

KÁRTYA

TÁRSASJÁTÉK

PUZZLE

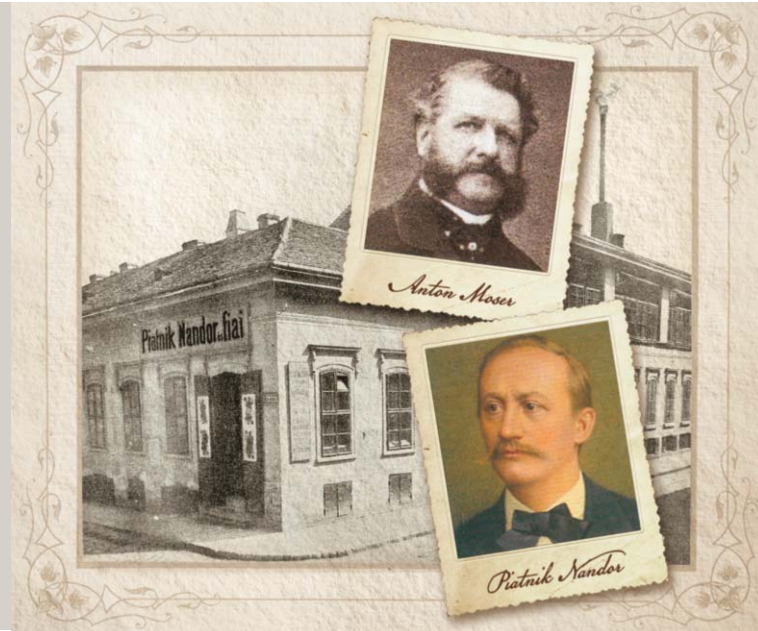


TÁRSASJÁTÉK

2016/2017
szeptember-augusztus

A PIATNIK BUDAPESTEN

A magyar kártyajátékos társadalom egyik szlogenje ma is: „Piatnik csak kártyát adott...” Így korholja partnerét a kártyás ember, amikor ügyetlenkedése, figyelmetlensége elrontotta a biztosnak tűnő nyerési lehetőséget és így közösen fizetik az elvesztett partit. Másik legenda, hogy a trafikba lépve Piatnikot kérték az eladótól. Az árus pedig tudta a dolgát, máris a pultra tett egy csomag magyar kártyát.



De hogyan is került a pesti ember mindennapjaiba egy sikeresen működő bécsi nyomdaüzem neve? A válaszáért vissza kell térnünk a boldog békeidők Monarchiájába, amikor magyar és osztrák kártyagyárak versenyeztek minden idők legnépszerűbb játékszerének piacán a vezető szerep megszerzéséért.

Anton Moser 1824-ben alapította kártyafestő műhelyét Bécsben. Örökségét a budai születésű **Piatnik Nándor** (1819-1885) vitte tovább és családi részvénytársaságot alapítva fejlesztette nagyüzemmé. Fiai üzleti és talán „magyaros” érzelmi okok miatt 1896-ban megvásárolták a tönkrement Első Magyar Kártyagyár Részvénytársulat budapesti üzemét, s lettek a Birodalom legjelentősebb kártyagyártói. Fontos szerep jutott ebben a Piatnik ratschachi kartongyárának, ahol jó minőségű kartont készítettek a kártyák nyomtatásához.

A Csengery utcai régi üzem gépsorai 1903-ban költöztek a Höfler Ignác által tervezett új székházba, a 17. telken emelt épületbe. A kártyaüzlet pedig beváltotta a reményeket, hiszen a Közép-Európában dühöngő játékláz folyamatosan és nagy számban igényelte a játékkártyák minden típusát. Kávéházak, polgári- és tiszti kaszinók, kaszárnyák, diákszálások és családi otthonok időtöltése volt napi rendszerességgel a ferbli, alsós, máriás, tarokk, whist és a pasziánsz. A két nagy háború között vagyonpusztító úri mulatság lett a bakk és a smén, szellemi sport a bridzs, tömegek mulatsága az alakulófélben lévő ulti. A Piatnik Nándor és Fiai Játékkártyagyár pedig alkalmazkodva a változó igényekhez, egyre bővülő választékkal szolgálta a féktelen játékszenvedélyt. 1923-ban Prágában, 1926-ban Krakkóban nyitottak leányvállalatot.

A kártyagyártás jelentős csökkenését okozta az 1920-1930-as években, amikor a luxusadóval terhelt, magas áron forgalmazott kártyák helyett tisztított kártyákkal kezdtek játszani az emberek. A „mosható” kártyák gyártása egyfajta szolgáltató ipart, a kártyatisztító mesterséget hozta létre Buda-

pesten. A klubok, kávéházak és magánszemélyek az elpiszkolódott kártyacsomagokat a kártyatisztítóhoz vitték, aki a felület kezelésével és a lapok keret menti körülvágásával újította fel a kártyákat. Így azok élettartama – kis ráfordítással – 3-4-szeresére nőtt. A Piatnik gyár új termékek gyártásába kezdett. Csak kevesen tudják, hogy a kártyagyártás mellett a budapesti üzem az 1938. évi bővítés után plakát- és könnyunyomatással, reklámlapok, nyomtatványok, dobozok és árucímkék gyártásával is foglalkozott. Apró adalék a Piatnik név ismertségéhez a sikeres versenytálló, futball-csapat és munkáskórus működése.

A üzletmenet lendületét a világháború törte meg, amikor bombatalálat érte a budapesti nyomdát. 1949-ben a Kelet-Európai politikai változások a Piatnik budapesti gyárának államosításához vezettek. Ez történt a ratschachi kartongyárral, a prágai és krakkói nyomdákkal is. Egyedül a bécsi nyomda maradt Piatnik tulajdonban. A veszteségeket kiheverve, a technológia és a termékválaszték változtatásával két évtized alatt sikerült ismét üzleti sikereket elérni.

44 év távollét után a Piatnik Kártyagyár 1993-ban tért vissza Magyarországra, megalapítva a Piatnik Budapest Kft.-t. A játékdívatok alaposan megváltoztak, a szabadidős tevékenységekben háttérbe szorult a kártyajátás. A társasjátékok teszik ki immár a Piatnik forgalom nagyobb részét. A játékkártya, melynek hírnevüket köszönhetik, szerényebb arányban van jelen a cég eladási statisztikáiban. Ennek ellenére egyedülálló kínálatlalt ott vannak a világpiacra, talán az osztrák ipar legismertebb márkájaként.

Írta: Jánoska Antal
(kártyagyűjtő és kártyaszakértő)



Parti játékok

Az **ACTIVITY**[®] játékok 25 éve nyújtanak tartalmas szórakozást a fiataloknak és a felnőtteknek társas összejöveteleken, partikon, házibulikon. Ha a társaság felhőtlen kikapcsolódásra vágyik, akkor előke­rül egy Activity játék.

Játék közben ismerhetjük meg egymás igazi arcát!

Az Activity játék sikere abban rejlik, hogy olyan területen mutathatjuk meg magunkat, amelyiken tehetségesek vagyunk, mert az Activity szabályok szerint a feladványokat el kell mutogatni, szavakkal körül kell írni, vagy le kell rajzolni.... Mindenkinek van erőssége, van a „nagydumás” aki bármilyen feladványból kidumálja magát! A „kreatív” ő szinte művészi alkotást készít minden feladványból és ott a „mozgásművész” aki bármit képes elmutogatni. Ha már igazán profik vagyunk a mutogatásban, a rajzolásban vagy a körülírásban, ha a csapattagok, már fél szavakból vagy mozdulatokból kitalálják egymás gondolatát, akkor itt az új örületesen vicces parti-játék az Irkafirka!



Az **IRKAFIRKA** játékban a feladványokat csak le kell rajzolni...

Hogy is van ez? Egy házat rajzolni igazán nem nehéz, de mi történik akkor, ha az előadó játékos nem látja azt, amit csinál?

A feladványokat ugyanis a homlokára erősített rajztáblára kell lerajzolni!

Nem is olyan egyszerű szinte vakon lerajzolni valaminek a tükörképét!

Mindenki látja, hogy mit csinál, csak épp ő nem. 30 másodperce van arra, hogy felismerhető rajtot készítsen. Két próbálkozása van. Ha elsőre sikerül a feladványt úgy lerajzolnia, hogy megfejtsek, akkor dupla pontot kap. A második próbálkozásra már csak fele annyi pont jár.

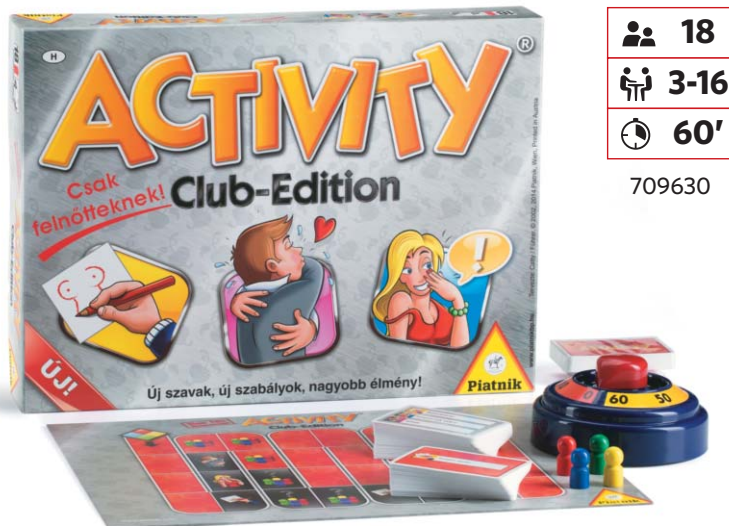
Mi lesz az eredmény? Egy művészi alkotás vagy egy irkafirka?

ACTIVITY® CLUB-EDITION

Csak felnőtteknek! 330 erotikuskártyával és 110 szleng kártyával. Lehet még tovább fokozni az izgalmakat? Igen! Ha az időt kíméletlenül méri egy ketyegő időmérő! Ha az erotikus fogalmak annyira pikánsak, hogy már az olvasásukba is belepirulunk! Ha a szleng kifejezések még a legvagányabbakat is legyűrik!



9 001890 709630



	18
	3-16
	60'

709630



ACTIVITY® CHAMPION

Az Activity® Championban nem csapatok, hanem egyéni játékosok versenyeznek a bajnoki címért! A játékosok feladata: egy percen belül a lehető legtöbb feladványt sikeresen előadni a kártyáról! A bajnok az, aki elsőként halad át a célvonalon! 1760 feladvány várja a versenyzőket! Mindenkiről kiderül, hogy milyen gazdag a fantáziája és milyen kreatív a gondolkodása! Mindenki egyedül versenyzik, a játékelmény közös!

	12
	3-10
	60'

755422



9 001890 755422

ACTIVITY® FAMILY CLASSIC

Az Activity® Family Classic egy szórakoztató játék, amit az egész család együtt játszhat! 1980 új feladvány 330 kártyán. Ebből 110 Family kártya a felnőtteknek és 220 Junior kártya a gyerekeknek készült. Így mindenki egyforma eséllyel vehet részt a játékban. A közös játékelmény hihetetlen szórakozást nyújt a családnak, amiben a játékosok célja, hogy csapatukat elsőnek juttassák a célba.



9 001890 710773



	8
	3-16
	60'

710773

ACTIVITY® ORIGINAL 2016

Az *Activity® Original* kreatív kommunikációs parti játék. A játékban 2640 feladvány van.

A feladatunk az, hogy a kártyán lévő feladványokat lerajzoljuk, szavakkal körbeírjuk, vagy elmutogassuk. Ha csapattársaink adott idő alatt meg tudják fejteni azokat, akkor csapatunk a játéktáblán továbbléphet. Az a csapat nyer, aki elsőként éri el a célmezőt.



9 001890 737329



	12
	3-15
	60'

737329



ACTIVITY® IRKAFIRKA

Az *Activity®* család új tagja! Egy házat lerajzolni igazán nem nehéz. De mi történik akkor, ha nem látod azt, amit rajzolsz? A feladványokat ugyanis a homlokodra erősített rajztáblára kell lerajzolnod! Mindenki látja, hogy mit csinálsz, csak épp te nem látod! Vajon elég lesz 30 másodperc arra, hogy felismerhető rajzot készíts? Az *Activity®* játékok 25 éve nyújtanak felhőtlen szórakozást a játékosoknak! Az eredeti szabályok szerint a feladványokat el kell mutogatni, szavakkal körül kell írni, vagy le kell rajzolni. Az *Irkafirka* játékban a feladványokat csak le kell rajzolni.

	8
	3-10
	60'

768576



9 001890 768576

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.



	8
	3-16
	40'

771408



9 001890 771408

ACTIVITY® JUNIOR

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



	8
	4-12
	40'

744648



9 001890 744648

ACTIVITY® MY FIRST

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



	4
	3-16
	40'

773549



9 001890 773549

TITKOS ÜGYNÖK

Ebben a leleplező-játékban minden forduló más helyszínen játszódik. A játékosok az adott helyszíneken különböző szerepekbe bújnak, és megpróbálják leleplezni a titkos ügynököt, akinek a küldetése az információszerzés! A helyszín szereplői óvatos utalásokat tesznek arra, hogy ők pontosan tudják azt, hogy hol vannak, tehát ők nem titkos ügynökök. Céljuk, hogy kiderüljön a titkos ügynök kiléte.



	12
	3-8
	60'

635571



9 001890 635571

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.



	12
	2-12
	20'

742262



9 001890 742262

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!



	5
	2-12
	20'

744969



9 001890 744969

TICK... TACK... BUMM PARTI

Tick... Tack... Bumm játék különleges kártyákkal. A kártyák hátlapjai határozzák meg a feladványokat, az előlapokon pedig azok a betűk állnak, amiket a feladványokhoz használni kell. A feladvány lehet egy híres ember neve, egy összetett szó vagy egy fogalom. Vigyázat! Aki nem tud gyorsan válaszolni, annál fel fog robbanni a bomba.



	12
	3+
	40'

742965



9 001890 742965

HALLI GALLI

A játékosok sorban fordítják fel a kártyáikat. Amikor öt azonos gyümölcsöt látnak a felfordított lapokon, akkor megpróbálnak egymást megelőzve a csengőre csapni. Aki gyorsabban csap a csengőre, az elveheti az összes felfordított lapot. A játék győztese az lesz, aki elnyeri a játékosársai kártyáit.



	6
	2-4
	15'

738869



9 001890 738869

HALLI GALLI EXTRÉM

A játékosok sorban fordítják fel a legfelső lapjukat. Amikor megpillantanak egy állatot és a kedvenc gyümölcsét, akkor megpróbálnak egymást megelőzve a csengőre csapni. Aki gyorsabban csap a csengőre, az elveheti az összes felfordított lapot. A játék győztese az lesz, aki elnyeri a játékosársai kártyáit.



	6
	2-6
	15'

207057



4 007396 207057

HALLI GALLI JUNIOR

A gyerekek sorban fordítják fel a legfelső lapjukat. Amikor megpillantanak két teljesen egyforma bohócot, akkor megpróbálnak egymást megelőzve a csengőre csapni. Aki gyorsabban csap a csengőre, az elveheti az összes felfordított lapot. A játék győztese az lesz, aki elnyeri a játékosársai kártyáit.



	4
	2-4
	15'

746697



9 001890 746697

PUKIPOPO

Pukipopó egy éneklő malac. Ha megnyomják a pocakját, akkor énekelni kezd. Dobni kell a kockával és gyorsan tovább kell adni Pukipopót, mielőtt pukizik. Akinek a kezében pukizik, annak sajnos 1 korongot el kell vennie. A játék végén az nyer, akinek a legkevesebb korongja lesz! Szórakoztató parti-játék gyerekeknek és felnőtteknek! Az éneklő, pukizó malac dobálása igazán megnevetteti a játékosokat!



9 001890 710995



	6
	3+
	10'

710995



LIFT IT!

A *Lift it* egy ügyességi építőjáték, amit egyénileg vagy csapatban lehet játszani. A feladat: az építési kártyán megadott építményeket a megadott időn belül felépíteni. Daru, zsinór és akasztó segítségével kell az építési elemeket az építési területre a kártyán meghatározott módon felállítani. Az építéshez használt darut a játékosok vagy a kezükben tartják, vagy a homlokukra erősítik egy fejpánttal. Csak a pontos építésért jár pont!

	8
	1-8
	30'

761372



7 640142 761372

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 végső cél a milliós nyeremény elérése! 900 változatos kérdés a millióhoz vezető úton!



7 290014 279315



	10
	2-4
	30'

279315

	3
	1+
	15'

640132

A *Bioblo* építőelemek színesek és egyedi méhsejt alakú mintázatuk van, amivel végtelen lehetőséget nyújtanak a gyerekeknek fantáziájuk és kreativitásuk megélésére: Az építőelemekkel szappanbuborékokat készíthetnek, épületeket építhetnek vagy színes képeket alkothatnak. Ha egy lámpa körül építenek belőlük falat, akkor fantasztikus szín- és fényhatásokat láthatnak! Akár otthon egyedül, akár az óvodában vagy az iskolában a barátokkal játszva a Biobloval minden nap valami újat lehet felfedezni! Az építőelemek és a csomagolás is újrahasznosított anyagokból készülnek, így rendkívül környezetbarát.



BIOBLO 120 DB-OS



BIOBLO 204 DB-OS

	3
	1+
	15'

640149



A *Bioblo* 204 darabos készlettel igazán nagy és színes épületeket, formákat építhetnek a gyerekek. Az építőelemek óvatos összeillesztése közben fejlődik a gyermekek szem-kéz koordinációja. A különböző formák megalkotásával a gyermekek célirányos kézmozgást végeznek, az ujjaik differenciált és összehangolt együttműködésével alkotnak, közben fejlesztik a fantáziájukat és a kreativitásukat. A környezet védelméért az építőelemek és a csomagolás is újrahasznosított anyagokból készültek.





Klasszikus játékok

A játékot sokáig pusztán a gyermeki lét sajátos elemének tartották, amit csakis a felnőttkor előtt, szórakozásként végzünk. A felnőttek játékait ebből következően elnéző vagy megbocsátó pillantással szemlélték, de leginkább megmosolyogták.

Napjainkra azonban a felnőttek szabadidős tevékenységei közt egyre népszerűbb a társasjátékozás. E szórakozási forma terjedését kiszolgálva egyre több ilyen termék kerül forgalomba. Kezdve a gyermekeknek szóló készségfejlesztő játékokkal, a logikai, kártya-, parti-, vagy kockajátékokon át, egészen a komplexebb gazdasági, stratégiai táblajátékokig.

Vajon miért lettünk elfogadóbbak a felnőttek játékaival szemben?

A játék szerepéről, hasznosságáról és az életünkben betöltendő helyéről az elmúlt évezredekben jó néhány, a fenti, általános vélekedéssel szemben álló elmélet jelent meg. A játék filozófiai értelmezéseiről már ókori görög filozófusok műveikben is olvashatunk. Platón szerint például többet megtudhatunk másokról egy óra játék, mint egy év beszélgetés alatt. Ugyanő Az állam című művében pedig azt írja, hogy „a játék az életre való felkészítés alapja és az állampolgárrá nevelés eszköze”. Arisztotelész is részletesen foglalkozik a kisgyermekkel: Politika című művében kiemeli a testmozgás és a játék szerepét, amivel megelőzhető a testi és a szellemi lustaság.

A táblajáték kutatóként is aktív Pierrot számára elsősorban a társasjátékok etnográfiai vonatkozása az izgalmas. Bizonyítva látja, hogy az ősi absztrakt



stratégiai játékokon keresztül érdekes adalékokat kaphatunk az egyes népek vándorlásai, keveredése, kereskedelme, tehát kultúrája és történelme vizsgálatához. A játék számára utazás. Utazás a Föld körül, egzotikus tájakon, gazdag paloták termein át porlepte falvak viskói között. Utazás az időben, a homályba vesző ókortól a legendás felfedezések korán át napjainkig.

A történelem során minden civilizációban játszottak társasjátékokkal. Ezek közül huszonnégy táblás játék rekonstrukcióját, illetve elképzelt prototípusát készítette el Pierrot az AGON c. kötetben. A játéktáblák megalkotását komoly kutató- és gyűjtőmunka előzte meg. A szerző egyiptomi és mezopotámiai királysírokban feltárt leletek, gyarmatosítók gyűjteményei, etnográfusok kutatásaiból megismert részletek alapján dolgozott, de megismerte a táblajátékok történetének szinte teljes irodalmát, valamint ő maga is sokat utazott a személyes benyomásokért. A könyvben bemutatott táblajátékok mindegyike lejátszható és teljes értékű játékelményt nyújt.

DÁMA / MALOM

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



	6
	2
	30'

771248



9 001890 771248

MAROKKO

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



	6
	2-6
	15'

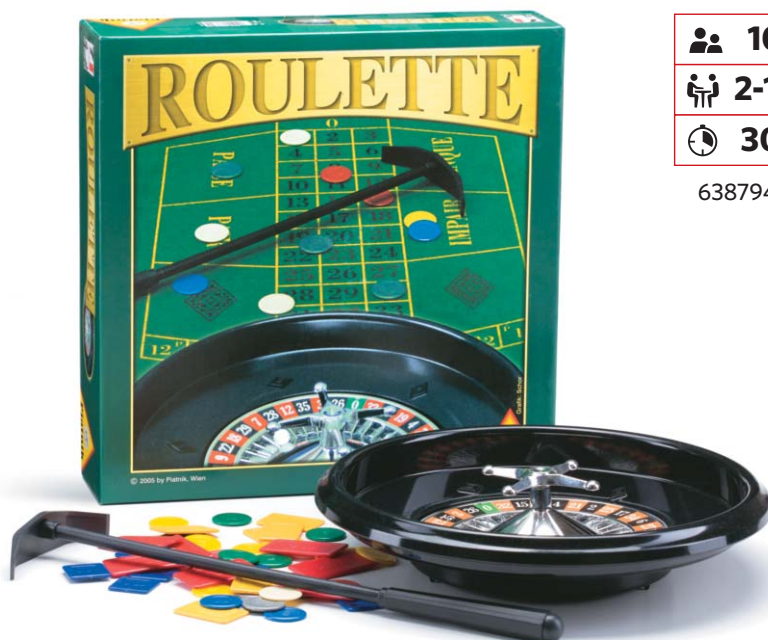
601095



9 001890 601095

ROULETTE

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



	10
	2-16
	30'

638794



9 001890 638794

SAKK

A Piatnik Classic sorozata a jól ismert és kedvelt klasszikus játékokat jeleníti meg új kiadásban. A sakk játék jó hatással van a gyermek intellektuális fejlődésére, valamint fejleszti a logikus gondolkodást és a kombinatív készséget.



	6
	2
	30'

771941



9 001890 771941

KI NEVET A VÉGÉN?

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

	4
	2-6
	20'

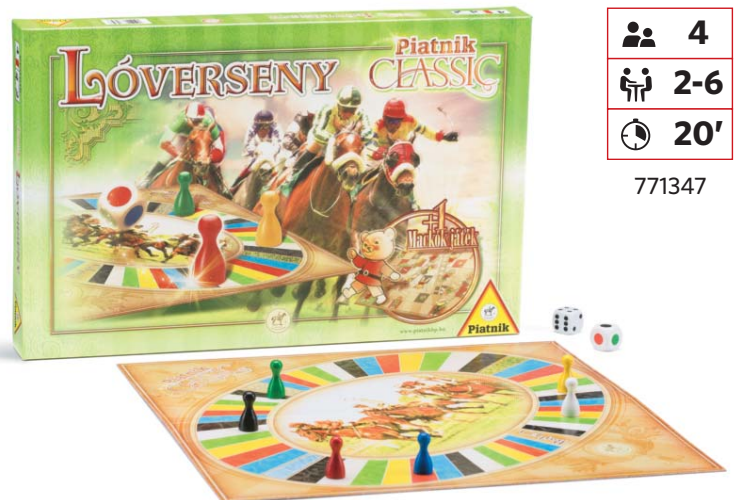
771149



9 001890 771149

LÓVERSENY / MACKÓK

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



	4
	2-6
	20'

771347



9 001890 771347

MARADJ TALPON!



Ha jól oldja meg a feladványokat, a színes mezőkbe kerülő betűket sorban összeolvasva egy madár nevét kapja végső megfejtésül.

Asztali sport kedvelői járnak ide:

		L		R		S			L		N
--	--	---	--	---	--	---	--	--	---	--	---

Örkény István népszerű műve:

M			S			J				K
---	--	--	---	--	--	---	--	--	--	---

Kora tavaszi virág hajt ki belőle:

T				P			H			Y	
---	--	--	--	---	--	--	---	--	--	---	--

Aki a laktanyai takarodót fújja:

	Z			D				R			S
--	---	--	--	---	--	--	--	---	--	--	---

Párizs a fővárosa:

				C						Z	
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	---	--

Piros levű savanyúság:

C			L				L		T	
---	--	--	---	--	--	--	---	--	---	--

Indítóbíró ad jelt vele:

	T			T				Z		O	Y
--	---	--	--	---	--	--	--	---	--	---	---

Alkoholos borogatószer:

S		S					S			S	
---	--	---	--	--	--	--	---	--	--	---	--

Szervaváltás asztaliteniszben:

	D		G					C			R
--	---	--	---	--	--	--	--	---	--	--	---

Diákközösség legjobb tanulója:




	S		T				Y			S	
--	---	--	---	--	--	--	---	--	--	---	--

Rablótanya:

Z			V				F		S		K
---	--	--	---	--	--	--	---	--	---	--	---

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 bűvészpallánták.

	8
	1+
	40'

771743

VARÁZSDOBOZ 100

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

	10
	1+
	40'

771620






9 001890 771743



9 001890 771620

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY 100

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

	6
	1+
	40'

630644

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY 200

A játékgűjtemény 200 különböző játékot tartalmaz. A mellékelt 108 oldalas szabálykönyvben a játékok pontos leírása mellett plusz játékváriációk is megtalálhatóak.

	6
	1+
	40'

630798



9 001890 630644



9 001890 630798

Stratégiai játékok



A **stratégiai játékok** fejlesztik a gyerekek **problémamegoldó képességét és a kombinatív készséget**.

Az akciók előre tervezéséhez és a megtervezett lépések egymásra építéséhez térben és időben kiterjedő logikus gondolkodás szükséges.

Az ilyen játékok jó hatással vannak a gyerekek intellektuális fejlődésére is. A stratégiai játékokat rendszeresen játszó gyerekek gyorsabban oldják meg a felvetett problémákat. Erős versenyszelleműek, mégis nagy tiszteletet mutatnak versenytársaik iránt, hiszen a számtalan parti lejátszása közben ellenfelükkel egy adott szabályrendszeren belül együttműködnek, közösen gondolkodnak. Mindketten azonos feltételekkel és azonos esélyekkel rendelkeznek.



A sakkhhoz hasonló gondolkodásmód kell a **BISON** játékhoz. A játékban két játékos irányítja a figurákat a játéktáblán. Az egyik játékos a bölénycsordát vezeti, a másik játékos pedig az indián főnököt és a négy kutyát irányítja. Aki a bölényekkel van, az megpróbálja az egyik állatot a vele szemben

fekvő folyó mögé juttatni. A másik játékos célja, hogy ezt megakadályozza, az indián és a 4 kutya segítségével elfogja, vagy megállítsa a bölényeket. A játék a sakkhhoz hasonlóan fejleszti a problémamegoldó képességet, a logikus gondolkodást és a kombinatív készséget.

	7
	2
	30'

649042

BISON



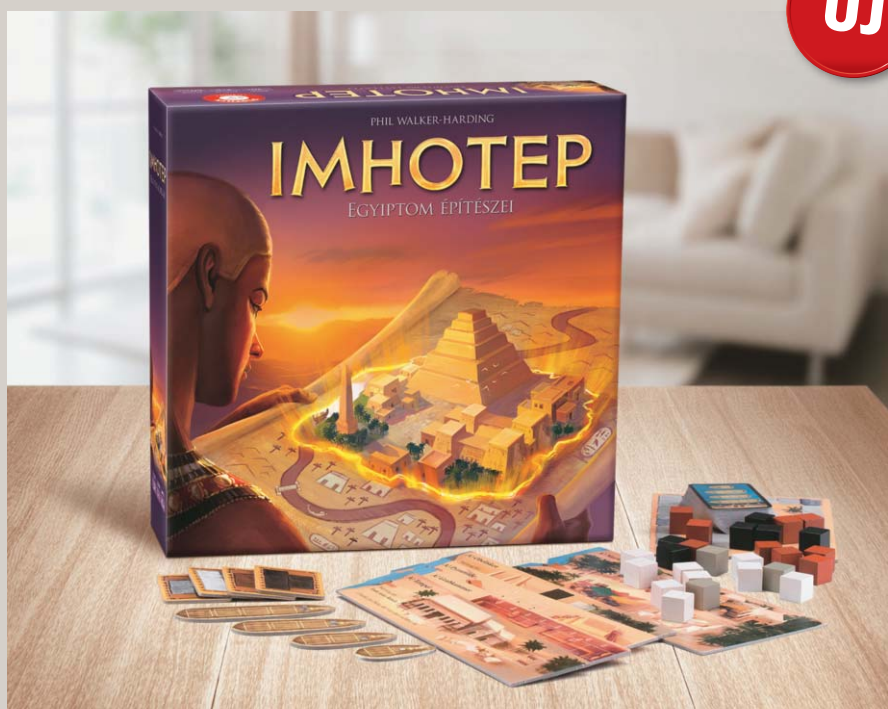
A föld megremeg, a távolban hatalmas porfelhő gomolyog. Egy bölénycsorda vágtazik az indiánfalú felé. Vajon sikerül az indián főnöknek a négy kutya segítségével megállítani a bölényeket? Aki a bölényekkel van, az megpróbálja az egyik állatot a vele szemben fekvő folyó mögé juttatni. A másik játékos célja, hogy ezt megakadályozza, az indián és a 4 kutya segítségével elfogja vagy megállítsa a bölényeket. A játék a sakkhoz hasonlóan fejleszti a problémamegoldó képességet, a logikus gondolkodást és a kombinatív készséget.



IMHOTEP

	10
	2-4
	40'

723292



Imhotep az ókori Egyiptom első és legismertebb építészé. Legjelentősebb építészeti alkotása Egyiptom első piramisa, a Dzsószer emlékmű és templom Szakkarában. Véghez tudod vinni Imhotep tetteit, és tudsz emlékműveket építeni az örökkévalóságnak? Az építéshez szükséges köveket hajókkal kell a különböző helyszínekre elszállítanod. De nem te vagy az egyedüli, aki hajókkal követ szállít, a játékosársaidnak is megvannak a terveik, és a céljuk az, hogy a te sikeredet megakadályozzák. Kielezett verseny zajlik az értékes kövek elszállításáért és az épületek felépítéséért. Csak a megfelelő taktikával és egy kis szerencsével sikerül majd megnyerned a játékot!



PACAL'S ROCKET

A *Pacal's Rocket* a Maya piramisok misztikus világába csábítja a játékosokat! Miután az űrhajók landoltak a romvárosban, megkezdődik a piramisok felállítása. A Maya romváros Palenque templomának feltárása során egy titokzatos sírkő került elő, ami megtalálása óta számtalan találgatásra ad okot. Tényleg idegen lények lakták a várost, és ők építették a Maya piramisokat?



	8
	2-5
	60'

634192



9 001890 634192

PARFUM

A játékosok parfümkészítőkként vanília- és levendulaeszenziák lepárlásával gazdag illatkompozíciókat állítanak össze, amelyekből drága parfümöket alkotnak. Az lesz a legügyesebb parfümkeverő, aki okosan választja ki az eszenziákat, és figyel a vásárlók kívánságaira! A vásárlóutcában akciókkal és kiárúsításokkal is csábítják a vevőket, de a különleges parfümök árát jól megfizetik a vásárlók!



	8
	2-4
	45'

791499



9 001890 791499

ESCAPE

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



	8
	1-5
	10'

760495



9 001890 760495

KOCKÁZATOS KALAND

A *Kockázatos Kaland* egy izgalmas társasjáték. Egy felfedezetlen világ ritka leleteinek felkutatására indulnak az expedíciók, amiken minden játékos 3-3 kalandorral vesz részt. Kockadobásokkal megpróbálják kidobni a szükséges kombinációkat, hogy megfelelő felszereléshez és értékes leletekhez jussanak. A kockázat és a megtérülés helyes felmérése, a megfelelő felszerelés megszerzése, a kalandorok ügyes elhelyezése kulcsfontosságú a győzelemhez!



9 001890 723193



	8+
	2-4
	35'

723193

HATALMAS SZÖRNYEK

Izgalmas családi kártyajáték, amiben a játékosok szörnykártyáik lerakásával próbálják meg legyőzni az őröket, és megszerezni a király kincstárában lévő aranyat. A király azonban különböző rendeleteket hoz, amik megnehezítik a szörnyek dolgát. A játékosok együttműködnek, de minden játékosnak az a célja, hogy a zsákmányból a legtöbb aranyat szerezzék meg magának, és abból a lehető legkevesebbet fordítsanak a szörnyének gyógyítására. Akinek a legtöbb aranya lesz a játék végén, az lesz a győztes.

	8
	3-6
	35'

794797



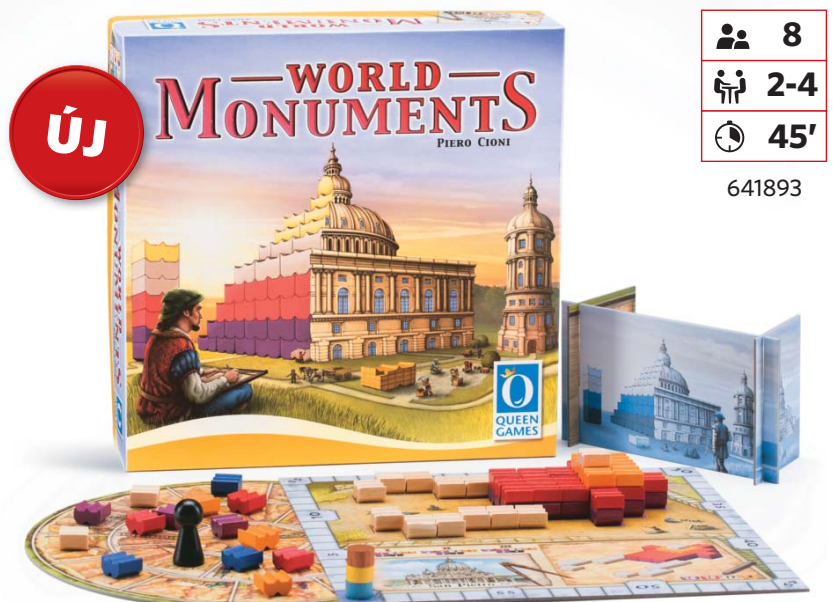
9 001890 794797

WORLD MONUMENTS

Építőmesterek szerepébe bújva felépíthetjük a világ építészeti remekműveit. Egy épületet 3 körön át építünk. Minden kör két fázisból áll. Az első fázisban építőköveket gyűjtünk, amiket a paravánjaink mögé teszünk. A második fázisban építjük fel az épületeket. Attól függően, hogy építőkövünket melyik szintre építjük, különböző pontokat kapunk. Amikor elkészülünk egy épülettel, akkor kiderül, hogy ki nyeri meg a játékot: az az építőmester nyert, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.



9 001890 641893



	8
	2-4
	45'

641893

ALHAMBRA

A játék a Granadától nem messze fekvő Alhambra palota-erődbe repíti a játékosokat, akik építési lapkák lehelyezésével saját Alhambráikat építik. Az építési lapkákat a piactéren lehet megvenni, ahol sokféle pénzzel lehet fizetni. Aki soron van, az dönt arról, hogy pénzt vesz fel, épületet vásárol vagy átépíti Alhambráját. Az értékelésekkor az kapja a legtöbb pontot, akinek sikerült a legértékesebb épületekből a legtöbbet beépíteni!

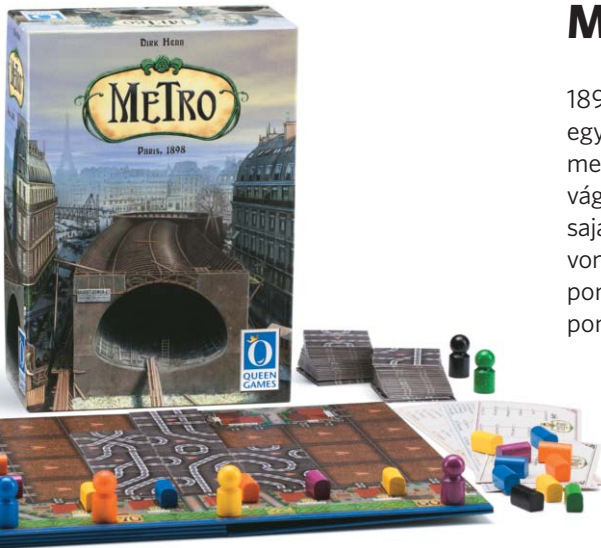


9 001890 791390



	8
	2-6
	60'

791390



METRO

1898 a párizsi metró építése. A játékosok kapnak egy-egy kártyát, ami megmutatja, hogy melyik metróvonal tartozik hozzájuk. Egymás után rakják vágánylapjaikat a játéktáblára. Dönteniük kell, hogy saját metróvonalukat hosszabbítják, vagy az ellenfél vonalát terelik el. Amikor egy metróvonal elkészül, pontokat hoz tulajdonosának. Az nyer, aki több pontot szerez a metróhálózat kiépítéséig.

	8
	2-6
	60'

766299



9 001890 766299

KINCSVADÁSZ

A játékosok kincsvadászként indulnak küldetésre. Útjuk a hegyeken keresztül a dzsungelbe vezet, ahonnan a barlangba ereszkednek le. Minden forduló kezdetén összeállítják kártyapaklijukat, amelybe kalandorok, őrzőkutyák, pénzermék és akciólapok kerülnek. A legerősebb és a leggyengébb lapokkal szerezhetnek kincseket, amik megszerzése után szembe kell nézni a goblinokkal, akik el akarják rabolni a kincseket. A legtöbb kincset gyűjtő kincsvadász lesz a játék nyertese!



9 001890 794490



	8
	2-6
	40'

794490

ISTANBUL

Tülekedés és láрма Isztambul bazárnegyedében: kereskedők és segédek sietnek keresztül a szűk sikátorokon, hogy versenytársaiknál sikeresebbek legyenek. Meg kell tölteni a talicskákat árukkal a raktáraknál, és a segédeknek ezeket gyorsan a különböző célhelyekre kell szállítani. A kereskedők célja, hogy elsőként gyűjtsenek össze bizonyos számú rubint. Egy kereskedőt és négy segédet irányítanak a játékosok a bazar 16 helyszíne között. Minden helyszínen egy adott akciót hajthatnak végre egy segéddel.



9 001890 774232



	10
	2-5
	60'

774232

Illusztráció



PORT ROYAL

Port Royal kikötőjének lüktető forgatagában zajlik ez az izgalmas kártyajáték. A játékosok a hajókkal aranyérméket akarnak szerezni, az aranyérméssel pedig olyan személyeket szeretnének felbérelni, akik folyamatosan előnyökhöz juttatják őket a játékban. A személyekkel és a teljesített felfedezőutakkal győzelmi pontokat lehet szerezni, amikkel megnyerhető a Port Royal.

	8
	2-5
	40'

774331

Illusztráció



9 001890 774331

STONE AGE

Stone Age - egy izgalmas utazás a múltba! A kőkorszak megpróbáltatásai várnak. Fát kell vágni, követ kell törni és aranyat kell mosni a folyóban. Ezen áruk csereberéjével gazdagíthatjuk és bővíthetjük a falunkat, hogy ezáltal a civilizáció újabb szintekre léphessen. Izgalmas és lenyűgöző, játék, amiben a szerencse majdnem olyan fontos, mint a jó tervezés. Több út vezet a célig, minden játékos a saját maga útján érheti el a célját, de csak a végén derül ki, hogy melyik volt a helyes út.



9 001890 641190



	10
	2-4
	60'

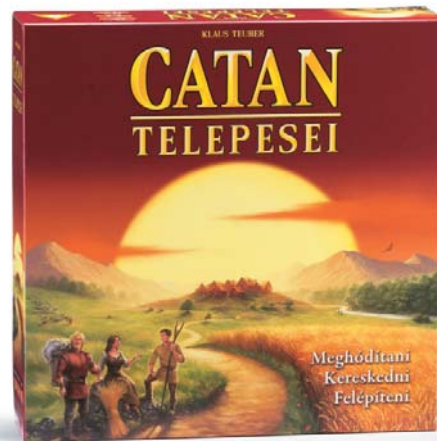
641190

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.



9 001890 794995



	10
	3-4
	75'

794995



CATAN LOVAGOK ÉS VÁROSOK KIEGÉSZÍTÉS

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.

	12
	3-4
	120'

772894



9 001890 772894

CATAN KERESKEDŐK ÉS BARBÁROK KIEGÉSZÍTÉS

Ez a kiegészítés nem önálló játék! Csak a *Catan Telepesei* műanyag figurás játékkal együtt játszható. 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.



9 001890 745799



	10
	2-4
	120'

745799

CATAN TENGERI UTAZÓ KIEGÉSZÍTÉS

Ez a kiegészítés nem önálló játék!
Csak a *Catan Telepesei* műanyagfigurás játékkal együtt játszható. 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!



9 001890 772795



	10
	3-4
	75'

772795



CATAN FELFEDEZŐK ÉS KALÓZOK KIEGÉSZÍTÉS

Ez a kiegészítés nem önálló játék! Csak a *Catan Telepesei* alapjátékkal együtt játszható! Készítse fel a telepeseket 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 Kalóztáborát és csapjon le a zsákmányra!

	10
	2-4
	120'

777790



9 001890 777790

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! Az eddig megjelent olyan *Catan Telepesei* kiadásokkal kompatibilis, melyek műanyag figurákat tartalmaznak.



9 001890 755088



	10
	3-6
	90'

755088

CARCASSONNE

Megszépült Carcassonne alapjáték, változatlan szabályokkal.

A Carcassonne egy furfangos lapkalerakó-játék, amiben a játékosok tájlapkák lehelyezésével Carcassonne útjait, városait és kolostorait építik. A kialakuló tájelemekre a játékosok követőket állítanak. A követők – útonállók, lovak, földművesek és szerzetesek – segítenek a pontok megszerzésében!



9 001890 791697



	7
	2-5
	35'

791697



CARCASSONNE FOGADÓK ÉS KATEDRÁLISOK 1. KIEGÉSZÍTÉS

	7
	2-6
	35'

793899

Ez a kiegészítés csak a Carcassonne alapjátékkal együtt játszható és szabadon kombinálható más Carcassonne kiegészítésekkel. A fogadók és a katedrálisok értékesebbé teszik az utakat és a városokat. Az új követőkkel akár 6-an is részt vehetnek a játékban. A pontlapkák a pontozásban segítenek.



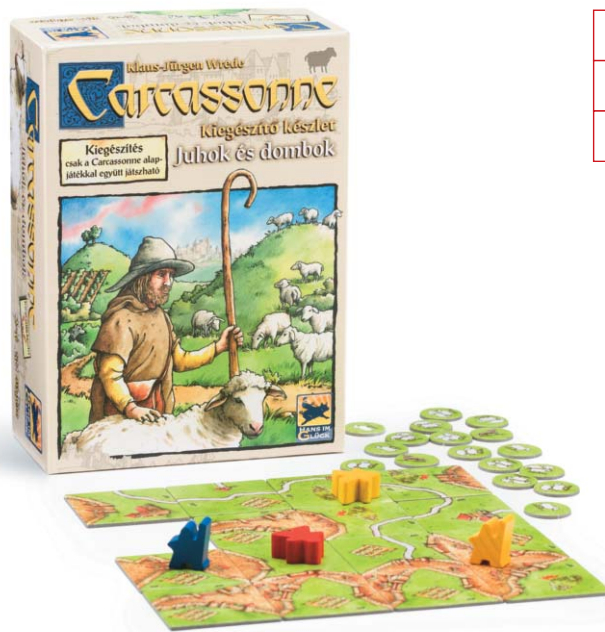
9 001890 793899

CARCASSONNE JUHOK ÉS DOMBOK KIEGÉSZÍTÉS

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



9 001890 791994



	8
	2-6
	40'

791994

CARCASSONNE KERESKE- DŐK ÉS ÉPÍTŐMESTEREK

2. KIEGÉSZÍTÉS

Csak a *Carcassonne* alapjátékkal együtt játszható. A kiegészítés új tájlapkákat, új szereplőket, új árulapkákat, vászonzsákokat és kiegészítő szabályokat tartalmaz. Az alapjátékkal tetszés szerint felhasználható ez a teljes kiegészítő vagy ennek a kiegészítőnek csak egyes elemei. Ez a kiegészítés szabadon kombinálható más *Carcassonne*-kiegészítésekkel.



9 001890 794599



ÚJ

	7
	2-6
	35'

794599



ÚJ

CARCASSONNE HERCEGNŐ ÉS SÁRKÁNY

3. KIEGÉSZÍTÉS

Csak a *Carcassonne* alapjátékkal együtt játszható. A kiegészítés új tájlapkákat, új szereplőket - egy sárkányt és egy tündért - valamint kiegészítő szabályokat tartalmaz.

Az alapjátékkal tetszés szerint felhasználható ez a teljes kiegészítő, vagy ennek a kiegészítőnek csak egyes elemei.

Ez a kiegészítés szabadon kombinálható más *Carcassonne*-kiegészítésekkel.



9 001890 794698

	7
	2-6
	40'

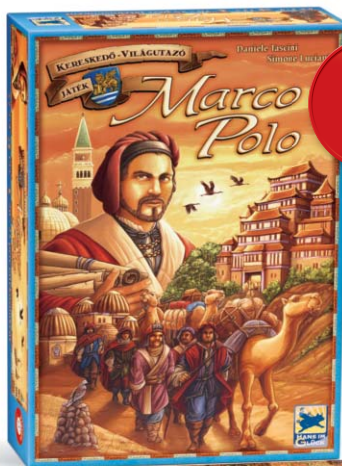
794698

MARCO POLO

A játékosok Marco Polo üzlettársai és útitársai. Utazásukat Velencében kezdik, majd a játék során saját útvonalakat terveznek. Nagyon fontos megfelelően mérlegelni, hogy mely út vezethet nagyobb sikerhez. Amellett, hogy a játékosok utazásai tervezésekor újra és újra stratégiai döntések hoznak, folyamatosan fenn áll a kérdés, hogy mely szerződések teljesítése jelentheti a legtöbb pontot. A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz.



9 001890 641695



ÚJ

	12
	2-4
	100'

641695

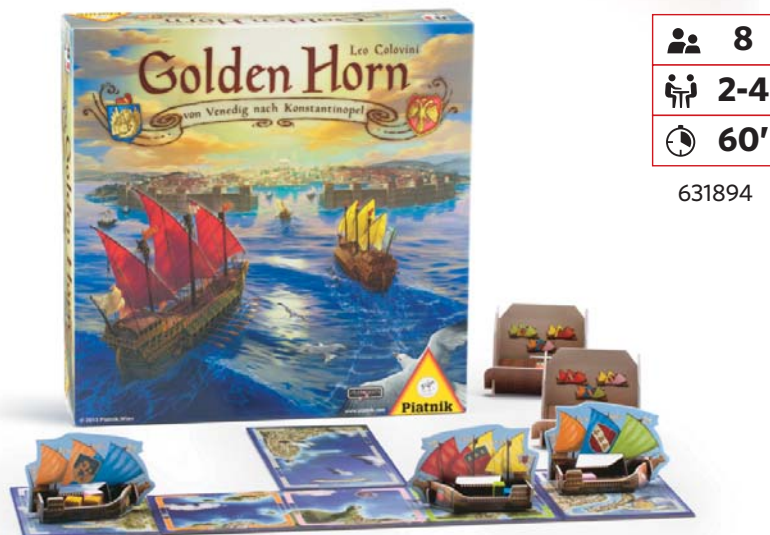


GOLDEN HORN

XV. századi velencei kereskedők szerepébe bújunk. Kereskedelmi flottánkkal 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.



9 001890 631894



	8
	2-4
	60'

631894



GOLDEN HORN

KIEGÉSZÍTÉS

Nem önálló játék! Kiegészítés a *Golden Horn* játékhoz. Éppen úgy, ahogyan a *Golden Horn* alapjátékban, a játékosok itt is kereskedelmi flottákkal árut szállítanak Velence és Konstantinápoly között. Új a játékban, hogy nem csak árut, hanem hódítókat is vihetnek magukkal a hajóikon különböző tartományokba.

	8
	2-4
	75'

635199



9 001890 635199

NYOLC PERCES BIRODALOM

Építs birodalmat és hódítsd meg a világot nyolc perc alatt! A játékosok egymás után választanak a hat nyitva fekvő kártya közül. Ezek nyersanyagot, vagy 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.



9 001890 745898



	12
	2-5
	20'

745898

Családi játékok



A „**Ki nevet a végén**” típusú játékok ideálisak arra, hogy **4-5 éves gyermekünket megismertessük a társasjátékok világával**, majd a gyermek korával, fejlettségével párhuzamosan „bonyolultabb” játékokat játszunk! Gyermekünk a társasjátékozás közben velünk együtt izgul, nevet, vagy bosszankodik, átéli velünk a közös játék élményét és közben fejlődik is. A társasjátékokkal történő játék **fejleszti a gyerek problémamegoldó képességét és logikus gondolkodását**, valamint személyiségformáló hatása is van. A gyermek megtanulja méltósággal viselni a vereséget és a győzelmet is! De mi történik akkor, ha a gyermek nem viseli el a vereséget, dühös lesz és legszívesebben a padlóba döngölné a figuránkat? A dühöt a gyermeket ért igazságtalanság (vagy vélt igazságtalanság) váltja ki, a bosszú pedig a düh feloldása.



A **SPLATTO** családi társasjátékban a gyermek megtanulja kezelni ezeket az érzelmeket és megtanulja dühét játszva feloldani. A gyermek tényleg a padlóba döngölheti mások figuráit, de nem biztos, hogy jobban fogja magát érezni ettől a tettől, lehet, hogy ki sem használja majd ezt a lehetőséget.

A **SPLATTO** játék kezdetén mindenki elkészíti a színes gyurmákból a figuráit, amikkel olyan mezőkön lépked, amilyen kártyákat húz. Egy akciókártyával, azonban lehetőség nyílik egy ellenséges figura kila-

pítására. Ha a játékosnak maradt még gyurmája, akkor új figurát készíthet. A játékosok célja, elsőként épségben elérni két figurával a célmezőt!

A gyurmafigurák elkészítése **a gyermekek szem-héz- és a finommozgások koordinációjának fejlesztését** szolgálja, ezek a készségek a rajz- és íráskészségének alapjai. A gyurmafigurák megalkotásával a gyermekek célirányos kézmozgást végeznek, az ujjaik differenciált és összehangolt együttműködésével alkotnak, közben fejlesztik a fantáziájukat és a kreativitásukat.

CAMEL UP

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 megszerzhető egyiptomi érmék is csábítják! A játékosok fogadásokat tehetnek egy-egy szakasz, vagy az egész verseny győztésére, de fogadást lehet kötni az utolsó helyezettekre is.



9 001890 722295



	8
	2-8
	30'

722295



CAMEL UP SUPERCUP

KIEGÉSZÍTÉS

Nem önálló játék! Kiegészítés a *Camel Up* játékhoz. 4 modult tartalmaz: 1. a versenypálya meghosszabbítása és a galoppkockák. Ezzel a játékidő hosszabb lesz. 2. a fotográfus, aki jutalmat kap, ha sikerül egy magas tevetornyot lefotóznia. 3. a helyfogadást, amitől a verseny még változatosabb lesz. 4. a fogadási partnerkapcsolatok amelyekkel nyíltan együttműködhetnek.

	8
	2-10
	45'

722196



9 001890 722196

CAMEL UP KÁRTYAJÁTÉK

Ebben a vadonatúj tevéfuttatásban, a fürge és nyüzüge tevék Camel Up kártyákon galoppoznak. Száguldanak a versenypályán, és egymás hátára ugorva próbálnak elsőként beérni a célba! Ez az örületes verseny biztosan meghódítja a Te szívedet is! Ügyesen kiválasztott kártyákkal befolyásolhatod a verseny alakulását, így lehet az utolsó tevéből is a verseny győztese, te pedig a fogadás bajnoka!



9 001890 640698



	8
	2-6
	60'

640698

COOL AM POOL

Nyári napsütésben a fürdőzők már kora reggel lefoglalják a napozóágyakat a törölközőikkel, sőt pimaszul rátelepszenek a foglalt napágyakra is. A játékosoknak okos taktikával el kell zavarniuk a pimasz ágyfoglalókat, és vissza kell szerezniük a medence partján álló napágyaikat. Színes kockák mutatják meg, hogy melyik ágyat lehet elfoglalni, miközben az úszómester éberrel figyel! Aki megszerez egy napágyat a másik orra előtt, az strandlabdát kap jutalmul. Igazán szórakoztató családi társasjáték egy kis pimaszsággal.



9 001890 646270



	8
	2-4
	40'

646270



SPLATTO!

A *Splatto!* egy vidám családi társasjáték, amiben a játékosok egymás figuráit tényleg a padlóba döngölhetik! A játék kezdetén mindenki elkészíti a színes gyurmából a figuráit, amikkel olyan mezőkön lépked, amilyen kártyákat húz. Egy akciókártya felhúzásával azonban lehetőség nyílik egy ellenséges figura kilapítására. Ha a játékosnak maradt még gyurmája, akkor új figurát készíthet. Cél, elsőként épségben elérni két figurával a célmezőt!

	6
	2-4
	25'

635977



9 001890 635977

PICTOFUN

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?



9 001890 633140



	12
	2-12
	30'

633140



SPEED CUPS

Magunkhoz veszünk 5 színes poharat. Felcsapunk egy feladatkártyát, 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!



4 007396 206890



	6
	2-4
	15'

206890



SPEED CUPS 2

Önálló játék, de használható a *Speed Cups* alapjátékkal együtt is. 5-5 színes pohár, a feladatkártyák és 2 játékos, akik egymást megelőzve akarják megoldani a feladatot! Gyorsaság és jó megfigyelőkészség kell a lapok megszerzéséhez! A feladatkártyák megadják a poharak sorrendjét. Ha helyes a sorrend, akkor villámgyorsan rá kell csapni a felfordított feladatkártyára! Aki gyorsabb, az szerzi meg a feladatkártyát! Az nyer, aki a legtöbb feladatkártyát gyűjti.

	6
	2
	15'

209518



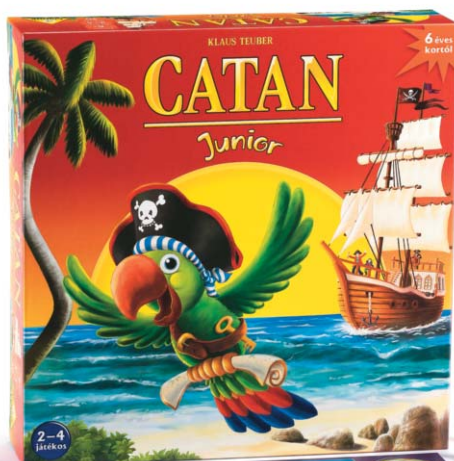
4 007396 209518

CATAN JUNIOR

Catan Telepesei társasjáték gyerekeknek kidolgozott új változata! A gyerekek kalózhajókkal átkelnek a tengeren egy lakatlan szigetre. Jó búvóhely lesz itt a kalózoknak! 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.



9 001890 794896



	6
	2-4
	30'

794896



SCHATTENMEISTER

A *Schattenmeister* árnyjátékkal a társasjátékok titokzatos világába léphetünk. A képtáblán különböző dolgok vannak és csak az árnyékaik láthatóak. A játékosok feladata, hogy megfigyelés után a paravánjaik mögött titokban megtippeljék, hogy milyen dolgok lehetnek a képtáblán. Egy kerek dudor egy almát, egy teknőst vagy egy labdát rejt? Egy sarok mögött egy macska bújjik meg és csak a fülét látjuk, vagy az egy szélmalomlapát? Nem csak jó megfigyelőkészség, hanem gyorsaság is kell a játék megnyeréséhez.



9 001890 646096



	8
	3-6
	40'

646096



ÁLLATOK A FEDÉLZETEN

Egy vidám családi társasjáték, kedves állatokkal. Mindenki kap egy bárkát és megpróbál a bárkája fedélzetére minél több egzotikus állatot gyűjteni. Az egyes fajokból azonban nem lehet csak egy pár a fedélzeten. Az asztal közepére mindig új állatkártyák kerülnek, amiket a játékosnak csoportokra kell osztaniuk. A felosztásért élelmiszer láda a jutalom, az élelmiszer ládával lehet az állatokat a fedélzetre csalogatni. A játék akkor ér véget, amikor egy játékosnak sikerül a bárkáját teljesen megtöltenie állatokkal.

	8
	2-4
	30'

722097



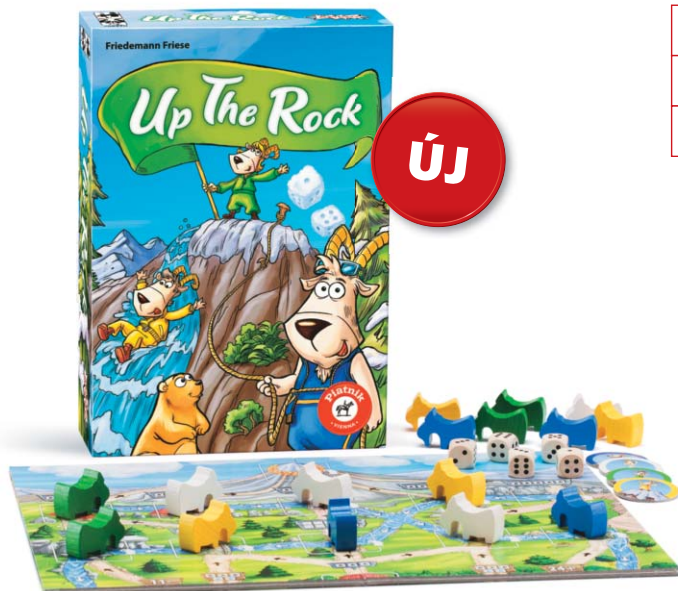
9 001890 722097

UP THE ROCK

A játékosok célja az, hogy ügyes kockadobásokkal elsőként juttassák fel kecskéiket a hegycsúcsra. Aki taktikusan lép a kecskéivel, az egyikkel feltolhatja a másikat. Ha idegen kecske áll az útjában, azt egyszerűen letolja a hegyi patakba. A letolt kecske újra kezdi a felfelé vezető utat a hegy lábától. A játékot az nyeri, aki elsőként juttatja fel két kecskéjét a hegycsúcsra. Az UP THE ROCK egy szórakoztató kockadobó társasjáték.



4 007396 209570



	8
	2-4
	30'

209570

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!



	8
	2-5
	15'

773891



9 001890 773891

QUADRO COLOR

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.



	6
	2-5
	15'

748295



9 001890 748295

APPALOOSA

Mindenki megpróbál elsőként célba érni, de senki sem tudja, hogy ki melyik lóval versenyzik, mert a játékosok a 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 játékostársai lovát lassítsa, a saját lovát pedig a célba juttassa.



	8
	2-6
	30'

633379



9 001890 633379

PRESTO!PRESTO!

A Presto Presto egy kreatív szójáték. A játékosok a képlapkákat lefordítva szétterítik az asztalon, majd egyszerre húznak fel belőlük. A felhúzott lapkákat megpróbálják egymást megelőzve sorba rendezni. A megfelelő szavakat megtalálni nem is olyan egyszerű, egy cipő lehet futócipő, tornacipő, sportcipő, férficipő, edzőcipő, focicipő... Aki gyors, kreatív és gazdag a szókincs, az nyerheti meg ezt a játékot!



9 001890 658099



ÚJ

	7
	2-6
	25'

658099



CIÚB

Ebben a kockajátékban nem csak a szerencse vezethet sikerre, hanem a jó kombinációs-készség is! A játékosok minden körben megpróbálják a varázskártyákon megadott számkombinációt kidobni, és értékes pontokat szerezni. Ebben segítenek a különböző kockák különböző akciói. Aki megnyer egy kártyát, az csökkenti a kockáinak a számát, ezért fontos, hogy a következő körre jól tervezze meg a dobásait.

	10
	2-4
	45'

046304



4 007396 046304

AFRIKA CSILLAGA

Izgalmas családi kalandjáték. A játékosok a legendás Afrika Csillaga gyémántot szeretnék egymást megelőzve megtalálni! Aki megtalálja, az igyekszik minél gyorsabban – szárazföldi, tengeri vagy légi úton – visszajuttatni Tanger vagy Kairó városába. Az úton sok veszély leselkedik a kincskeresőkre. Nem csak szerencsére, hanem jó stratégiára is szüksége lesz annak, aki vissza akar jutni, és nem akar belesétálni a rablók karjaiba.



9 001890 642425



	10
	2-5
	40'

642425

INQUIZITOR2

A sikeres Inquizitor kvízzjáték folytatása. A játékosokra újabb 2500 érdekes kérdés vár. Cél, hogy az öt különböző témakörben feltett kérdések megválaszolásával, minél hamarabb célba érjen a játékos.



9 001890 773693



	11
	2-36
	60'

773693



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.

	15
	3-16
	60'

734243



9 001890 734243

MAGYARORSZÁG KVÍZ JUNIOR

550 kérdés Magyarországról általános iskolás gyerekeknek. A játékfelületen 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.



9 001890 744846



	8
	2-6
	45'

744846

FRUITMIX - GYÜMI

Jó megfigyelőkészsége és megbízható memóriája legyen annak, aki szeretné megnyerni ezt a gyümölcsgyűjtögetős játékot. A játékosok egymás után vesznek el különböző sorszámú gyümölcslapokat, amikből sorozatokat gyűjtenek. Egyfajta gyümölcsből egy teljes sorozat sok pontot ér, a hibás sorozat azonban értéktelen. Ezért a játékosoknak folyamatosan fejben kell tartaniuk azt, hogy melyik gyümölcsfajtából melyik lapokat sikerült megszerezniük. Ez nem is olyan egyszerű, mert az összegyűjtött sorozatok lapjai takarják egymást



9 001890 658105



	6
	2-8
	25'

658105



FLADERANTI

Egy tolvajbanda épp kirabolja a helyi bankot! A tolvajok annyi zsákmányt gyűjthetnek, amennyit magukkal tudnak vinni, ezért elosztják egymás közt a zsákmányt. Végül mindenkinek az lesz a célja, hogy a legnagyobb zsákmánnyal lépjen meg! A kártyák lerakásával gyűlnek a játékosok előtt a kincsek, gyémánt és sok arany a tét. Egy akciókártya kijátszásával a zsákmány megduplázható, de az is előfordulhat, hogy riasztja a rendőröket, akik azonnal a helyszínen teremnek és úttorlaszokkal akadályozzák a menekülőautó útját!

	8
	3-6
	25'

658501



9 001890 658501

GOCKOLA

Vidám társasjáték Gerzson Gazda udvarán sok-sok háziállattal. Mindenki kap három istállót és egy pakli kártyát. A játékosok egyszerre csapják fel az állatkártyákat, majd egymást megelőzve lecsapnak azokra a lapokra, amiket megakarnak szerezni. Cél, elsőként benépesíteni az istállókat. Vigyázat! Egy istállóban csak egy hím, és egy vagy több nőtény lehet ugyanazon fajtából! A nem kívánt állatokat teherautóval el lehet szállítani, de ha valaki istállójára egy hibbant tehén vagy egy flúgos ló kerül, az bajban van, mert az állatai szétszaladnak.



9 001890 658402



	6
	2-4
	25'

658402

RUMMIKUB XXL

A **Rummikub** egy népszerű társasjáték, amely alapjában a rablórömrre hasonlít. A játékosoknak a lapjaikból sorokat és terceket (esetleg kvartetteket) kialakítva kell lerámolniuk a táblájukról. A már az asztalon lévő lapocskákat tetszés szerint használhatják, de lapot onnan fel nem vehetnek, és minden esetben érvényes kombinációnak kell az asztalon maradnia. Az számít ilyennek, ahol azonos színből minimum három egymást követő érték szerepel (például: kék 7, 8, 9), míg a terceknek három különböző színű, de azonos értékű lapot kell tartalmazniuk (például: sárga 5, piros 5, fekete 5). Feladványunkban az alábbi állás alakult ki.



The image shows a Rummikub board with the following tiles and combinations:

- Top row: 6 6 6 (black, yellow, red); 13 13 13 (blue, yellow, red); 3 3 3 (black, blue, yellow); 4 5 6 (red, red, red)
- Second row: 5 6 7 (black, black, black); 9 9 9 (red, black, yellow); 10 11 12 (yellow, yellow, yellow); 2 2 2 (black, red, yellow)
- Third row: 6 7 8 (yellow, yellow, yellow); 11 11 11 (red, blue, yellow); 3 4 5 (blue, blue, blue); 1 1 1 (black, blue, yellow); 2 3 4 (red, red, red)
- Fourth row: 4 4 10 2 9 (black, yellow, yellow, blue, black); 3 3 6 12 12 (red, black, yellow, red, blue); 1 4 4 6 13 (red, black, blue, yellow, yellow); 2 3 4 (yellow, yellow, yellow)
- Bottom row: 2 2 5 5 8 (black, blue, yellow, yellow, black)

Four player hands are shown in brown boxes:

- 1. játékos: 4 4 10 2 9
- 2. játékos: 2 2 5 5 8
- 3. játékos: 3 3 6 12 12
- 4. játékos: 1 4 4 6 13

Az Ön feladata megállapítani, hogy a játékosok közül ki az az egy, aki **nem** tudna minden lapot letenni, ha most ő következne!



Betű- és számjátékok

A **magyar nyelv érték, vigyázzunk rá** és adjuk át gyerekeinknek, unokáinknak anyanyelvünk kincseit. Egyre kevesebben beszélnek a szép magyar nyelvet a Kárpát-medencében, és hazánkban is azt tapasztalhatjuk, hogy a hétköznapi nyelvhasználatunk elszürkül. A modern kommunikációs eszközök használatával nyelvhasználatunk is átalakul. A szavakat rövidítjük, mondatainkat idegen nyelvekből átvett kifejezésekkel, szavakkal tűzdeljük. **Vannak olyan szavak, amelyek már kezdenek kiesni a mindennapi szóhasználatunkból,** és velük együtt elmaradnak életünkben azok az érzések is, amiket hozzájuk fűzünk.



A **KERFLIP betűjáték** különlegessége abban rejlik, hogy nem saját betűkészletünkből, hanem egy közös betű halomból kell villámgyorsan, egymást megelőzve értelmes magyar szót alkotnunk és ki-mondanunk. Miközben a rendelkezésünkre álló betűket szemléljük, magunkban kombináljuk, egymással összefűzzük, közben olyan szavakat hívunk elő, amik talán már nem a hétköznapi

szóhasználataink szavai. A **KERFLIP** játék közben számtalanszor megtapasztalhatjuk egy-egy rég el-feledett szó felelevenítésének az élményét...

„A gyermek végiglopózik a tornácra, csendben bebújik a spájzba, fellép a hokedlire és leemel egy mézes csuprot, majd boldogan belemártja az ujját az aranyló mézbe!”

KERFLIP!

Fordulatos szókirakó! A játékosok kihúznak a zsákból néhány betűt, leszórják őket az asztalra, és már kezdődik is a szóvadászat! Mindenki egyszerre keresi a szavakat! Aki talál egy szót, az villámgyorsan bemondja! Minél hosszabb egy szó annál több pontot ér. A használt betűket átfordítják, azok már csak feleannyit érnek. Aki sok pontot akar szerezni, az gyorsan mond egy szót!



9 001890 717697



	10
	2-4
	20'

717697



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 fejleszhető a logikai és kombinációs készség.

	7
	2-4
	20'

233999



7 290005 233999

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.



7 290003 063802



	5
	2-4
	20'

063802

RUMMIKUB TWIST

Megújult *Rummikub* játék, különleges „Twist” szabályokkal! A *Rummikub* alapszabályai a *Twist* játékban is változatlanok, csak kiegészülnek az új szabályokkal. A háromféle új joker további lehetőségeket hoz a játékba! Az alkatrészek új, formatervezett kialakítása kényelmesebbé teszi a játékot. Aki elsőként rakja le az összes játékkövét, az nyer.



	7
	2-4
	20'

683299



RUMMIKUB TWIST SPECIAL PACK

Fiatalos megjelenés, lendületes játékmenet a „Twist” szabályokkal! A *Rummikub* alapszabályai a *Twist Special Pack* játékban is változatlanok, csak kiegészülnek az új szabályokkal. A háromféle új joker további lehetőségeket hoz a játékba! Az alkatrészek új, formatervezett kialakítása kényelmesebbé teszi a játékot. Aki elsőként rakja le az összes játékkövét, az lesz a győztes.

	7
	2-4
	20'

683398



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.



	7
	2-4
	20'

514046



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.



9 001890 689499



	4
	2-4
	20'

689499



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 halmozás alapjaival.

	4
	2-4
	20'

690594



9 001890 690594

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 játékosok állványain. A Joker játéklappal még érdekesebb a játék, de vigyázat, mert a kör végén az állványon maradt minden joker játéklapért mínusz 30 pont jár!



9 001890 689291



	7
	2-4
	20'

689291

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 világbajnokság is jelzi, melyet több mint 30 ország részvételével rendeznek.

	7
	2-4
	20'

687396



9 001890 687396

RUMMIKUB 5+6

KIEGÉSZÍTÉS

Kiegészítés 5 és 6 játékosra! Csak a *Rummikub Számos* játékkal együtt játszható!

	7
	5-6
	20'

684692



9 001890 684692

RUMMIKUB MINI

A *Rummikub Mini* játékkal 2-6 játékos is részt vehet a játékban. Kis mérete miatt mindenhová magunkkal vihetjük! A *Rummikub* egy kihívásokkal teli családi számjáték. Számkombinációkat, vagy számsorokat kell letennünk. Aki logikusan gondolkodik, és elsőként teszi le az összes játéklapját, az nyer!

	7
	2-6
	20'

684791



9 001890 684791

RUMMIKUB LUXURY

A *Rummikub Luxury* a *Rummikub Számjáték* különleges kiadása. Játék közben könnyen, biztonságosan rendezhetjük a játéklapkákat, mert az állványok kialakítása megakadályozza a lapkák leesését, leborulását.

	7
	2-4
	20'

689598



9 001890 689598

A JÁTÉKFEJLESZTŐ PIERROT

- 1986-óta tevékenykedsz a zeneiparban, 1990 óta számtalan nagylemez jelent meg. Producerként jó néhány arany és platinalemez fűződik a nevedhez, de színpadi művekhez és filmekhez is komponáltál zenét. Találkozásunk apropója mégis a játékfejlesztői munkád. Rengeteg zenei produkció után miért kezdted játékfejlesztéssel is foglalkozni?

- Szerintem minden játékfejlesztő először játékos. Nálam mindenestre ez volt a sorrend. Egészen ifjú koromban beleszerettem a számítógépes kalandjátékokba és párhuzamosan újra felfedeztem magamnak



a táblajátékokat is. Ezeknek sokáig élvezője voltam, később pedig egyre közelebb kerültem ahhoz, hogy magam is készítsék hasonlókat – mások számára élvezhető produkciókat. Épp úgy voltam ezzel, mint a zenével, hiszen eleinte ott is csak hallgató voltam. Később pedig már magát az alkotást élveztem, az vált számomra izgalmas játékká.

- A számítógépes játékok közül a kalandjátékok világában tevékenykedsz. Játékaid érdekes történeteket mesélnek el. Hogyan születnek meg ezek a történetek?

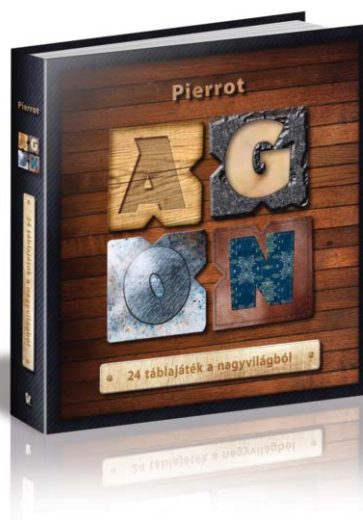
- Gyerekkoromban nagyon szerettem a misztikus, rejtélyes, kalandos történeteket. Faltam az ilyen témájú ifjúsági regényeket. Később, amikor olvastam, egészen más, elsősorban népszerű tudományos munkákat fogtam a kezembe. A világ jobb, részletesebb megismerése azonban ismét nyitottá tett az izgalmas, máig megfejtetlen rejtélyek iránt, és ezáltal



ismét felöltöttek bennem a kalandos történetek. Ez nagyjából egy időben történt azzal, hogy a cégünk kalandjátékok fejlesztésébe fogott, és rám hárultak a forgatókönyvírói és játéktervezői feladatok. Szóval a játékokon gyakoroltam a történetírást, ezek az interaktív sztorik indítottak el a „mesélő” útján, és így jutottam el többek között a regényírásig.

- A gondozásodban elkészült játékokat aprólékosan kidolgozott gyönyörű grafika jellemzi. Ki tervezi a grafikákat?

- Köszönöm, ez hízelgő, hiszen az utóbbi tíz évben elsősorban ezek az én munkáim. Sosem voltam ügyetlen a vizuális alkotások területén, de ilyen irányú képzést nem kaptam. Hál’ Istennek mindig volt körülöttem egy-két ügyes grafikus, tördelő, filmes, akik szakmailag magas szinten meg tudták valósítani az elképzeléseimet. És ezen volt mindig a hangsúly: az én elképzeléseimet valósították meg, ugyanis mindig erős kép élt bennem a produkciók vizuális elemeivel kapcsolatban. Azonban idővel kemény önképzésbe fogtam. Nem kezdtem a legelején, ezért a mostani tudásom is kissé hiányos, de tény, hogy már magam is képes vagyok elképzelésemet megvalósítani – és ezek szerint nem csak az én megelégedésemre.



- Nem csak játékfejlesztő vagy, hanem a játékok kultúrtörténetét és eredetét is kutatod. Több, sajtotban megjelent publikáció után, néhány éve megjelent a könyvesboltok polcain az AGON - 24 táblajáték a nagyvilágból című műved, ami a játékok történeti áttekintése mellett játékszabályokat, sőt játéktáblákat is tartalmaz. Ha jól tudom, most is egy könyvön dolgozol. Mit tudhatunk az új könyvedről?

- Két könyv is napirenden van mostanában. Egyrészt az AGON c. táblajátékos könyv második kötete, azaz újabb huszonnégy, izgalmas absztrakt stratégiai játék feldolgozása játéktörténeti szempontból. Az illusztrációkat, a játékok vizuális rekonstrukcióit már elkészítettem, és lassan bár, de haladok a verbális részekkel is. Szeretném, ha jövőre a könyvesboltokba kerülne



ez a második kötet, követvén az első kötet második kiadását ez év karácsonyán. De karácsonyra egy másik könyvvel is készülök. Ez - igencsak formabontóan - egy meseregény, vagy ifjúsági kalandregény A muszájkalózok címmel. A klasszikusnak mondható, mégis sok eredeti fordulatot kínáló karib-tengeri történet egy mesefolyam letisztázott változata. Improvizált esti mesék sorozata volt ez eredetileg, amiket én adtam elő a saját kisfiamnak két kedvenc Playmobil kalózfigurája köré szöve a sztorikat. Később, ahogy folyamatosan gyűltek a további Playmobil figurák és kalózkellékek, nőtt, terebélyesedett a mese is. Azt gondolom, hogy imádni való karakterek és epizódok születtek, és ezt az élményt a fiam szerint is érdemes megosztani másokkal. Persze nem véletlen, hogy a gazdagon illusztrált könyvhöz a fotók is Playmobil szereplőkkel készülnek.



- Úgy tudom, hogy táblás játékokat is tervezel.

- Valóban, hosszú évek óta készítek táblás játékokat, de ezek eddig jobbra konkrét felkérésre vagy a családom szórakoztatására készültek. Hosszú fejlesztőmunka és tesztek sorozata után azonban ma már elkészültnek mondhatom az első olyan játékot is, amit eredendően a játékipiacra szántam. Az Irány a Kincses sziget c. családi játék megjelenését is ez év végére várom, lényegében csak bizonyos gyártási kérdések megválaszolására vár a projekt. A téma itt is kalózos, de nincs összefüggésben a meseregénnyel. Bár ha belegondolok, el tudom képzelni ezt is új grafikával, csupa Playmobil kalózzal.

- Aktívan tevékenykedsz a zeneművészetben, valamint a film- és játékiparban, irodalmi műveket publikálsz, társasjátékot fejlesztesz, televíziós programokban zsűrizel... Honnan van ennyi energiád?

- Nem tudom. Sok ötlet van a fejemben, sok produkciót nevelgetek egyszerre, így képtelen vagyok belefásulni a munkába. Mindig újabb és újabb kihívások jönnek, amikben mindig ott van a jó játék lehetősége. És én szívesen játszom vagy találok ki újabb játékokat.



FÜLES MAGAZIN

A Füles magazin 1957. február 3-án jelent meg először. A Magyarországon hetente megjelenő rejtvényújság főszerkesztője Markos Ede, kiadója az IQ Press Lapkiadó Kft.



A lap profilja a gondolkodva szórakoztatás. A különféle típusú keresztrejtvények mellett rejtvénycikkek, kvizek, rajzos és ábrás fejtörők, rébuszok, kártya-, sakk- valamint logikai feladványok, fotós összeállítások találhatók benne. Egyik fontos rovata a képregény, amely hazai és külföldi klasszikus irodalmi alkotásokat dolgoz fel.

A Füles lapcsalád legismertebb tagjai:

- **Füles magazin**
- **Füles Évkönyv**
- **Füles Plusz**
- **Kis Füles**
- **Füles Skandi**

A Füles újság rovataiból

A magazinban szöveges rovatokban sztárinterjúk, utazással, világjárással kapcsolatos beszámolók, ismertterjesztő anyagok mellett a legkülönfélébb feladványtípusok találhatók meg a klasszikustól a frissiben kitalált újdonságig.

Például: Poénvadászat, hagyományos keresztrejtvény, Szókereső, Olasz módra, Kocka vagy vonal, Szám szerint, Öttusa, Bűvös nyolcas és Sudoku.

További ábrás, rajzos fejtörők: Svédasztal, Játékbarlang (benne sakk- és kártyafeladványok is), színes fotós összeállítások, SzemFüles.

A gyerekrovatban könnyed rajzos feladványok és pályázatok találhatók.

A Fülesben évek óta a Piatnik társasjátékaival kapcsolatos rejtvények is helyet kapnak.

Érdekességek a Füles magazintról:

- A Füles 50. születésnapján a lap első száma megjelenésének évfordulóját, február 3-át a magyar rejtvényfejtők napjává nyilvánították.
- A 2014 augusztusában megjelent jubileumi 3000. lapszám pályázatain 1.000.000 forint nyereményt sorsoltak ki.
- A Füles évek óta támogatja a Rummikub és a Wizard játékok országos bajnokságait, valamint rejtvényfejtő bajnokságokat is rendez.



Logikai játékok

A CLUB 2% játékban 84 logikai készséget fejlesztő rejtvény van. Ezzel a játékkal már óvodás és kiskis-koláskorban is hatékonyan fejleszthető a kombinatív készség. Az egymásra épülő feladatok nehézsége fokozatosan nő, és így egyre nagyobb kihívások elé állítják a rejtvény megoldóját, de az új kihívás mindig új sikerélményt, fejlődést és tanulást is jelent a gyermek számára!

Honnan ered a CLUB 2% játék neve?

Einstein szerint az emberiség 2%-a tud ilyen típusú rejtvényeket megfejteni.

Nézzük meg az Einstein féle rejtvényt, egy kicsit másképp!



Van egymás mellett 5 ház, mind az 5 különböző színű. A házakban lakik egy-egy személy, mindegyik különböző nemzetiségű. Mindegyik valamilyen italt iszik, tortát eszik és tart valamilyen állatot. Egyikük sem fogyaszt ugyanolyan italt, eszik ugyanolyan tortát és tart ugyanolyan állatot.

Egyéb információk:

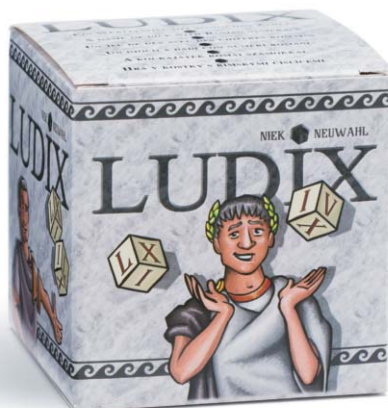
- A brit piros házban lakik.
- A svéd kutyákat tart.
- A dán teát iszik.
- A fehér ház balján a zöld ház van.
- A zöld házban szörpöt fogyasztanak .

- Az a személy, aki puncstortát eszik, madarakat tart.
- A sárga ház lakója dobos tortát eszik.
- A középső házban lakó tejet iszik.
- A norvég az első házban lakik.
- A csokitortát evő szomszédjában lakó macskát tart.
- A citromtortát evő ember kakaót iszik.
- A lovakat tartó szomszédjában lakó dobos tortát eszik.
- A német répatortát eszik.
- A norvég a kék ház szomszédja.
- A csokitorta evő szomszédságában limonádét isznak.

Kérdés: Ki tart halakat?

LUDIX

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.



	10
	2-6
	15'

633898



REPELLO

A *Repello*-ban a játékosok célja a korongok és az ellenfelek tornyainak letolása a játéktábláról. A korongok és tornyok taszítják egymást. A torony léptetésével láncreakció indul be, mely végiggyűrűzik az egész játéktérületen, és így értékes korongok hullnak le a tábla széléin. A tábláról lelékött korongok pontokat érnek, és a játékot az nyeri, akinek a legtöbb pontot sikerül összegyűjtenie.

	8
	2-4
	30'

682797



CUBO

Minden játékos egyszerre dob a kockáival, majd a dobás eredményéből megpróbálja a lehető legértékesebb kombinációt kirakni. Minél értékesebb a kombináció, annál több pontot ér. A szettek és a sorok hoznak pontot. Az nyeri meg a játékot, aki szerencsésen dob, ügyesen kombinálja a kockákat, és figyeli a játékosársai dobásait is.



	8
	2-4
	25'

791598



QUARTEX

Ebben a lapkalerakó játékban a játékosok felváltva helyezik le a lapkákat azért, hogy kiegészítsék a szimbólumokat. A kész szimbólumért korong a jutalom, de egyes korongok több pontot érnek, ezért a játék megnyeréséhez taktikusan kell letenni a lapkákat és a „megfelelő” korongot kell gyűjteni!



7 640142 761327



	8
	2-5
	30'

761327



CALLISTO

A játékosok megpróbálják a játéktéren belülre letenni az összes lapkájukat a színükben. A megmaradt, lehelyezetlen lapkák a játék végén büntetőpontot jelentenek. A legkevesebb büntetőpontot gyűjtő játékos lesz a játék győztese.

	8
	2-4
	15'

657894



9 001890 657894

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. Ki melyik házban lakik? A Club 2% játékkal fejlesztheted logikus gondolkodásod!



9 001890 653896



	4
	1+
	20'

653896



	8
	1-4
	15'

603006

A játékosoknak a geometriai alakzatokból a szabálykönyvben lerajzolt formákat kell kirakniuk. A logikai játékok absztrakt környezetben, elvont gondolkodást igényelnek, megoldásukhoz türelemre és kitartásra van szükség. A játék fejleszti a logikai- és problémamegoldó képességét.

TANGRAM



9 001890 603006

DIGIT

	8
	2-4
	15'

610509



A kártyákból mindenkinek adunk 5 lapot, majd elhelyezünk az asztal közepére egy mintakártyát. A pálcikákból kirakjuk a mintakártyán lévő ábrát. Aki soron van, az 1 pálcika áthelyezésével megpróbálja kirakni a kezében tartott lapok közül az egyiknek a mintáját. Ha sikerül, akkor ráteheti azt a lapját. Az nyer, akinek elsőként fogynak el a lapok a kezéből.



9 001890 610509

PICTOFUN

Az öt szimbólumkártya közül kettő segítségével ki tudja egészíteni a hiányos betűsorokat. A színes körök a szimbólumok nevének felelnek meg. A betűsorok kategóriái fentről lefelé: filmcím, közmondás, növény, állat, használati tárgy. Melyik szimbólumokat kellett felhasználni?



● K

H B Ú J

Z E R C S É

● TT

S Ü L T T

● Ö

T N G I ●

● S V A -

Ú Z

● F G

A A U I

● A Y

U I

O V S I

● Y K R

● A O Y

V S ●

BLOCK 5

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



	6
	2-6
	15'

607493



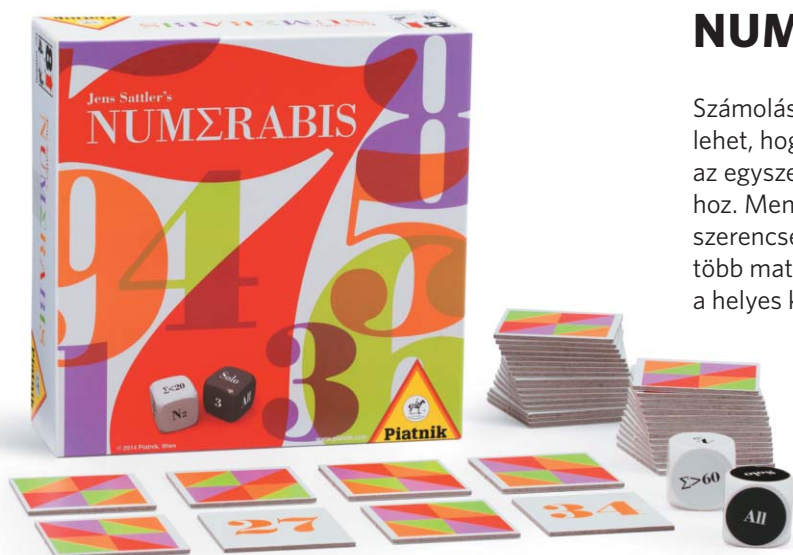
9 001890 607493

NUMERABIS

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.

	8
	2-5
	20'

608896



9 001890 608896

DUPLEX

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.



	10
	3-6
	20'

608797



9 001890 608797



Disney játékok, kártyák

A **WALT DISNEY** mesék szereplőit, a varázslatos hercegnőket, vidám állatokat, a hősi lovagokat és a félelmetes szörnyeket a világon szinte minden gyerek és felnőtt ismeri, mert a mesékre mindig szükség van. Mindenki vágyik a mesékben elmondott csodák átélésének élményére. A mese ugyanakkor rendkívül hasznos a gyermek fejlődése szempontjából, hiszen a mese segítségével gazdagodik fantáziája és szókincse. A mese szereplőivel azonosulva átélhet kalandokat, megismerheti az egyszerű emberi kapcsolatokat, megtanulhat különbséget tenni a jó és a rossz között, így rögzítve az erkölcsi tanulságokat. A fiúk példaképei a jóképű lovagok, akik legyőzik a gonoszt és elnyerik méltó jutalmukat. A kislányok példaképüknek tekintik a Disney hercegnőket, mert bátrak, kedvesek, jószívűek, hűségesek és gyönyörűek.



A Disney mesékből megismert hercegnők a szereplői a **DISNEY PRINCESS MUSICAL CHAIRS** játéknak. Varázslatos dallamok csendülnek a kupolában,

a hercegnők tánra kelnek a táncparketten, és amikor a zene elhallgat, mindenki megpróbál gyorsan leülni egy fotelre.

ZOOTOPIA FEKETE PÉTER

Fekete Péter kártyajáték, amiben a lapokat a Zootopia mese szereplői díszítik.



	4
	2-6
	15'

486418



9 001890 486418



LION GUARD KÁRTYA

Kvartett kártyajáték, amiben a lapokat a Lion Guard mese szereplői díszítik.

	4
	2-6
	15'

486616



9 001890 486616

FINDING DORY KVARTETT

A kvartett lapokat a Finding Dory mese szereplői díszítik.



	4
	2-6
	15'

486517



9 001890 486517

DISNEY PRINCES MUSICAL CHAIR

Egy zenés játék, világító kupolával és hercegnő figurákka! A Disney hercegnők bált rendeznek Hamupipőke születésnapján. A szikrázó bálteremben egy fotellel kevesebb áll. A vidám báli forgatagban a Disney mesékből megismert csodálatos dallamok csendülnek fel. Táncra perdül a báli forgatag, ám amikor a zene véget ér bizony izgalmas lesz szabad fotelt találnia annak, aki a keringő után meg szeretne pihenni.



9 001890 710896



ÚJ

	6
	2-4
	25'

710896



LION GUARD MEMO/DOMINO

Vidám memória- és dominójáték óvodáskorú gyerekeknek. A memó és dominó lapokat a Lion Guard mese szereplői díszítik.

	4
	2-6
	15'

740091



9 001890 740091

FINDING DORY MEMO/DOMINO

Vidám memória- és dominójáték óvodáskorú gyerekeknek. A memó és dominó lapokat a Finding Dory mese szereplői díszítik.



ÚJ

	4
	2-6
	15'

739897



9 001890 739897

THE GOOD DINOSAUR MEMO&DOMINO

Vidám megfigyelőkészség és emlékezőképesség-
fejlesztő játék a The Good Dinosaur mese
szereplőivel.



	4
	2-6
	15'

736490



9 001890 736490



FROZEN MEMO&DOMINO

Vidám megfigyelőkészség és emlékezőképesség-
fejlesztő játék a Frozen mese szereplőivel.

	4
	2-6
	15'

736599



9 001890 736599

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.



	5
	2-4
	15'

735592



9 001890 735592

WINNIE THE POOH MEMO&DOMINO

Vidám megfigyelőkészség és emlékezőképesség-
fejlesztő játék a Micimackó mese szereplőivel.



	4
	2-6
	15'

737596



9 001890 737596

CARS ICE RACERS MEMO&DOMINO

Vidám megfigyelőkészség és emlékezőképesség-
fejlesztő játék a Cars mese szereplőivel.



	4
	2-6
	15'

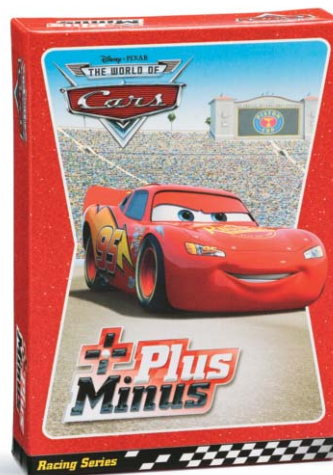
736698



9 001890 736698

VERDÁK PLUS MINUS

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



	6
	2-6
	15'

735301



9 001890 735301

MENSA ÉS A TÁRSASJÁTÉK

A Mensa nemzetközi egyesület, melynek magyarországi szervezete a **Mensa HungarIQa**. A Mensa célja, hogy összefogja a magas intelligenciájú embereket, tekintet nélkül korukra, nemükre, származásukra vagy társadalmi helyzetükre. Egyetlen tagsági kritériuma az emberek felső két százalékára jellemző intelligenciaszint elérése.



Az intelligencia és a játékszellem nem áll távol egymástól. A tagok többsége szereti szabadidejét is gondolkodással, játékos feladatokkal eltölteni, és nincs is jobb ezt hasonló érdeklődésűek társaságban megtenni. Ezért a Mensának saját társasjáték klubja is van, amelyik hetente biztosít rendszeres játéklehetőséget az érdeklődő tagoknak, és gyakran éjszakába nyúlóan zajlanak a partik. A mensások rendszerint remek eredményeket érnek el a különböző társasjáték bajnokságokon.

A **Mensa HungarIQa** igyekszik tudatosítani és népszerűsíteni az intelligenciát mint értéket, és ebben jó szövetségeseink a társasjátékok. Megtanítanak nyerni és veszíteni, stratégiai gondolkodásra és a szerencse



szerepének elfogadására nevelnek, valamint szórakoztatnak, miközben komoly odafigyelésre és munkára készítetnek. A társasozás a gyerekeket is számos téren fejleszti, többek között természetesen az intelligenciájukat. Idősebb korban ráadásul segítenek a szellemi frissesség és az aktív élet megőrzésében. Legfőbb erényük pedig – szerintünk – az, hogy elszigetelődő társa-

dalmunkban újra összekapcsolja a családokat, barátokat egy személyesen együtt töltött szórakoztató tevékenységben.

Mivel szerettük volna aktívan támogatni a magyarországi társasjáték-kultúra fejlődését, 2009-ben megalapítottuk a **Mensa Játékdíjat**. Az alapítása óta évente megtartott Mensa Társasjátékversenyre a magyar nyelven (is) kiadott, kereskedelmi forgalomban kapható játékok nevezhetnek. Ezek közül választja ki félszáz lelkes tagunk a legjobbakat. A nyertes játékok elnyerik a "**Mensa Társasjátékverseny győztese**" címet, amit a kiadók a játék dobozán is feltüntetnek. Ezzel a jelzéssel kívánunk segítséget nyújtani a kevésbé tájékozott érdeklődők számára társasjátékok vásárlásakor.

Az utóbbi három évben a következő játékok nyerték el értékelő tagjaink tetszését:



- 2013 - Dragons, Elfenland, Escape, Inkognito
- 2014 - Camel Up, Concept, Építőmesterek Középkor, Puerto Rico
- 2015 - Agent Undercover, Colt Express, Evolúció, Patchwork



**Mensa
HungarIQa**



Társasjátékok gyerekeknek

Az iskolakezdéstől éveken keresztül a tanulás alakítja a gyermek iskolai karrierjét, személyiségének fejlődését, később pedig az életpályáját. Bizonyos alapképességek fejlettsége szükséges ahhoz, hogy az iskolai tanulás folyamata örömteli és sikeres legyen a gyermekek számára.

A Gestalt-látásmód kialakulása és fejlődése az iskoláskort megelőző fejlődési korban – 3-6 évesen történik.

Ez a látásmód a feltétele annak, hogy a gyermek észlelje a részek alakját, méretét, színét és a felfogott részek összetartozását felismerje. Ennek a képességnek a fejlettségén múlik, hogy a gyermek tudja-e a részeket egészként értelmezni, például egy betűsört szóként látni. Ez az olvasás- és az írástanulás alapfeltétele.

A gyerekek Gestalt-látásmódját óvodás és kisiskoláskorban jól fejleszthetjük például a **MONSTAR** játékkal. A 45 szörnynek különböző szeme, szája, szarva, karja, teste és lába van. Kiteszünk egy szörnykártyát középre, amit a gyerekeknek alaposan meg kell figyelniük, majd a saját kártya-szett-

jükből össze kell állítaniuk.

A játék mellett, hogy nagyon szórakoztató, kiválóan fejleszti a gyerekek vizuális megfigyelőképességét és a Gestalt-látásmódját.



MIXFIX

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. A cél, hogy kártyáinkat a leggyorsabban tegyük le, mert az nyer, akinek elfogynak a lapjai.



9 001890 607592



	7
	3-6
	15'

607592



DINO PARK

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!

	7
	1-4
	20'

608193



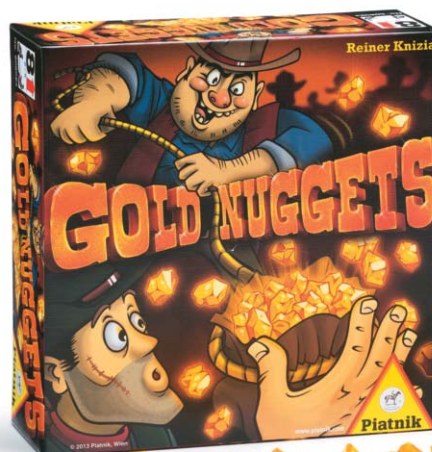
9 001890 608193

GOLD NUGGETS

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



9 001890 608094



	8
	2-5
	20'

608094

MUCKINOS

Ez a mesés memóriajáték egy varázserdőben játszódik. Az erdőben apró erdei koboldok, Muckinosok laknak. Igazán barátságos lények, de ha valaki felébreszti őket, akkor nagyon mérgesek. A játékosok szeretnék átkelni az erdőn, ezért felfordítják az erdőlapkákat. Aki egyforma lapkákat fordít fel, az előreléphet, de aki felébreszt egy Muckinost, az figurájával visszalép. Az a játékos, aki elsőként éri el az erdő szélét a vele szemben lévő oldalon, az megnyeri a játékot.



9 001890 606595



	5
	2-4
	15'

606595

ÚJ



SPOOKY WOOKY

A Spooky Wooky egy vidám megfigyelőkészség-fejlesztő játék, amiben a gyors reakció legalább olyan fontos, mint a jó memória! Az asztalon lefordítva szétterített lapkákon láthatóak a kis szellemcsemeték, akiknek a pocakján különböző színű, formájú és darabszámú foltok vannak. A játékosok egymás után fordítják fel a lapkákat, aki egyezőséget lát, az villámgyorsan rácsap a lapkára. Az alapjáték mellett két játékvariációt is tartalmaz.

	5
	2-6
	20'

609596



9 001890 609596

BUBBLES

Megfigyelőkészség-fejlesztő játék. A játékosok szétterítik a lapokat az asztalon. Sárga, piros, kék és zöld színekben vannak különböző méretű buborékok a kártyákon. A kezdőjátékos dob a kockákkal. A kockák megadják a buborékok sorrendjét. Aki elsőként megtalálja azt a kártyát, amelyiken a helyes sorrendben vannak a buborékok, az megnyeri a lapot!



9 001890 657696



	6
	2-4
	15'

657696

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 állateledelt.



	4
	2-5
	15'

609091



9 001890 609091

MATCH'N'TURN

Elosztjuk a képtáblákat. A képkártyákból 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.



	3
	2-4
	15'

609299



9 001890 609299

MEMO MATCH

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



	5
	2-5
	15'

607790



9 001890 607790

KARAWANIX

A *Karawanix* egy vidám játék az érzékek és a beszédképesség fejlesztésére. A gyerekek egy színes karavánnal vonulnak át a sivatagon az oázishoz. Izgalmas kalandok és trükkös rejtvények várják őket! A vízlelőhelynél meg kell figyelni a nyomokat, meg kell hallgatni, hogy melyik dromedárt hívták rakodáshoz, a homokviharban pedig ki kell tapogatni a formákat! A karavánnak végig össze kell tartania. A játék végig izgalmas, és az is megtörténhet, hogy az utolsó dromedár lesz az első.



9 001890 765926



	5
	2-6
	35'

765926



GRIMASSIMIX

A *Grimassimix* társasjátékot osztrák logopédusok fejlesztették ki. Ezzel a játékkal a szülők fejleszthetik gyermekük artikulációs mozgásügyességét, rávezethetik a gyerekeket a különböző arc és szájizmok mozgására.

	4
	2-4
	35'

783043



9 001890 783043

TUDNAK-E REPÜLNI A MALACOK?

60 hazai és egzotikus állat megismerése vár rátok! 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 találtok!



9 001890 772993



	5
	2-4
	15'

772993

ALIBABA

Egy egzotikus memóriajáték. A lapkákon lévő agyagkorsók kincseket rejtnek. Azonban nem minden korsó rejt kincset! Vannak üres korsók, sőt olyan korsók is vannak, amikben rablók lapulnak, akik csak arra várnak, hogy visszavegyék a kincseket!



	5
	2-6
	15'

657993



9 001890 657993

ESPRESSO FISHING

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 figyelt eléggé a horgászat alatt, talán el is bóbiskolt, így üres kézzel távozik, kivéve akkor, ha bedobott egy-két espressót azért, hogy éber maradjon.



	8
	2-5
	15'

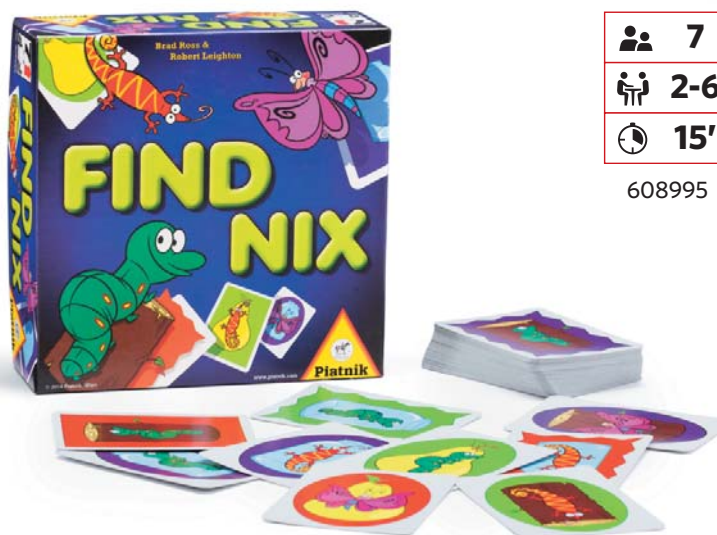
609190



9 001890 609190

FIND NIX

Mindenki kap 5 kártyát, majd felcsapunk középre egy lapot. A játékosok egymást megelőzve egyező ségeket keresnek. Akinek van olyan kártyája, amelyiken legalább két dolog megegyezik a felcsapott lappal, az ráteheti. Aki elsőként megszabadul a lapjaitól, az megnyeri a fordulót.



	7
	2-6
	15'

608995



9 001890 608995

MONSTARS

Most zajlik az éves MonStar-show! A versenyen résztvevő szörnyeknek különböző szemük, szájuk, szarvuk, karjuk, testük és lábuk van. A játékosok célja, hogy a kártya-szettjükből elsőként állítsák össze a középre kirakott szörnykártyán látható szörnyet. Ehhez minden apró részletet meg kell figyelniük. A játék amellet, hogy nagyon szórakoztató, kiválóan fejleszti a gyerekek vizuális megfigyelőképességét és memóriáját.



9 001890 639975



	6
	2-4
	15'

639975



DINOMINO

A játékosok célja, hogy a lapkák ügyes lehelyezésével minél több pontot szerezzenek. A megszerzett pontok mértékében előreléphetnek a játéktáblán. Aki sárkánygyümölcsöt tesz le, annak a dinoszaurusza felgyorsul. Az a játékos nyer, akinek a játék végén az első helyen áll a dinoszaurusza.

	7
	2-4
	15'

634475



9 001890 634475

CUBINGOS

Egy vidám megfigyelőkészség-fejlesztő játék. A cubingos kockákat szórjuk az asztalra. Amint a kezdőjátékos felfordít egy lapot, kezdetét veszi a keresgélés! Aki elsőként találja meg azokat a kockákat, amelyekből ki tudja rakni a kártyán lévő cubingot, az megnyeri a felfordított lapot.



9 001890 657771



	5
	2-4
	15'

657771

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.



	3
	2-4
	15'

735295



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.

	5
	2-4
	15'

734694



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?



	5
	2-5
	15'

600692



KANG-A-ROO

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!



9 001890 607998



	6
	3-6
	15'

607998



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.

	6
	2-6
	15'

607097



9 001890 607097

BAOBAB

Ügyességi játék! Mindenki kap 3 lapot, amiket az állatok képe szerint kell a fára tenni, dobni, vagy dugni. A cél, hogy a kártyáinkat úgy helyezzük rá a „baobab” fára, hogy egy kártya se essen le. Az nyer, akinek elsőként fogynak el a lapjai.



9 001890 607394



	4
	2-4
	15'

607394

JUNGOLINO

Egy lendületes keresőjáték. A játékosok az asztalra fektetik a kártyákat, a puha állatos szőnyeglapkákat pedig elhelyezik a lakásban. Az asztalon fekvő kártyák adják meg, hogy milyen sorrendben kell megtalálni az állatos szőnyeglapkákat. Memória, megfigyelőkészség és gyorsaság kell a játék megnyeréséhez.



	4
	2-5
	20'

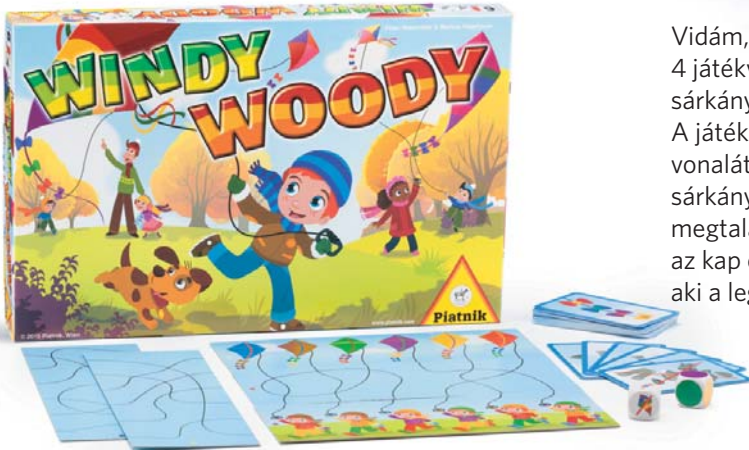
657443



9 001890 657443

WINDY WOODY

Vidám, megfigyelőkészség-fejlesztő játék, 4 játékvariációval, 3 nehézségi szinttel. Woody sárkányt ereget, de összekeveredtek a zsinórok. A játékosoknak végig kell követniük a zsinórok vonalát, hogy megtalálják a hozzá tartozó sárkányt, majd a sárkányhoz tartozó ruhát kell megtalálni. Aki megtalálja a keresett ruhát, az kap egy masnis-kártyát. A játék végén az nyer, aki a legtöbb masnis-kártyát gyűjtötte.



	6
	2-6
	15'

657542



9 001890 657542

SNIPP SNAPP

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



	3
	2-6
	15'

754500



9 001890 754500

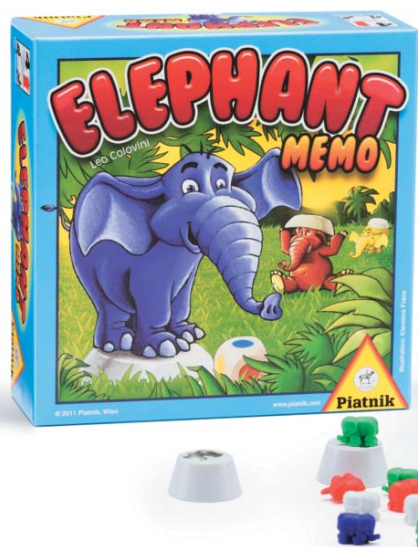
MY BEAUTIFUL PONY

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!



	4
	2-4
	15'

607196



ELEPHANT MEMO

Az elefánt-bébi elbújt 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.

	4
	2-4
	15'

602092



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.



	3
	2-4
	15'

720192



Tudományos kísérletező készletek

A gyerekek tudásvágya és kíváncsisága

arra ösztönzi őket, hogy megismerjék a környezetüket, hogy megértsék az őket körülvevő természetes folyamatok működését.

A *Mikroszkóp a természet felfedezőinek* játékkal a gyerekek felfedezhetik környezetük mikrovilágát. Megtanulhatják használni a mikroszkópot és érdekes megfigyeléseket tehetnek.

A mikroszkópba nézve egy egészen új világ tárul a gyerekek szeme elé!



A németországi **KOSMOS KIADÓ** tudományos készleteivel a gyerekek megtehetik első lépéseiket a *kémia, a fizika, az elektromosság, a mikrobiológia és a kristályok* világának megismerésében. Az örömteli felfedezéshez a készletek minden szükséges eszközt és gazdagon illusztrált részletes útmutatót tartalmaznak. A készletekkel elvégezhető kísérletek a gyerekek mindennapi életében előforduló jelen-

ségeket modellezik, így segítve a folyamatok értelmezését és az összefüggések felismerését. *A kísérletezés során megtapasztalt élményeket és eredményeket a hétköznapi életben hasznosíthatják.* A gyermekek biztonságának és egészségének megóvása érdekében a kísérletezéshez kiváló minőségű eszközök és minden biztonsági felszerelés biztosított.

FIZIKA

Ezzel a készlettel a gyerekek megtehetik az első lépést a fizika titokzatos világában! Szárguldo modelleket építhetnek. Megtudhatják azt, hogy csigák segítségével hogyan duplázzhatják meg az erejüket. A készletben található alkatrészekkel munkagépet, erőmérőt és erőátviteli gépet építhetnek. Sőt azt is megtudhatják, hogyan dolgoznak a laboratóriumi centrifugák.



9 001890 796791



KÉMIA

A gyerekek egyszerű és világos kísérletekkel megismerhetik a kémia titokzatos világát. Számptalan kémiai kísérletet végezhetnek, miközben érdekes kémiai reakciókat figyelhetnek meg. Választ kaphatnak különböző kérdésekre, például megtudhatják, hogy mitől pezseg a pezsgőtabletta, vagy láthatatlan tintával titkos üzeneteket írhatnak.

	9
	1
	60'

796593



9 001890 796593

ELEKTROMOSSÁG

A gyerekek biztonságos kísérleteket végezhetnek az elektromossággal! Megismerkedhetnek az alapvető elektromos kötésekkel, áramkörökkel és kísérletezhetnek velük! Tranzisztorok, ellenállások, kondenzátorok és diódák beépítésével építhetnek időzítőt, riasztót és páratartalom érzékelőt. Megtudhatják, hogy hogyan készíthetnek kondenzátor beépítésével irányjelzőt vagy időmérőt!



9 001890 796692

KRISTÁLYALKOTÁS

A gyerekek a készletben található eszközökkel és kémiai anyagokkal káprázatos kristályokat tenyészthetnek, csillogó geodákat alkothatnak, gipszfigurákat készíthetnek, amiknek a felületére kristályokat tenyészthetnek. A kísérletek közben megfigyelhetik a kristályok növekedését, a különböző formák kialakulását, megismerhetik a kristályok kémiai sajátosságait, bepillanthatnak a kristályok titokzatos világába!



	10
	1
	60'

796296



9 001890 796296



ELSŐ KÉMIALABOROM

A készlettel a gyerekek egyszerű kísérleteket végezhetnek a hétköznapokból, számtalan dologra választ kaphatnak és sok érdekes dolgot felfedezhetnek. A biztonságos kísérletek során megismerkedhetnek a kristályokkal, festékekkel, gázokkal, savakkal és az alapvető laboratóriumi eszközökkel. Kémiai ismereteket szerezhetnek játékosan.

	8
	1
	60'

796395



9 001890 796395

MIKROSKÓP

Professzionális mikroszkóp 12-18-szoros nagyító lencsével, a mikroszkóp képének nagyítása 96-tól 750-szeres. Változtatható megvilágítás tükörrel, vagy saját beépített lámpával és különböző színű színszűrőkkel. A gyerekek választ kaphatnak arra, hogy milyen élőlények nyüzsögnek egy esőcseppben, és milyen titkok rejtőznek a házi porban. A mikroszkópba nézve egy egészen új világ tárul a gyerekek szeme elé!



	8
	1
	60'

796494



9 001890 796494

A WIZARD

Bár a Stonhengei Mágusképző Akadémia története, mely szerint az ott tanuló varázslótanoncok a jövőbelátási képességük fejlesztésére játszották a **Wizard** kártyajátékot, aranyos kedvcsináló a magyar kiadás szabályának elején, a rideg tények a játék keletkezéséről azonban némileg távolabb, egészen a tengeren túlra vezetnek minket.



Még hozzá az 1984-es Kanadáig, ahol is egy **Ken Fisher** nevezetű úriember a nyári pihenése alatt szeretett volna a családjával játszani valamit. A felénk Rikikiként ismert, 52 lapos francia kártyával játszott játék szabályát fiával közösen apránként módosították és 8 lap hozzáadásával megalkották a Wizardot.

Ebben az ütészertő kártyajátékban a játékosok feladata az osztás után helyesen előre megtippelni az adott körben elvitt ütések számát. Sikeres jóslás esetén pontot kapunk, ha alá vagy fölé tippelünk, akkor pedig pontlevonás súlyt. A kártyák az európai kiadásban egyszerűen számokkal lettek helyettesítve, ahol a nagyobb értékkel rendelkező kártya erősebb a kisebbnél. Ezen kívül még 4 bolond és 4 varázsló lap kap helyet a pak-



liban. A 4 bolond kártya minden más lapnál gyengébb, míg a 4 varázsló a többi lapnál erősebbnek számít. A játék további érdekessége, hogy a több körön át tartó versengés alatt különböző számú kártyákat osztunk ki. Játékoszámtól függően 10-20 fordulóból áll egy-egy parti, játékidőben átlagosan egy óras időtartamot ölel fel. A játék 10 éves kortól ajánlott 3-6 fő számára. Az ideá-

lis játékoszám kérdésében megoszlanak a vélemények. Sokak szerint négyen, öten ideális, mások viszont a háromfős játékra esküsznek. Az mindenképpen elmondható, hogy az asztalhoz ülők számának függvényében más-más arcát mutatja a játék.

Kanada és az Egyesült Államok területén a megjelenése után rendkívül népszerű lett a Wizard, Európában 1996-ban került kiadásra. A tengerentúlon 2004-ben rendeztek először nagyobb lélegzetvételű versenyt és 2008-ban először olyat, ahova európai és távol-keleti játékosokat is meghívtak. Az európai kiadó 2010-ben érezte úgy, hogy eljött az idő és megrendezi a Wizard első világbajnokságát. Azóta évente sor kerül az eseményre, amelyeken hazánk minden évben képviselteti magát. *Több érem és egy világbajnoki cím is szerepel már a gyűjteményünkben.* Idén Magyarország lesz az első olyan ország, ahol második alkalommal kerül megrendezése a Wizard legrangosabb eseménye. Hazánkban az első világbajnoksággal azonos évben indult el a versenyzési lehetőség és azóta folyamatosan rendez a hazai kiadó országos bajnokságokat, egyre növekvő népszerűséggel.

A kiemelkedő családi és versenyjáték igazi varázsát a szerencse, taktika és stratégia tökéletes arányú egyvelege adja. Egy-egy parti után biztosan mindenki kellemes érzésekkel fog az asztal mellől felállni, mert a fordulók változatossága folytán sikerélményekben nem lesz hiány.

A játékról, versenyekről a wizardkartya.hu weboldalon található bővebb információt.

Kártyás társasjátékok

A **PIATNIK** kínálatában megtalálható *hagyományos kártyák, mint magyar kártyák, póker és rómi kártyák, tarock és pasziánsz kártyák, jóskártyák, technikai és Fekete Péter gyermekkártyák* mellett egyre nagyobb teret hódítanak a *kártyákkal játszható társasjátékok*. Az ilyen típusú játékokat kis méretük miatt könnyen magunkkal vihetjük, és bárhol élvezhetjük a társasjátékozás örömét!



Bemutatjuk a **WITCHES** kártyás társasjátékot, ami egy *Fekete macska* típusú játék, egy kicsit megboldítva néhány akciókártyával, boszorkányokkal és a boszorkányok különleges erejével. Lényegében a játékosok egymás ellen küzdenek a végső győzelemért. Egymás után teszik le a lapokat. A kártyák gyönyörű grafikai boszorkányokat és tűzpontos

lapokat mutatnak. A cél a játékban, minél kevesebb olyan ütést begyűjteni, amelyiken tűzpont van, vagy az ütésekkel az összes tűzpontos kártyát begyűjteni és átadni az ellenfeleknek. Amikor valaki eléri, vagy meghaladja a 70 tűzpontot, a játék véget ér. A játékot az nyeri meg, akinek a legkevesebb tűzpontja van.

WIZARD

Egy varázslatos kártyajáték, amiben játékosoknak minden forduló előtt előre meg kell jósolniuk pontosan ütések 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.



	10
	3-6
	45'

739491



ZSUGAZSÁK

Egyszerű szabályok és azonnali játékkezdés! Kicsiknek és nagyoknak is elképesztően szórakoztató! Amilyen egyszerű olyan hatalmas élmény játszani! A játékosok a kártyák taktikus elhelyezésével kész sorokat alkotnak! Egy megfelelő időben lerakott kártyával akár egy egész kártyasort is meg lehet szerezni! Aki a játék végéig a legtöbb kártyát „zsákolta be”, az nyer!

	7
	2-5
	15'

207903



VIGYÁZ(Z) 6!

Minden játékos kap 10 kártyát, amiket a kialakított négy kártyasorhoz megpróbál lerakni. Okosan kell kombinálni, mert az a játékos, aki az egyik sor végére a hatodik kártyát rakja le, annak az első öt lapot fel kell vennie, és ezért mínusz pontot kap.



	10
	2-10
	45'

743696

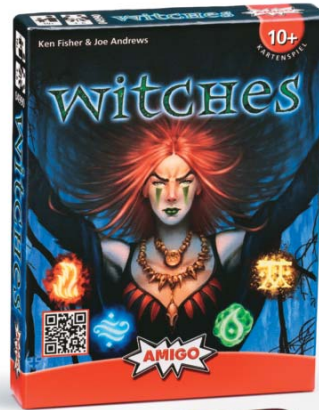


WITCHES

A hatalmas birodalom bölcs királya súlyosan megbetegedett. A király négy lánya nagy erejű boszorkány volt, és mind magának akarta a hatalmat. A négy boszorkány harcáról szól ez a kártyajáték. A játékosok célja, minél kevesebb olyan ütést begyűjteni, amelyiken tűzpont van. A játékban a varázslók és a boszorkányok különböző varázslatokkal megváltoztatják a kártyák értékét, vagy az értük kapható pontokat. Goblinok, pigmeusok, mongolok és indiánok küzdenek vulkánföldön, az esőerdőben, a sivatagban és a viharhegyen a hataloméért.

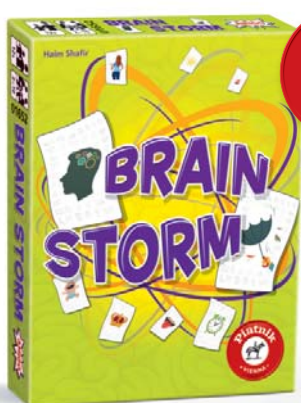


4 007396 209532



	10
	3-6
	45'

209532



BRAINSTORM - KREATÍ(V)AGY?

9 felfordított képkártya fekszik az asztalon. Ki talál elsőként kapcsolatot két kép között? Aki kreatívan gondolkodik és gyorsan meglátja az összefüggéseket, az elveheti a megnevezett kártyákat. Két kép összekapcsolásakor bármilyen meghatározás használható. Alkotható két képből egy összetett szó, de használhatóak kifejezések, érzések, filmcímek is, amik felmerülnek a képek megfigyelése közben. Újabb lapok kerülnek az üres helyekre, és a játék azonnal folytatódik! Végül az nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjti.

	12
	2-10
	15'

209587



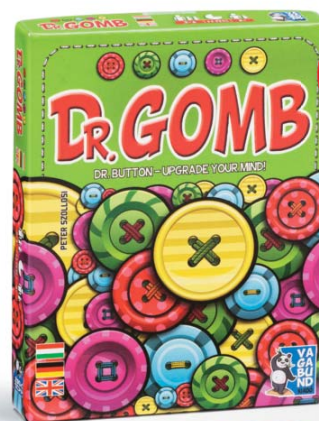
4 007396 209587

DR. GOMB

A *Dr. Gomb* egy roppant szórakoztató és egyben elgondolkodtató kártyajáték az egész család számára. A cél az, hogy a gombokat okosan gyűjtögetve és kombinálva minél több pontot szerezzünk. Ehhez jó megfigyelőkészségre, koncentrációra és szélvész gyors észjárásra lesz szükségünk az egész játék folyamán! A játék két nehézségi szintet tartalmaz. A kezdőknek az alapszint is vidám perceket okoz, viszont akik szeretik az igazán komoly fejtörőket és kihívásokat, nekik a haladó szintet ajánljuk.



5 999886 467050



	8
	2-5
	45'

467050

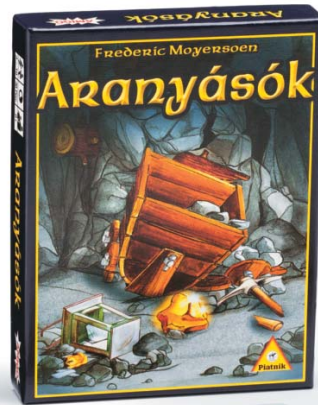


ARANYÁSÓK

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.

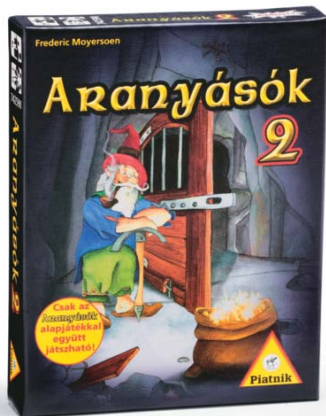


9 001890 742699



	8
	3-10
	30'

742699



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.

	8
	2-12
	30'

742590



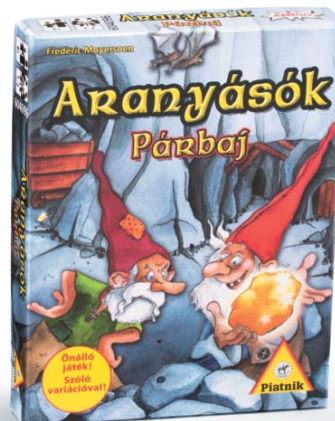
9 001890 742590

ARANYÁSÓK A PÁRBAJ

Önálló játék! Két játékos vesz részt a játékban. Az aranyásóknak az a céljuk, hogy akadályozzák egymást az alagútásásban - egy törött csákánnyal, egy bányaomlással, esetleg egy zárt ajtóval - a ravaszabb törpe megpróbálja megszerezni a másik törpe orra elől az aranyat. Három forduló után az a törpe nyer, akinek több aranya lesz.



9 001890 604096



	8
	1-2
	30'

604096

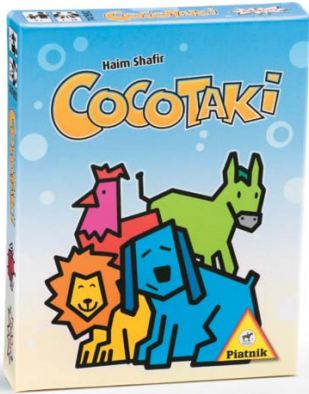
NÉZD CSAK!

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.



	4
	2-6
	10'

281910



COCOTAKI

Ebben a lendületes játékban, igazán színes a világ, és telis-tele van vidám állatokkal! Minden kártyaletételnél utánozni 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!

	5
	2-10
	15'

747892



SÓLYOMSZEM

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



	5
	2-6
	10'

741791



BOHNANZA

A játékosok a földjeiken babot termelnek, amit igyekeznek minél nagyobb haszonnal eladni. Aki nem akarja a termését túl korán learatni, és áron alul eladni, az megpróbálja a felesleges babkészletét elcserélni. A játékosok célja, hogy minél több tallérhoz jussanak, a kereskedés folyamán!



9 001890 742194



	12
	3-5
	45'

742194



SOLO

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

	6
	2-10
	30'

738760



9 001890 738760

SOLOMINO

A világ egyik legkedveltebb kártyajátéka, most dominójáték! A játékosok egymás után teszik le a dominókártyákat. Aki ügyesen használja az akciókártyáit, az megváltoztathatja a játék irányát, kicserélheti lapjait egy játékosársával, vagy akár mindenki felvetethet egy lapot! Az nyer, akinek elsőként elfogynak a lapjai!



9 001890 739064



	6
	2-6
	20'

739064

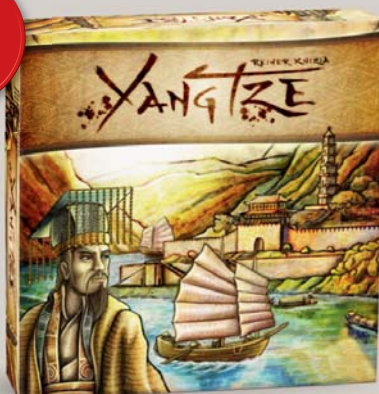
YANGTZE

REINER KNIZIA



ÚJDONSÁG! SPIEL MESSE ESSEN 2016

A Jangce Ázsia leghosszabb folyója, ősidők óta fontos kereskedelmi útvonal. Kína történetében fontos szerepe volt a gazdag kereskedő Qing-dinasztiának. Uralkodásuk alatt az áruszállítás és az árukereskedelem folyamatos volt a folyón. Ebben a családi társasjátékban a játékosok a Jangcén hajózó árakkal kereskednek, pénzüket tartományokba fektetik, az árut pedig megpróbálják minél nagyobb haszonnal eladni.



 8
 2-4
 45'

APRÓPOLISZ,

*Playmobil játszóváros
Biatorbágyon,
a Premier Outletben!*



A Piatnik a közös játékban rejlő élmények népszerűsítése érdekében egy nemzetközileg egyedülálló projektben vállalt meghatározó szerepet.

2016. május 28-án hazánkban nyitotta meg kapuit az első **Playmobil Játszóváros, az Aprópolis**, ahol közel 1,000 m²-en emberi léptékű Playmobil környezetben élhetik át a szerepjátékban, az együttjátzásban, a közösen eltöltött időben rejlő élményeket a kicsik és nagyok.

Miért is különleges az Aprópolis, a fantázia játszóháza? Már a bejárat is rendkívüli, hiszen egy vár hívja fel



magára a figyelmet a Premier Outletben, ami már az MO autóútról is jól látható, hogy könnyű legyen ide találni. A bejáratnál óriás Playmobil figurák köszöntik a látogatókat, akik egy gyerekeknek épített világba, a képzelet birodalmába jutnak, amikor felsétálnak az első emeletre.

Az ámulatba ejtő környezet és a hatalmas világos tér, barátságos hangulatot áraszt. Aki ide belép, azonnal érzi, hogy ennek a helynek története, lelke van. A gyerekeket azonnal elvarázsolják a felépített épületek, a hatalmas vár, a babaház, a lovarda vagy a lenyűgöző kalózhajó! A gyerekekre itt különleges élmény vár. Az Aprópolis csodálatos épületei és gazdag játékkészlete teret ad a szerepjátéknak. A kis Playmobil figurák élő személyekké, tűzoltókká, lovagokká, hercegnőkké, vagy kalózzá válnak a gyerekek által, hiszen játék közben ők maguk lesznek a figurák. Hercegnőként, vízi mentőként maguk válnak a játékos történetek és a nagy kalandok szereplőivé.

Ez az Aprópolis varázsa. Szabad teret kap nálunk a gyerekek fantáziája, eljátszhatják saját belső kis világukat, s a játék közben a kíváncsi szülők nagyon sok tapasztalatot szerezhetnek gyerekeik személyiségéről is.

Azt szeretnénk, hogy a nálunk tett látogatás sokszínű emlék maradjon. A figurákkal eljátszott történetek való élmények legyenek a gyerekek számára. Ezért egy komplett jelmeztár várja a gyerekeket (és a szülőket is). A pontosan lemásolt öltözeteknek köszönhetően a gyerekek maguk is élő Playmobil figurákká válnak, ezért nem lepődünk meg, ha egy rendőr irányítja az Aprópolisban a forgalmat, ha egy tűzoltó rohan teljes menetszerelésben át a játszóházon, vagy lovagok vívnak komoly csatákat a királynők kegyeiért a pónilovasokkal.

Mivel a Playmobil világ nagyon sok apró elemből épül fel, ezért az Aprópoliszban a 3 év alatti gyerekeket egy elszeparált rész várja, a nekik megfelelő Playmobil játékokkal és sok-sok képesséfejlesztő eszközzel. A játékterre naponta többször ellátogat a Játszóváros uralkodó párja, Aprópolisz hercegének és hercegnőjének minden gyerekhez és szülőhöz van egy-két kedves szava.

Az Aprópolisz több, mint egy játszóház, egy történet és kaland s talán még több..

Az Aprópolisz egy családi élményközpont, ahol olyan szakemberekkel találkozhatunk klubfoglalkozásaink keretében, akik segítenek a gyerekek fejlesztésében, megismerésében, új közös élmények felfedezésében. Az Aprópolisz az egyik legkülönlegesebb buli helyszín. Ebben a varázslatos világban különtermeket biztosítunk gyerekzsúrok számára, ahol a gyerekek által kiválasztott történetekbe ágyazva köszöntjük az ünnepeket. Az Aprópolisz komplett rendezvények lebonyolítására is alkalmas, a Mikulás várhatóan több száz gyereknek okoz majd felejthetetlen perceket a zártkörű céges partikon.

S bár egy különleges gyerekparadicsomot álmodtunk a tervezéskor, természetesen nem feledkeztünk meg a szülőkről sem. Az Aprópolisz szülő-megőrzője, a FUN CAFE úgy kényezteti a szülőket, hogy közben mindvégig szemmel tudják követni a gyerekek önálló játékát.

Az Aprópolisz egy családi játszóház és foglalkoztató központ, de felkészültünk arra is, hogy vigyázzunk a gyerekekre, ha ők már megunták a shoppingolást. Ha a gyerekek már megkapták a nekik szánt termé-



keket, akkor biztonságban játszhatnak nálunk addig, míg a család többi tagja is felkeresi a Premier Outlet számára érdekes üzleteit.

Nem lenne teljes az Aprópolisz története, ha a gyerekek nem vihetnék magukkal a Playmobil élményvi-



lágát. Ezért a projektben helyet kapott egy Playmobil FUN SHOP is, ahol megvásárolhatók az Aprópolisz játéakai.

Képzeld el egy olyan helyet, ahol semmi nem szab határt a fantáziádnak!

Ezt az álmot álmodtuk mi a magyar gyerekeknek, Neked, Nektek, Önöknek. Bízunk benne, hogy hamarosan találkozunk az Aprópoliszban!

Ezúton is köszönjük a Piatnik, a Premier Outlet és Biatorbágy Önkormányzatának a támogatását!



TARTALOMJEGYZÉK

Activity Champion	2	Club 2%	45
Activity Club Edition	2	Cocotaki	75
Activity Family Classic	2	Colorio	30
Activity Irkafirka ÚJ	3	Cool am Pool ÚJ	27
Activity Junior	4	Cubingos	61
Activity My First	4	Cubo	44
Activity Original	3	Dáma / Malom Classic	10
Activity Sport	3	Digit	46
Afrika csillaga	31	Dinomino	61
Alhambra	18	Dinopark	56
Ali Baba	60	Disney Hófehérke Ki nevet a végén	52
Állatok a fedélzeten ÚJ	29	Disney kártya Finding Dory ÚJ	50
Appaloosa	30	Disney kártya Lion Guard ÚJ	50
Aranyásók	74	Disney kártya Zootopia ÚJ	50
Aranyásók 2	74	Disney Memo Finding Dory ÚJ	51
Aranyásók Párbaj	74	Disney Memo Frozen	52
Baobab	64	Disney Memo Good Dinosaur	52
Bingo Bongo	62	Disney Memo Ice Racers	53
Bioblo ÚJ	8	Disney Memo Lion Guard ÚJ	51
Bison ÚJ	15	Disney Memo Micimackó	53
Blanko	36	Disney Musical Chairs ÚJ	51
Blanko Junior	36	Disney Plus Minus Verdák	53
Block 5	48	Dr. Gomb ÚJ	73
Bohnanza	76	Duplex	48
Brainstorm ÚJ	73	Elektromosság ÚJ	68
Bubbles	57	Elephant Memo	66
Callisto	45	Első kémialaborom ÚJ	69
Camel Up	26	Escape	16
Camel Up Kártyajáték ÚJ	26	Espresso Fishing	60
Camel Up Supercup	26	Find Nix	60
Carcassonne	22	Fizika ÚJ	68
Carcassonne Kieg. Fogadók	22	Fladeranti ÚJ	33
Carcassonne Kieg. Hercegnő ÚJ	23	Fruit mix ÚJ	33
Carcassonne Kieg. Juhok	22	Gockola ÚJ	33
Carcassonne Kieg. Kereskedők ÚJ	23	Gold Nuggets	56
Catan Felfedezők és kalózok	21	Golden Horn	24
Catan Junior	28	Golden Horn Kiegészítés	24
Catan Kereskedők és barbárok	20	Grimassimix	59
Catan Kiegészítés 5-6 főre	21	Halli Galli	6
Catan Lovagok és városok	20	Halli Galli Extrém	6
Catan Telepesei	20	Halli Galli Junior	6
Catan Tengeri utazó	21	Hatalmas szörnyek ÚJ	17
Ciúb	31	Imhotep ÚJ	15

Inquizitor 2	32	Quartex ÚJ	45
Istanbul ÚJ	19	Repello	44
Játékgyűjtemény 100	13	Roulette	10
Játékgyűjtemény 200	13	Rummikub 5+6 Kieg. ÚJ	39
Joe's Zoo	58	Rummikub Betűs	37
Jungolino	65	Rummikub Disney Kids	38
Kang-a-Roo	64	Rummikub Junior	38
Karawanix ÚJ	59	Rummikub Luxury	39
Kémia ÚJ	68	Rummikub Mini ÚJ	39
Kerflip	36	Rummikub Számos	39
Ki nevet a végén?	11	Rummikub Twist Special ÚJ	37
Kincsvadász	18	Rummikub Twist ÚJ	37
Kockázatos kaland ÚJ	17	Rummikub XXL	38
Kristályalkotás ÚJ	69	Sakk	11
Lift it!	7	Schattenmeister ÚJ	29
Lóverseny / Mackók	11	Snipp Snapp	65
Ludix	44	Solo	76
Magyarország Kvíz	32	Solomino	76
Magyarország Kvíz Junior	32	Sólyomszem	75
Maradj talpon!	7	Speed Cups	28
Marco Polo ÚJ	23	Speed Cups 2	28
Marokko	10	Splatto! ÚJ	27
Match 'n' turn	58	Spooky Wooky ÚJ	57
Memo Match	58	Stone Age ÚJ	19
Metro	18	Tangram	46
Mikroszkóp ÚJ	69	Teknő Csenő	62
Mix Fix	56	Tick Tack Bumm	5
Monkey Business	64	Tick Tack Bumm Junior	5
Monstars ÚJ	61	Tick Tack Bumm Parti	5
Monstermania	62	Titkos ügynök	4
Muckinos ÚJ	57	Tudnak-e repülni a malacok?	59
My Beautiful Pony	66	Up the Rock ÚJ	29
Nézd Csak!	75	Varázsdoboz 100	13
Numerabis	48	Varázsdoboz 50	13
Nyolc perces birodalom	24	Vigyáz(z)6	72
Pacal's Rocket	16	Windy Woody	65
Parfum	16	Witches ÚJ	73
Pictofun	27	Wizard	72
Pigolino	66	World Monuments ÚJ	17
Port Royal ÚJ	19	Zsugazsák	72
Presto! Presto! ÚJ	31		
Pukipopo ÚJ	7		
Quadro Color	30		



PIATNIK BUDAPEST KFT.

1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel.: +36 1 388-41-22; Fax: +36 1 250-02-72
Web: www.piatnikbp.hu, e-mail: piatnik@piatnik.hu, webshop: www.piatnikbolt.hu

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