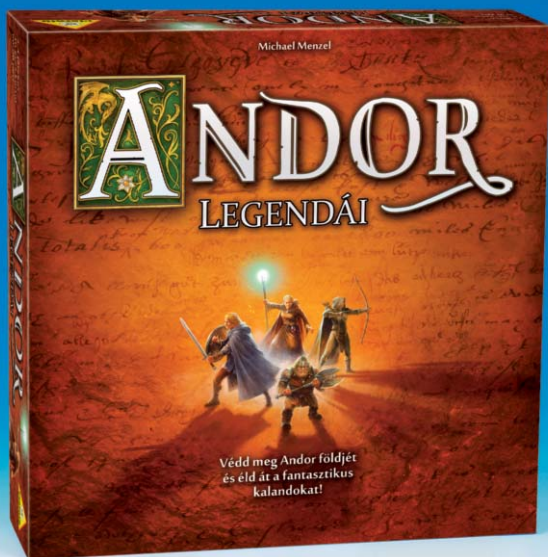
## Catan Telepesei Kiegészítés 5-6 játékosra

Ez a kiegészítés nem önálló játék! Csak a Catan Telepesei alapjátékkal együtt játszható! Ez a kiegészítő lehetővé teszi, hogy a vállalkozó kedvű telepések a Catan Telepesei társasjátékot 5-6 személyesre bővítve játsszák! Ez a kiegészítés az eddig megjelent olyan Catan Telepesei kiadásokkal kompatibilis, melyek műanyagfigurákat tartalmaznak.

**755088**

Vonalkód: 9001890755088



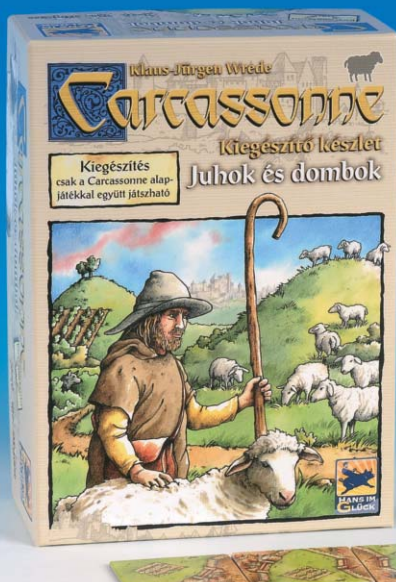


## Andor legendái

A játékosok Andor egyik hőséne szerepébe bújva játsszák végig a 6 Legendát... a hősök megérkeznek, majd elviszik a király üzenetét. A király gyógyításához meg kell szerezni a boszorkány italát, és meg kell ismerni a rúnakövek varázserejének használatát. Az ellenállás napjaiban a lények véletlenszerűen tűnnek fel. A bánya titka legendában meg kell szerezni a kincset. Végül a hősöknek fel kell szabadítaniuk Riet várát és le kell győzniük a Sárkányt.

**746895**

Vonalkód: 9001890746895

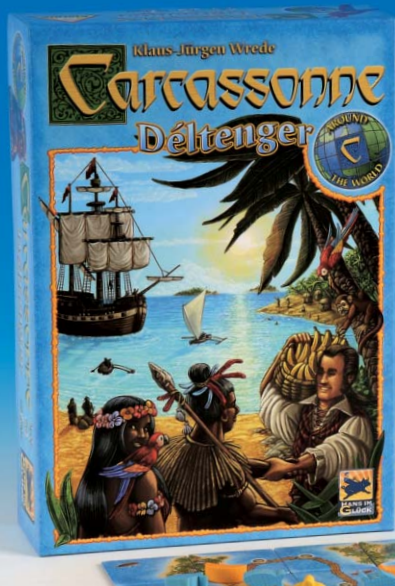


## Carcassonne Juhok és dombok kiegészítés

Új tájlapkával, farkas – és juhlapkával és juhászokkal bővíthetjük Carcassonne alapjátékunkat! A juhászok Carcassonne mezein békésen terelgetik a nyájukat. Óvatosnak kell lenniük, nehogy meglepje őket a farkas, még mielőtt beterelnék az állataikat az istállóba. A dombokon biztosnak hitt pontoktól eshetnek el a játékosok. Egyes szerzetesek pedig örülhetnek a kolostoruk közelében fekvő szőlőhegynek.

**791994**

Vonalkód: 9001890791994



## Carcassonne Déltenger

A Carcassonne Déltenger egy önálló, teljes értékű játék! Nem szükséges hozzá az alapjáték! A Déltenger kristálytisza vize számos szigetet ölel körül. A szigetlakók a természet adta ajándékokat gyűjtögetik. Halat fognak a tengerből, banánt termesztenek a szárazföldön, a stégeken pedig kagylógyűjtők szorgoskodnak. A szigetet hajókkal meglátogató kereskedők meghatározott árukat keresnek, amelyekért gazdagon megjutalmazzák a

**787393**

Vonalkód: 9001890787393





## Carcassonne

A kartonlapok letételével lépésről lépésre egy kolostorokkal, városokkal, utakkal, mezőkkel tarkított táj kel életre, melyet útonálló, szerzetesek, lovagok és földművesek népesítenek be, értékes pontokhoz juttatva a játékosokat. Kinek maradnak követői a játék végén?

**767197**

Vonalkód: 9001890767197

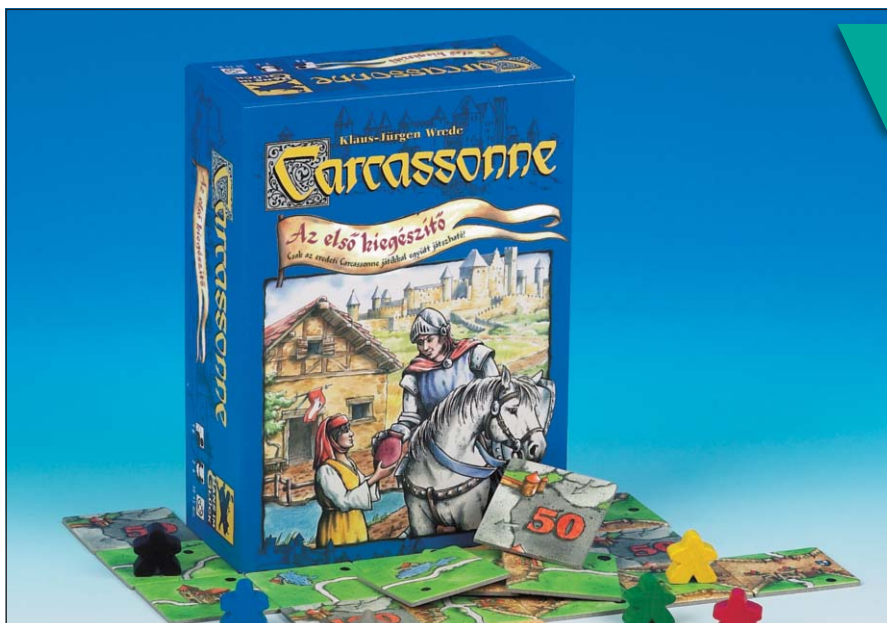


## Carcassonne A Torony

Kiegészítő a Carcassonne alapjátékhoz. Csak az eredeti Carcassonne játékkal együtt játszható! A játék új tájkartonokkal és toronyelemekkel válik még változatosabbá. A kartonlapok húzása a toronyból történik. A játékosok foglyul ejthetik egymás követőit. A foglyokat a játékosok kicserélhetik és meg is vásárolhatják egymástól.

**764592**

Vonalkód: 9001890764592



## Carcassonne Az első kiegészítő

Kiegészítő a Carcassonne alapjátékhoz. Csak az eredeti Carcassonne játékkal együtt játszható! A kiegészítés új tájkartonokat tartalmaz, Katedrális, tóparti Gazdaságot, amik megnövelik az utak, városok értékét. Valamint komplett kiegészítést 6 játékos részére.

**767494**

Vonalkód: 9001890767494



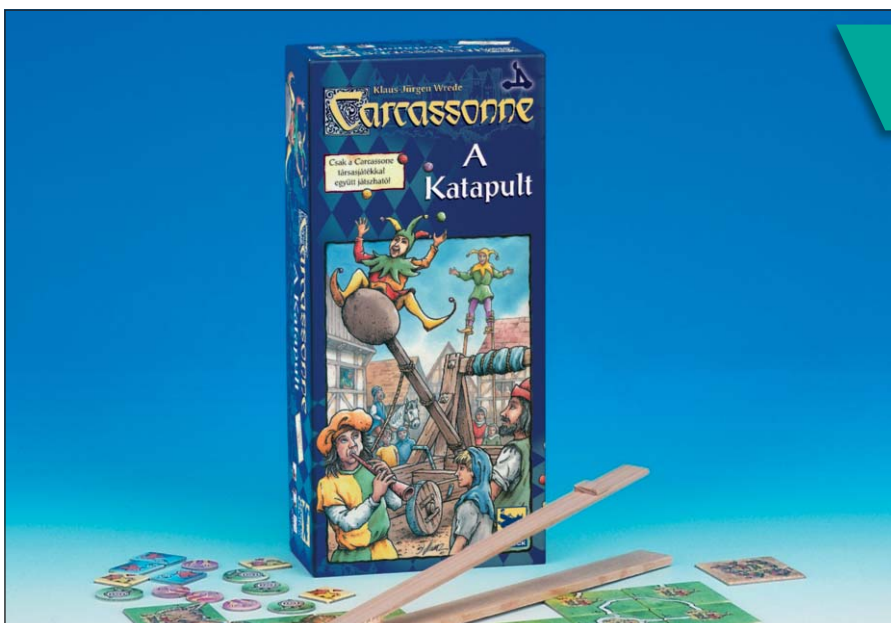


## Carcassonne A Hercegnő és a Sárkány

Kiegészítő a Carcassonne alapjátékhoz. Csak az eredeti Carcassonne játékkal együtt játszható! Ebben a kiegészítésben Carcassonne földjét egy Sárkány fenyegeti. A városban a Hercegnőnek van hatalma a Lovagok felett, a követők pedig a városon kívül építik ki a Bűvös útjaikat, hogy elrejtőzzenek a Sárkány elől.

**769399**

Vonalkód: 9001890769399

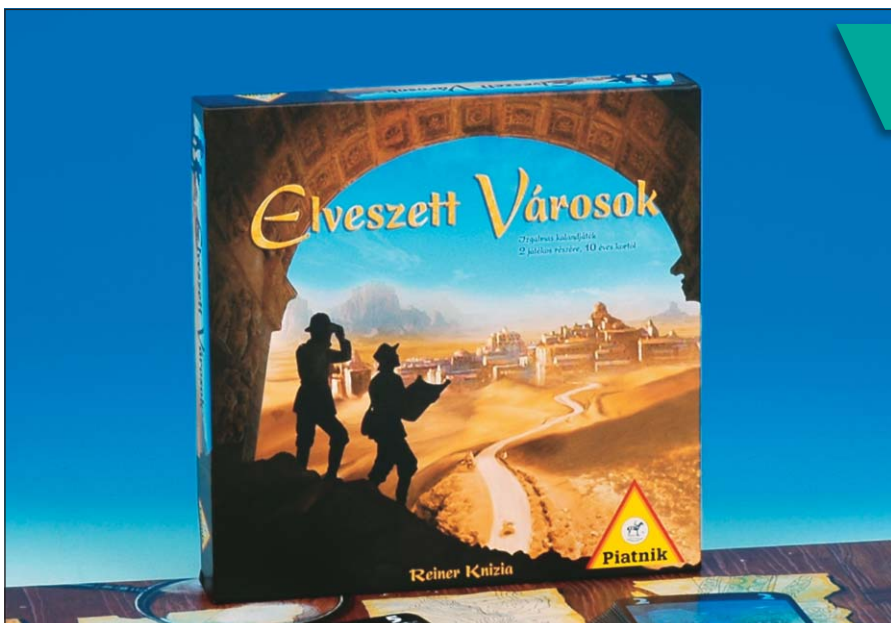


## Carcassonne A Katapult

Kiegészítő a Carcassonne alapjátékhoz. Csak az eredeti Carcassonne játékkal együtt játszható! Minden esetben, amikor akcióba lép a katapult, a játékosnak egy jól irányzott lövést kell leadnia a katapulttal. A különböző katapult lapok különböző akciókhoz vannak kötve, amik a játék további menetét megváltoztathatják.

**770296**

Vonalkód: 9001890770296



## Elveszett városok

A játékosok kártyáikkal expedíciókat indítanak. Aki különösen merész, az nagyobb összegben fogad expedíciójának sikerére. A játékot az a játékos nyeri, aki a harmadik forduló végére a legtöbb pontot gyűjti össze.

**761997**

Vonalkód: 9001890761997





## Stratego Original

A játékosok hadvezérek szerepébe bújva csatáznak. Két negyvenfős csapatot állítanak össze különböző rangjelzésű katonáikból. A hadseregek felállításakor az ellenfelek elöl el kell rejteni a zászlót. A győzelemhez be kell hatolni az ellenséges vonalak mögé és meg kell szerezni az ellenfél zászlóját.

**762994**

Vonalkód: 9001890762994



## Stratego Junior

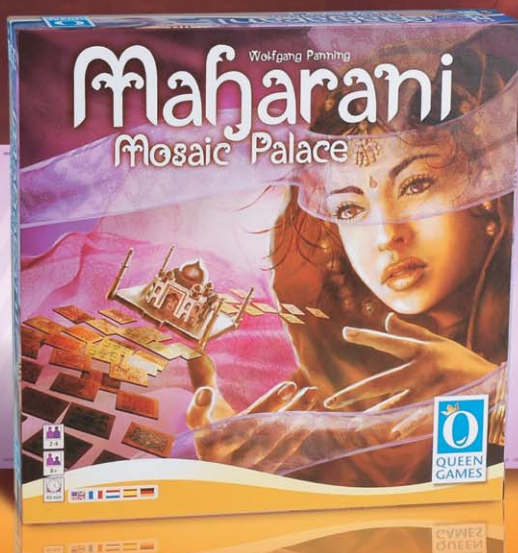
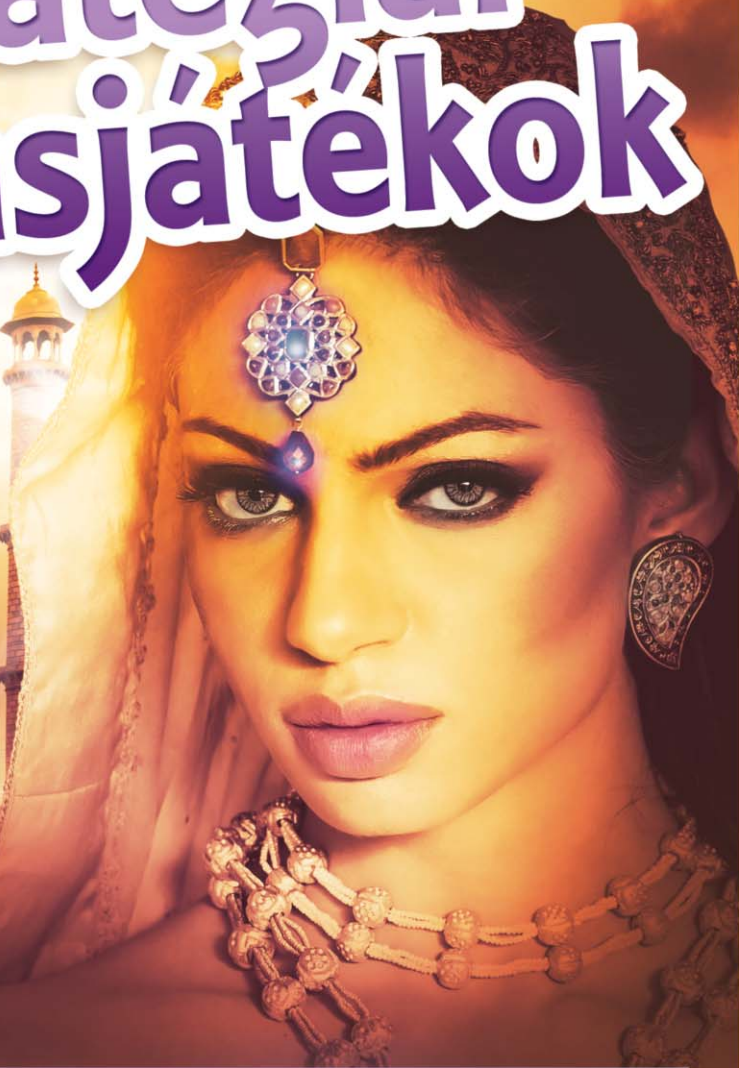
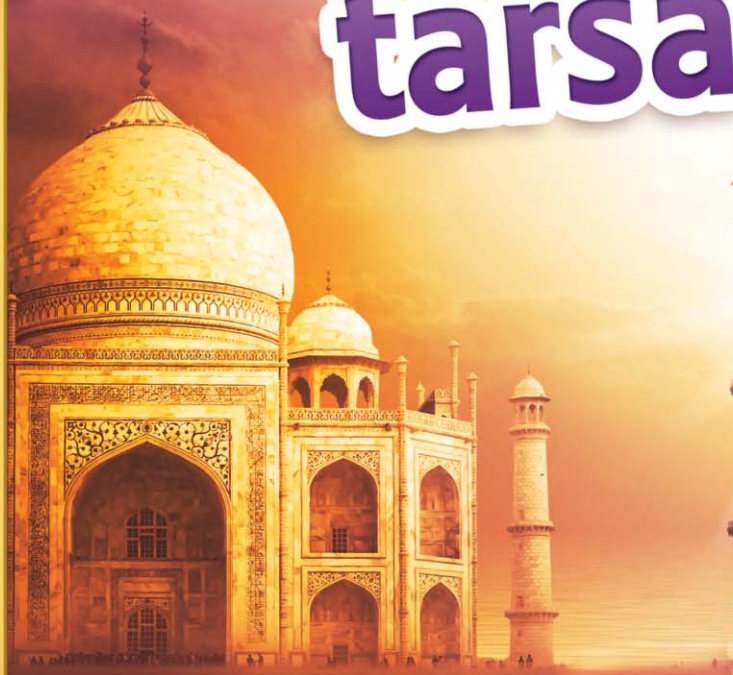
A játék során a játékosok megpróbálják megtalálni az ellenfél zászlóját, amit a várakban rejtőző törpék, varázslók, sárkányok védelmezik. Végző cél megszerezni az ellenfél zászlóját.

**763090**

Vonalkód: 9001890763090



# Idegen nyelvű stratégiai társasjátékok



A Piatnik törekszik arra, hogy a **nemzetközileg elismert, díjnyertes játékokat** eljuttassa a magyar játékosokhoz. Akkor is, ha egy játék beszerzési feltételei nem teszik lehetővé a teljes magyar nyelvű adaptáció elkészítését, a hazai „Gémerek” pedig már várják annak a játéknak a hazai megjelenését. A kiadók újdonságaiból és sikeres játékaiból válogatva a Piatnik gondozásában minden évben jelennek meg olyan **idegen nyelvű társasjátékok**, amelyek csak részben készültek el magyar nyelven, például csak a játékszabály fordítása és a szabály grafikai adaptációja készült el, a játék egyéb részei megmaradtak idegen nyelven.

Az ilyen kiadású játékok játszhatósága csak minimális nehézségekbe ütközik, de a **játékélmény változat-**

\* Idegen nyelvű játékok magyar játékszabállyal.





## Kairo\*

A bazárban már kora reggel kezdődik a sürgés-forgás. Szőnyegek, értékes olajok és különleges fűszerek várnak a vevőkre. Kereskedőként bővítheted a helyedet, növelheted a piacot, hogy egyre több árut adhass el. Néha egy erőszakosabb eladóra van szükség a versenytársak legyőzéséhez.

**607435**

Vonalkód: 4010350607435



## Maharani\*

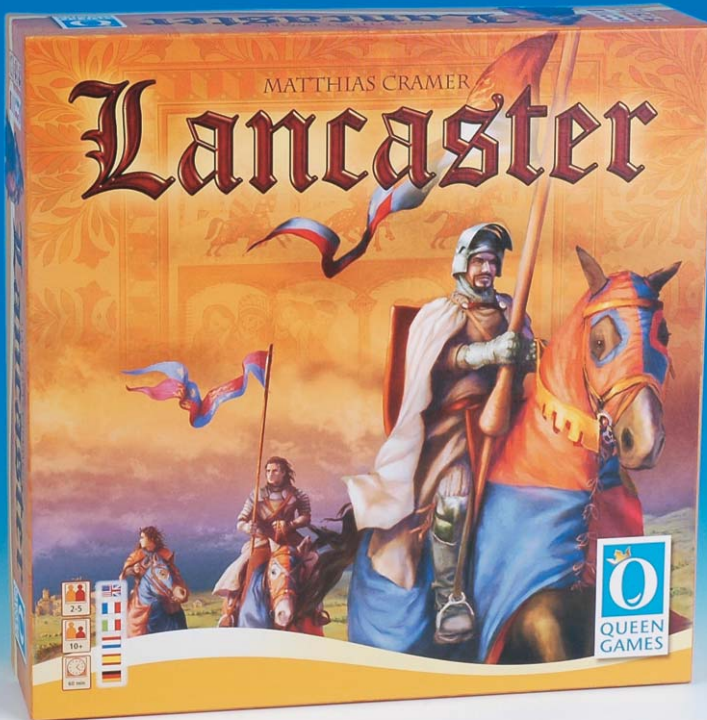
A Taj Mahal, a mogul sah szerelmének lenyűgöző bizonyítéka, nemsokára elkészül. Már csak pár színes mozaik hiányzik. Segíts befejezni a csodálatos épületegyüttest a maharáni tiszteletére. A játékosok építésszek, akik a gyönyörű mozaikok elhelyezésével egészítik ki a kastélyon végzett munkálatokat. Az elemek a palota bármely részét díszíthetik. Amikor pedig a mozaik elkészül, a leggyesebb építész győz.

**609118**

Vonalkód: 4010350609118



## Lancaster\*



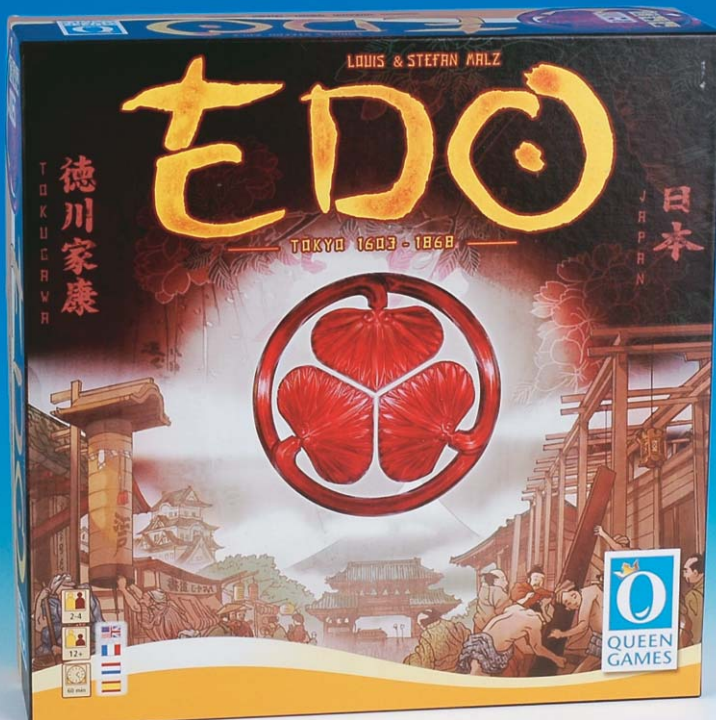
1413-ban járunk – Anglia új királya, V. Henrik, a Lancaster-ház sarja, ambíciós tervekkel szö. A cél Anglia egyesítése és a Francia Korona megszerzése. Minden játékos a saját feltörekvő nemesi családjának vezetője és szeretne felértékelődni egyszerű úrból a király legerősebb szövetségeseinek. Ehhez lovagokat kell bevetni Anglia megyéiben, vagy az angol-francia viszályokban. A parlamentben azokat a törvényeket kell bevezettetni, amelyek számukra a legtöbb hasznot hozzák. Az a játékos győz, aki a játék végére a legtöbb Erőpontot gyűjti össze.

**060728**

Vonalkód: 4010350060728



## Edo\*



1603 és 1868 között Japánban meggyengült az uralkodó hatalma. A Tokugawa klán egy Shogunja próbálta meg fenntartani az ország békéjét. Egy apró halászfalu, EDO (napjainkban Tokyonak nevezik) lett a kormány központja, majd hamarosan az ország legfontosabb települése. Az egész ország EDO fejlesztésébe kezd, ha ügyesen gazdálkodnak, a Daimyok nagy befolyást szerezhetnek más családok fölött.

**609415**

Vonalkód: 4010350609415



# Logikai játékok



A logikai játékok absztrakt környezetben elvont gondolkodást igényelnek a játékosoktól. A logikai játékokhoz türelemre és kitartásra van szükség, mégis szívesen játszunk ilyen játékokkal, mert fejlesztik a kombinációs készséget és a lényeglátás képességét.

Megtanít a divergens gondolkodásra, hogy egy probléma felé több eltérő úton közelítsünk, a megoldást több irányból keressük. Ezek az első lépések ahhoz, hogy eltérjünk a gondolkodási sémáktól és egyedi megoldások kigondolásával fejlesszük kreativitásunkat. Egy adott problémakörre összpontosított gondolatmenettel keressük a megoldáshoz vezető utat, az összefüggések megfigyelésével, a szabályok betartásával. Régóta ismert az a tény, hogy a logikai játékok nem engedik ellustulni az agyunkat. Talán ilyen céllal dolgozták ki az ősi Kínában a ROLIT játékot. Ennek a logikai játéknak egyszerű szabályai mindenki számára azonnali játékkezdést biztosítanak.



## Rolit Junior

A Rolit társasjáték gyermekeknek készült változata. A játékot kedves állatfigurák: majom, elefánt, krokodil és oroszlán díszítik. A játékszabályok egyszerűek, a játék leírása könnyen, gyorsan megérthető. A Rolit Junior egy logikai játék, amiben a játékosok célja az, hogy ellenfeleik golyóit bezárják.

**772399**

Vonalkód: 9001890772399

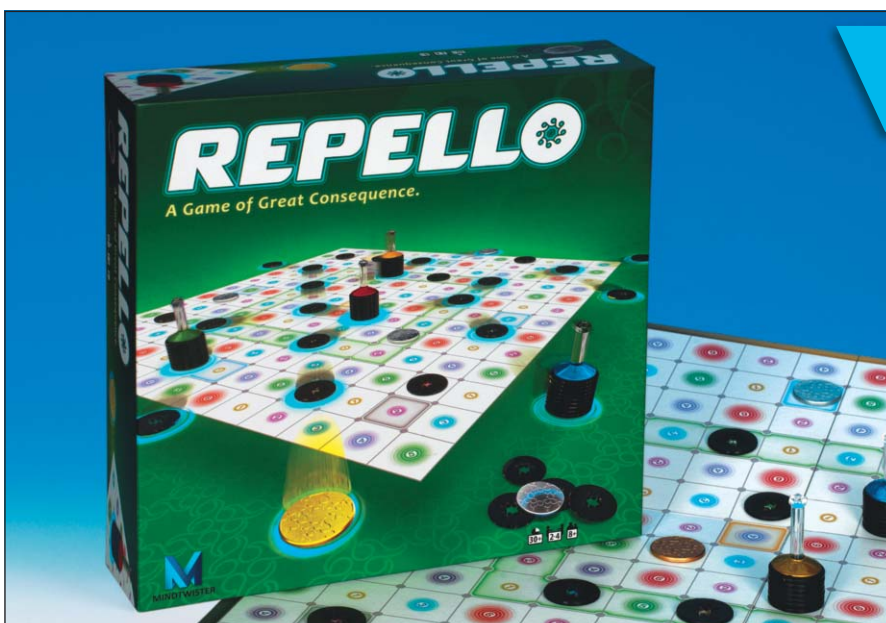


## Rolit

A Rolit egy fordulatos logikai játék, ami az ősi Kínából ered. A játék, egyszerű szabályaival ideális családi társasjáték. A játék célja az, hogy minél több golyót fordítsunk át a saját színünkre. Mivel a táblán a színes golyók állása és száma állandóan változik, így csak a játék végére derülhet ki, hogy ki a győztes.

**772290**

Vonalkód: 9001890772290



## Repello

A Repello-ban a játékosok célja a korongok és az ellenfelek tornyainak letolása a játékfelületről. A korongok és tornyok taszítják egymást. A torony léptetésével láncreakció indul be, mely végiggűrűzik az egész játékerületen és így értékes korongok hullnak le a tábla szélein. A tábláról lelökött korongok pontokat érnek és a játékot az nyeri, akinek a legtöbb pontot sikerül összegyűjtenie.

**682797**

Vonalkód: 9001890682797





## Othello

A játékos célja az ellenfél játékköveinek bezárása és átfordítása a saját színére. Mindenki kap 32 követ. Aki soron van, elhelyez a játéktáblára egy követ úgy, hogy az ellenfél egy, vagy több követ egyenes vonalban (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan) bezárja.

**739798**

Vonalkód: 9001890739798



## Pentago

A játékosok célja, elsőként kialakítani egy 5-ös sort a saját golyóikból. Ez nem is olyan egyszerű, mert a játéktábla egy részét minden golyó elhelyezése után el kell fordítani, és így a játék állása azonnal megváltozik.

**761492**

Vonalkód: 9001890761492



## Colorio

A Colorio egy nagyszerű családi játék. Minden lépésben felfordítunk a táblán lévő kupakokból, amiket vagy áthelyezünk, vagy végleg leveszünk a játéktábláról. Minden kupak alatt eltérő színű mező van. Aki egy színből az ötödik mezőt fedi fel, az kiesik a játékból!

**773891**

Vonalkód: 9001890773891





## Tangram

A játékosoknak a geometriai alakzatokból a szabálykönyvben lerajzolt formákat kell kirakniuk. A játék fejleszti a gyerekek logikai és problémamegoldó képességét.

**603006**  
Vonalkód: 9001890603006



## Digit

A kártyákon található ábrákat kell kirakni egy pálcika áthelyezésével. A játék fejleszti a logikai és kombinációs képességet.

**610509**  
Vonalkód: 9001890610509



# Kvízjátékok



## Miért játszunk kvízjátékokat?

- ... mert **meglévő tudásunkat** módszeresen eleveníthetjük fel...
- ... mert szórakoztatva, játszva **új ismereteket** szerezhetünk...
- ... mert **szellemi frissességünk** megőrzése érdekében tréningezni kell az agyunkat...
- ... mert a válaszokat hangosan ki kell mondanunk, nem elég csak gondolnunk a helyes válaszra, így több csatornán át jut be az agyba az **információ** és így **több helyre rögzül**...
- ... mert kvízjáték közben a **társas kapcsolat** minősége magas szintű, hiszen egy magas szinten kidolgozott ismeretkörben folyik...
- ... mert ez a kommunikáció olyan formája, melyben egymásra figyelnek a játékosok hiszen **egymás válaszaiból indirekt módon tanulhatnak**.

Amikor **kvízjátékot** játszunk, a közös játék és a játékban megszerezhető tudás a motivációnk, a sikerélmény és a **tudás** pedig a jutalmunk!

Az ember élete nagy részében keresi önmagát, fejleszti képességeit, új információkra vágyik. A tanulási folyamatoknak a felnőttkorban sincs vége, az egészséges elme tudásvágya folyamatos és végtelen.

A **Kvízjátékokkal** nem csak szinten tarthatjuk tudásunkat, hanem játszva új ismereteket is szerezhetünk! A játszva tanulás a gyermekek számára a legkönnyebb tanulási forma, hiszen a gyermekek erőlködés nélkül, játszva szerezhetnek új ismereteket.

## Magyarország Kvíz



A Magyarország Kvíz egy kommunikációs műveltségi társasjáték. Az új, javított kiadásban 220 kártyán 1100 kérdés vár megválaszolásra a magyar történelem, irodalom, zene, földrajz, sport és művészet témakörökben. A jó válaszokért korongot kapunk. Az nyer, aki a legtöbb korongot gyűjti.

**734243**

Vonalkód: 9001890734243



## Magyarország Kvíz Junior



550 kérdés Magyarországról általános iskolás gyerekeknek. A játéktáblán Magyarország megyetérképe látható, eltérő színekkel. A színek különböző tudományágakhoz tartoznak: történelem, földrajz, biológia, irodalom, művészetek, fizika, kémia, informatika, sport. Amikor valaki lép a figurával kap a megye színének megfelelő kérdést. Ha helyesen válaszol, kap egy korongot a megye színében. A cél, minden színben összegyűjteni egy korongot.

**744846**

Vonalkód: 9001890744846



## Mi Micsoda A nagy kvízjáték



Általános iskolás korosztálynak készült kvízjáték, a jól ismert „Mi micsoda” ismeretterjesztő könyvsorozat alapján. Több mint 1200 kérdés és válasz a történelem, biológia, technika, kultúra, természetismeret és földrajz témakörökben.

**775796**

Vonalkód: 9001890775796





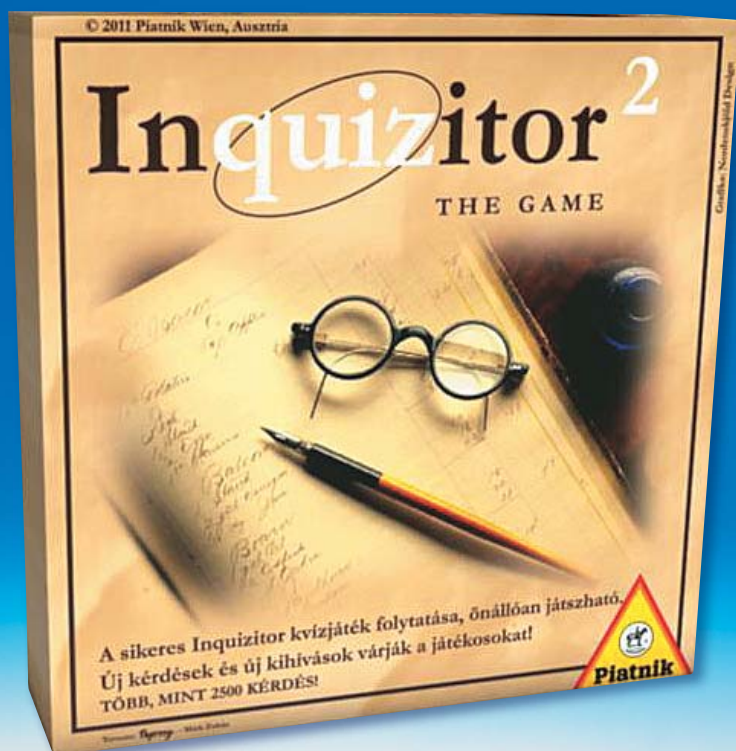


## Inquizitor

A játékosok célja, helyes választ adni a kártyákon lévő kérdésekre, és elsőként beérkezni a célba. 2.500 kérdés található, ebben a nem szokványos quiz-játékban, amelyben a játékosokra 5 különböző próba vár!

**770098**

Vonalkód: 9001890770098



## Inquizitor 2

A sikeres Inquizitor kvizjáték folytatása. A játékosokra újabb 2500 érdekes kérdés vár. Cél, hogy az öt különböző témakörben feltett kérdések megválaszolásával, minél hamarabb célba érjen a játékos bábuja a játéktáblán. Új kihívás, új izgalom, megszokott minőségben.

**773693**

Vonalkód: 9001890773693





# Betű- és számjátékok



A betűjátékok segítenek a betűk megismerésében és a szóalkotásban. A betűk egymás mellé történő lehelyezésével szavakat alkotunk, a játékosársak által lerakott szavakat toldalékokkal, ragokkal bővítjük.

Így ismerjük meg lépésről-lépésre a **magyar nyelv szépségeit** és így őrizhetjük meg **nyelvi kincseinket**. Amire azért van szükség, mert a nyelvhasználatunk sikkad. Megfigyelhető a mondatok rövidülése, egyszerűsödése. Ennek oka, hogy a családtagok idő hiányában keveset beszélgetnek, a szülők gyermeküknek keveset mesélnek. Ezenkívül a kommunikációs eszközeink a mobiltelefonos üzenetek és a számítógépeken történő „chatelés” egyszerűsítik a nyelvhasználatunkat.

Ahhoz, hogy gondolatainkat értelmesen kifejezhessünk, megfelelő **szókincsre** van szükségünk és a szavak jelentésének ismeretére. A nyelv nem csak a kommunikáció alapja, hanem lehetővé teszi számunkra a kultúra befogadását és az **önálló ismeretszerzést**.

Nem csak az önmagunk kifejezése, hanem a beszéd, vagy **írott szöveg megértése** is nagyon fontos. Az ismeretek általában szöveges formában lelhetők fel. Ezek befogadására értő olvasásra van szükség, azaz elengedhetetlen az olvasott szavak és mondatok jelentésének és tartalmának megértése. A szövegértési zavarok csökkent iskolai teljesítményhez vezethetnek. Ahhoz, hogy egy gyermek értse amit olvas, minden egyes szóknak jelentéssel kell bírnia számára. A betűjátékok azért is fontosak, mert a szövegértés elválaszthatatlan a szövegalkotástól, azzal együtt fejlődik.

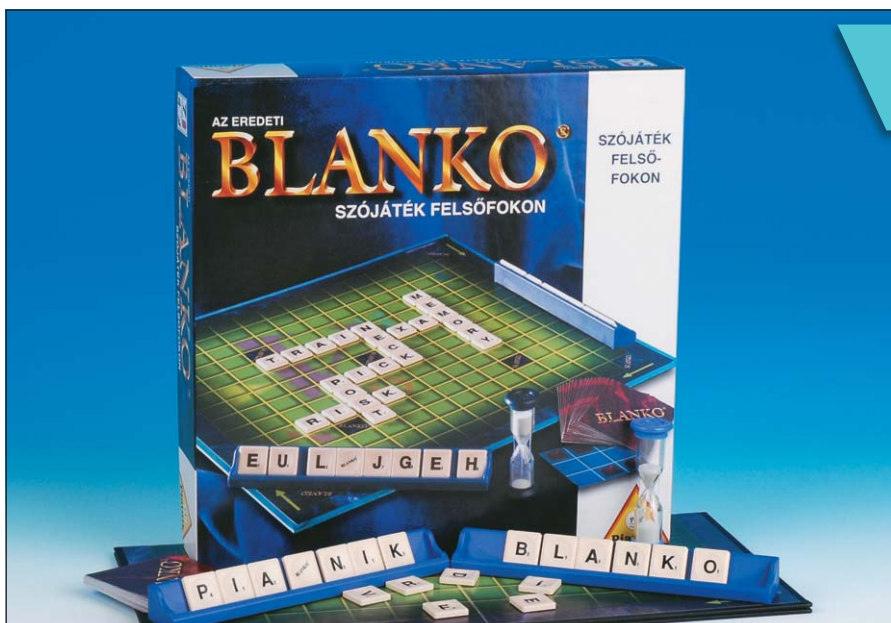


## Blanko Junior

Ez a játék olyan kisgyermeknek készült, akik most ismerkednek a betűk világával. Az első szavak megalkotása játékos felkészítés az iskolai feladatokra. A játékkal a gyerekek felhőtlenül gyakorolhatják a betűk felismerését és a szóalkotást, melyben kedves képek és előre beírt betűk segítik őket a játékmezőn.

**063802**

Vonalkód: 7290003063802



## Blanko

Társasjáték, a betűkkel. A betűknek különböző pontértéke van. A játék célja, a lehető legnagyobb pontértékkel minél több szó megalkotása, összekapcsolása, és a Blanko feliratú mezők elfoglalása a játéktáblán. A Blankoval játszva fejleszthető a logikai és kombinációs készség.

**233999**

Vonalkód: 7290005233999



## Rummikub Számos

A Rummikub Számos a rabló-römi játékhöz hasonlóan nagy logikai készséget igénylő játék. A világ minden országában népszerű, mert minden forduló más és más. Népszerűségét a háromévente megrendezett világbaajnokság is jelzi, melyet több mint 30 ország részvételével rendeznek.

**687396**

Vonalkód: 9001890687396





## Rummikub Betűs

A Rummikub Betűs játék a szép magyar nyelvre kifejlesztett játék. A játékosoknak az állványukon álló betűk felhasználásával kell újabb szavakat, vagy szavak ragozott alakját kirakniuk, amiért pontot kapnak.

**514046**

Vonalkód: 7290002514046



## Rummikub Luxury

A Rummikub Luxury a Rummikub számjáték megújult kiadása, új alkatrészekkel! Játék közben könnyen, biztonságosan rendezhetjük a játéklapkákat, mert az állványok kialakítása megakadályozza a lapkák leesését, leborulását. A különleges játéklapkák könnyedén beleállíthatóak az állványokba és kiemelhetőek az állványokból.

**689598**

Vonalkód: 9001890689598



## Rummikub Disney Kids

A Rummikub Disney Kids' a klasszikus Rummikub játék gyermekeknek kidolgozott változata. A játékban résztvevő gyerekek ismereteitől függően a Rummikub Disney Kids' három eltérő nehézségi szinten játszható. A cél pedig az, hogy a gyerekek vidám játék során könnyedén megismerkedjenek a számokkal, a számsorozatokkal és a halmazalkotás alapjaival. A lapkákat és az állványokat a Disney mesékből megismert szereplők díszítik.

**690594**

Vonalkód: 9001890690594





## Rummikub XXL

Rummikub extra nagyméretű számokkal! A cél: Elsőként az összes játéklapot számsorba, vagy csoportba rendezve letenni az asztalra. Lehetőleg minél több pontot érő játéklapot hagyva a játékosársak állványain. A Joker játéklappal még érdekesebb a játék, de vigyázat, mert a kör végén az állványon maradt minden joker játéklapért – 30 pont jár!

**689291**

Vonalkód: 9001890689291



## Rummikub Mini Tin

Rummikub fémdobozban! A játék célja: Elsőként az összes játéklapot számsorba, vagy csoportba rendezve letenni az asztalra. Lehetőleg minél több pontot érő játéklapot hagyva a játékosársak állványain. Jó stratégiával és ügyes „húzásokkal” túljárni az ellenfeleink eszén és elsőként letenni az utolsó játéklapunkat. Tökéletes egyszerűségével a Rummikub órákig tartó izgalmas játékot nyújt.

**689093**

Vonalkód: 9001890689093



## Rummikub Junior

A Rummikub Junior a szülők segítségével játszva fejleszti a gyerekek kognitív képességét. A gyerekek megismerik a számok alakját, a kisebb-nagyobb fogalmát, valamint számsorozatok és számcsoportok kialakítását.

**689499**

Vonalkód: 9001890689499





# Családi játékok



Családi környezetben a játékban a legfontosabb a közösen, együtt, egymásra figyelve eltöltött idő. **Mit jelent a játék a gyerekek számára?** A játék a gyerekek számára magát az életet jelenti, a gyerekek játékkal értelmezik a környezetüket, játékkal dolgozzák fel az őket ért impulzusokat, játékkal oldják a konfliktusokat.

## Hogyan segíti a társasjáték a gyerekek képességeinek fejlesztését?

A társasjáték a szocializáció része. Segít kialakítani a gyermekek között a **társas kapcsolatokat**, megismerteti őket a társas hatékonysággal. A társasjáték **pallérozza a gyermek személyiségét**. Megtanítja a győzelem és a kudarc „méltó” viselésére, feldolgozására. A társasjátékkal a gyermek megtapasztalhatja a szabályokat és **megtanulhatja a szabálykövetést**, mivel a társasjáték szabályok közt zajlik. A társasjáték hatással van a gyermek értelmi fejlődésére, **fejleszti** a gyerekek **logikus gondolkodását, figyelmét**, valamint gazdagítja a gyermek **érzeleml világát és kreativitását**. A társasjáték segíti a gyermekek **nyelvi fejlődését** a kommunikációs elemek használatával: egymásra figyelés, figyelem fenntartás, interakció, kérdés és válaszadás.

Ez mind segíti a gyermek iskolai előképzettségét, ami későbbiekben az iskolai beválást eredményezheti.



## Venezia

ÚJ

Velencét, a varázslatos várost egy sötét jóslat árnyékolja! A jóslat szerint a város elkerülhetetlenül a tenger mélyére süllyed. Élje át a játékkal a lagúnák városának hangulatát! Lépjen egy műgyűjtő szerepébe és kutasson értékes kincsek után! A játékosok feladata, hogy utat építsenek ki a süllyedő városrészekből, a ki a lebegő szigeteket használva és minél több kincset mentsenek meg az elsüllyedéstől.

**633591**

Vonalkód: 9001890633591



## Disney Violetta Quibble

ÚJ

A „Violetta Disney Quibble” játék olyan tini lányoknak készült szórakoztató kvízzjáték, akik ismerik és szeretik a Violetta sorozat történetét és szereplőit, valamint azokat a dolgokat, amik a tini lányokat foglalkoztatják! Amikor soron vagy, húzz egy kártyát! Dobj a színekkel! Olvasd fel a dobott színhez tartozó kérdést! Indítsd el az időmérőt és sorolj fel olyan dolgokat, amiket a kártya megad.

**749674**

Vonalkód: 9001890749674



## Camel Up

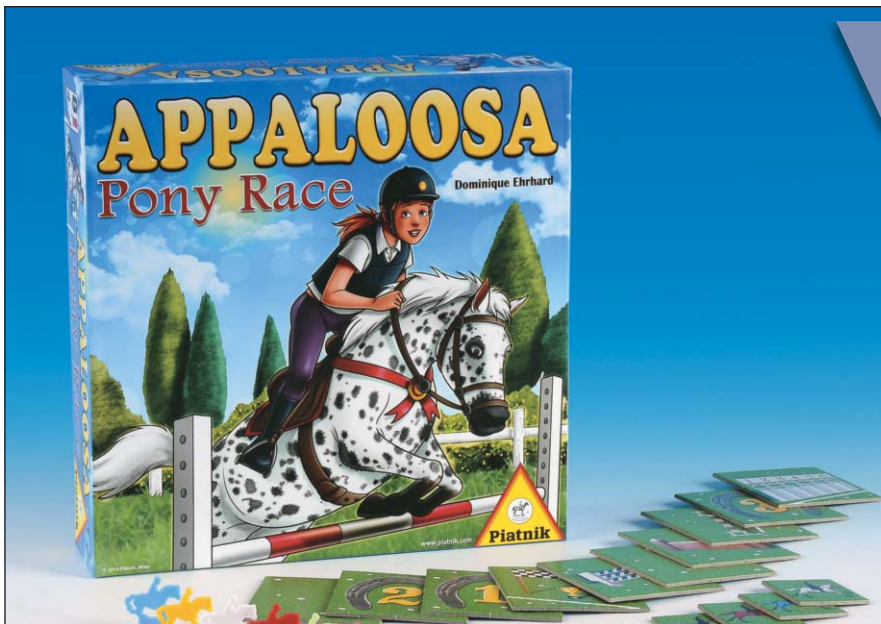
ÚJ

Ez minden idők legőrültebb tevéfuttatása! A verseny 5 szakaszból áll. A tevék lépését a piramisból kieső kocka adja meg, de a lépésüket az oázisok és a délibábok is befolyásolják. A résztvevőket a verseny és a fogadásokkal megszerezhető egyiptomi érmék is csábítják! A játékosok fogadásokat tehetnek egy-egy szakasz, vagy az egész verseny győztesére, de fogadást lehet kötni az utolsó helyezettekre is.

**722295**

Vonalkód: 9001890722295





## Appaloosa

ÚJ

Mindenki megpróbál elsőként célba érni, de senki sem tudja, hogy ki melyik lóval versenyzik, mert a játékosok lovuk színét titokban tartják. Aki soron van, az választ egy számozott patkót, ráteszi az egyik lóra, majd annyit lép a lóval, amennyit a patkólapka megad. A játékos úgy lép, hogy a játékostársa lovát lassítsa, a saját lovát pedig a célba juttassa.

**633379**

Vonalkód: 9001890633379



## Duplex

ÚJ

Lendületes szóalkotó kártyajáték. A játékosoknak meg kell figyelniük a felfordított kártyákon látható szimbólumokat és a betűket, majd a szimbólumokhoz kapcsolódó olyan szavakat kell keresniük, amikben a megadott betűk is szerepelnek.

**608797**

Vonalkód: 9001890608797



## Espresso fishing

ÚJ

Kockadobó horgászjáték, amiben a játékosok a dobozba bedobott halakat kockadobással próbálják meg kihorgászni. A sikeres horgászathoz kukacot és horgot is kell gurítani. Aki bakancsot gurít, az nem figyel eléggé a horgászathoz, talán el is bóbiskolt, így üres kézzel távozik, kivéve akkor, ha bedobott egy-két espressót azért, hogy éber maradjon.

**609190**

Vonalkód: 9001890609190







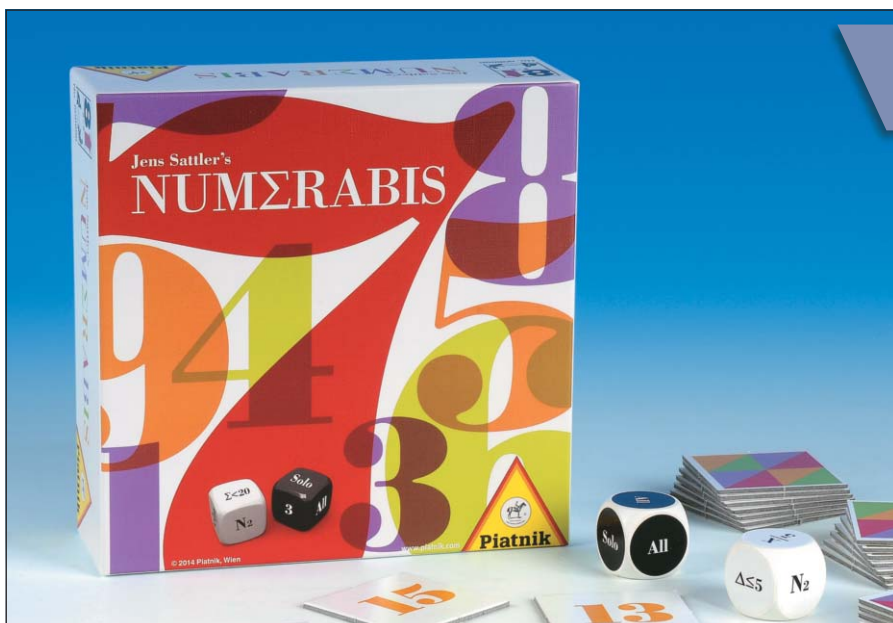
## Findnix

ÚJ

A játékosoknak 5 lapot adunk, majd felcsapunk középre egy lapot. Mindenki megfigyeli a felcsapott lapot és a kezében tartott lapokat. A játékosok egymást megelőzve egyezőségeket keresnek. Akinek van olyan lapja, amelyiken legalább két dolog megegyezik a felcsapott lappal, akkor ráteheti azt a lapját. Aki elsőként megszabadul a lapjaitól, az megnyeri a fordulót.

**608995**

Vonalkód: 9001890608995



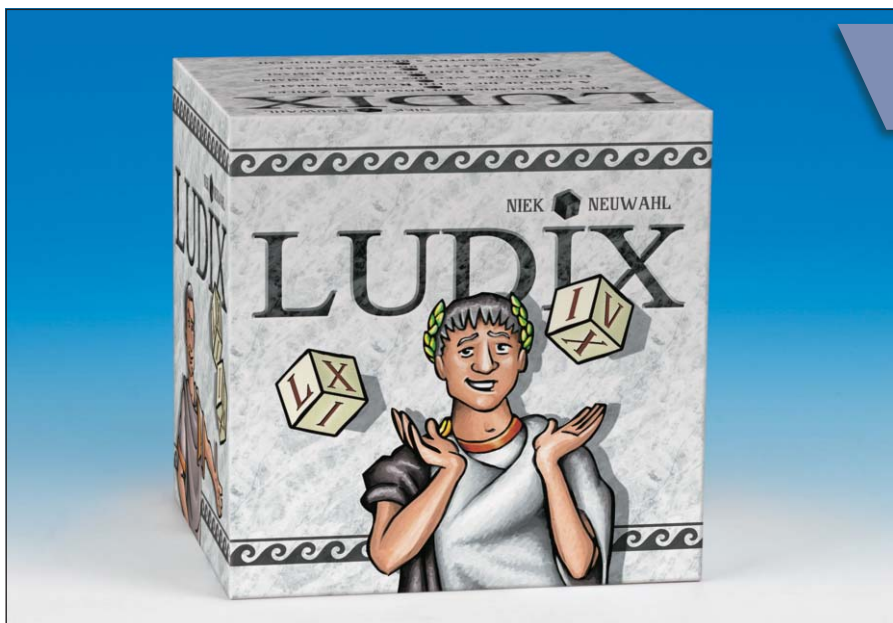
## Numerabis

ÚJ

Számolási – és memóriajáték. Kettő, de az is lehet, hogy három számkártyát kell felfordítani az egyszerű matematikai feladatok megoldásához. Memória, jó kombinációs készség és egy kis szerencse a siker kulcsa! A cél az, hogy minél több matematikai művelet oldjunk meg a helyes kártyák felfordításával.

**608896**

Vonalkód: 9001890608896



## Ludix

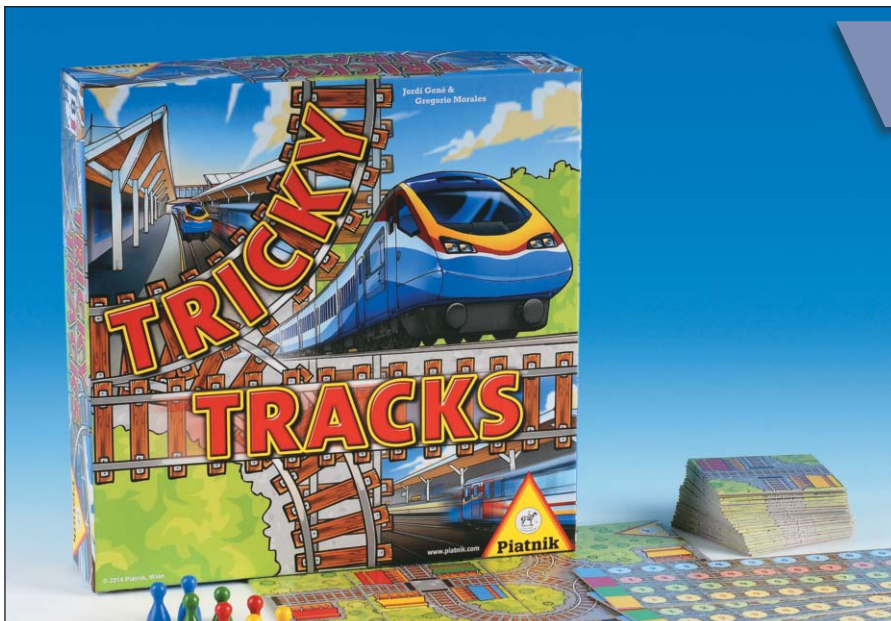
ÚJ

Kockajáték római számokkal. Aki soron van, az egyszerre dob a négy kockával, majd mindegyik kocka felhasználásával kirak egy érvényes római számot. Ez a szám adja a játékos pontjait. Ezután a játékos dönt: Megáll, felírja a pontszámot és átadja a kockát vagy továbbmegy. Vigyázat! Ha egy dobás eredményéből nem tud érvényes római számot kirakni, akkor az összes addig megszerzett pontját elveszíti.

**633898**

Vonalkód: 9001890633898





## Tricky Tracks

ÚJ

A vasúti pályaépítés nagyon nehéz feladat, különösen akkor, ha a konkurencia is ellenünk dolgozik. Minden játékosnak az a célja, hogy körönként egy sínlapka lehelyezéssel több azonos színű állomást összekapcsoljon, és így sok pontot szerezzen. Akinek sikerül a sínlapkát ügyesen lehelyeznie, az előre léphet az értékelő táblán.

633270

Vonalkód: 9001890633270



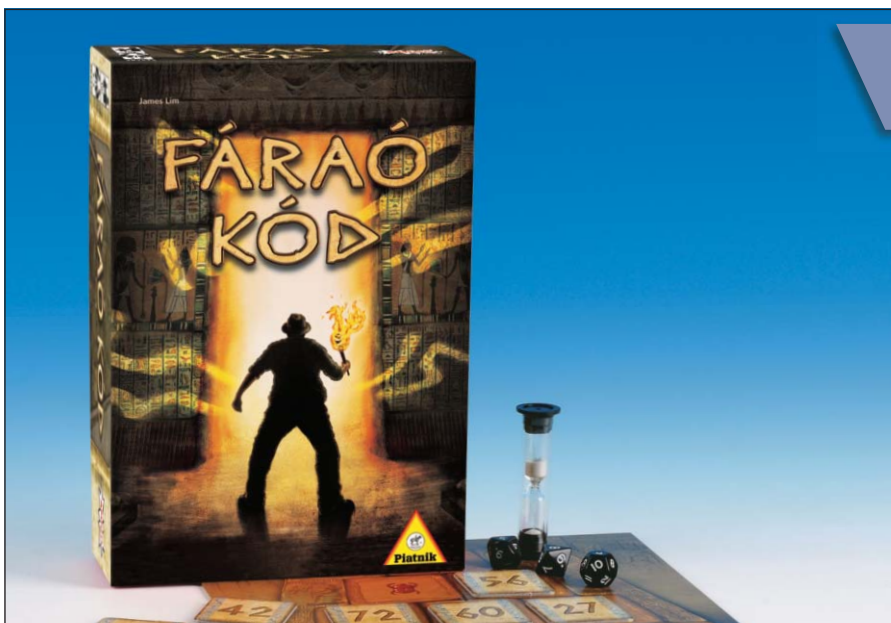
## Lemmingek

ÚJ

- **Ki ugrik elsőként?** Ez a mottója ennek a vidám versenynek. A játékosok egy nagy ugrással a csúcstről a hideg vízbe ugranak. A csúcsra vezető úton néhány akadályt is le kell küzdeniük, nem egyet közülük a játékostársak helyezték el! De vigyázat! Aki megáll az úton, azt vagy eltolják az útból, vagy megelőzik.

046014

Vonalkód: 4007396046014



## Fáraó kód

ÚJ

Ki tud a fáraó kincséből minél több értékes skarabeuszlapkát megszerezni? Három kocka eredményéből kell a **Fáraó kódját** megfejteni! A kódfejtéshez csak négy matematikai alapművelet használható! A homokóra kíméletlenül pereg! Az kap skarabeuszlapkát, aki a leggyorsabban számol! Vigyázat, aki hibázik, arra lesújt a fáraó átka, büntetésül minuszpontokat kap!

283372

Vonalkód: 4007396283372





## Golden Horn

XV. századi velencei kereskedők szerepébe bújunk. Kereskedelmi flottákkal Velence és Konstantinápoly közötti tengeri úton hajózunk. A célunk az, hogy tetemes rakományra tegyünk szert, mert a játék végén az nyer, aki a legtöbb árut halmozza fel a házában.

**631894**

Vonalkód: 9001890631894



## Inkognito

A játékosok a velencei karnevál éjszakaijában titkos ügynökök szerepébe bújnak, majd információkat gyűjtenek egymásról. Meg kell találni a társukat, akivel közösen meg tudják fejteni a titkos üzenetet, hogy végrehajthassák a rájuk bízott küldetést.

**786792**

Vonalkód: 9001890786792



## Santiago de Cuba

Santiagoóban az utcákat a nyüzsgő tömeg, és az élénk kereskedelem moraja tölti be. A teherhajók folyamatosan futnak ki a kikötőből. Az áruk kereslete folyamatosan változik. A játékosok célja a legtöbb győzelmi pont szerzése, amiket az áruszállítás után kaphatnak.

**747397**

Vonalkód: 9001890747397



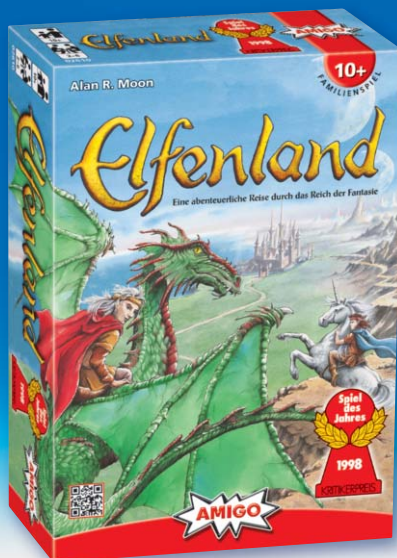


## Escape

Kalandorok bátor csapata bezárva az elátkozott templomban. Fel kell tárnuk a templom kamráit, hogy rátaláljanak a mágikus kristályokra, amik aktiválásával meg tudják törni a templom átkát. De vigyázat a 10 perces játékidő valószínűségi! Ha nem jut ki a csapat minden tagja 10 percen belül, akkor az egész csapat odavész!

**760495**

Vonalkód: 9001890760495

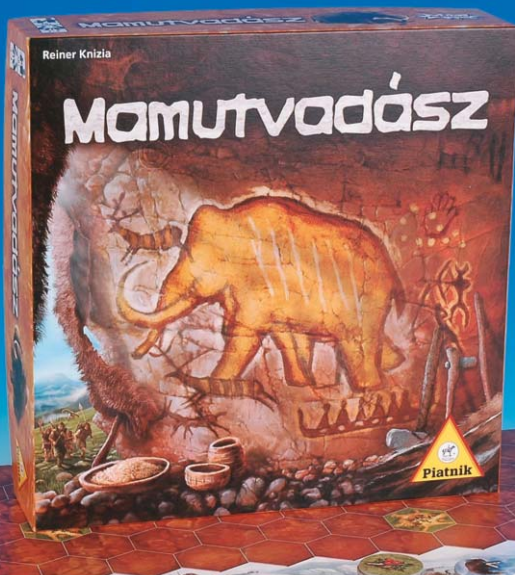


## Elfenland

Tündérország hegysegei felett száguldasz egy sárkány hátán, hogy elérd távoli célod. Használd ügyesen ennek a varázslatos helynek a különleges közlekedési eszközeit, hogy bebarangold Tündérország minden városát. Aki a játék végéig a legtöbb várost látogatja meg és elér a célvárosba, az nyeri a játékot.

**026108**

Vonalkód: 4007396026108



## Mamutvadász

A Mamutvadász két fázisból áll: A nyári fázisban a játékosok főleg élelmet gyűjtenek és készleteket halmoznak fel. A téli fázisban használják a fegyvereket mamutvadászatra, és további élelmiszert gyűjtenek azért, hogy átvészeljék a hideg évszakot. A játék végén az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

**738968**

Vonalkód: 9001890738968



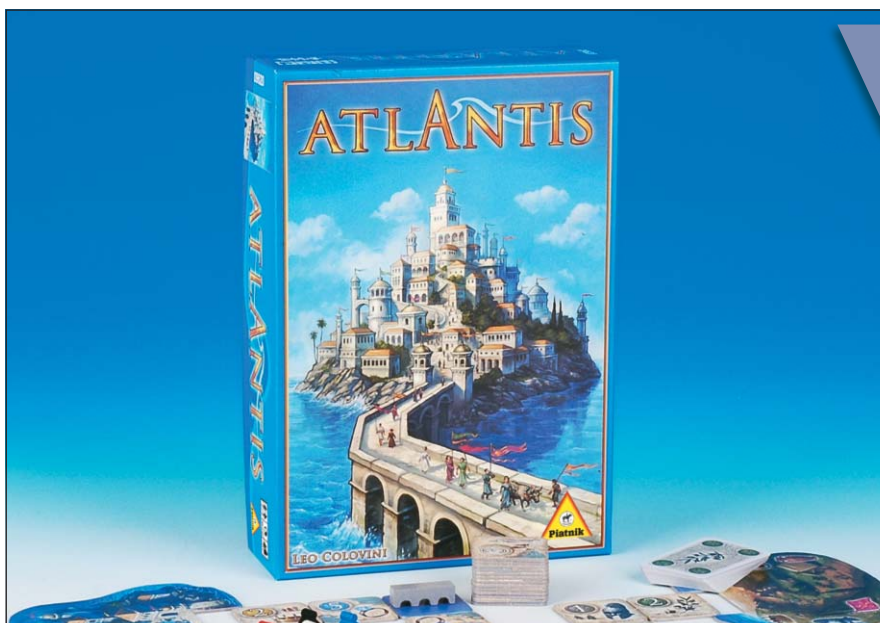


## Finca

A játékosok a mallorcai gazdák szerepébe bújva learatják a szigeten honos gyümölcsöket, és a sziget különböző területeire szállítják, ahol mindig eltérő gyümölcsre merül fel igény. Ezekért a szállítmányokért a játékosok pontokat kapnak. A játék végén az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

**680496**

Vonalkód: 9001890680496



## Atlantis

Atlantisz szigetbirodalomról a biztonságot nyújtó kontinensre kell a szigetlakókat menekíteni. Az út Atlantiszból a kontinensre kincsekkel teli útlapokon vezet. Ezeket az útlapokat akarják a játékosok egymás elől-kártyáik taktikus kijátszásával megszerezni. Izgalmas és változatos családi társasjáték!

**680793**

Vonalkód: 9001890680793



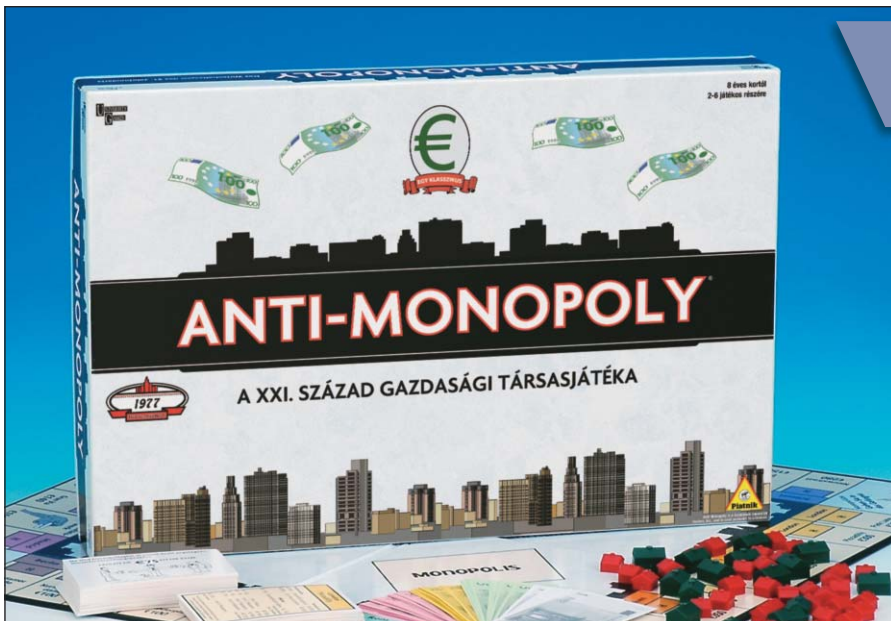
## A Hobbit

A hobbitok népéhez tartozó Bilbó Baggins tizenhárom törp társaságában felkerekedik, hogy visszaszerezze a törpök ősi tulajdonát, amelyet a Magányos Hegy föld alatti üregében Smaug, a sárkány őriz. Útjuk során különböző veszélyekkel kell szembenézniük. Törp szerepébe bújva csatlakozz a bátor csapathoz magad is!

**771897**

Vonalkód: 9001890771897



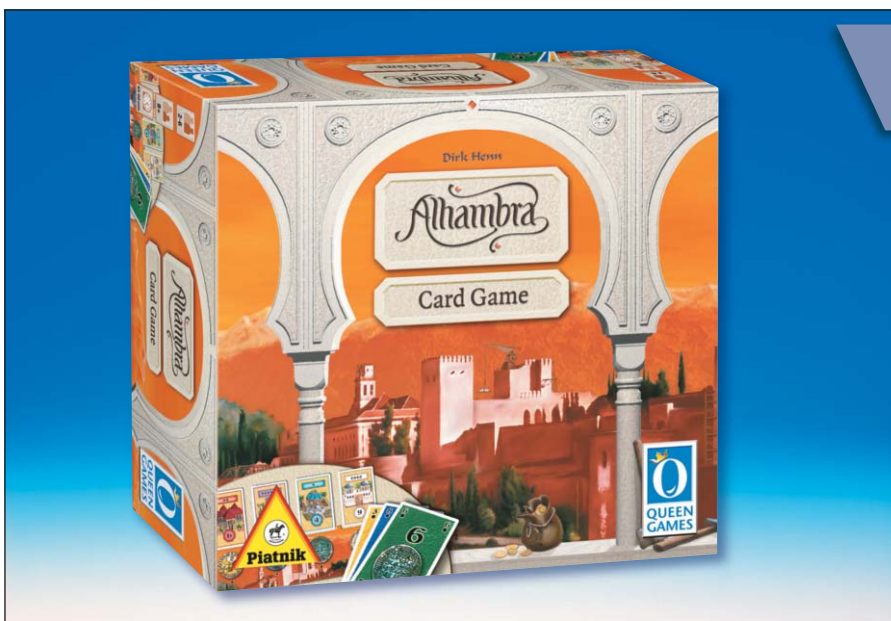


## Anti-Monopoly

Az Anti-Monopoly társasjátékban a küzdelem a monopóliumok tulajdonosai és a vállalkozók között zajlik. A játékosok célja, hogy minél nagyobb vagyona tegyenek szert és kiiktassák a konkurenciát. Az egyenlő esélyek érdekében külön szabályok érvényesek a monopóliumok tulajdonosaira és a vállalkozókra.

**763892**

Vonalkód: 9001890763892



## Alhambra Kártyajáték

A játékosok célja minél több azonos típusú épületlap gyűjtése. A játék folyamán többször értékelés következik és azok, akik épületlap típusonként a legtöbb azonos lappal rendelkeznek pontot kapnak. A játékot az a játékos nyeri, aki a játék végéig a legtöbb pontot gyűjti össze.

**682193**

Vonalkód: 9001890682193



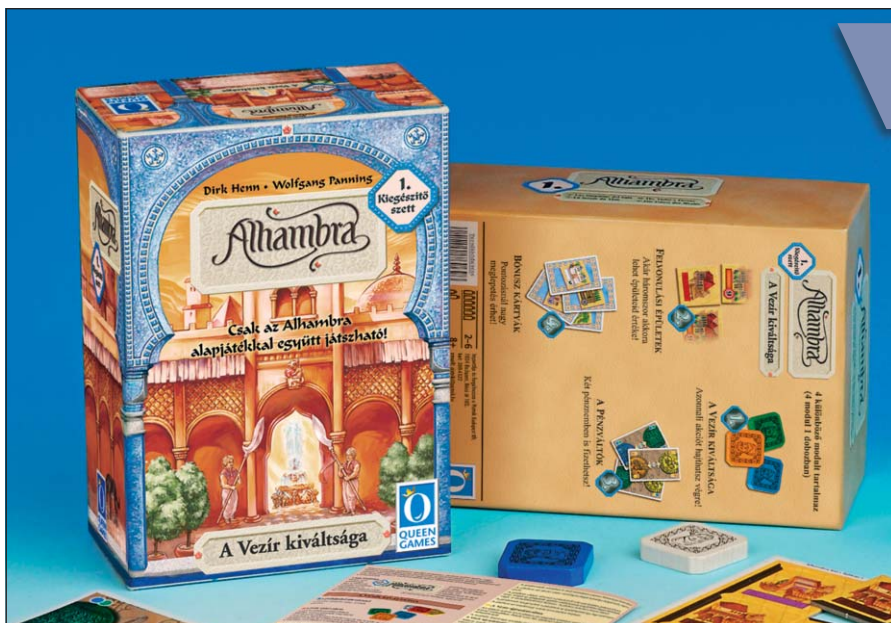
## Alhambra

Egy varázslatos stratégiai játék, melynek célja Alhambra megépítése. A játékos minden fordulóban dönthet: hogy pénzt vesz fel, vagy vásárol egyet a piacon kínált épületekből. A játékosok pontokat kapnak az Alhambrájukba beépített épületekért és városfalakért!

**766091**

Vonalkód: 9001890766091



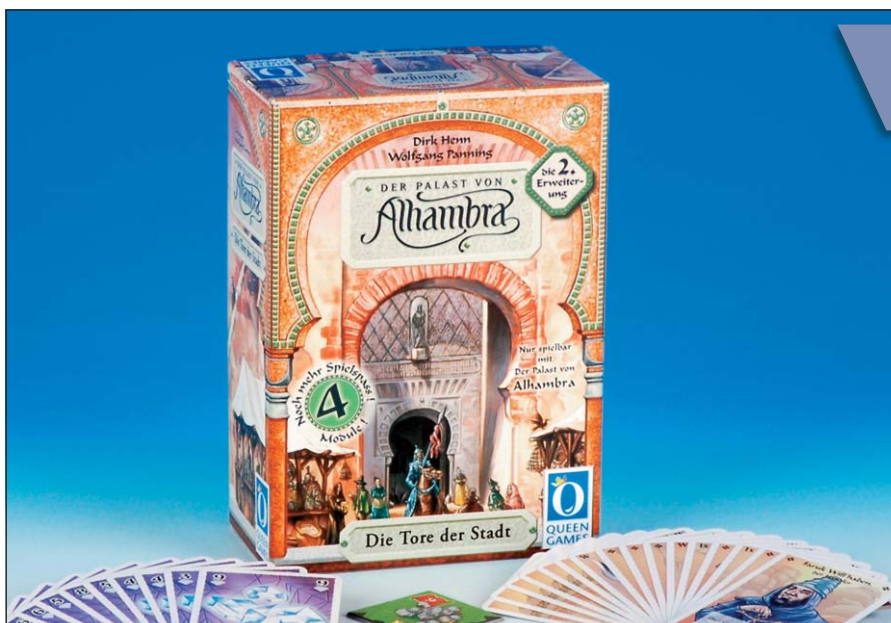


## Alhambra I. kiegészítés • A Vezír kiváltsága

Csak az Alhambra alapjátékkal együtt játszható új játékelemek! A Vezír kiváltsága: Azonnali akció! Felvonulási épületek: Háromszor akkora lehet épületeid értéke! Pénzváltó: Két pénznemben is fizethetsz! Bonusz kártyák: Pontozásnál nagy meglepetés érhet!

**769696**

Vonalkód: 9001890769696

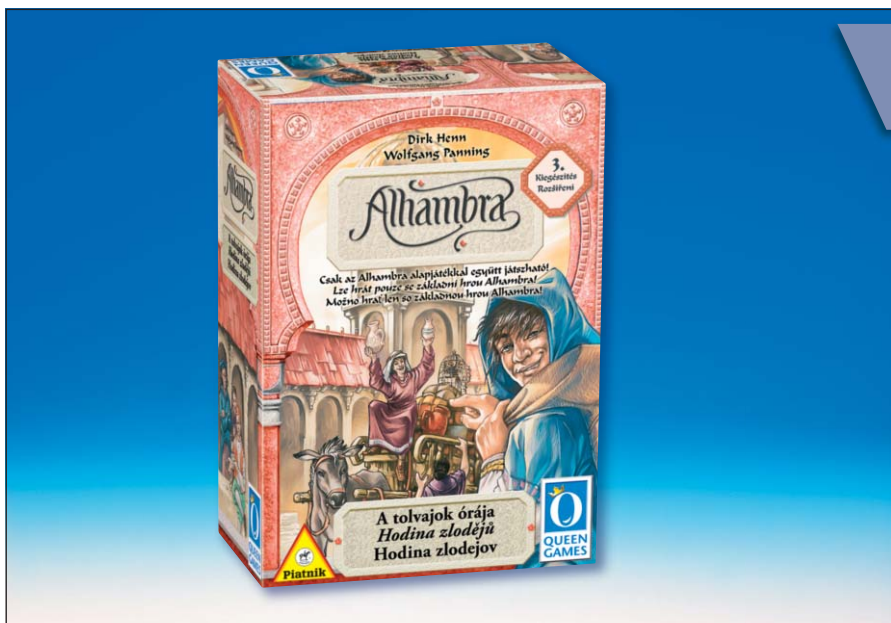


## Alhambra II. Kiegészítés • A város kapui

Csak az Alhambra alapjátékkal együtt játszható új játékelemek! A Városkapuk: Lehetővé teszik, hogy tiltott helyre illessz épületlapot. A Gyémántok: Új pénznem a játékban. Karakterkártyák: Különleges tulajdonságokat adnak. Tábormezők: Extra pontot hoznak.

**603147**

Vonalkód: 9001890603147



## Alhambra III. kiegészítés. A tolvajok órája

Csak az Alhambra alapjátékkal együtt játszható új játékelemek! A Tolvajok 12 kártya, amikkel a játékosok pénzkártyát lophatnak. A Pénzváltóval váltópénz kerül a játékba. A Repülő Kereskedőkel lakókat lehet beköltöztetni az Alhambrába. A Falakkal a játékosok lezárhatják a meglévő falon lévő lyukakat.

**682094**

Vonalkód: 9001890682094





## Fresco

A püspök a reneszánsz freskófestőit béreli fel a katedrális mennyezetén lévő freskó restaurálására. Ki tervezi meg olyan okosan a napját, hogy a játék végére neki legyen a legtöbb pontja? A "Fresco" egy hangulatos családi társasjáték, ami a csodálatos reneszánsz korszakba repít. Az alapjáték mellett 3 kiegészítő modul is tartalmaz. (A magyar játékszabály megalkotásában segítségünkre voltak: Dunda, X-ta és Artax.)

**772498**

Vonalkód: 9001890772498

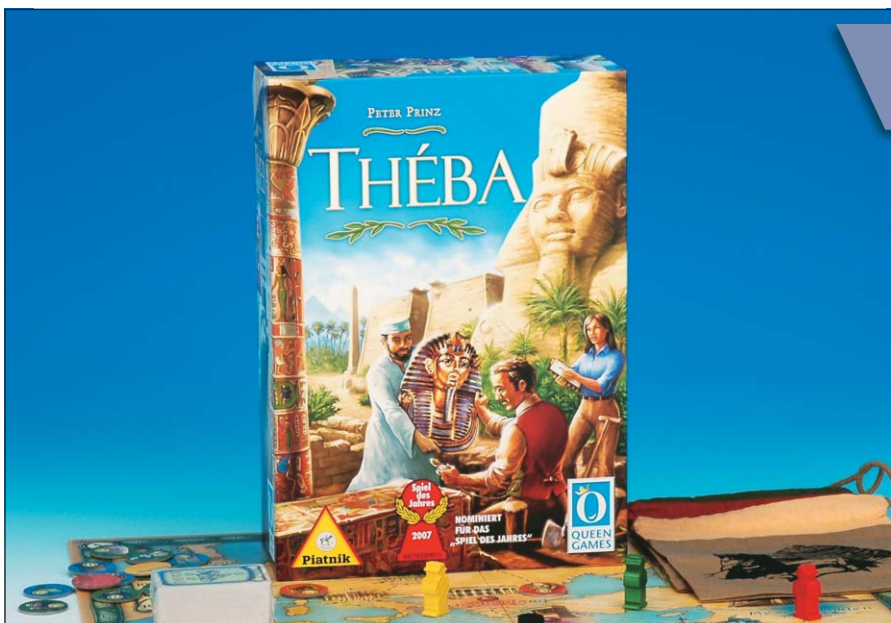


## Cable Car

Minden játékos a hozzá tartozó társaság Cable Car vágányhálózatát építi. Minden célállomásra becsatlakozott vágányvonalért pont jár. Kiegészítés: „A részvénytársaságok”: Részvényesként a játékosok részt vehetnek minden Cable Car vonal kiépítésében és részvényük arányában részesedést kapnak.

**681998**

Vonalkód: 9001890681998



## Théba

A játékosok bejárják Európát értékes leletek után kutatva. A régészeti expedícióhoz asszisztensekre, felszerelésre, közlekedési eszközökre lesz szükségük. A játékosok pontokat kapnak a megtalált leletekért. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot szerzi.

**763298**

Vonalkód: 9001890763298





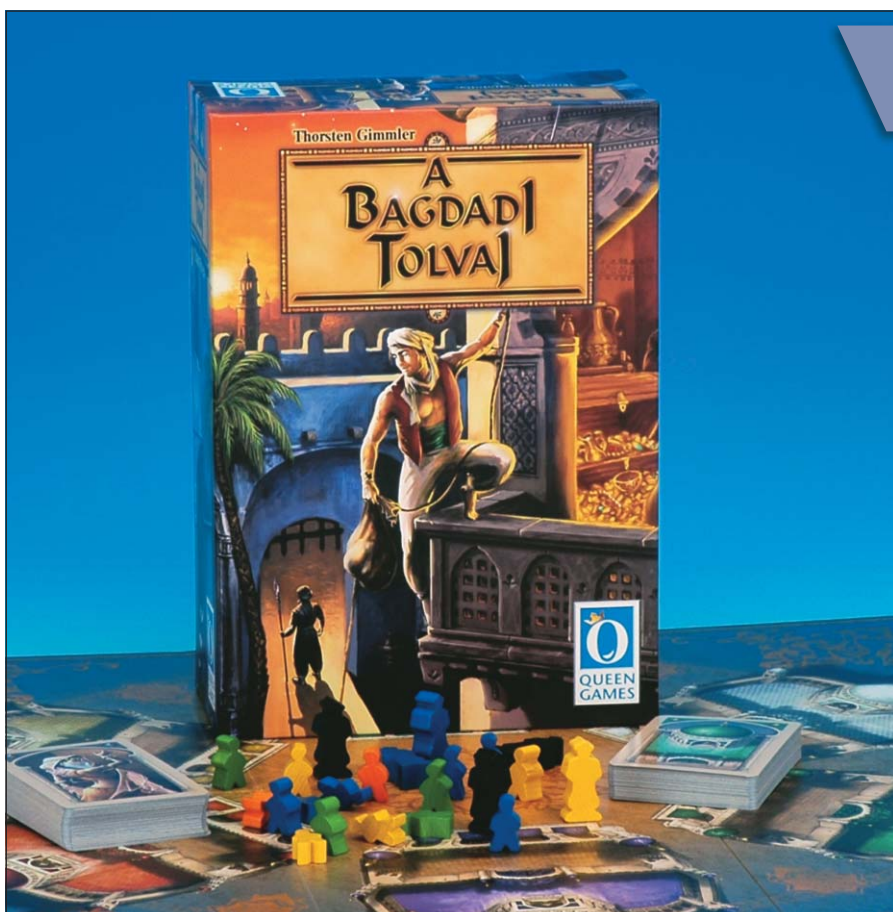


## Samarkand

Samarkand - az egyik legfontosabb város a Selyemút mentén, ahol gazdag kereskedőcsaládok utaznak karavánjaikkal. A játékosok a kereskedők szerepébe bújva beházasodnak a gazdag családokhoz. Majd átveszik az üzlet irányítását, virágzó kereskedelmi kapcsolatokat alakítanak ki és jövedelmező üzleteket kötnek. (A magyar játékszabály megalkotásában segítségünkre voltak: Dunda, X-ta és Artax.)

**772597**

Vonalkód: 9001890772597



## A bagdadi tolvaj

Bagdad városában a játékosok megpróbálják a kincseket a palotákból ellopni. A játékosok a tolvajokkal megpróbálnak bejutni a palotákba, az örökkel pedig megpróbálják megakadályozni a bejutást. Az a játékos, aki a legtöbb kincset gyűjti össze megnyeri a játékot.

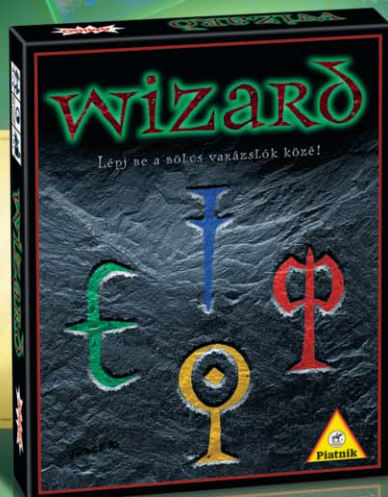
**604434**

Vonalkód: 4010350604434





# Kártyás társasjátékok

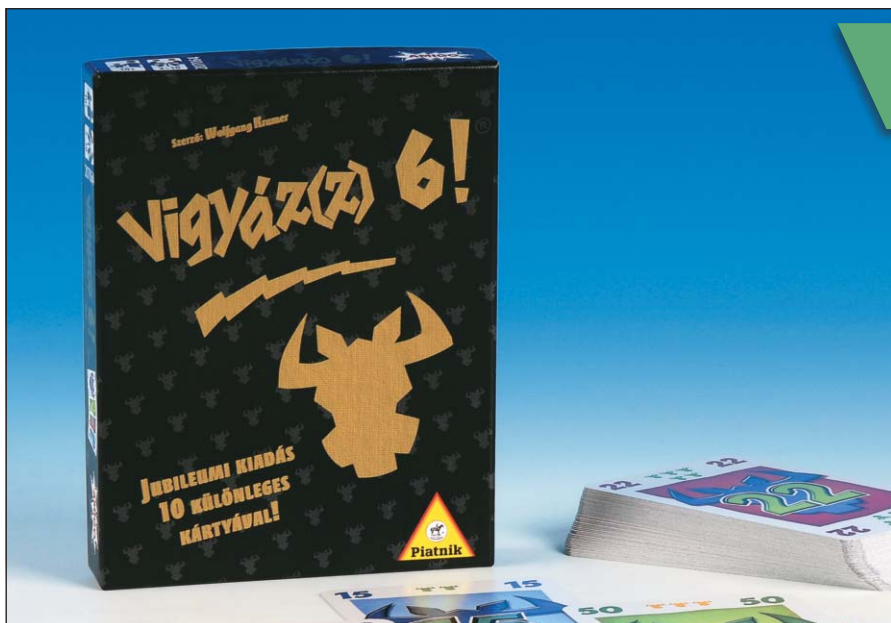


A kártyák legelterjedtebb típusai a francia és a magyar kártyák mellett egyre nagyobb teret hódítanak a **kártyás társasjátékok**. Ezeknek előnye, hogy kis méretük miatt mindenhová magunkkal vihetjük és teljes értékű társasjáték élménnyel ajándékozhatunk meg minket.

A **kártyás társasjátékok** skálája az **óvodás korosztály** számára kidolgozott oktató és készségfejlesztő játékoktól a  **felnőtteknek**  szóló stratégiai kártyajátékokig nagyon széles skálán mozog. Ezekkel a játékokkal a gyerekek megtanulhatják a számok felismerését, az **óra leolvasását**, a **szorzótáblát**, a nagyobbak pedig választhatnak, hogy **sárkányokat nevelnek**, **babbal kereskednek**, **aranyásók lesznek**, vagy a **Mordori ellenségek felé indulnak** egy szövetségben.

A gyerekek körében az egyik legnépszerűbb kártyajáték a **Solo**, ami egy makaó típusú játék! Nagyszerűsége egyszerűségében rejlik, színre – szín, vagy számra – szám és figyelj az akciókártyákra!

Bizonyos kártyajátékok versenyszerűen is játszhatóak. A **Wizard** kártyajátékból évente több helyszínen kerülnek megrendezésre **kártyaversenyek**. A versenyek győztesei részt vehetnek a **Piatnik** által megrendezésre kerülő **Wizard döntőn**. A Döntő első két helyezettje pedig kvalifikációt nyer a **nemzetközi Wizard bajnokságra**.



## Vigyáz(z)hat Jubileumi kiadás

ÚJ

Három játékvariációt és 10 extra kártyát tartalmaz! A játékosok a kapott lapokból körönként egyet lefordítva kitesznek, majd egyszerre megfordítják és a legkisebbtől kiindulva hozzáillesztik a sorokhoz. Aki a hatodik lapot illeszti egy sor végére, az a sor első öt lapját felveszi! Aki a játék végéig a legtöbb ökörfejes kártyát gyűjti, az elveszíti a játékot.

207064

Vonalkód: 4007396207064



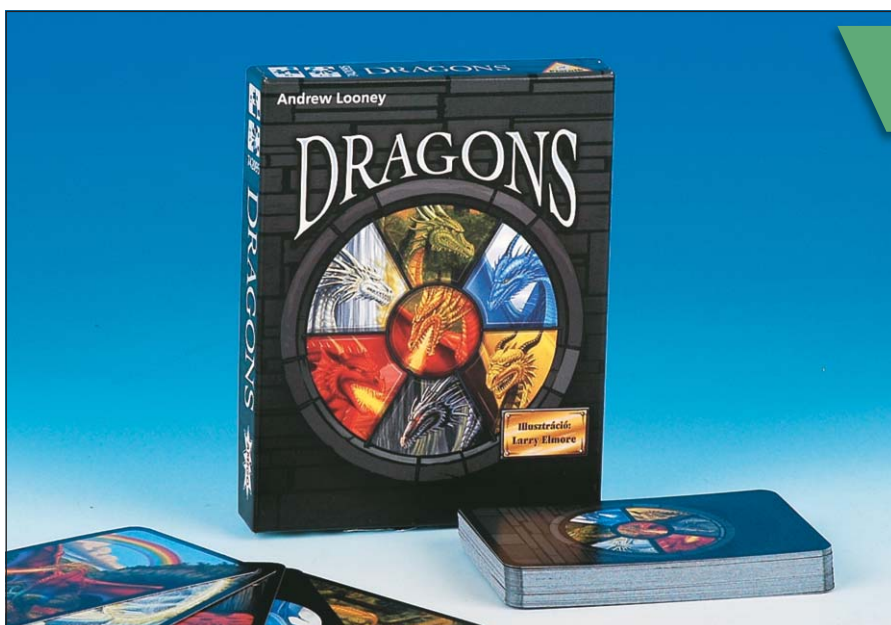
## Nézd csak!

ÚJ

Nézd csak, mi változott? Az egyik gyermek megfordítja az egyik lapot, míg játéktársai becsukják a szemüket. Amikor kinyitják, egyszerre kezdik keresni azt a lapot, amelyik átfordult. A kártyák elő- és hátoldalán majdnem teljesen egyforma kép van. Például ugyanolyan virág nyitva és csukva.

281910

Vonalkód: 4007396281910



## Dragons

A hét színes sárkány birodalmában nagy az izgalom! A versenyzők kihúzzák a titkos célkártyákból a színüket, és azt a feladatokat kapják, hogy hét sárkányt gyűjtsenek össze a színükben! Acélkártyákat azonban az akciókártyák egy pillanat alatt megváltoztatják! Vajon kinek sikerül elérni a célját, és egy vonalba állítani a színéhez tartozó sárkányokat?

742095

Vonalkód: 9001890742095



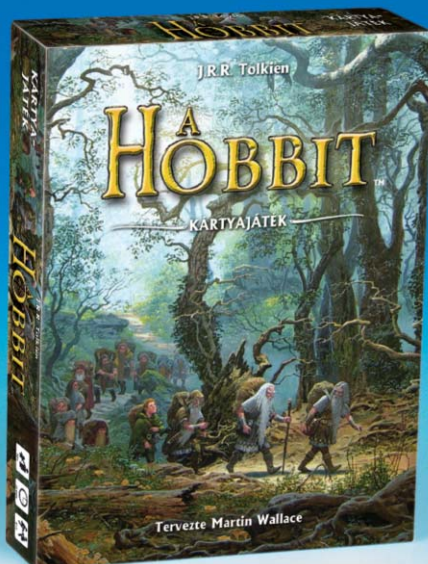


## A Gyűrűk Ura

A könyv ismert szereplői a „Társak” vállvetve harcolnak a Morodori „Ellenségek” ellen. A kártyákból összeállítjuk csapatainkat, majd harcba vezetjük őket! Egyre több Társ érkezik a csapat segítségére, de Sauron szeme éberrel figyel, és Mordori ellentámadással fenyeget. Aki a legtöbb és legveszélyesebb Ellenséget legyőzi, az a dicsőséges harcos lesz a játék nyertese!

**746499**

Vonalkód: 9001890746499

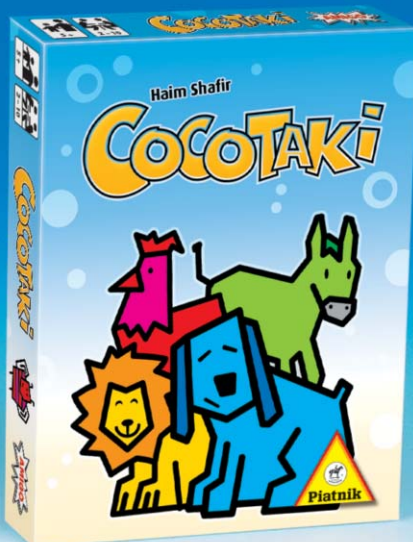


## A Hobbit

Ebben az ütősszerző játékban két csapat verseng egymással. A Jók harcolnak a Gonoszok ellen. Ha valaki megnyeri a kört, szétoszthatja a kártyákat a többi játékos között. A megfelelő kártyákkal károkat okozhatunk az ellenkező csapatnak, vagy erősíthetjük a sajátunkat.

**774690**

Vonalkód: 9001890774690



## Cocotaki

Ebben a lendületes játékban, sokkal színesebb a világ és telis-tele van vidám állatokkal! Minden kártyaletételnél utánózni kell az állat hangját. Aki ezt elfelejti, az büntetőkártyákat kap! Hacsak nem piros kártyát teszünk le, mert akkor bizony csendben kell maradni! Kivéve a vörös kakast, mert itt megint csak egészen mást kell csinálnunk, hát ilyen ez a Cocotaki játék. Aki elsőként leteszi az összes kártyáját, az nyer!

**747892**

Vonalkód: 9001890747892



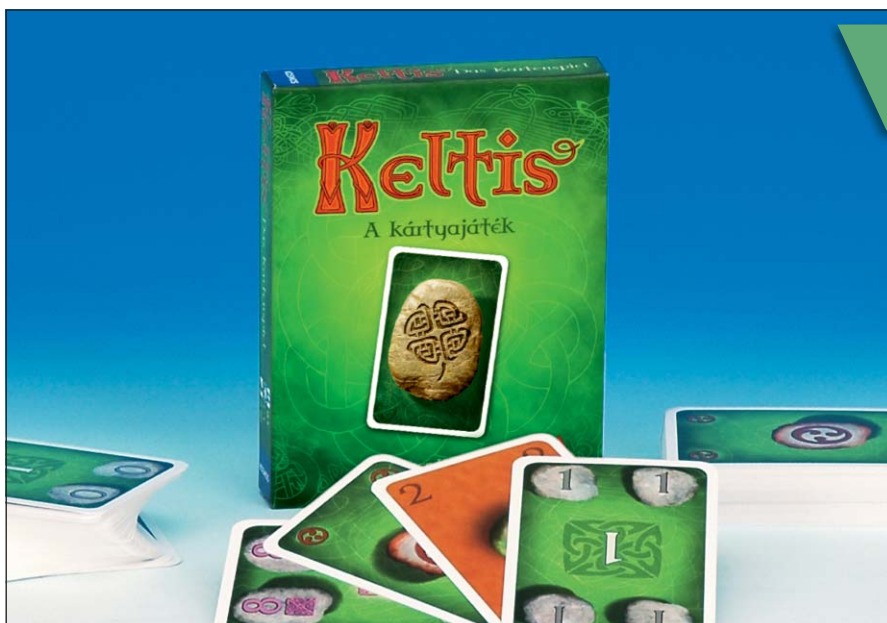


## Solo

Makaó típusú kártyajáték gyerekeknek és felnőtteknek! A játékosok célja a lehető leggyorsabban megszabadulni a lapoktól. A játékosok a kezeikben tartott lapokat egymás után játsszák ki. A lapok lerakását az akció kártyák nehezítik.

**738760**

Vonalkód: 4007396738760

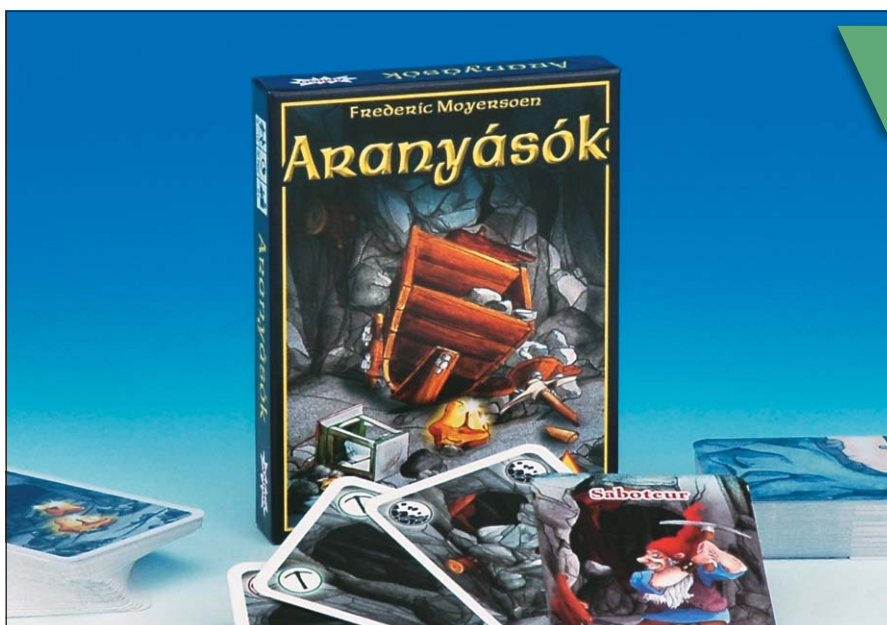


## Keltis

A játékosok szinkártyák kijátszásával megpróbálnak minél hosszabb színsorokat alkotni. Egy színsoron belül a lapoknak növekvő, vagy csökkenő sorrendben kell lenniük. Minél hosszabb egy színsor a játék végén, annál több pont jár érte. A játékot az a játékos nyeri, akinek a játék végén a legtöbb pontja gyűlik össze.

**763991**

Vonalkód: 9001890763991



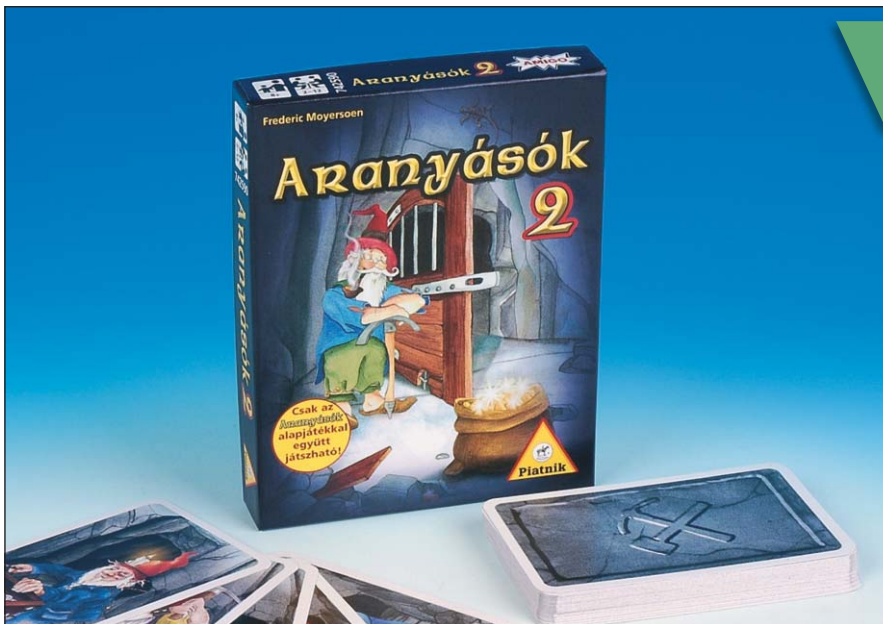
## Aranyásók

A játékosok lehetnek aranyásók, akik arany után kutatnak, vagy pedig szabotőrök, akik hátráltatják az aranyásókat. Csak akkor derül ki, hogy melyik játékos, melyik csapathoz tartozott, amikor az arany elosztásra kerül. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb aranyat gyűjtötte.

**742699**

Vonalkód: 9001890742699





## Aranyásók 2

Kiegészítés, csak az Aranyásók alapjátékkal együtt játszható! Az aranyásókra új szerepek (Főnök, Nyerészkedő, Geológus), a játékosokra új akció-és útkártyák várnak. Az aranyásók célja változatlanul az, hogy alagutat ássanak az aranyig. Az utakat helyenként ajtók zárják, a tárnákban pedig kristályok vannak eldugva. Végül az nyer, aki a legtöbb aranyat gyűjti.

**742590**

Vonalkód: 9001890742590

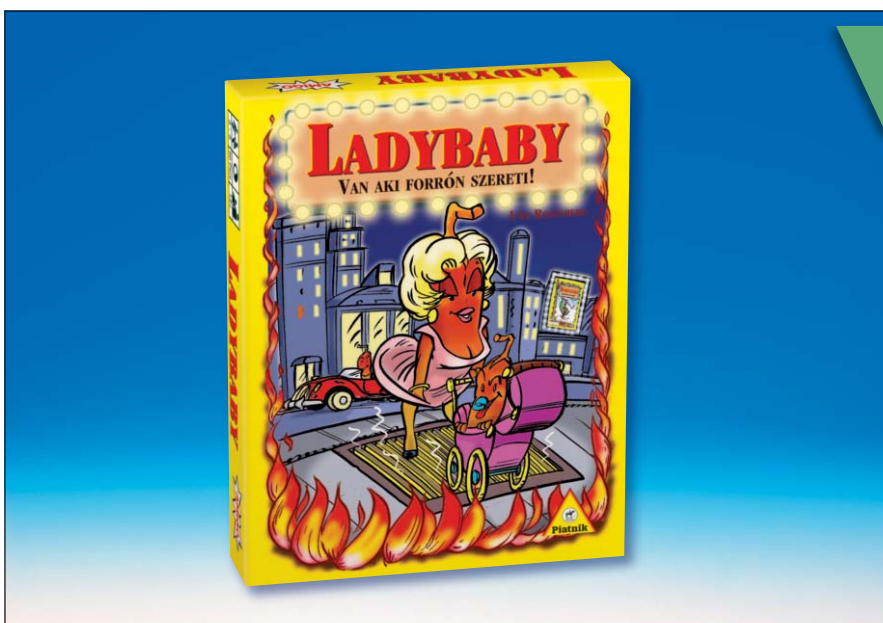


## Bohnanza

A játékosok a földjeiken babot termelnek, amit igyekeznek minél nagyobb haszonnal eladni. Sajnos sokszor áron alul kell eladni a termést. A játékosok célja, hogy minél több tallérhoz jussanak, a kereskedés folyamán!

**742194**

Vonalkód: 9001890742194



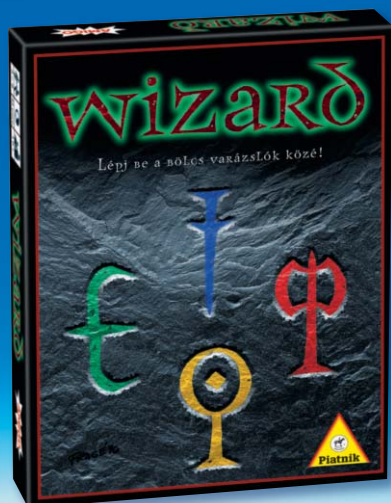
## Ladybaby

A Bohnanza alapjátéktól függetlenül játszható! A játékosok a földjeiken babot termelnek, amit minél nagyobb haszonnal el akarnak adni. Ha aratásakor lady babakártya van felül, több tallért ér a termés. A játékosok célja az, hogy minél több tallérhoz jussanak.

**743160**

Vonalkód: 9001890743160





## Wizard

Egy varázslatos kártyajáték, amiben a játékosoknak minden forduló előtt előre meg kell jósolniuk pontosan ütéseik számát. Ez nem is olyan egyszerű, ha valaki nem rendelkezik a jövőbelátás képességével! A helyes jóslatért pont jár. Az a játékos, aki a legtöbb pontot gyűjti, megnyeri a játékot.

**739491**

Vonalkód: 9001890739491

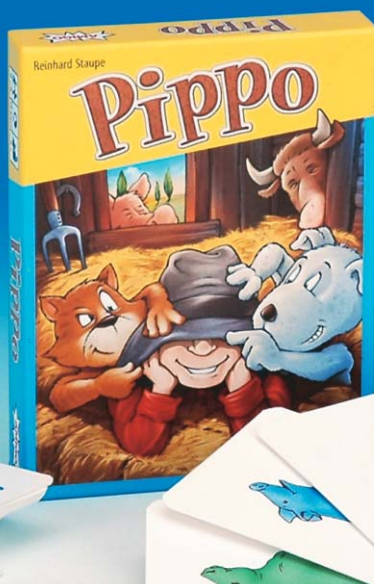


## Papa Maci

A játékosok felfordítanak egy feladat-kártyát. A kártya hátoldalán láthatóak azok a ruhadarabok, amelyek színe a medvebocson helyet cserél. A játékosoknak ki kell találniuk, hogyan nézhet ki a medvebocsa a „ruhák színének kicserélése után”.

**739293**

Vonalkód: 9001890739293



## Pippo

A játékosok középre tesznek egy kártyát, amin négy különböző fajtájú és színű állat van. Az ötödik, hiányzó állat, az előző négy állattól eltérő fajtájú és színű. Ezt az állatot kell megtalálni.

**743795**

Vonalkód: 9001890743795



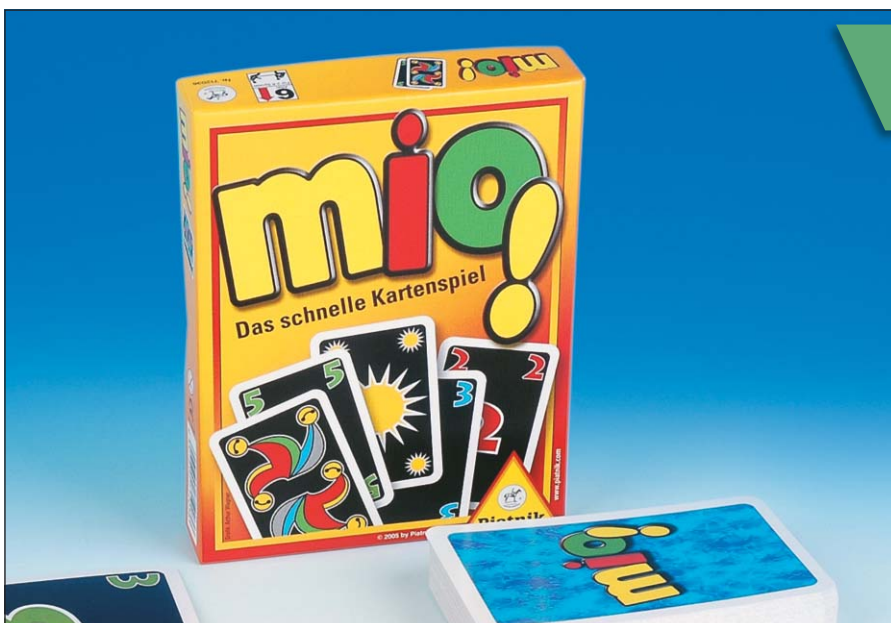


## Sólyomszem

A játékban lapokat kell egymás mellé illeszteni úgy, hogy két lap találkozásánál 4 szimbólum kerüljön egymás mellé. A 4 egymással határos szimbólum képének és színének különbözőnek kell lennie.

**741791**

Vonalkód: 9001890741791



## Mio

Egy gyorsan pergő, izgalmas kártyajáték. A játékosok célja a lehető leggyorsabban megszabadulni a lapoktól. A csillag és a joker akciókártyák fokozzák a feszültséget! Kinek sikerül elsőként az utolsó lapját kijátszani?

**712036**

Vonalkód: 9001890712036



## Mágus párbaj

A játékosok különböző erejű kártyalapjaikkal párbajoznak. A kezdő játékos kijátszik egy varázslapot, amit a játékosoknak le kell győzniük. Vigyázat, akinek kifogy a varázsereje, az büntetőpontokat kap! Akinek a játék végéig a legkevesebb pontja gyűlik össze az a játék győztese!

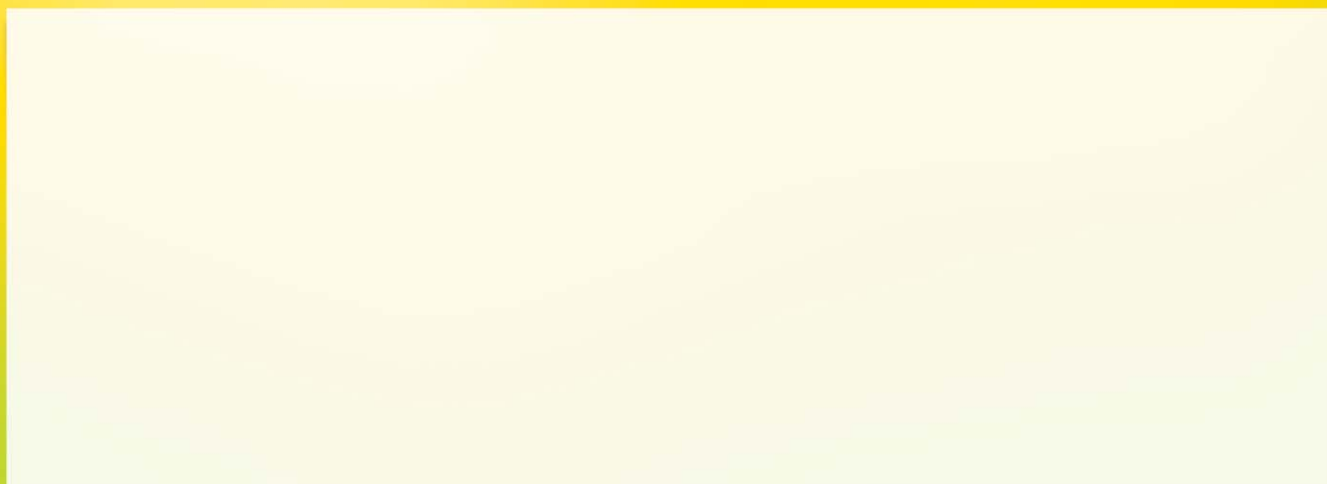
**745690**

Vonalkód: 9001890745690





# Társasjátékok gyerekeknek





## Raketofix

Egy vidám, szórakoztató játék a mozgás, a gondolkodás és a beszéd fejlesztésére! A Grimassimix játék lo-gopédusokból és fejlesztőpedagógusokból álló tervezőcsapata egy új játékot alkotott, a gyermekek beszéd-és mozgáskészségének fejlesztésére, ez a Raketofix.

**786143**

Vonalkód: 9001890786143

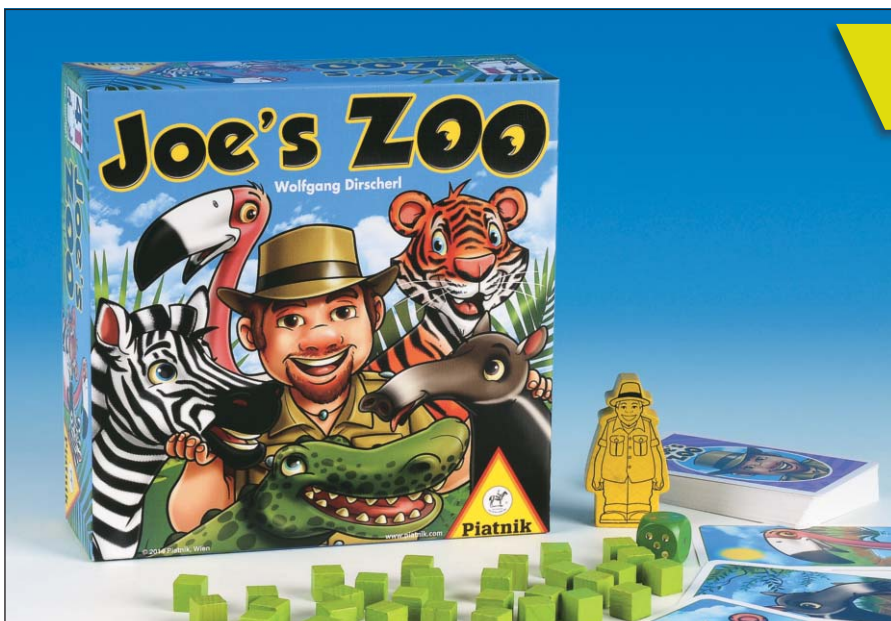


## Koboldbanda

A sötét barlang mélyén egy veszedelmes sárkány egy kincessel teli ládát őriz. A játékosok útra kelnek a bátor koboldokkal azért, hogy megszerezzék a kincset! A sárkány barlangjához vezető utat sűrű erdőn keresztül kell megtenni. Az erdőben meg kell találni 3 kulcsot azért, hogy ki tudják nyitni a kincses ládát! Közösen kell rátalálni a kincses ládához vezető útra, még mielőtt a sárkány odaér!

**207026**

Vonalkód: 4007396207026



## Joe's zoo

Vidám memóriajáték állatokkal. Az állatlapokból kialakítunk egy kört az asztalon. Az egyik lapra ráállítjuk Joe figurát. Dobunk a kockával, majd lépünk Joe-val a lapokon. Állateledel a jutalmunk, ha tudjuk azt, hogy milyen állat van az alsó oldalán annak a kártyának, amin Joe megállt. Az a játékos nyer, aki elsőként gyűjt össze hat különböző állateledelt.

**609091**

Vonalkód: 9001890609091





## Match' n' turn

ÚJ

Elosztjuk a képtáblákat. A képkártyák-ból 4 paklit alakítunk ki. Aki lát az egyik pakli tetején olyan képet, amelyik képe megegyezik a képtáblája képével, elveszi azt a lapot és képpel lefordítva ráteszi a képtáblájára. Ettől kezdve a lerakott képkártya hátán lévő kép látható. Így változnak minden kártya lehelyezésével a képek. Aki a legtöbb képkártyát gyűjti össze a játék végéig, az megnyeri a játékot.

**609299**

Vonalkód: 9001890609299



## A sárkányok völgye

ÚJ

A játékosok megpróbálják két varázspálca segítségével visszajuttatni a sárkánykölyköket a Sárkányok Völgyébe. Ahhoz, hogy a varázslat sikeres legyen, mindig két varázslótanoncnak együtt kell megpróbálnia egy sárkánykölyköt eljuttatni a toronytól a Sárkányok Völgyébe, mielőtt a zsémbes varázsló, Razandar eléri a mágustornyot. Ha Razandar úgy érkezik meg a mágustoronyba, hogy még mindig van ott sárkánykölyök, akkor mindannyian veszítettetek a

**689796**

Vonalkód: 9001890689796



## Family Farm

Egy vidám megfigyelőkészség és memóriafejlesztő játék - A Family Farm-on mindig történik valami. Az állatok elbújnak, a dolgok mindig másik helyen tűnnek fel. Aki villámgyorsan megtalálja tábláján a különböző dolgokat, az megnyeri a játékot.

**747441**

Vonalkód: 9001890747441





## Monte Banana

Egy vidám taktikai játék! A mászás igazán nem probléma a majmoknak, de ahhoz, hogy elsőként érjenek a hegycsúcsra, szerencsére és taktikus lépésekre is szükségük van! Aki ügyesen játssza ki kártyáit, az elsőként érhet a csúcsra és jutalmul banánkorongot kap.

**608698**

Vonalkód: 9001890608698

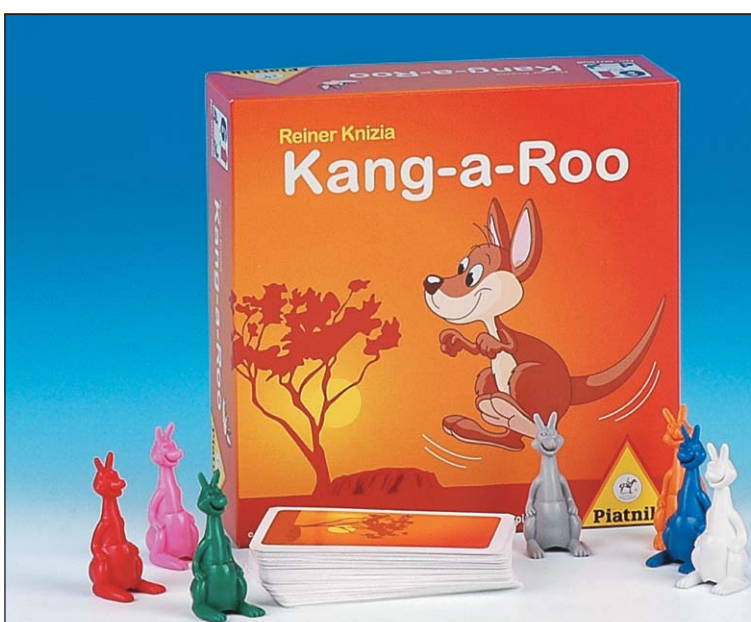


## Loopin Louie

Louie le akarja ütni a tyúkokat az ól tetejéről! Ha ügyes vagy és jó ütemben csapsz a karra, akkor az ellenfél tyúkjai felé terelheted Louie-t. Az nyer, akinek sikerül legalább egy tyúkot megmenntenie Louie repülőgépétől!

**786594**

Vonalkód: 9001890786594



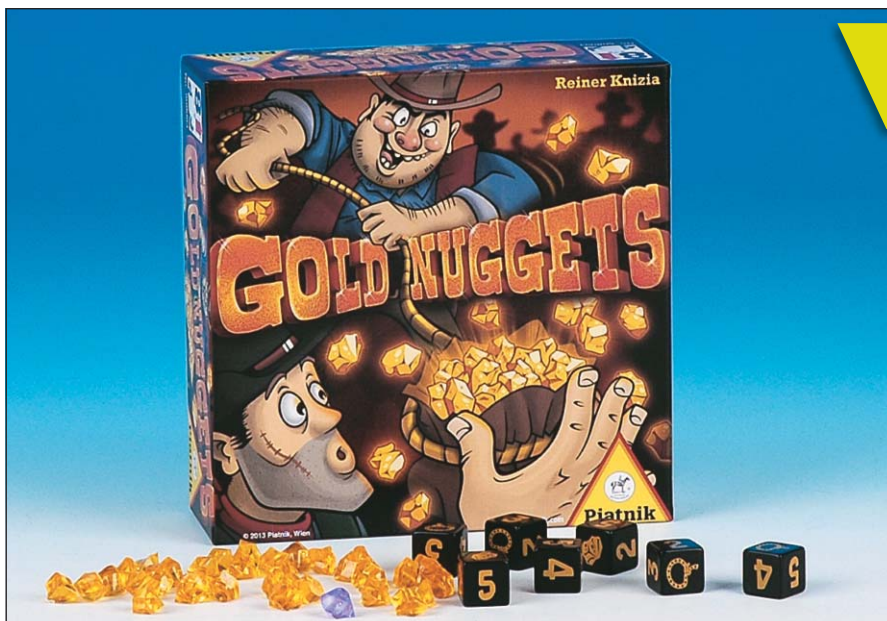
## KangaRoo

A kengurukat középre állítjuk, Gyűjtsd össze a vidáman ugrabugráló erszényeseket! Vigyázz! A játékosársak könnyen elhappolhatják előled a kengurudat, ha nincs nálad a megfelelő kártya! Te lehetsz a győztes, ha te gyűjtöd össze a legtöbb erszényest!

**607998**

Vonalkód: 9001890607998



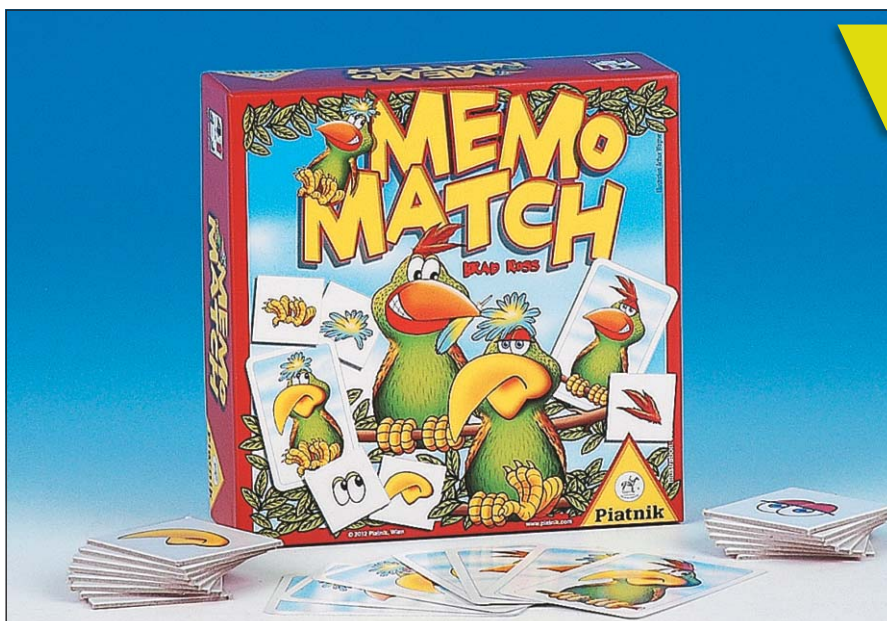


## Gold Nuggets

A játékosok az „Aranyosók” akik kockadobásaik ügyes kombinálásával aranyat szereznek, de vigyázniuk kell, mert az óvatlanoktól könnyen elcsenhetik az összegyűjtött aranyrögöket!

**608094**

Vonalkód: 9001890608094

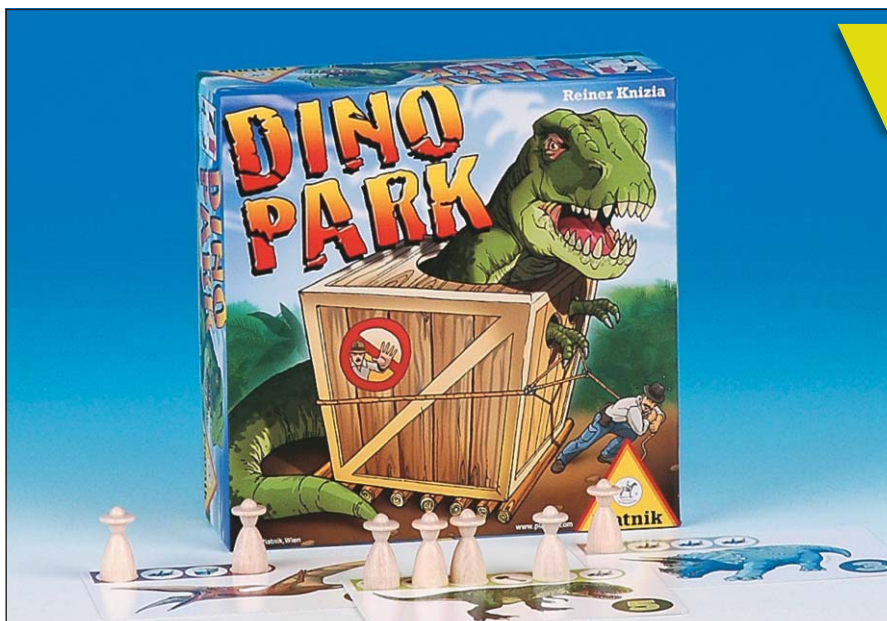


## Memo Match

Memóriafejlesztő játék. A gyerekek megfigyelik a madárkártyákat, majd megpróbálják megtalálni az odaillő részeket. Aki először fordít fel 4 lapkát a megfelelő haj, csőr szemek, és lábak képével, az megnyeri a kártyát.

**607790**

Vonalkód: 9001890607790



## Dinopark

A játékosok a kalandorok, akik be akarják fogni a dinoszauruszokat. Aki a megfelelő felszerelést dobja a kockákkal, az befoghatja a legértékesebb dinoszauruszt. Ő lesz a játék nyertese!

**608193**

Vonalkód: 9001890608193



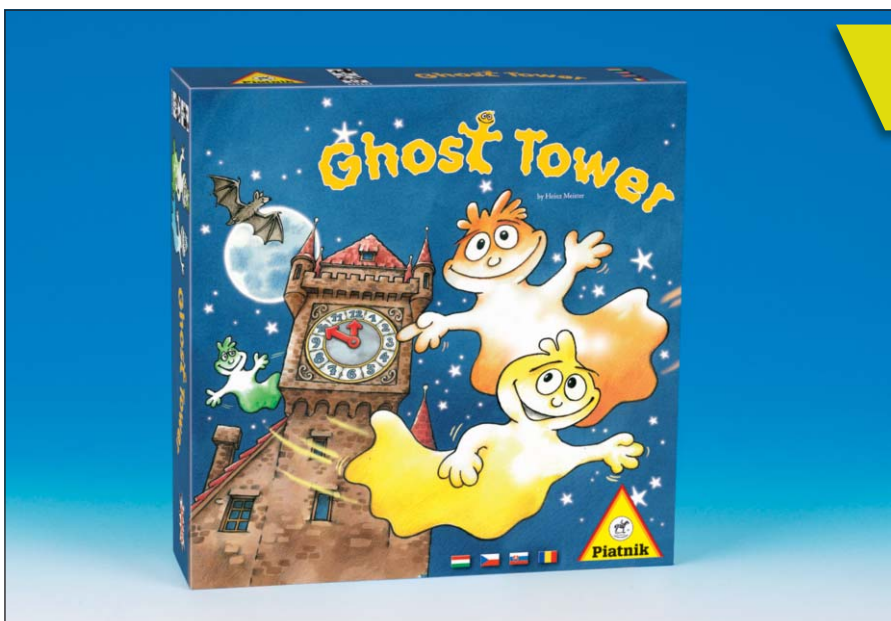


## QuadroColor

Egy gyors megfigyelőjáték – Három lapka, egy játéktábla - és már indulhat is a verseny! Amint valaki elsőként lehelyezi a lapkáit a tábla nekik megfelelő helyeire, már meg is nyeri a játékot.

**748295**

Vonalkód: 9001890748295



## Ghost Tower

A kis szellemek minden éjjel 10-kor kiszöknek a szobájukból. Kapjátok el és még éjfél előtt küldjétek őket ágyba. Együtt biztosan sikerülni fog, segítetek egymásnak! Ha sikerül a minden szellemcsemetét ágyba küldeni, mielőtt az óra éjfél üt, akkor mindannyian nyertetek!

**696893**

Vonalkód: 9001890696893



## Speed Cups

Magunkhoz veszünk 5 színes poharat. Felcsapunk egy feladatkárttyát, majd mindenki megpróbálja olyan gyorsan megoldani a feladatot, amilyen gyorsan csak tudja. Akkor kell a csengőre csapni, ha helyes sorrendben állnak a poharak! Ügyesnek, jó megfigyelőnek és gyorsnak kell lenni!

**206890**

Vonalkód: 4007396206890





## Mucsacsi

Egy vidám memóriajáték, amiben három csacsi útra kel Mexikóban, hogy minél több taccost gyűjtsön. A játékosoknak meg kell jegyezniük, hogy melyik csacsi milyen színű taccosból evett a legtöbbet. Aki ügyesen tippel, az sok taccost nyerhet.

**762499**

Vonalkód: 9001890762499



## NEMO

A kaland folytatódik Nemo, Pizsi, Szenilla és Búb felkerekednek, hogy meglátogassák Szotyit a kis tengeri teknőst, aki a Golf-áramlattal továbbbűszott. Meg akarják tudni tőle, hogy: Hány évig él egy tengeri teknős? Merülj el a tenger világába és legyél része egy kalandokkal teli utazásnak!

**736148**

Vonalkód: 9001890736148



## Angry Birds Ki nevet a végén?

Ki nevet a végén játék a jól ismert és kedvelt Angry Birds játék szereplőivel. A Mérgező Madarak új képességekkel megerősödve erednek újra a tojások nyomába!

**406237**

Vonalkód: 6416739406237





## Hercegnők Ki nevet a végén?

A Hercegnők Ki nevet a végén? társasjátékot a Disney mesékből megismert hercegnők díszítik. A játékosok célja változatlanul az, hogy célba juttassák bábuikat. Akinek a figurái elsőként érnek célba, megnyeri a játékot.

**763595**

Vonalkód: 9001890763595



## Micimackó Ki nevet a végén?

Micimackó Ki nevet a végén? társasjátékban a játékosoknak a célba kell juttatniuk bábuikat. Dobnak a dobókockával és annyi mezőt lépnek előre a játéktáblán, amennyit dobtak, de taktikázni is kell, mert a játékban lehetőség van egymás bábuinak kiütésére.

**766398**

Vonalkód: 9001890766398



## Hófehérke Ki nevet a végén?

Klasszikus Ki nevet a végén? játék a csodálatos Disney mesefilm, a „Hófehérke és a hét törpe” szereplőivel. A gazdagon illusztrált játéktáblán Hófehérke és a törpék hívják a gyerekeket egy varázslatos játékra.

**735592**

Vonalkód: 9001890735592







## Baobab

A cél, hogy kártyáinkat úgy helyezzük el a „baobab” fán, hogy egy kártya se essen le, mert az nyer, akinek elfogynak a lapjai. Mindenki kap 3 lapot és a lapon lévő állat képe szerint kell a lapot a fára tenni, dobni, dugni. Ügyességi játék!

**607394**

Vonalkód: 9001890607394

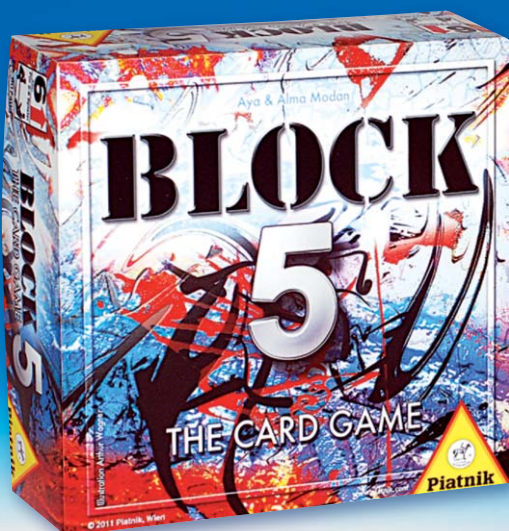


## Mixfix

A cél, hogy kártyáinkat a leggyorsabban tegyük le, mert az nyer, akinek elfogynak a lapjai. Mindenki kap 6 lapot, majd dobunk a képes kockákkal. A dobás eredményét összehasonlítjuk a lapjainkkal. Akinél van olyan lap amin a kidobott képek vannak, az gyorsan leteszi azt.

**607592**

Vonalkód: 9001890607592



## Block 5

A játékosok célja, elsőként letenni kezükből az összes lapot. Mindenki kap 8 lapot, amiből 5-ös lapkombinációt kell letenni. Az 5. 5-ös kombináció lezár egy blokkot. Új blokk bármilyen lappal kezdhető és abba a blokkba csak a kezdőlap értékét kiadó kombinációt lehet tenni.

**607493**

Vonalkód: 9001890607493





## My Beautiful Pony

Csodálatos színes pónik várják, hogy az istállóba tereld őket. Két kocka mutatja meg, hogy melyik pónit veheted magadhoz. Ha a póni már valakinek az istállójában áll, akkor értékes patkó a jutalom. Aki a legtöbb pónit tudja az istállójába terelni, megnyeri a játékot!

**607196**

Vonalkód: 9001890607196

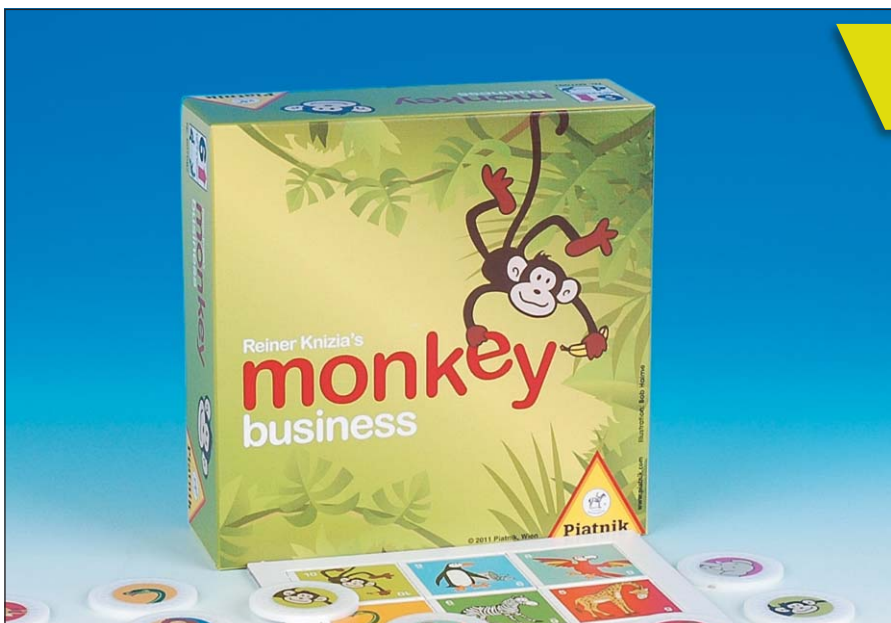


## Elephant Memo

Az elefánt-bébik elbújtak a porondok alá és arra várnak, hogy megtalálják őket! Aki a legtöbb elefánt-bébit találja meg, az megnyeri a játékot! A soron lévő játékos dob a színekockával. Ezek után felemeli az egyik porondot. Ha ügyes volt, akkor az alatta elbújt elefánt-bébi színe megegyezik azzal a színnel, amit dobott. Ebben az esetben megtarthatja az elefánt-bébit.

**602092**

Vonalkód: 900189602092



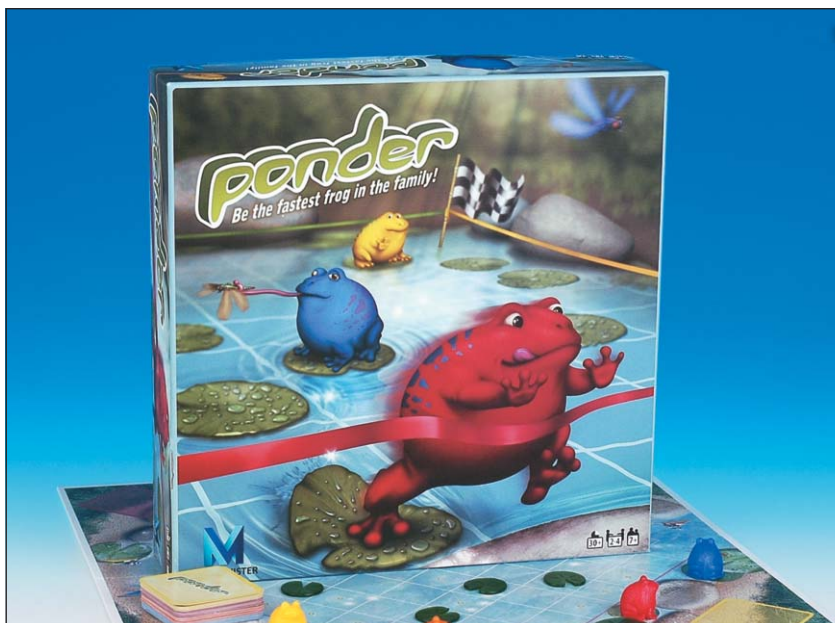
## Monkey Business

A soron lévő játékos húz egy korongot a vászonzsákból és leteszi maga elé, majd eldönti, hogy akar-e még egy korongot húzni. Ha olyan állatot húz ki, amilyen már van előtte, akkor vissza kell tennie az összes korongját a zsákba. Aki a legtöbb állatot gyűjti össze, az megnyeri a játékot.

**607097**

Vonalkód: 9001890607097





## Ponder

A játékosok célja, békáikkal elsőként átugrani a tó túlsópartjára. De a békák nem túl fittek, ezért tavirózsalevelekből utakat kell kiépíteniük a tó felszínén. Az átkelés közben azonban csak olyan irányban ugrálhatnak a békák, amilyen irányt a lépéskártyák megengednek.

**682896**

Vonalkód: 9001890682896



## Pigolino

A gyerekeknek minden színből 4 kismalacot kell gyűjteniük. Dobnak a kockákkal, az első kocka megmutatja, hogy milyen színű kismalacot, a második pedig megmutatja, hogy hány darab kismalacot lehet gyűjteni. De óvakodni kell a farkastól, ha a harmadik kockán ő látható, elszaladnak a kismalacok.

**720192**

Vonalkód: 9001890720192



## Teknő Csenő

A gyerekek felcserélik a teknősök páncélját, majd megpróbálnak olyan lapot találni, amin a teknős és a páncél színe megegyezik az egyik, teknős és páncél színeivel. Akinek ez sikerül, megtarthatja a lapot. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjtötte.

**735295**

Vonalkód: 9001890735295





## Bingo Bongo

A Disney mesékből megismert állatok képei díszítik a memóriakártyákat és bingo-táblákat. Vajon kinek sikerül a bingo-tábláján három egymással szomszédos állat képét letakarni? Ügyesen fordítsd fel a memóriakártyákat, mert ha sikerült párt találnod, akkor letakarhatod egy állat képét a bingo-táblán.

**734694**

Vonalkód: 9001890734694



## Monstermania

A kicsi szörnyecskék szeretnének összekapcsolódva egy nagy csoportot alkotni, és a gyerekek segítenek nekik ebben. De figyelni kell ám, mert a szörnyecskék csak akkor tudják megfogni egymás kezét, ha a kezeik színei megegyeznek. Vajon kinek sikerül elsőként beillesztenie az utolsó kis szörnyecskéjét a csoportba?

**600692**

Vonalkód: 9001890600692



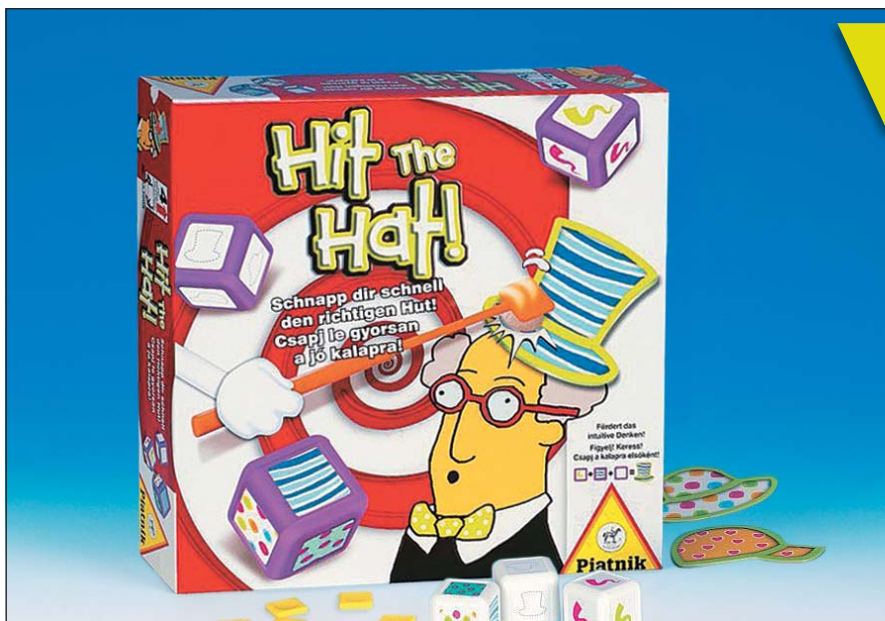
## Biotrio

A játéktábla 24 mezőjére úgy kell a gyümölcsöket letenni, hogy vízszintesen, függőlegesen, vagy átlósan „Bio-Trio” alakuljon ki. Egy Bio-Trio állhat három ugyanolyan fajta gyümölcsből, vagy három ugyanolyan színű gyümölcsből, vagy három ugyanolyan formából. Akinek sikerül Bio-Triót letennie, korong a jutalma!

**704840**

Vonalkód: 9001890704840





## Hit the Hat

A Hit The Hat egy izgalmas családi játék, amihez jó megfigyelőkészségre, gyorsaságra, jó reflexekre van szükség. Fejleszti az összehasonlítási készséget és a kéz koordinációt! A játékosok mindhárom kockával egyszerre dobznak. A kockákkal kidobott eredmény megmutatja, hogy melyik kalapra kell egymást megelőzve lecsapni. Az a játékos, aki elsőként csap le a kalapra, jutalmul 1 korongot kap.

**653995**

Vonalkód: 9001890653995

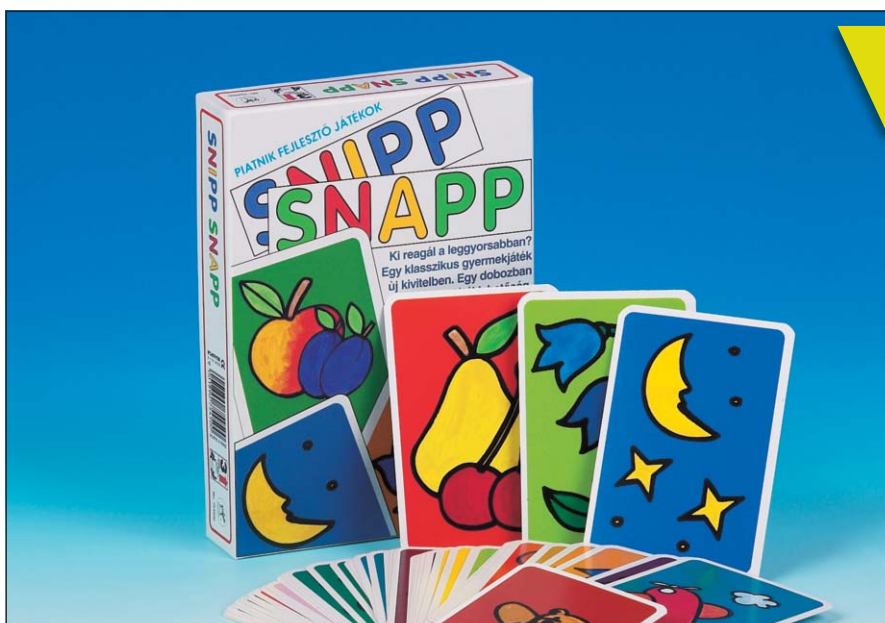


## Passt számok

A játékosok összekeverve az asztalra terítik a játéklapokat. A feladat, az asztalon lévő játéklapokat párosával összegyűjteni úgy, hogy a két lap összege 7 legyen.

**759161**

Vonalkód: 9001890759161



## Snipp Snapp

A kártyákon látható képekről egy mesét kell kitalálni és elmondani. A játék fejleszti a gyermekek kifejező-képességét, a szülők pedig megismerhetik a gyermekek fantáziavilágát.

**754500**

Vonalkód: 9001890754500



## Cars Képes történetek



A képi összefüggések felismerésével játékosan fejlődik megfigyelő- és logikai készsége. Ha gyermeke helyes sorrendbe teszi a képes kártyákat, vidám történetek elevenednek meg a szeme előtt.

640171  
Vonalkód: 8005125640171



## Cars Szavak



Ez a fejlesztési céllal készült játék gyermekeit az egyszerű és összetett szavakkal, valamint a szavak egyes- és többes számával ismerteti meg.

640188  
Vonalkód: 8005125640188



# Oktató és készségfejlesztő játékok



Az óvodáskorú gyerekeknek egyre több problémájuk van az ajakmozgásokkal, a nyelvi kifejezőképességgel, ami előfeltétele az iskolai beválásnak. A gyerekek egyre többet ülnek a **tévé vagy a számítógép** előtt, melyek csak passzív befogadást igényelnek. Ezek a beszédet, vagy a kommunikációs készséget **nem fejlesztik**. Sokszor a játék is monitoron zajlik.

A Piatnik kínálatában megtalálható **Grimassimix** társasjátékot osztrák logopédusok fejlesztették ki az igényes, gyermekekre odafigyelő szülőknek azért, hogy játszva, fejlesszék és tanítsák gyermekük **artikulációs mozgásügyességét**, ami a beszédre való képesség alapfeltétele. A tisztán artikulált folyékony beszédhez elengedhetetlen a jó szájmozgás. A Grimassimix játékos formában vezet rá a gyerekeket a különböző arc és szájmok mozgására, a mozgás megtervezésére, alkalmazására és felismerésére.

**A játék hihetetlen szórakozást nyújt kicsiknek és nagyoknak egyaránt, de különösen ajánljuk olyan gyerekeknek, akik:**

**egyes hangokat nem tudnak tisztán kiejteni**

**gyenge száj és/vagy nyelvizomzatuk van**

**logopédiai foglalkozásokra, kezelésekre járnak.**

A játék nagyon egyszerű: **Húzzunk egy kártyát**, amire egy kedves grimaszoló gyermekarcot rajzoltak. **Ezt a grimaszt kell nekünk megmutatni** a játéktársainknak, akik megpróbálják az általunk mutatott grimasz képét egymást megelőzve, minél gyorsabban **megtalálni a játéktáblán**.

Az általunk mutatott grimaszt egy tükör segítségével ellenőrizzük! Egyezik-e a kártyán láthatóval?

Ez különösen nagy segítséget nyújt olyan gyerekeknek, akik az arcmozgásukat nem jól érzékelik.

A játékban résztvevő gyermekek számától és korától függően eltérő ne-

**A Grimassimix** játszásakor észrevétlenül segítjük a gyermekünk beszédszervi állapotának javulását. Az artikulációhoz szükséges **izmok erősítésével és mozgáskoordinációjának** finom összehangolásával. Miközben a gyermek saját arckifejezésének beállításával próbálkozik, észrevétlenül **fejlődik figyelmé és beszédszervi ügyessége**. Mindemmellett a megfelelő kép minél gyorsabb felismerése és kiválasztása **fejleszti a gyermek figyelmét, megfigyelőképességét**.



## Grimassimix

Egy vidám készségfejlesztő társasjáték. A Grimaasimix bohóciskolában vidám órákat töltenek a gyerekek. Ebben az iskolában nem az írás, olvasás, vagy a számolás a fő tantárgy, hanem a grimaszvágás. Itt tanulnak a legjobb nyelvforgató és arcmozgató akrobaták. De nagyon kell ám figyelni, mert csak a legjobb grimaszvágókból lehet profi bohóc!

**783043**

Vonalkód: 9001890783043

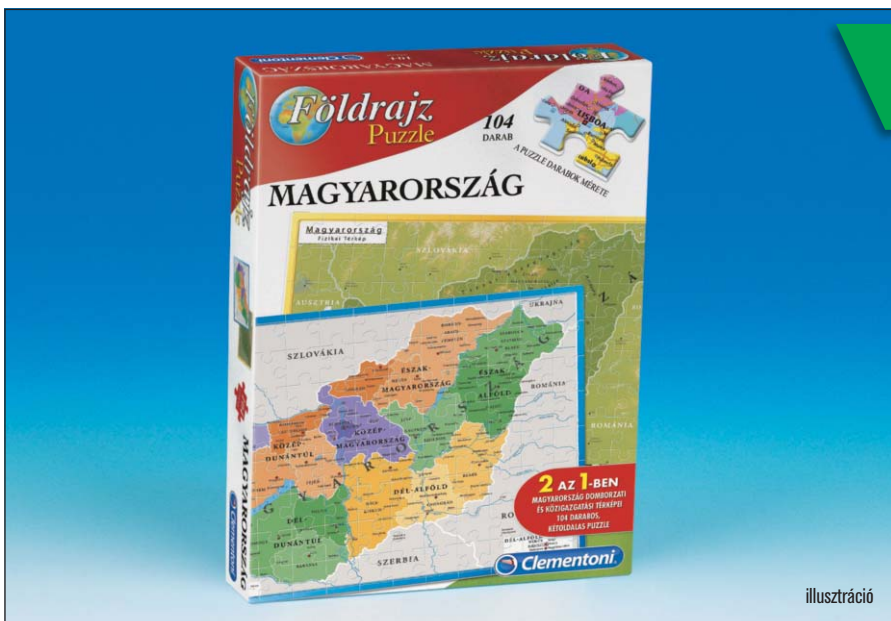


## Biztonságosan az úton

Egy vidám játék amivel a gyerekek megismerhetik a közlekedési és utazási szabályokat, a jelzőtáblákat és azokat a váratlan eseményeket, amik a közlekedés során előfordulhatnak. Ez a játék segíti a gyerekeket az önálló közlekedéshez vezető úton.

**640270**

Vonalkód: 8005125640270



## GEO Puzzle

Ezzel a Földrajz puzzleval a gyerekek játszva ismerhetik meg Magyarország domborzatát, vízrajzát és az országunkat körülvevő szomszédos országokat. A puzzle kirakása során megtanulhatják Magyarország megyéinek elhelyezkedését a régiókban a megyei jogú városok, megyeszékhelyek és városok helyét.

**640379**

Vonalkód: 8005125640379



illusztráció





## Quizzy Doc Mc Stuffins Quizzy

ÚJ

A gyerekek 24 képes feladatlapon számos vidám feladatot oldhatnak meg, amelynek elvégzése során fejleszthetik logikai készségüket és megtanulhatják összehasonlítani a geometriai formákat, megismerhetik a rész- és egész fogalmát, valamint különböző számításokat végezhetnek.

604227

Vonalkód: 8005125604227



## Sapientino English

ÚJ

A Sapientino English játékos formában nyújt segítséget gyermekeknek az angol nyelv megismerésében és gyakorlásában. A játék különböző témakörökre vonatkozó szókincs el-sajátítására irányul továbbá a színes, gazdagon illusztrált feladatkártyák segítségével a gyermekek megtanulhatják első angol mondataikat.

640263

Vonalkód: 8005125640263



illusztráció



## Interaktív kvíz Jake

ÚJ

Vidám készségfejlesztő játék, 12 képes feladatlapon számos vidám feladatot kínál, amelyek elvégzése során a gyerekek megismerhetik a számok alakját, fejleszthetik logikai készségüket és megtanulhatják összehasonlítani a geometriai formákat. Jake izgalmas világának illusztrációi serkentik a gyermekek fantáziáját és szórakoztatóbbá teszik a tanulást.

640256

Vonalkód: 8005125640256





## Sudoku my first

A Sudoku My first játékkal már óvodás korú gyerekek is játszhatnak. A rejtvények és a játéklapok színes ábrái lehetővé teszik, hogy azok a gyerekek is játszanak, akik még nem ismerik a számokat.

**686092**

Vonalkód: 9001890686092



## Club 2%

84 rejtvény, ami fejleszti a logikai készséget! Az emberiség 2%-a tud megoldani ilyen típusú rejtvényeket. Egy sor ház van előtted. Minden házban másik lakó lakik, néhány lakónak még háziállata is van. A kérdés az, hogy: Ki melyik házban lakik? A Club 2% játékkal fejlesztheted logikus gondolkodásod!

**653896**

Vonalkód: 9001890653896



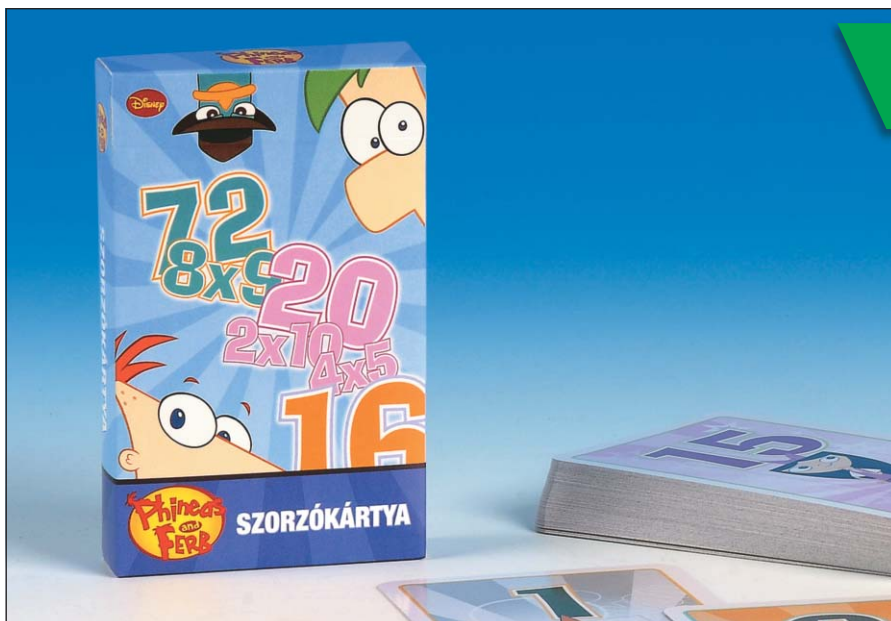
## Tudnak-e repülni a malacok?

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!

**772993**

Vonalkód: 9001890772993





## Phineas & Ferb Szorzókártya

Az alapvető matematikai műveletek játékos megtanulásában Phineas & Ferb segítenek a gyerekeknek. A kártyával a gyerekek játszva megtanulhatják és gyakorolhatják a szorzást.

**160318**

Vonalkód: 9001890160318



## Ki állította át az órát?

A játékosok eltérő időpontokat mutató kártyákat húznak egymás kezéből, majd ezeket időrendbe leteszik maguk elé. De vigyázat, mert pórul jár az, aki Szellemkártyát húz, mert az sehogy sem illik a sorba.

**743269**

Vonalkód: 9001890743269



## Sapientino Planes

A Sapientino Planes különböző nehézségű feladatkártyákkal kiválóan elősegíti az iskolás kor előtt álló gyermekek készségeinek speciális fejlesztését. A 12 gazdagon illusztrált feladatlap számos vidám feladatot kínál, amelynek elvégzése során gyermek megismerheti a számok alakját, fejlesztheti logikai készségét és megtanulhatja összehasonlítani a geometriai formákat.

**640362**

Vonalkód: 8005125640362





## Sapientino Enciklopédia

Több mint 500 feladatot tartalmaz a tudomány különböző területeiről. A gyerekek a természet, földrajz, kultúra és technika témakörökben játékosan gyarapíthatják meglévő ismereteiket.

**640041**

Vonalkód: 8005125640041



## Sapientino Földrajz

A Sapientino Földrajz játékban 24 játékos feladatsor van, amelyek elvégzése során a gyermekek részletebben megismerhetik az egyes földrészek természetrajzát. Új ismereteket szerezhetnek az országok zászlóira, fővárosaira, pénznemeire, kulturális értékeire és szokásaira vonatkozóan.

**640058**

Vonalkód: 8005125640058



## Sapientino Lányok

A Sapientino Lányok 4-5 éves kislányok számára készült fejlesztőjáték. A kislányok érdeklődéshez igazított témakörökkel szórakoztatóan fejleszti a gyerekek logikai gondolkodását és vizuális asszociációs képességét.

**640089**

Vonalkód: 8005125640089





## Sapientino Állatok

A Sapientino Állatok játék egy vidám barangolásra hívja a gyermekeket az állatok világába. A feladatlapokat gyönyörű természetfotók, állatképek díszítik. A gyermekek a feladatok megoldása során megismerhetik az állatok tulajdonságait és természetes környezetét.

**640096**

Vonalkód: 8005125640096



## Barátaim az állatkölykök

Egy szórakoztató utazásra csábítja a gyermekeket az állatok és a természet világába. A gyermekek a feladatok megoldása során megismerik a gazdaság, a sarkkör, a szavanna és az erdő állatait. A feladatok fejlesztik a gyermek megfigyelőképességét és logikai asszociációs-készségét.

**640126**

Vonalkód: 8005125640126



## Számoljunk együtt 1-10-ig

A játék egyszerűen vezeti be a gyerekeket a számok világába. A gyerekek megismerhetik 1-10-ig a számok alakját, valamint elsajátíthatják a kézen történő számolást is.

**640119**

Vonalkód: 8005125640119





## Játsszunk a formákkal

A Játsszunk a formákkal játék a formák és színek varázslatos világát tárja fel a gyermekek előtt. Különböző érdekes feladványokon keresztül, a gyermek megfigyelőképességét fejlesztve a játék, fokozatosan ismerteti meg a geometriai formákat.

640102

Vonalkód: 8005125640102



## Sapientino Junior

A Sapientino Junior feladatlapjai játékos formában tanítják a gyerekeket a formákra, színekre, az „előtte” és „utána” fogalmára és sok minden másra.

645237

Vonalkód: 8005125645237



## Ismerd meg a betűket!

A betűkártyák segítenek megismerni a magyar ábécé betűit és a játékkal számtalan angol szó is megtanulható! A különböző játékvariációk lehetőséget adnak arra, hogy több gyermek is együtt játsszon.

640140

Vonalkód: 8005125640140



## Mennyit mutat az óra?



A gyerekek egyszerűen és szórakoztatóan megtanulhatják leolvasni az óráról az időt! Ebben segítenek a játék részei: a nagy óra állítható mutatókkal, és a színes képek, melyeken különböző napszakhoz tartozó tevékenységek vannak.

640133

Vonalkód: 8005125640133



## Számolni tanulok!



A Számolni tanulok játék olyan 4-6 éves gyerek számára készült, akik most ismerkednek a számokkal, most tanulják megoldani az első matematikai műveleteket, és kezdik felfedezni az alapvető matematikai összefüggéseket.

640157

Vonalkód: 8005125640157





## Miffy

Miffy Vidám készségfejlesztő játék kisgyermekeknek 6 hónapos kortól! A kisgyermekkel játszó szülő eldugja Miffyt. Miffy bújócskázni hívja gyermeket, aki Miffy keresésére indul. A keresésben a kártyák és Miffy hangja segítenek neki.

**689895**

Vonalkód: 9001890689895



## Írni tanulok!

A játékkal lépésről-lépésre tanulhatják meg a gyerekek a betűk, majd a szavak leírását. Ehhez szükséges a szem-kéz koordináció és a helyes kéztartás fejlesztése, a lendületgyakorlatokkal a betűírás alapjainak elsajátítása.

**640164**

Vonalkód: 8005125640164



## Verdák Plus Minus

A gyerekeknek az a feladta, hogy elsőként letegyék kártyáikat. Kártyát csak úgy lehet letenni, hogy az mindig 1-el kisebb, vagy 1-el nagyobb legyen az asztalon lévő lapnál. A játékosok különböző akciókártyákat játszhatnak ki egymás ellen.

**735301**

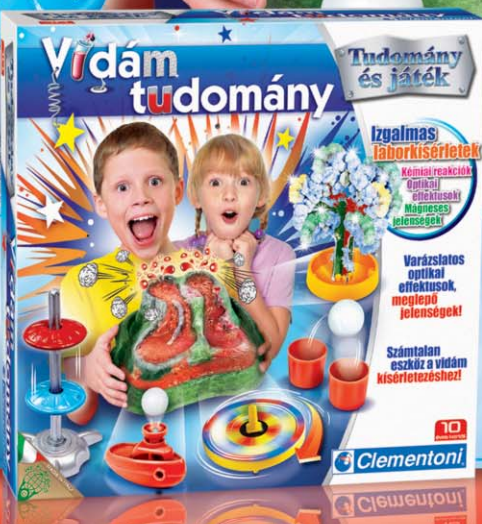
Vonalkód: 9001890735301







# Tudományos készletek



**Az ismeretszerzés a világ örömteli felfedezése! A gyermekek alapvetően kíváncsiak és meg van bennük a vágy a környezetük és a világ felfedezésére!**

A Piatnik által forgalmazott tudományos készletek megfelelő eszközöket biztosítanak a hatékony és örömteli ismeretszerzéshez. A fizikai, vagy kémiai folyamatok könnyebb megértéséért a kísérletező készletek kísérletei általában a **gyermekek mindennapjaival és környezetével** összekapcsolhatóak, a kísérletezés során megtapasztalt élményeket, eredményeket pedig a hétköznapi életben is alkalmazhatják, vagy megtapasztalhatják. Az ismeretek elsajátítása könnyebb, ha a gyermekek figyelmüket egy adott problémára összpontosítják. Kísérletezés során a gyermekek **több érzékszervét egyszerre érik információk** és így ezek az információk több csatornán keresztül, nagyobb hatékonysággal jutnak el a gyerekekhez. A kísérletező készletek kémiai labor, kítőrni készülő vulkánt, botanikus kert, szélmalom, napelemet, ökoházat, mikroszkópot.... rejtnek!

**A gyermekek biztonsága és egészségének megővése érdekében a kísérletezéshez minden biztonsági felszerelés biztosított a készletekben.**



illusztráció

## Ismerd meg az 5 érzékszerved

ÚJ

Ismerd meg az érzékszerveidet! Tedd próbára érzékszerveid formákkal, színekkel, hangokkal, ízekkel és szagokkal! Számatalan érdekes kísérlettel tesztelheted az érzékszerveidet. Az érzékszerveink segítségével érzékeljük a különböző jeleket, veszélyeket, amiket a környezetünkben élő emberek, állatok és a természet közvetít felénk. Ez a tudományos játék lépésről-lépésre vezet azon az úton, amelyen megismerkedhetsz az öt érzékszerved

640218

Vonalkód: 8005125640218



illusztráció

## Egyiptom

ÚJ

Fedezd fel a magadban rejtőző paleontológust! A készletben található sok különböző eszköz segítségével feltárhatod az egyik legősibb és lelegyragadóbb társadalmat... az ősi Egyiptomot. Élvezettel fedezheted fel eme ősi birodalom titkait, így válik majd belőled igazi egyiptológus.

640249

Vonalkód: 8005125640249



## Alkoss Kristályokat

ÚJ

Különös formájú és szikrázóan csillogó színes és átlátszó kristályokat alkothatsz ezzel a készlettel. Akár vulkanikus kőzetek felszínére is tenyészthetsz kristályokat, miközben lépésről – lépésre megismerheted egy kémiai labor felszereléseit, berendezéseit, eszközeit és azok biztonságos használatát.

640355

Vonalkód: 8005125640355





## Az első mikroszkópom

A készlettel megtanulhatsz a mikroszkóp használatát és megismerheted a mikrobiológia világát! A gazdagon illusztrált kézikönyv átfogó útmutatást nyújt a kísérletek elvégzéséhez. Számátlan érdekes megfigyelést tehetsz környezetben.

640201

Vonalkód: 8005125640201



## Vidám Kémia

Jól értelmezhető képes útmutató magyarázatai, szórakoztató módon, lépésről-lépésre vezetnek be a kémia világába! Számátlan érdekes kísérlet során megismerheted az otthonodban és a természetben zajló kémiai folyamatokat! A készletben komplett kémiai labort és minden védőfelszerelést megtalálsz a biztonságos kísérletezéshez.

640072

Vonalkód: 8005125640072



## Vidám tudomány

Ez a kísérletező készlet a kis tudósoknak és a nagy kutatóknak is egyaránt szórakoztató. Kísérletek területein - a mágnesesség, optika, kémia és a fizika - izgalmas felfedezéseket tehetnek, miközben a gyermekek és felnőttek együtt játszanak, és a csodálatos meglepetésekkel teli folyamatokat figyelhetnek meg. 30 oldalas gazdagon illusztrált kézikönyv lépésről-lépésre mutatja be a kísérletekelvégzését.

645572

Vonalkód: 8005125645572



## Botanika



649150

Vonalkód: 8005125649150



## Mikroszkóp alatt a természet



649273

Vonalkód: 8005125649273



## A konyha titkai



645558

Vonalkód: 8005125645558





## Hozd létre a kristályok varázslatos világát

A készletben található só (Kálium-dihidrogén-ortofoszfát) segítségével az összeállítható állatokat és fát varázslatos kristályréteggel vonhatjuk be. Megfigyelhetjük a kristályosodás érdekes folyamatát.

645565

Vonalkód: 8005125645565



## Húsevő növények

Ez a tudományos készlet, játékos formában vezet be a természettudomány csodálatos világába. A készlet tartalmaz egy már kifejlett „dinoszauruszok növénye” példányt és magokat a húsevő növényekhez. Néhány óra alatt életre keltheted a „dinoszauruszok” növényét, az üvegházban pedig csodálatos húsevő növényeket nevelhatsz!

645589

Vonalkód: 8005125645589



## A megújuló energia

A megújuló energia, olyan energiatermelésre utaló kifejezés, melynek során a felhasznált energiaforrások megújulnak, más szóval élve kifogyhatatlanok. A készlettel a különböző energiaforrások anyagát, fajtáját, előállítását és felhasználását ismerhetik meg a gyerekek.

640331

Vonalkód: 8005125640331



## Triops



A Triops készlet segítségével a gyerekek életre kelthetnek olyan őslatkákat, amelyek már a dinoszauruszok idejében is éltek. A triopsok biztonságos keltetéséhez szükséges akvárium, a fejlődésükhöz táplálék és a szükséges eszközök megtalálhatóak a dobozban.

640348

Vonalkód: 8005125640348



## Botanikus kert

Álmodd meg saját botanikus kertet. Csíráztasd, majd ültess el a magokat, figyeld meg a növények fejlődését. A kártyajáték segítségével megismerheted a fákat és a fák leveleit.

606900

Vonalkód: 8005125606900





# Baby játékok



Puha, színes és illatos építőjáték **a legkisebbeknek!** Ráléphetnek, ráülhetnek, anyira puha, hogy észre sem veszik!

A **Clemmy játékokkal** abszolút biztonságosan és sérülésmentesen már **3 hónapos kortól** játszhatnak a gyerekek. Bevizsgált nontoxikus alapanyagokból szigorú biztonságtechnikai előírások mellett gyártják. **Ez azért is fontos**, mert ebben a korban indul meg a babák fogzása, ezért minden a szájukba vesznek, az ínnyükhöz dörzsölnék. A Clemmy játékok biztonságosan átsegíthetik a babákat ezen a korszakon. Puha, illatos, a babák kezéhez tervezett kockákat nyugodtan a szájukba vehetik.

## 4-5 hónap

A gyermekek fejlődése ezekben a hónapokban nagyon intenzív és a szülő is jól láthatja, ha felülteti 4-5 hónapos babáját, az érdeklődve nézegeti a környezetét nagyjából **2 méteres távolsáig**. Megkeresi a játékeit és érdeklődéssel nézeget színes dolgokat. Ilyenek a **Clemmy építőkockák** is, melyek megfigyelésével fejlődik a gyermek látásélessége, mivel a baba ekkor a két szemét már együtt használja.

## 6-12 hónap

**6-12 hónapos** korban a gyermek a két szemmel látott tárgyak képét már nem egymásra fektetve, hanem valóban egy képpé formálva érzékelik. **Ez feltétele a térlátás kialakulásának**. A gyermekek ebben a korban már kevesebbet nézelődnek, viszont elkezdődik az ún. **kutató manipuláció**. Ez tudatos fogást, a mozgások irányítását és összekapcsolódását jelenti. **A gyermek egyik kezéből átteszi a másikba a tárgyakat, hüvelykujját használja, tudatosan fog, elenged dolgokat és épít.**

Ehhez a **Piatnik Budapest Kft Clemmy kínálatában** az építőkockáktól kezdve számtalan témakörben találhatnak a szülők készleteket. A gyermekek érdeklődéséhez igazítva megtalálható például az Iskolabusz, amibe sofört és utasokat ültethet a gyermek, a Farmra állatkákat állíthat, a Kastélyba az oroszánkirály és a cicahercegnő helyezhető, de van itt Traktor és teknős, amik kerekeken gurulnak! A legjobb pedig a tároló zsákok és dobozok, melyek megvédik a játékokat a lakás porától, amikor a baba pihen és nem játszik a **Clemmy játékokkal**.



**Clemmy Plus Farm**

**148769**

Vonalkód: 8005125148769



**Clemmy 24 Soft Block Hordozható Tászában**

**148899**

Vonalkód: 8005125148899



**Clemmy Plus Tűzoltóállomás**

**148813**

Vonalkód: 8005125148813



**Clemmy Plus Benzinkút**

**148776**

Vonalkód: 8005125148776



**Clemmy Kockák Ráépíthető Állatokkal**

**148868**

Vonalkód: 8005125148868





**Clemmy Formakereső**

**148844**

Vonalkód: 8005125148844



**Clemmy Plus 60 Soft Blocks**

**148806**

Vonalkód: 8005125148806



**Clemmy Plus Vidéki Ház**

**148783**

Vonalkód: 8005125148783



**Clemmy Plus 30 Soft Blocks**

**148790**

Vonalkód: 8005125148790



**Clemmy Plus 30 Soft Blocks Tárolóval**

**148820**

Vonalkód: 8005125148820



**Clemmy Húzható Teknős kockával**

**148837**

Vonalkód: 8005125148837



**Clemmy Iskolabusz**

**147830**

Vonalkód: 8005125147830



**Clemmy 24 Soft block**

**147076**

Vonalkód: 8005125147076



**Clemmy Vidám állatkák**

**147380**

Vonalkód: 8005125147380



**Clemmy 20-as óriás tároló**

**147410**

Vonalkód: 8005125147410



**Clemmy Kastélyos tároló**

**147489**

Vonalkód: 8005125147489



**Clemmy Farmos tároló**

**147519**

Vonalkód: 8005125147519



**Clemmy Lunapark**

**148295**

Vonalkód: 8005125148295



**Clemmy Aranyos kisállatok**

**147731**

Vonalkód: 8005125147731



**Clemmy 12 Soft block**

**147069**

Vonalkód: 8005125147069



**Clemmy Happy Farm**

**147755**

Vonalkód: 8005125147755



Crazy  
CHIC

# Kreatív játékok



A Crazy Chic készletekkel a kislányok maguk alkothatnak olyan ékszereket és egyéb kiegészítőket, amiket, boldogan viselhetnek, a babák és a lovak öltöztetése során pedig a végtelenbe szárnyalhat a fantáziájuk.

Az alkotó tevékenység nem csak pihentet, hanem fejleszti a kreativitást is. A kreativitás egy személyiségtulajdonság, aminek fejlesztése és kibontakozása a harmonikus személyiségfejlődéshez vezet.



## Kreatív füzet Házi kedvencek

ÚJ

**157631**  
Vonalkód: 8005125157631



## Kreatív füzet Divat

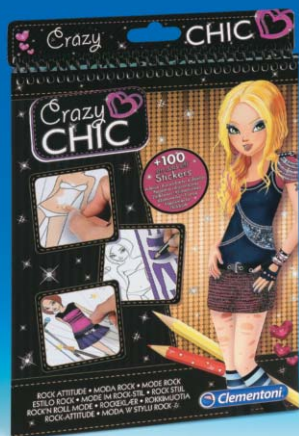
**157648**  
Vonalkód: 8005125157648



ÚJ

## Kreatív füzet Rock & Roll

**157655**  
Vonalkód: 8005125157655



ÚJ

## Kreatív füzet Nyári kollekción

**157662**  
Vonalkód: 8005125157662



ÚJ



## Kreatív füzet Sportruházat

ÚJ

157679  
Vonalkód: 8005125157679

6 Éves kortól ↑ 1 játékos



## Divat sulis

ÚJ

157693  
Vonalkód: 8005125157693

6 Éves kortól ↑ 1 játékos

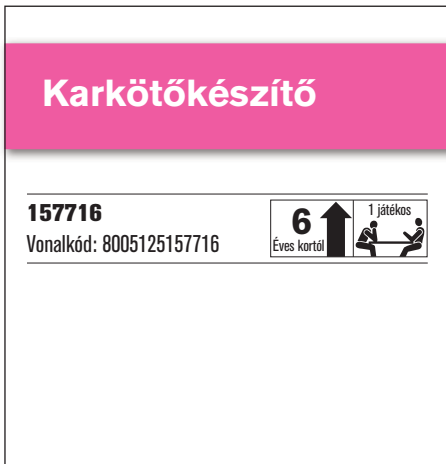


## Manikűr

ÚJ

157709  
Vonalkód: 8005125157709

6 Éves kortól ↑ 1 játékos



## Karkötőkészítő

ÚJ

157716  
Vonalkód: 8005125157716

6 Éves kortól ↑ 1 játékos





## Divatos ékszerek

158799

Vonalkód: 8005125158799



ÚJ



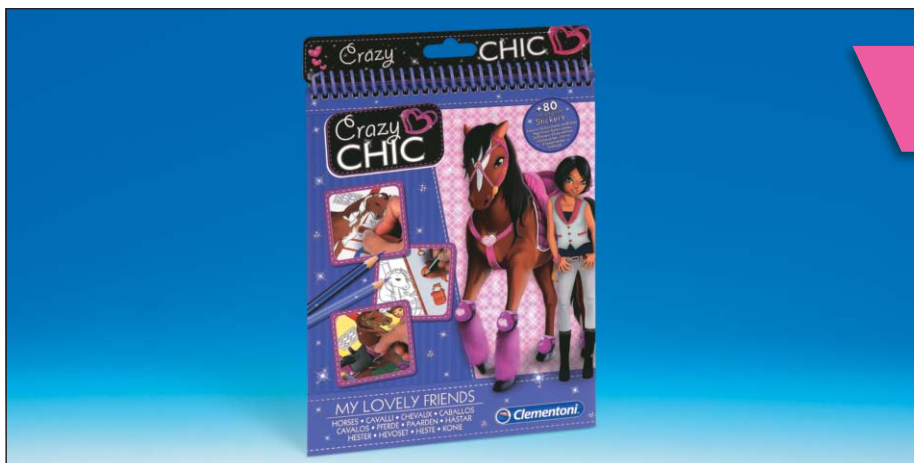
## Barátságkarkötő

158966

Vonalkód: 8005125158966



ÚJ



## Kreatív füzet Lovak

159093

Vonalkód: 8005125159093



ÚJ



## Kreatív füzet Dress

159086

Vonalkód: 8005125159086



ÚJ

# Bepillantás a társasjátékok világába



Interjú **Iványosi Szabó Gáborral** Magyarország legszakszerűbb és legszebb társasjáték szaküzletének tulajdonosával, a Kecskeméti Társasjátékos Klub egyik megalapítójával.

## – Miért éppen társasjáték szaküzletet nyitottál?

– Mindig is nagyon szerettem társasjátékozni, de felnőtt koromra már szívügyemmé is vált. Sok éve dolgozom kereskedelemben, gondoltam ötvözöm a kettőt, és az üzleten keresztül megismertetem az embereket a társasjátékok csodálatos világával. Azt az elején is tudtam, hogy Magyarországon nem ez az üzletforma az, amiből meg lehet gazdagodni. Hiszen a társasjáték csak egy kis szelete a játékpiacnak.

Ez egyfajta küldetés a részemről: rávenni felnőtt embereket, hogy a tévénézés helyett üljenek le egymással játszani. Csodás érzés, mikor visszatérnek az új vevőim, lelkesen mesélik el nekem a játékelményüket és újabb játékot kérnek. A megismert és megkedvelt játékról zajló beszélgetés alapján én már tudom mi lesz a megfelelő következő választás számukra, mivel kb. 2000 társasjátékot ismerek.

Magam is fanatikus játékosként azon szerencsés emberek közé tartozom, akiknek a munkájuk egyben a hobbijuk.

## – Te magad vezeted a boltot. Mi a személyes tapasztalatod a társasjátékok ismertségéről?

– Sajnos elég sűrűn szembesülök azzal a téves nézettel, hogy a társasjáték = gyerekjáték.

Amikor a társasjátékozásról beszélek, sokszor felhúzott szemöldök és furcsa pillantás a reakció, mert a legtöbb ember számára a társasjáték fogalma kimerül a gyerekkorában megismert Ki nevet a végén? vagy más hasonló „dobok és lépek” típusú játékkal. Ezért senkit nem

lehet hibáztatni, hiszen mindenki az alapján formál véleményt, amit megismert. Aki viszont belemerül a társasjátékok sokszínű világába, az sokféle, felnőtteknek készült játékot ismerhet meg és ennek olyan mértékű véleményformáló hatása van, ami igazán magával ragadó. Ezt az átalakulást többször figyelemmel kísérhettem, amikor alkalmam volt olyanokat bevonni a társasjátékozásba, akik legfeljebb gyerekkori társasjátékelményvel bírtak. Ilyenkor nagy öröm számomra végignézni azt a folyamatot, amikor a teljes elutasítás, vagy lenézés átalakul egy lelkes, szenvedélyes felismeréssé, miszerint nagyon jó dolog együtt társasjátékozni. A szerencsésebbek és nyitottabbak egy fantasztikus világba csöppenhetnek a társasjátékokon keresztül, ami rengeteg örömet, kikapcsolódást, nevetést, együttműködést, versengést, gondolkodást, izgalmat... jelenthet.

Persze vannak olyan emberek, akik sosem lesznek nyitottak erre a fajta a szórakozásra. Nincs is ezzel semmi baj. Különbözőek vagyunk és ettől is szép a világ. De aki kicsit is nyitott, az kellemes utazásokat tehet barátaival, családjával, vagy éppen kedvesével a társasjátékokon keresztül időben és térben.

## – Valóban játszva ismerszik meg az ember?

– Természetesen, erre jó példa, hogy némelyik nagy külföldi cégnél munkaerő felvételkor a leendő munkatársakat leültetik egy-egy komolyabb társasjátékhoz és megfigyelik őket játék közben. Nem feltétlenül azt, hogy ki nyer, sokkal inkább azt, ki hogyan viselkedik a játék



közben. Nagyon sok mindent le lehet ebből szűrni a különböző képességekkel kapcsolatban, például a problémamegoldás, optimalizálás, újratervezés, konfliktuskezelés, kommunikáció, türelem, kitartás, kooperáció, megbízhatóság, helyzetfelismerés, vagy éppen a vereség vagy a győzelem helyes kezelése. Sorolhatnám még hosszan ezeket. Jó példa még erre az üzletünk jelmondatának is tekintett idézet:

*"Többet megtudhatsz másokról egy óra játék, mint egy év beszélgetés alatt." (Platón)*

#### **- Milyen szempontok szerint válasszunk társasjátékot?**

- A társasjátékszerzők és -kiadók bőségesen ellátnak minket választékkal, így mindenkinek meg lehet találni az igényeiknek leginkább megfelelő játékot. Természetesen ehhez szükség van néhány alapvető információra: Milyen téma az, ami vonzó? Mennyi idő van játékra? Hányan játszanának együtt? Hány éves a legfiatalabb játékos? Szóval sok kérdés merülhet fel a leginkább megfelelő játék kiválasztásig.

Vannak azonban úgynevezett „bevezető” játékok. Olyan játékokra gondolok, amelyek az emberek többségének tetszenek. Ezek általában rövidebb játékidőjűek és a szabályaik sem bonyolultak.

Ezek tökéletesen alkalmasak a társasjátékokkal most ismerkedőknek arra, hogy belekóstoljanak ebbe a világba.

Például ilyen játék a Carcassonne. Egy kellemes, gyorsan lejátszható, aranyos, lapkalerakós játék, mely tökélete-

sen megfelel akkor is, ha csak ketten akarunk játszani, és akkor is, ha a barátainkkal. A Carcassonne-ban egy középkori tájat építünk közösen. Ezzel a játékkal máris tudunk tenni egy lépést a jó társasjátékok irányába, valamint azt is megtapasztalhatjuk, hogy nincs szükség dobókockára a játékhoz. Így merőben új játékmóddal ismerkedhetünk meg, mellyel könnyű azonosulni. A közösen épített, fokozatosan kiépülő táj látványa nagyon hangulatos, valamint a menet közbeni pontozás azonnali sikerélményt ad. Egyetlen egy „hibája” van a játéknak, hogy az ember annyira megszereti, hogy sajnálja, ha vége, mert szeretné még tovább építeni a tájat. Ezért kiegészítőket vesz hozzá, melyek további lapkákat, és új szabályokat visznek a játékba. Ez mindenkinek egyéni döntés, hogy bővíti-e vagy sem a szeretett játékát. Mindenesetre a lehetőség adott.

Mindenképpen szót érdemel a Carcassonne legújabb verziója, a Dél-tenger. Szerintem a Dél-tenger még jobb mint az „alap” Carcassonne. A grafika, a fa játékelemek alakja, mind annyira hangulatosra sikerült, hogy eldöntöttem, nekem ebből 2 példány kell, hogy nagyobb tudjunk építeni. A pontozás valamivel egyszerűbb és érdekesebb lett, ezáltal még könnyebb új embernek megtanulni, és megtanítani a játékot.

#### **- Mit ajánlanál azoknak, akik még ezek után is idegenkednek a társasjátékoktól?**

- Talán kártyajátékokat. Kicsik, könnyen magunkkal vihetjük nyaraláskor is, olcsók, és mégis egy komplett játék lapul a dobozban egy nagydobozos játék árának



„Ez egyfajta küldetés a résztvevő: rávenni felnőtt embereket, hogy a tévénézés helyett üljenek le egymással játszani.”

a töredékéért.

#### **- Tudnál néhány példát említeni?**

– Ha sokan vagyunk, jó választás lehet az Aranyásók, mert ezt akár tízen is játszhatjuk együtt. A játékban mindannyian bányász törpék szerepébe bújunk. Mindenki vagy jó vagy rossz törpe lesz.

A poén az a dologban, hogy senkiről nem tudjuk, hogy melyik oldalon áll. A jóknak az a célja, hogy kártyákat lerakva járatot építsenek az aranyig, a rosszaknak pedig az, hogy ezt megakadályozzák. Különböző akciókártyák segítségével tudjuk vélt ellenfelünket akadályozni a ténykedésben.

Rendszeresen előforduló jelenség a játékban, hogy ártatlan társunkat vádoljuk meg, miközben a valós ellenfél jót nevet a helyzeten magában. Akinek tetszett a játék erősen ajánlott megismerkednie az Aranyásók 2-vel. *(Ez csak az alapjátékkal együtt játszható. Szerk.)*

Ha azonban jobban szeretjük az ütésváltáson alapuló játékokat, akkor jó választás lehet a Wizard kártyajáték. Ha esetleg nem tudjuk mi az az ütésváltás, akkor is érdemes kipróbálni ezt a játékot.

A Wizardban ütésekert fogunk szerezni. A csavar ott van a dologban, hogy előre meg kell mondanunk, mennyit, és ezt lehetőleg teljesíteni is kellene. Számítsunk arra, hogy játéktársaink ebben akadályozni fognak minket. Ha esetleg a kereskedelem vonz minket, akkor pedig a Bohanza nevű kártyajátékot ajánlom kipróbálásra. A Bohanzában vicces kinézetű babokat természetünk és ezeket csereberéljük egymást között. Ennek picit összetettebbnek tűnik a szabálya, de érdemes leküzdeni a kezdeti nehézségeket, mert valójában nem bonyolult, de szórakoztató játék.

#### **- Csak a győzelem motivál, vagy a játékelmény?**

– A játékelmény, a közös együtt játszás élménye. Ez sokkal fontosabb a győzelemnél. Van egy számomra nagyon kedves csoportja a társasjátékoknak: a kooperatív játékok.

Az ilyen típusú társasokban a játékosok nem egymás ellenfelei, nem egymás „ellen” játszanak, hanem vállalnak vetve próbálják meg közösen legyőzni a játékot. Ebben az a jó, hogy a játék kimenetele minden játékos számára egyenlő. Itt vagy mind nyerünk, vagy mind veszítünk. Szerintem az összetartás, amit ezek a típusú játékok erősítenek, egy nagyon fontos dolog. A közös cél, az együtt gondolkodás vagy együtt izgulás, számomra mind nagyon kedves érzések. Szükség van erre, különösen a mai világban.

#### **- Milyen kooperatív játékot ajánlanál?**

– Például az Andor legendái játékot. Melyben egy gyönyörű kétoldalas játéktáblán élhetünk át mesebeli kalandokat,

együtt harcolva mindenféle képzeletbeli teremtmény ellen. Az Andor legendái elsősorban azoknak ajánlott, akik szeretik a fantasy világot, de annak is érdemes kipróbálni akitől ez teljes idegen, mert a kooperatív játékmód miatt nagyon izgalmas tud lenni a játék.

Valamint ajánlanám még az Escape játékot, ahol egy omladozó templomból kell kimenekülnünk különböző szimbólumokat kidobva minél gyorsabban. Rendkívül sokat dob a játékon, hogy adnak mellé egy CD lemezt, amin az effektek vannak, ezek az effektek befolyásolják a játék menetét. Az Escape 10 perc alatt lejátszható. Ez a 10 perc valóban 10 perc, mivel a CD-n található hangeffekt valóban ennyi ideig tart, és ha az elhallgat, akkor vége a játéknak. Szerencsés esetben úgy, hogy közben ki is jutottunk a templomból. Ha bárki bennmaradt, mind veszítettünk. Tehát oda kell figyelni egymásra, és segíteni kell egymást.

#### **- Egy utolsó gondolat az olvasóknak?**

– Remélem hozzám hasonlóan egyre többen hagyják magukat elvarázsolni ebben a csodálatos világban, amit a társasjátékozás nyújtani tud.



*A cikkben említett társasjátékok megvásárolhatóak a játékboltokban, az interneten, vagy Gábor gyönyörű szaküzletében (Játékmester társasjátékszaküzlet, Kecskemét, Izsáki út 2., [www.jatekmester.com](http://www.jatekmester.com)) ahol a vásárlás mellett a játékok ki is próbálhatóak. (Szerk.)*

# Piatnik

2013

PIATNIK  
BUDAPEST KFT.

1034 Budapest, Bécsi út 100.  
Tel.: +36 1 388-41-22;  
Fax: +36 1 250-02-72  
www.piatnikbp.hu



# Playmobil

2014

40

A PLAYMOBIL  
40 éves!  
1974 - 2014



## **PIATNIK BUDAPEST KFT.**

1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel.: +36 1 388-41-22; Fax: +36 1 250-02-72  
Web: [www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu), e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu), webshop: [www.webtivity.hu](http://www.webtivity.hu)

Szerkesztés és szöveg: Barkóczy Edit  
Grafikai tervezés és kivitelezés: Co-Libri Reklámgrafika Bt.