

KÁRTYA

TÁRSASJÁTÉK

PUZZLE



TÁRSASJÁTÉK

2017/2018

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 kértek 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, diákszallások és családi otthonok időtöltése volt napi rendszerességgel a ferbli, alsós, máriás, tarokk, whist és a pasziánsz. A két nagy háború között vagyongpusztító 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 elpiszcolódott 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 könyvnyomtatással, reklámlapok, nyomtatványok, dobozok és árucímkék gyártásával is foglalkozott. Apró adalék a Piatnik név ismertségéhez a sikeres versenyistálló, futballcsapat 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

A parti játékokra jellemzőek az *egyszerű szabályok*, az *azonnali játékkezdés* és a *magas játékélmény*.

A **Tick... Tack... Bumm!** termékcsalád tagjai évtizedek óta szórakoztatják a játékosokat.

A legkisebbeknek készült a **Tick... Tack... Bumm! Junior**. A játék egyszerű. A gyerekek felcsapnak egy kártyát, majd megpróbálnak minél gyorsabban felsorolni, olyan szavakat, amiket a kártyán álló képhez tudnak kötni, közben egymásnak passzolgatják az időmérőt... ami ketyeg... valakinél robbanni fog.



Ez a játék *ideálisan használható nyelvoktatási célokra is*, hiszen a képes feladványok meghatározásai magyarul, angolul és németül is megtalálhatóak a kártyákon. Nyelvtanár vezetésével a csoport vagy az osztály együtt játszhat úgy, hogy a tanult nyelven mondják ki a fogalmakat. Hasznos, mert a kommunikáció és a gondolkodás is az adott nyelven történik. A gyerekek így sokkal több szót fognak átismételni, mert figyelniük kell arra is, hogy milyen szavak hangoznak el, és meg kell jegyezniük a hal-

lottakat – mivel a játék szabályai szerint nem lehet kétszer ugyanazt a szót kimondani.

Tick... Tack... Bumm! játékok felnőtteknek:

- **Original:** a kártyákon csak egy szótöredék áll, és egy dobókocka mondja meg, hogy a szótöredéket egy szó elejére, közepére, vagy a végére kell illeszteni
- **Party:** híres embereket, könyv-, vagy filmcímeket... kell felsorolni az adott szótöredék felhasználásával

ACTIVITY® CLUB-EDITION

Csak felnőtteknek! 330 erotikuskártyával és 110 szlengkártyával. 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® Champion*ban 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, de 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

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.



9 001890 771408



	8
	3-16
	40'

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 ORIGINAL

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



9 001890 742262



	12
	2-12
	20'

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*! A kártyákon a témaköröket a feliratok mellett színes rajzok is ábrázolják, így azok a gyerekek is könnyedén részt vehetnek a játékban, akik még nem tudnak olvasni.

	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.



9 001890 742965



	12
	3+
	40'

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 játékostársai 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 játékostársai 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 játékostársai kártyáit.



	4
	2-4
	15'

746697



9 001890 746697

LINGO TWIST

Vidám parti játék. A játékosok kihúznak egy kártyát, amin valamilyen arckifejezés van egy feladattal, majd megforgatják a játéktábla nyelvét, ami megmutatja, hogy milyen fogalmat kell mondani a feladat megcsinálása közben. Például „Öltsd ki a nyelved amennyire csak tudod, és közben mondj két dolgot, amit magaddal vinnél egy utazásra.” A játékosnak érthetően kell beszélnie. Aki érti az elhangzottakat, az gyorsan rácsap a játéktábla orrára, ami dudálva jelzi, hogy van megfejtő.



9 001890 613272



ÚJ

👤	7+
👥	3-6
🕒	35'

613272



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 nyereség elérése! 900 változatos kérdés a millióhoz vezető úton!



7 290014 279315



👤	10
👥	2-4
🕒	30'

279315

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!



	6
	2-4
	15'

206890



4 007396 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

PUKIPOPÓ

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!



	6
	3+
	10'

710995



9 001890 710995

	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.



TÁRSASJÁTÉKOZNI JÓ!

A **Nebuló XXI. Alapítvány az Örömteli Tanulásért** 2003-ban jött létre, és fő célkitűzése a tehetséggondozás és a játépedagógia elvének terjesztése. A játék és a játékoság fontossága hozta létre a **Társasjátékok Ünnepét** is, amelyet 2012 óta szervez meg az alapítvány a Társas Központ Egyesülettel közösen, hogy minél szélesebb rétegekhez tudja eljuttatni azt az üzenetet, hogy játszani nem csak jó, de hasznos is.



A társasjátékozás közösségi élmény, amely erősíti a társas kapcsolatokat, családon belül összeköt különböző generációkat. A gyermek- és a családi játékok mellett egyre nagyobb az igény a felnőtteknek is élményt nyújtó stratégiai, illetve partii játékokra. A társasjátékozás egyre népszerűbb szabadidő-eltöltési mód hazánkban.



A Társasjátékok Ünnepé rendezvény két **fő támogatója** a **Piatnik** és a **Gémklub**, amelyek nemcsak a legjelentősebb társasjáték-kiadók hazánkban, hanem társadalmi szerepvállalásuk keretében rendkívül sokat tesznek a társasjátékos kultúra terjesztéséért, a modern társasjátékok megismertetéséért.

A Társasjátékok Ünnepé a társasjátékok országos fesztiválja, amelyen gyerek-, családi, felnőtt-, logikai, fejlesztő-, partii, stratégiai társasjátékokkal lehet megismerkedni. Sok játékot ki lehet próbálni családdal, barátokkal a játékmesterek segítségével. Ha megtetszett egy játék, akkor kedvezményesen meg is lehet vásárolni. Egyaránt élménydús program azoknak, akik már tapasztalt társasjátékosok (gémerek) és azoknak is, akik csak most ismerkednek a társasjátékok világával.

A rendezvényen különféle társasjátékos versenyen is részt lehet venni. Minden évben itt kerül megrendezésre a **Társasjátékos Olympia** is.

Megjelennek a hazai társasjátékos szakma legfőbb képviselői: a játékkiadók és forgalmazók bemutatják legújabb játékaikat, amiket a játékmesterek segítségével ki is lehet próbálni. Különterem várja a játékefejlesztőket, hogy tesztelhessek és tökéletesíthessék fejlesztés alatt álló játékaikat, illetve kiadók felfigyelheszenek rájuk. A rendezvényen különböző társasjátékos díjak kerülnek kiosztásra. Reméljük, hogy találkozunk a Társasjátékok Ünnepén, 2017. november 25-26-án a Lurdy Házban!

Társasjátékozni jó!

További információ: www.nebuloalapitvany.hu

Nebuló XXI. Alapítvány
AZ ÖRÖMTELI TANULÁSÉRT





Klasszikus játékok

A klasszikus játékok között évtizedek óta megtalálhatóak a **Varázsdobozok 50 és 100 trüffel**. Népszerűségük töretlen, mert sikerélményhez juttatják a gyereket és élményhez a szülőket, barátokat. Ezekkel a készletekkel a gyerekek elsajátíthatják a bűvészet alapjait. Kis közönségnek bemutatják a megtanult trükköket, majd sok gyakorlással és szorgalommal nagyobb közönségnek, vagy akár színpadon is előadhatják műsorukat.



A bűvészműtatványok gyakorlása, bemutatása jó **kézügyesség fejlesztő** feladat, mert alaposan megmozgatják a kezeket és az ujjakat. A jó előadáshoz azonban jó **kommunikációs készség és kapcsolatteremtő képesség** is kell, hiszen a mutatványok nagy részébe be kell vonni a közönség egy-egy tagját is. A színpadon – akkor is, ha csak egy otthoni kis házi szinterről van szó, fontos a **megfelelő térbeli orien-**

táció és a **jó mozgáskoordináció**, az előre megtervezett mozdulatok egymásra építése. A műsort előadó gyermeknek a trükkök megértéséhez fel kell ismernie a folyamatok közötti összefüggéseket. A sikeres előadáshoz **kreatív**nak kell lenni, és persze fontos a jó problémamegoldó képesség is, mert egy színpadon bármi megtörténhet.

DÁMA ÉS 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 pálca elmozdítása nélkül. A színes pálcáknak különböző pontértékük van. A legtöbb pontot elérő játékos nyeri a játékot.



	6
	2-6
	15'

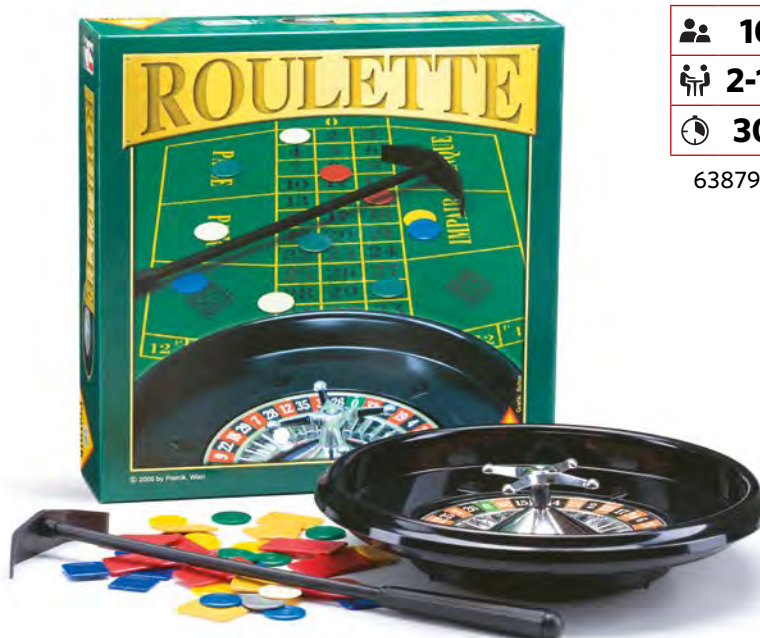
601095



9 001890 601095

ROULETTE

Klasszikus rulett gyerekeknek készült változata. A játék alapszabályai változatlanok, de a téteket 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

VARÁZSDOBOZ 50 TRÜKKEL

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 bűvészpálánták.

	8
	1+
	40'




771743



9 001890 771743

VARÁZSDOBOZ 100 TRÜKKEL

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 771620

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY 100

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

	6
	1+
	40'

630644



9 001890 630644

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY 200

A *játékgyűjtemény 200* különböző játékot tartalmaz. A mellékelt 108 oldalas szabálykönyvben a játékok pontos leírása mellett plusz játékvariációk is megtalálhatóak.

	6
	1+
	40'

630798



9 001890 630798



Stratégiai játékok

A stratégiai játékaink egyik legújabb tagja a **Cartagena** a neves játékszerző **Leo Colovini** munkája. Az Ő nevéhez fűződik több nemzetközi díjjal kitüntetett játék, például a *Venezia 2099*, *Atlantis Golden Horn*, *Inkognito*...

A *Cartagena* egy modern változata egy legendán alapuló játéknak. A legenda szerint 1672-ben egy csapat kalóz megszökött a híres Cartagena erőd börtönéből, és egy hajóval eljutottak Tortuga szigetére. Nem sokkal ezek után az események után megjelent egy játék a Karib-tenger térségében, ami emléket állított a kalandos szökésnek. A játéknak számtalan különböző változata bukkant fel, de mindegyik tükrözte a kalózok szabályt és irányítást nem tűrő, anarchikus viselkedését.



A **Cartagena** játékban a játékosok előre megtervezik a lépéseiket, amiket logikusan egymásra építve véghezvisznek. Kártyáik taktikus kijátszásával megpróbálják a hat főből álló kalózcsapatukat eljuttatni a börtönből a parton várakozó hajóhoz.

A játékosoknak nincsen „passzív” pillanatuk, folyamatosan figyelik egymás lépéseit, hiszen következő lépésük megtervezését befolyásolja ellenfelük lépése a tét pedig: győzelem – vagy vereség!



DICE & SORCERY

A GONDOLKODÓ GEEKEK BLOGJA

2015 nyarán azzal a nem titkolt szándékkal kezdtük el szerkeszteni a Dice & Sorcery blogot, hogy minél több embert megismertessünk a különböző játékos örömeikkel. Már a korai időszakban is nagy hangsúlyt fektettünk a társasjátékokra, ám akkoriban még gondolni sem mertük, hogy az asztali játékokkal kapcsolatos írásaink lesznek a legnépszerűbbek, a sors azonban úgy hozta, hogy olvasóink leginkább a kockacsörgésre és a győzelmi pontok számolására kíváncsiak.

Persze szerencsések is vagyunk, hiszen épp egy olyan időszakban kezdtük el tevékenységünket, amikor a világban és Magyarországon is egyre nagyobb népszerűségnek örvend az asztali játékos hobbi. Ezen felül az sem mellékes, hogy a hazai kiadók - köztük a Piatnik Magyarország - elképesztően jó játékokat jelentetnek meg, ami pedig ideális állapotokat teremt ahhoz, hogy szélesebb közönséghez is eljusson ez a nagyszerű hobbi.

A mi küldetésünk pedig éppen az, hogy azok is megismerjék a modern társasjátékok világát, akik nem is sejtik, hogy milyen elképesztő mélységek és élmények rejlenek ebben a hobbiában. Hihetetlenül jó érzés látni, hogy az olvasók nyitottak is ezekre a témákra; társasjátékos cikkeinket több tízezer olvassák, számos házi olvasottsági rekord köthető egy-egy teszthez, élménybeszámolóhoz vagy bemutatóhoz. Az eredményeink mellett arra is nagyon büszkék vagyunk, hogy a hazai kiadókkal sikerült olyan partneri viszonyokat kialakítani, aminek köszönhetően gyakorlatilag folyamatosan akad társasjátékos tartalom a blogon.

A Piatnik Magyarországgal való együttműködésünk éppen a napokban válik egyévéssé, amely időszak alatt olyan nagyszerű játékokról írhattunk elsők között, mint a Stone Age, az Istanbul vagy éppen a Century - Fűszerút.

Biztosak vagyunk benne, hogy a jövőben is hasonlóan színvonalas megjelenésekre számíthatunk a Piatnik Magyarország részéről, mi pedig a Dice & Sorcery szerkesztőségében azon leszünk, hogy be is számoljunk új élményeinkről.

Üdvözlettel:

Balázs Attila

A Dice & Sorcery főszerkesztője



JÓRVÍK

A játékosok egy-egy viking törzs akciót irányítják, akik az észak-angliai régióban telepedtek le. Az év négy évszakán keresztül próbálják megerősíteni a befolyásukat Jörvík kereskedelmében, például azzal, hogy a kereskedelmi hajókkal a városba vitt árukat a kézműveseknek juttatják, raktárakat építenek, kereskednek, vagy segítik a város védelmét az északról jövő piktek támadásokkal szemben. A négy évszak után az a játékos nyeri a játékot, akinek az akciói a legtöbb győzelmi pontot hozták.



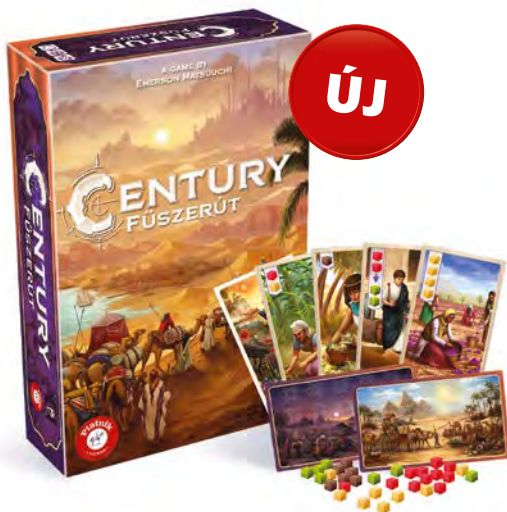
9 001890 690099



ÚJ

	10
	2-5
	75'

690099



ÚJ

CENTURY FŰSZERÚT

A *Century Fűszerút*, egy kimondottan egyszerű szabályokkal rendelkező családi játék. Évszázadokkal ezelőtt a fűszerkereskedelelem volt a világ legfontosabb piaca. A fűszerek iránti kereslet olyan nagyra nőtt, hogy akik a fűszereket birtokolták hatalmas vagyona és elismertségre tettek szert. Ebben az időben vezetnek a játékosok a karavánjaikat, szerencsét és gazdagságot keresve, a keleti tájakon át a Földközi-tengerhez. Az egyszerű és tiszta játék mechanika, a pakliépítő mechanizmus kombinálásával, végtelen stratégiához és döntéshez vezetnek.

	8+
	2-5
	45'

796999



9 001890 796999

CARTAGENA

Kalózok egy maroknyi csapata megszökött a híres Cartagena erőd börtönéből. Ez a legendás történet az alapja a *Cartagena* játéknak. A játékosok úgy irányítják a 6 főből álló kalózcsoportukat a börtönből kiinduló földalatti alagútszerben, hogy minél hamarabb eljussanak a parton várakozó hajóhoz. A játékvariációban a kalózok, Tortuga szigetén a dzsungelen keresztül vezető útra indulnak, és a kalózöbölbe akarnak egymást megelőzve eljutni.



9 001890 684999



ÚJ

	8+
	2-5
	35'

684999



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



PARFUM

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

	8
	2-4
	45'

791499



9 001890 791499

HATALMAS SZÖRNYEK

Izgalmas családi kártyajáték, amiben a játékosok szörnykártyáik lerakásával próbálják meg legyőzni az őroket, 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 szerezze meg magának, és abból a lehető legkevesebbet fordítson a szörnyének gyógyítására. Akinek a legtöbb aranya lesz a játék végén, az lesz a győztes.



9 001890 794797



	8
	3-6
	35'

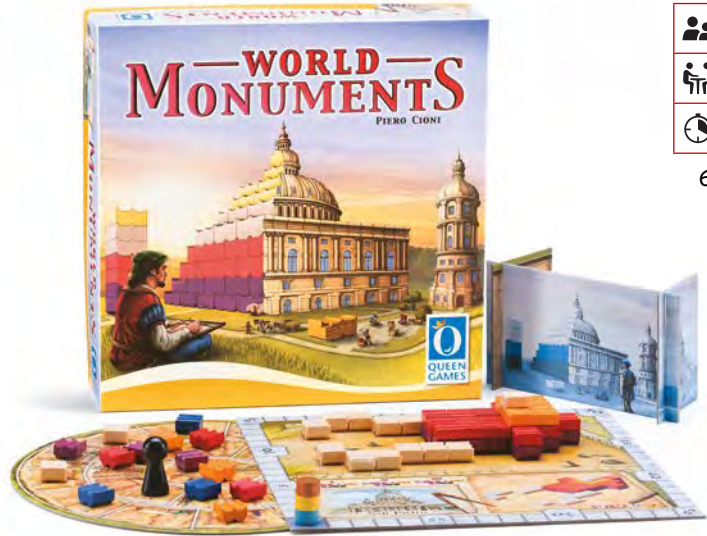
794797

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 elkészülül 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



ÚJ

GLÜX

A játékosok egymás után, helyezik le fénykorongjaikat a játéktábla útvonalaira és szobáira. A céljuk az, hogy fénykorongjaik taktikus lehelyezésével bevilágítsák maguk előtt az utat azért, hogy átléphessenek egyik szobából a következőbe. A játék végén minden szoba értékelésre kerül és azok a játékosok, akik a legtöbb fényt jelképező korongot tették egy szobába pontokat kapnak.

	8
	2-4
	30'

798498



9 001890 798498

ARMAGEDDON

Az *Armageddon* túlélői, a civilizáció újraépítésén dolgoznak. Mindenki alapít egy várost, és a városa kiépítéséhez megpróbálja a túlélők képességeit a leoptimálisabban kihasználni. A túlélőknek szállást kell biztosítani, különben átállnak a fosztogatókhoz, akik folyamatosan támadják őket. Kutatások útján lehet különböző felszerelést szerezni, a városokban új épületeket kell építeni, a fosztogatókat pedig minél kevesebb sebesülést elszenvedve kell visszaverni.



9 001890 713996



ÚJ

	14
	3-4
	90'

713996

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 bazár 16 helyszíne között. Minden helyszínen egy adott akciót hajthatnak végre egy segéddel.

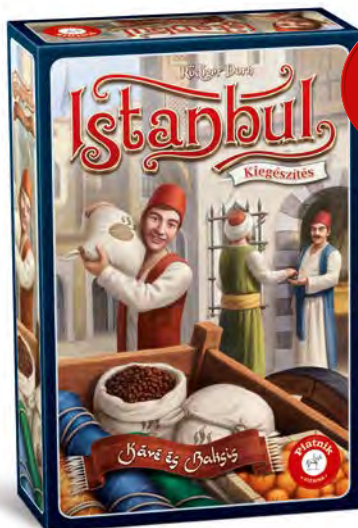


9 001890 774232



	10
	2-5
	60'

774232



ÚJ

ISTANBUL KÁVÉ ÉS BAKSIS KIEGÉSZÍTÉS

Ez a kiegészítés nem önálló játék! Csak az *Istanbul* játékkal együtt játszható! A szövetek, a fűszerek és a gyümölcsök eladása Isztambulban nagyon jó üzlet volt. A bazár vásárlói azonban egy új terméket akarnak: a kávé! A játékosok a nagy haszon reményében, beszállnak a kávébab értékesítésébe. Négy új helyszínen kereskednek, ehhez több segítségre van szükségük. A taverna vendégei baksisért cserébe vállalnak egy kis mellékes munkát, valamint a céhházban is lehet segítséget kapni.

	10
	2-5
	80'

775093



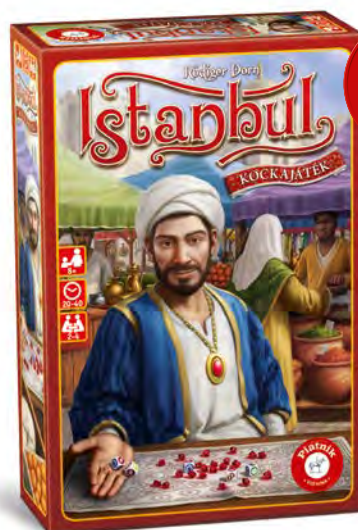
9 001890 775093

ISTANBUL KOCAJÁTÉK ÖNÁLLÓ JÁTÉK

A cél, egymást megelőzve megszerezni a rubinokat. Ehhez azonban pénzre, áruval és a segédek szolgálataira is szükség van. A játékosok minden körben öt kocka dobásával küldik ki a segédeiket és a dobásuk eredményét az áruval kombinálva hajthatják végre az akciókat. A kockákon látható ikonok mutatják, hogy a segédek mit szerezhetnek be. A játékosok árut, pénzt, kristályt gyűjtenek a bazárkártyák vagy a mecsetlapkák akciókból, így növelik a bevételeiket.



9 001890 775895



ÚJ

	10
	2-4
	80'

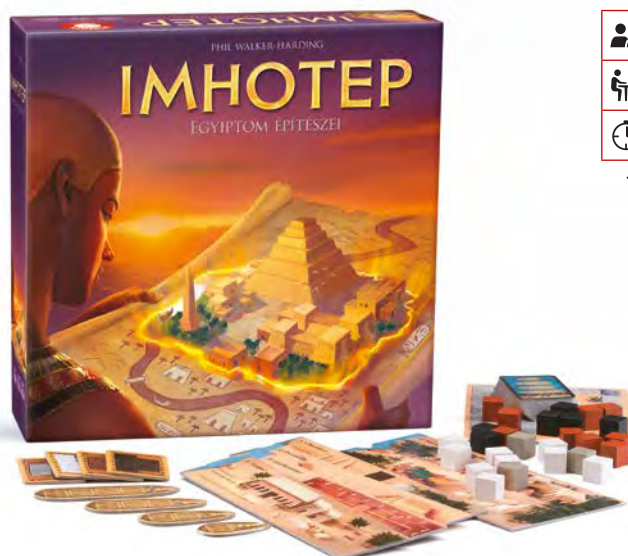
775895

IMHOTEP

Imhotep az ókori Egyiptom első építész. Legjelentősebb építészeti alkotása Egyiptom első piramisa, a Dzsózszer emlékmű és templom Szakkarában. Véghez tudod vinni Imhotep tetteit, és tudsz emlékműveket építeni? 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.



9 001890 723292



	10
	2-4
	40'

723292



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.

	10
	2-4
	60'

641190



9 001890 641190

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.



9 001890 774331



	8
	2-5
	40'

774331

EXIT AZ ELHAGYOTT KUNYHÓ

Szabaduló-szoba játék otthonra! Kooperatív csapatjáték. A játékosoknak együtt kell megfejteniük a feladványokat azért, hogy kiszabaduljanak az elhagyott kunyhó fogságából. A kártyákon állnak a feladványok, egy könyv és egy forgatótárcsa segít a megfejtésükben. Minden dolog kinyitásakor újabb és újabb kártyákhoz jutnak a játékosok, a céljuk pedig az, hogy a feladatok gyors megoldásával minél hamarabb kijussanak.



9 001890 751493



	12
	1-6
	90'

751493



EXIT A FÁRAÓ SÍRKAMRÁJA

Szabaduló-szoba játék otthonra! Kooperatív csapatjáték. A játékosoknak együtt kell megfejteniük a feladványokat azért, hogy kiszabaduljanak a fáraó sírkamrájából. A kártyákon állnak a feladványok, egy könyv és egy forgatótárcsa segít a megfejtésükben. Minden terem kinyitásakor újabb és újabb kártyákhoz jutnak a játékosok, a céljuk pedig az, hogy a feladatok gyors megoldásával minél hamarabb kijussanak.

	12
	1-6
	90'

751998



9 001890 751998

EXIT A TITKOS LABOR

Szabaduló-szoba játék otthonra! Kooperatív csapatjáték. A játékosoknak együtt kell megfejteniük a feladványokat azért, hogy kiszabaduljanak a titkos laborból. A kártyákon állnak a feladványok, egy könyv és egy forgatótárcsa segít a megfejtésükben. Minden tároló kinyitásakor újabb és újabb kártyákhoz jutnak a játékosok, a céljuk pedig az, hogy a feladatok gyors megoldásával minél hamarabb kijussanak.



9 001890 751691



	12
	1-6
	90'

751691



BISON

A föld megremeg, a távolban hatalmas porfelhő gomolyog. Egy bölénycsorda vágtazik az indiánfalu 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 sakkhöz hasonlóan fejleszti a problémamegoldó képességet, a logikus gondolkodást és a kombinatív készséget.



9 001890 649042



	7
	2
	30'

649042



YANGTZE

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
	60'

635694



9 001890 635694

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?



9 001890 634192



	8
	2-5
	60'

634192

	2-4
	12
	90'




630392

Elérkezett az idő, a Reworld - Újvilág Projekt számára. Az ExoFox5 befejezte az Eurybia bolygó elemzését és kedvező feltételekről számolt be. A játékosok küldetése az, hogy lakhatóvá tegyék az Eurybia bolygót. Az emberiség megmentőjeként örökre fennmarad a neve annak, aki a legjobb munkát végzi. Sok szerencsét!

REORLD



HEAVEN & ALE - MENNYEI SER

	2-4
	12
	60'

630293



A Heaven and Ale - Mennyei ser játékban kiélezett verseny zajlik a legjobb sörért. A játékosoknak meg kell teremniük a megfelelő egyensúlyt a kolostoruk kertjének fejlesztése és a nyersanyagok betakarítása között azért, hogy feltölthessék a hordókat. Az nyeri meg a legjobb sörért folytatott versenyt, aki képes hideg fejjel irányítani.



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 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 telepesek a *Catan Telepesei* társasjátékot 5-6 személyesre bővítve játsszák! Az eddig megjelent olyan *Catan Telepesei* kiadásokkal kompatibilis, melyek műanyag figurákat tartalmaznak.

	10
	3-6
	90'

755088



9 001890 755088

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

CATAN TENGERI UTAZÓ JUBILEUMI KIADÁS, KIEGÉSZÍTÉS

Ez a kiegészítés nem ön álló játék! Csak a *CATAN Telepesei* alapjátékkal együtt játszható! A *Jubileumi kiadás* tartalmazza a *Tengeri Utazó* kiegészítést és a *Kalózik Legendája* kiegészítést is. Catan történelmének nyolc új fejezete vár, a játékosokra a *Tengeri Utazó* kiegészítésben. A *Kalózik Legendája* játékban négy új jelenet öleli fel Catan történetét, 70 évvel az első telepések partraszállását követően.



	10
	3-4
	75'

751394



9 001890 751394



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

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.



	7
	2-5
	35'

794599



CARCASSONNE FOGADÓK ÉS KATEDRÁLISOK

1. KIEGÉSZÍTÉS

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.

	7
	2-6
	35'

793899



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 - útonálló, lovagok, földművesek és szerzetesek - segítenek a pontok megszerzésében!



	7
	2-5
	35'

791697

CARCASSONNE VÁR A POROND!

10. KIEGÉSZÍTÉS

Ez a kiegészítés csak a *Carcassonne* alapjátékkal együtt játszható és szabadon kombinálható más *Carcassonne*-kiegészítésekkel. Húsz új tájlapka kerül a játékba. A cirkuszsátor tájlapkára állatkorongot (elefánt, tigris, medve, fóka, majom vagy bolha) tehetünk, és építhetünk rá egy cirkuszsátort, mellé pedig cirkuszigazgatót állíthatunk. Az artistolapkákra követőinket három artistából álló artista piramisként állítjuk fel.



9 001890 796890



	7
	2-6
	40'

796890



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 utazásaik 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



	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 családi játékok játszása során a szülők és a gyerekek kapcsolata élményekkel telik meg, de szülőként a közös játék nem csak a *szórakozás* színtere, hanem a *megfigyelés* és a *fejlesztés* is. Játék közben a szülők megfigyelhetik gyermekeiket, felismerhetik, ha gyermekünk valamilyen nehézséggel küzd és játékosan fejleszthetik.

A társasjátékok számos területen fejlesztik a gyerekek képességeit:

- Segítik a gyerekek *szocializációját*, és a kapcsolat kialakulását.
- Megtanítják a gyerekeket a *győzelem és a kudarc* „méltó” viselésére, feldolgozására.
- Megtapasztalhatják a *szabályokat* és megtanulhatják a szabálykövetés fontosságát.
- A társasjátékok hatással vannak a gyermek *értelmi fejlődésére*, fejlesztik a gyerekek logikus gondolkodását, figyelmét, valamint a kreativitását.



A **Captain Silver** játékkal játszva fejleszthető a gyerekek tapintási érzékelése. A gyerekek feladata, hogy a zsákjukban különböző dolgokat kitapogatással kiválasszanak, majd a kiválasztott dolgot letegyék a játéktálcára. A helyesen letett dolgokért továbbhajóznak a kincses sziget felé.

A gyerekek tenyerének méretéhez készített nagy formák felszínének végigsimítása, a körvonalának és kontúrjának kitapintása, a tárgy körülfogása mind olyan információkat ad a gyerekeknek, amikkel be tudják azonosítani, felismerik a keresett formát anélkül, hogy megnéznék azt – ez a taktilis érzékelés.

COOL AM POOL

Nyári napsütésben a fürdőzők már kora reggel lefoglalják a napozóágyakat a törölközőikkel, sőt pimaszul rátelepszene 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?



	12
	2-12
	30'

633140



9 001890 633140

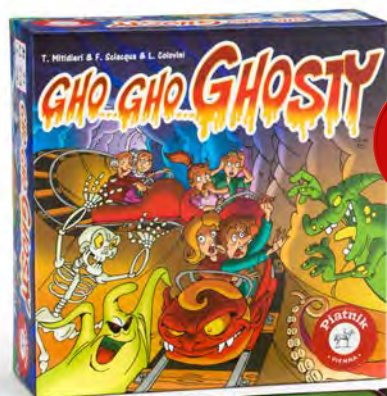
SHOP HOP

Micsoda nyüzsgés van a bevásárlóutcában! Nem csoda, hiszen mindenkinek van egy bevásárlólistája, és mindenki szeretne minden üzletben valamit vásárolni. Csak az tud megvenni mindent, aki jól osztja be a pénzét, de az is befolyásolja a játékosok lépéseit, hogy a játékosok lépéseit, hogy a játékosok lépéseit, hogy a játékosok lépéseit döntenek a boltok bezárásáról és megnyitásáról. A játékosok célja, egymást megelőzve mind a nyolc üzletben vásárolni egy árut.



👤	6
👨👩👦	2-4
🕒	30'

658877



ÚJ



GHO GHO GHOSTY

Mindenki szeretne szellemvasutat vezetni, ám a vasúthoz kocsikat is kell szerezn. A felfordított lapokból meg kell tippelni, hogy ki, melyiket veszi majd el. A helyes tippekért kocsikártya a jutalom! A játékosok célja, a legtöbb kocsiból álló szellemvasutat összeállítani, és a legtöbb utast szállítani.

👤	7
👨👩👦	2-4
🕒	20'

659096



HONEYCOMBS

„Méhkaptár - A játék” 52 hatszögletű lapkát tartalmaz. Az egyes lapkákon hat szimbólum jelenik meg különböző kombinációban, és minden kombináció csak egyszer fordul elő. A játékosok célja, a lapkákat úgy lefektetni egymás mellé, hogy minden egymással érintkező oldalon ugyanaz a szimbólum legyen. Minél több szimbólum egyezik meg, annál több pont jár érte.



ÚJ

👤	7
👨👩👦	1-8
🕒	30'

491436



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 megszerezhető 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 fürgé és nyüzüge tevék *Camel Up* kártyákon galoppoznak. Száguldanak a versenypályán, és egymás hátrára ugorva próbálnak elsőként beérni a célba! Ez az őrületes 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

MINO&TAURI

Mino és Tauri úrhajója egy vihar következtében becsapódott egy búzamezőbe, és közben szétszóródtak a dolgaik. A gyerekek feladata, hogy közösen átvezessék a labirintuson a két mágneses figurát, és közben összegyűjtsék a szétszóródott dolgokat. A játéktábla egyik oldalán ülő játékos folyamatosan követi a figura útját és jelez, ha akadályba ütközik, majd ekkor átveszi az irányítást a saját oldalán.



	6
	2-4
	15'

738098



9 001890 738098



CAPTAIN SILVER

Lendületes kincskeresőjáték a tapintási érzékelés fejlesztésére. A *Captain Silver* játékban mindenki kap egy vászonzsákot, amiben ki kell tapogatnia azt a dolgot, amit a szigetre kell tenni. Aki megtalálta az villámgyorsan kihúzza a zsákjából és leteszi a szigetre. A helyesen letett dolgokért arany a jutalom, és tovább lehet hajózni a kincses sziget felé, ahol még értékes kincsek várják a játékosokat. Aki ügyesen tapintja ki a dolgok formáját és a legértékesebb kincseket gyűjti össze, az megnyeri a játékot!

	6
	2-4
	20'

714092



9 001890 714092

WILD SHOTS

A vadnyugati revolverhősök kártyacsatájában senki sem akarja, hogy eltalálják, de a találatot adó szimbólumok körről körre változnak. Az ütések megszerzése sem olyan könnyű, mivel minden ütés után megváltozik az adu szimbólum. Akit eltalálnak, az mínuszpontot kap. Aki a legkevesebb mínuszpontot gyűjti, az lesz Silver City új seriffje!



	8
	2-4
	30'

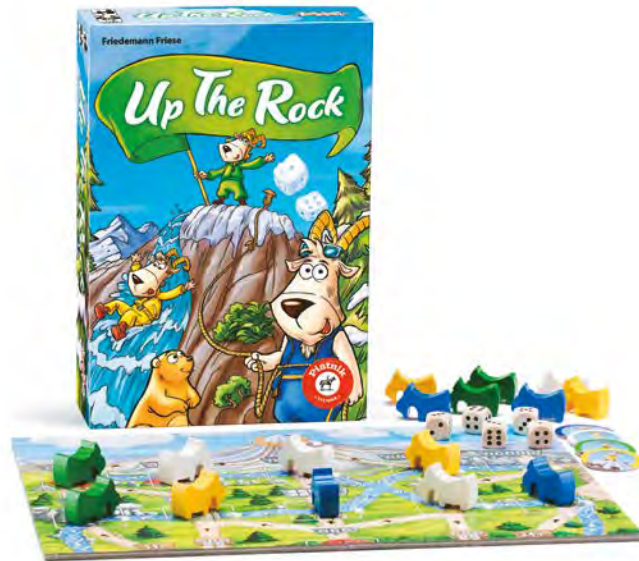
612909



9 001890 612909

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 kecskét a hegycsúcsra. Az *UP THE ROCK* egy szórakoztató kockadobó társasjáték.

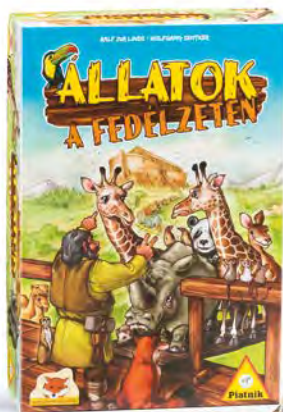


	8
	2-4
	30'

209570



4 007396 209570



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

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.



	10
	2-5
	40'

642425



9 001890 642425

DRAGOONIES

A sárkányok egy vízesés mögött húzódó titokzatos barlang mélyén arany sárkánytallérral teli kincses ládára bukkantak. Aki szeretne egy részt megkaparintani a zsákmányból, annak jó megfigyelőnek kell lennie. A játékosok célja, hogy egymást megelőzve elsőként megtalálják a keresett sárkányt, és rátegyék a sárkányfigurát. Aki helyesen választott, az egy sárkánytallért kap jutalmul.



9 001890 658990



	6
	2-4
	15'

658990

ÚJ



CHICKEN OUT!

A játékosok egymás után játsszák ki a lapjaikat, és a céljuk az, hogy elsőként minden kártyától megszabaduljanak. Azonban a sárga csirkekártyák mellett feltűnnek a piros csirkék és a róák is. A piros kártyákat néha le lehet vonni, a róák közül pedig az egyik megduplázza a lapok értékét, a másik lenullázza, a harmadik megfelel az utolsónak kijátszott lap értékének és így tovább. Vidám kártyajáték a számolási készség fejlesztésére.

	7
	2-5
	30'

613104

ÚJ



9 001890 613104

BANANAGRAMS

Gyors, gondolkodtató betűjáték. A játékosoknak a banánsákból kihúzott betűkből szórácsokat kell alkotniuk maguk előtt. A 4 játékvariáció változatos játékményt biztosít egy vagy több játékos részére az angol ABC betűivel.



9 001890 713491



	7
	1-8
	20'

713491

ÚJ

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 szóincse, az nyerheti meg ezt a játékot!



	7
	2-6
	25'

658099



9 001890 658099



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.



	8
	2-6
	45'

744846



9 001890 744846

SCHATTEN MEISTER

A Schattenmeister árnyjátékkal a társasjátékok titokzatos világába léphetünk. A képtáblákon 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



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 nőstény 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.



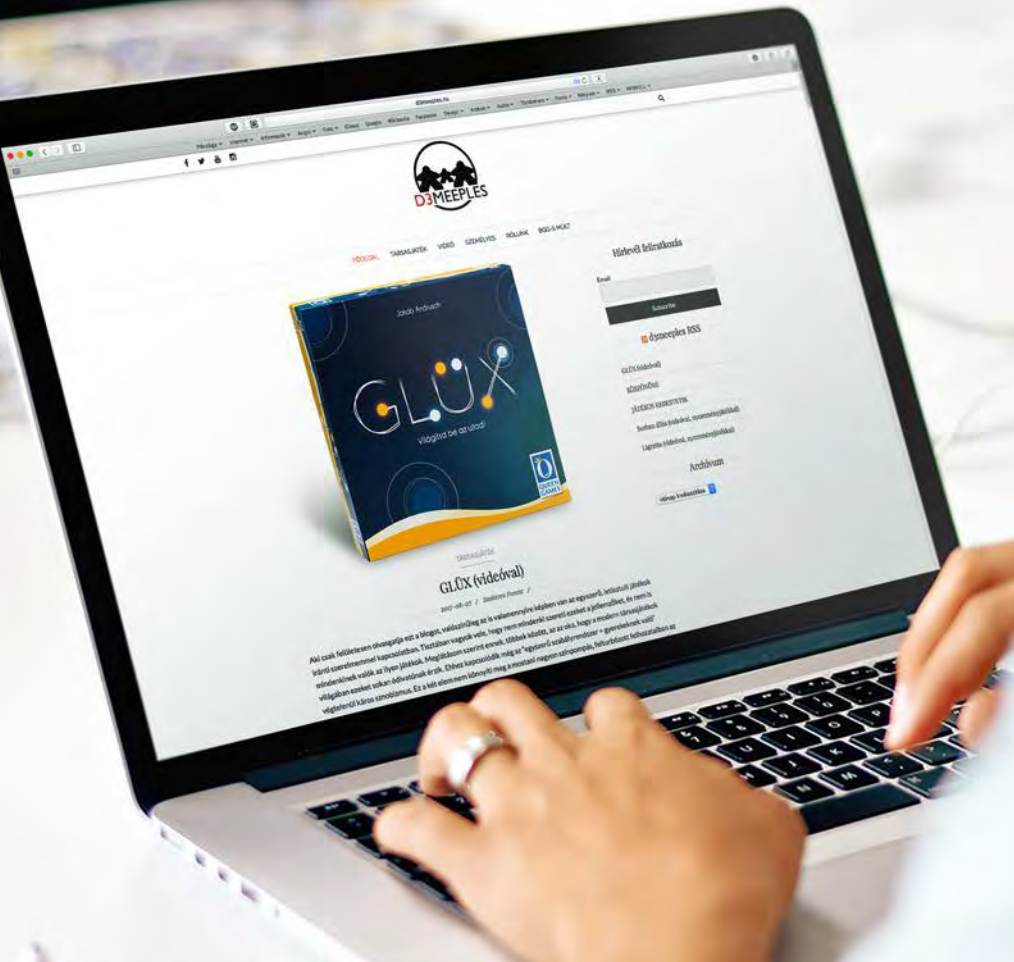
9 001890 658402



	6
	2-4
	25'

658402

D3MEEPLES



2014 decemberében kezdtem el blogolni. Régebben is késztetést éreztem arra, hogy írásban nyilvánuljak meg, és az, hogy a társasjátékos örület a hatalmába kerített, megfelelő apropónak bizonyult a blog elindítását illetően.

Családommal gyakorlatilag mindennapi szokássá vált, hogy esténként leülünk játszani. A társasozás több lett, mint hobbi, életünk szerves részévé vált.

A közös játék: együttlét, egymásra figyelés, szórakozás, ki-kapcsolódás, agytorna, küzdelem, szabálykövetés, terápia, tanulás, fejlesztés és annyi minden más még...

A társasjátékokban használt kis ember alakú ffigurákra nemzetközi szinten ráragadt a meeple [mípl] elnevezés, a dobókockákat pedig a „d” betűvel szokták jelezni. Hát így lettünk mi a **d3meeples**, azaz a három „kocka” játékos. :)

Az évek során több mint 300 bejegyzést készítettem, egy-egy játék bemutatásán túl számos témát érintő személyes,

szakmai (pedagógiai) területeket beleszöve. A legújabb kezdeményezésem a játékokat bemutató, szabálymagyarázó videók készítése, azzal a céllal, hogy mindenki számára megkönnyítsem a játékszabályok értelmezésének folyamatát.

Mindig keresem az új lehetőségeket, amelyekkel ezt a számomra nagyon kedves világot népszerűsíteni tudom gyerekek és felnőttek között egyaránt.

2017 januárjától minden tartalom a www.d3meeples.hu, www.facebook.com/d3meeples, illetve a www.youtube.com/c/d3meeples oldalakon érhető el, szeretettel várunk mindenkit, abban bízunk, találtak érdekes olvasni-, nézniivalót!

Szekeres Ferenc
blog író/szerkesztő





Betű és számjátékok

A **Rummikub** társasjáték a rablórömihez hasonló szabályokkal működik, de a játékot nem römikártyával, hanem 1-13-ig számozott játékkövekkel (4 színben) játsszák. A játékosok a felvett köveket az állványaikon tartják, majd megpróbálnak **szetteket** - legalább három azonos szám, különböző színben, vagy **sorokat** - legalább 3 egymást követő szám, azonos színben letenni.



A játék legizgalmasabb része a kombinálás. A letett köveket szabadon kombinálhatják a játékosok azért, hogy olyan újabb szetteket/sorokat alakítsanak ki, amikhez legalább egy követ hozzá tudnak illeszteni. Akinek elsőként fogynak el a kövei, az nyer.

A **Rummikub** játék fejleszti a logikus gondolkodást és a kombinációs készséget. Ezek a készségek egymásra épülnek és a kor előrehaladtával tompulnak, ám logikai játékokat játszva frissességük, működésük megőrizhető, fejleszthető.

KERFLIP!

Fordulatos szókirakó! A játékosok kihúznak a zsákból néhány betűt, leszóráják 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!



👤	10
👥	2-4
🕒	20'

717697



9 001890 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 fejleszthető 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.



👤	5
👥	2-4
🕒	20'

063802



7 290003 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



9 001890 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



9 001890 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



7 290002 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.



👤	4
👥	2-4
🕒	20'

689499



9 001890 689499

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 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!



👤	7
👥	2-4
🕒	20'

689291



9 001890 689291

RUMMIKUB SZÁMOS

A *Rummikub Számos* a rabló-römi játékhoz 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.



9 001890 687396



	7
	2-4
	20'

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 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.



9 001890 689598



	7
	2-4
	20'

689598

ÉV JÁTÉKA DÍJ STONE AGE

A Magyar Társasjátékdíjat a Magyar Társasjátékos Egyesület alapította 2010-ben. A díjat minden évben egy választott zsűri ítéli oda a legjobb magyar kiadású családi társasjátéknak.

A Magyar Társasjátékdíj célja, hogy megszólítsa a hétköznapi vásárlókat és játékos kedvű embereket, hogy iránymutatást nyújtson számukra, és játékválasztási tanácsokkal segítse a döntéseiket.



A Piatnik gondozásában megjelenő társasjátékok olyan értéket képviselnek, mind tartalmukban, mind minőségükben, amit a Magyar Társasjátékos Egyesület évről évre felismer, értékkel és díjjal jutalmaz.



2017. év

A díj győztes társasjátéka a Piatnik gondozásában megjelent: **Stone Age**

A Stone Age-ben a játékosok egy-egy kőkorszaki törzset vezetnek, akik kunyhókat építenek a falujukban. Az építéshez szükséges nyersanyagokat az erdőben, az agyagbányában, a kőfejtőben vagy a folyónál szerezhetik meg. Ezekben a helyszíneken a dobókockák döntenek el, hogy ki mennyi nyersanyagot szerez meg. Minél több törzstagot küldenek a játékosok egy adott lelőhelyre, annál nagyobb eséllyel szerezhettek nyersanyagot, mert több dobókockát használhatnak fel. A kőkorszaki törzsek tagjai vadásznak, gyűjtögetnek és gabonát termesztenek azért, hogy mindenki számára legyen elegendő élelem. Aki nem tud gondoskodni a törzse tagjainak étellemezéséről, az pontokat veszít. A játék során különféle civilizációs kártyákat is szerezhhetnek a játékosok, amikért jutalmat kapnak a játék végén.

A játék elemei harmonikus egészként fonódnak egybe és összességében nagyszerű kihívást jelentenek a család minden tagjának a játék által megteremtett kőkorszaki világban.

Év	Győztes társasjáték	Forgalmazó
2017	Stone Age	Piatnik
2016	Parfüm	Piatnik
2015	Colt Express	Gémklub
2014	A kis herceg - Az én kis bolygóm	Gémklub
2013	Santiago de Cuba	Piatnik
2012	Mamutvadász	Piatnik
2011	Finca	Piatnik
2010	Dixit	Gémklub





Logikai játékok

TUBYRINTH

A logikus gondolkodás és a kombinációs készség kiválóan fejleszhető logikai játékokkal. A logikai játékok játszása során egy adott problémakörre összpontosított gondolatmenettel kell megkeresni a megoldáshoz vezető utat, az összefüggések megfigyelésével és a szabályok betartásával. A *Tubyrinth* játék egyszerű szabályaival mindenki számára azonnali játékkezdést biztosít. A feladat egyszerű, de a feladatok megoldása komoly kihívás elé állítja a játékosokat.



Mindenki kap egy tubirintus táblát és 7 csőlapkát. A játékosok egyszerre építik a táblaikon a csővezetéküket, és a céljuk az, hogy a befolyótól a kifolyóig összefüggő csővezetékét építsenek ki az

akadályokkal tarkított táblán. Több csődarab felhasználása, több pontot eredményez. A leggyorsabb építő nyeri meg a játékot!

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 lelökött 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



TUBYRINTH

A játékosok egyszerre építik a tábláikon a csővezetéküket, és a céljuk az, hogy a befolyótól a kifolyóig összefüggő csővezetékét építsenek ki az akadályokkal tarkított táblán. Több csődarab felhasználása, több pontot eredményez. A leggyorsabb építő nyeri meg a játékot!



9 001890 720086



	8
	1-6
	20'

720086



PIX BOX

Logikai készségfejlesztő játék. A játékosok célja, hogy a legtöbb pixkártyát szerezzék meg. Ehhez az asztalon fekvő pixkártyákat gondolatban úgy kell összekombinálni, hogy a kék négyzetek kiadják a feladatkártyán piros négyzetekből álló formát.

	8
	2-6
	20'

659799



9 001890 659799

RUMMY 17

Az évtizedek óta ismerjük a Rómi kártyajáték számos variációját. A Rómi 17 egy modern és kifinomult kidolgozása a rómijátéknak. A célunk az, hogy minél több pontot gyűjtsünk a saját kártyáinkból összeállított szettek és sorok lerakásával és közben elkerüljük a büntetőpontokat. Ha sikerül teljesítenünk bónuszkártyákat, akkor még bónuszpontokat is szerezhethetünk.



9 001890 658303



	8
	2-6
	30'

658303

TANGRAM

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 készségét.



	8
	1-4
	15

603006



9 001890 603006



DIGIT

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.

	8
	2-4
	15'

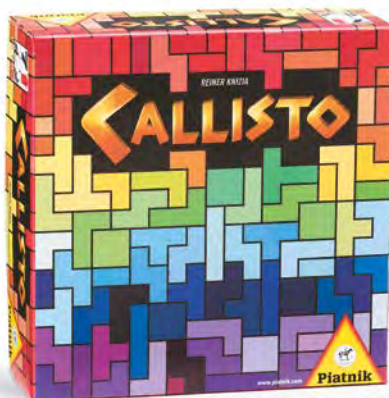
610509



9 001890 610509

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

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



CIÚB

Ebben a kockajátékban nem csak a szerencse vezethet sikerre, hanem a jó kombinációs-készség is! A játékosok minden körben megpróbálják a varázkártyákon 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

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!



	8
	2-5
	30'

761327



7 640142 761327



Disney játékok, kártyák

A **Piatnik** választékának kialakításakor nagy hangsúlyt fektet a kiváló minőségű gyermekjátékokra, melyek egy részét a **Walt Disney** mesékből megismert szereplők díszítik. A Walt Disney mesefigurás játékok kidolgozásánál elsődleges szempont a karakterek tökéletes megjelenítése. A gyerekek nagyobb örömmel játszanak olyan játékokkal, melyeket a kedvenc mesehőseik díszítenek, legyenek azok karcsú hercegnők, bohókás állatok, jóképű lovagok, félelmetes szörnyetegek... a Walt Disney mesék szereplőit a világon szinte minden gyerek és felnőtt ismeri. Népszerűségük évtizedek óta töretlen, gondoljunk Miki egérre, aki **Mickey Mouse** néven 1928-ban született, 2018-ban lenne 90 éves.



A 2017-es év nagy visszatérője Villám a **Verdák 3** mesében. Egy Fekete Péter és egy Quartett kártyajátékot készítettünk a Szelep Kupa versenyzőivel a

csúcstechnológiás, újgenerációs versenyzőkkel, Villámmal és az őt támogató Cruz Ramirez, Doc Hudson és a többi jó barát képével.

VERDÁK 3 KVARTETT

A kvartett lapokat a Verdák 3 mese vagány szereplői díszítik.



👤	4
👥	2-6
🕒	15'

486814



9 001890 486814

VERDÁK 3 FEKETE PÉTER

Fekete Péter kártyajáték a vidám Verdák 3 mese szereplőivel.



👤	4
👥	2-6
🕒	15'

486715



9 001890 486715

ELENA FEKETE PÉTER KÁRTYA

Elena és barátai csodálatos képei díszítik a Fekete Péter kártyajáték lapjait.



👤	4
👥	2-6
🕒	15'

486913



9 001890 486913

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



	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.



	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 Verdák mese szereplőivel.

	4
	2-6
	15'

736698



9 001890 736698

MEMO/DOMINO ÁLLATKÖLYKÖK

Két klasszikus játék egy dobozban, ami a
memória tréningezése mellett sok mókát ígér!
A memória és a dominólapkákat kedves
állatkölykök képei díszítik.



	5
	2-6
	20'

659591



9 001890 659591

MEMO/DOMINO TRAKTOROK

Két játék, egy memória és egy dominójáték egy dobozban! A memória és a dominólapkákat vagány traktorok képei díszítik. A memória tréningezésére és vidám játékra!



9 001890 659492



	5
	2-6
	20'

659492



MEMO/DOMINO TŰZOLTÓK

Memória és dominójáték, a memória fejlesztésére és örömteli játékra! A lapkákon különböző tűzoltóautók vannak, amikkel igazán remek lesz a játék!

	5
	2-6
	20'

659690



9 001890 659690

MEMO/DOMINO PAPAGÁJOK

Memória-és dominójáték egy dobozban. A memória és a dominólapkákat színes papagájok képei díszítik, így nagyobb odafigyelésre lesz szükség a párok megtalálásához. Megfigyelőkészség és jó memória kell a játék megnyeréséhez.



9 001890 659393



	5
	2-6
	20'

659393



Társasjátékok gyerekeknek

A **Piatnik** választékában nagyon sok olyan fejlesztőjáték van, ami az óvodás és a kisiskolás korosztály számára készült. Fontos a gyerekek képességeinek, készségeinek fejlesztése és ebben a korosztályban erre a legideálisabb eszközök a játékok, a játszva tanulás pedig a legkönnyebb és leghatékonyabb tanulási forma.



A **Memopalace** társasjáték segíti a gyermekek nyelvi fejlődését a kommunikációs elemek használatával: egymásra figyelés, figyelem fenntartás, önálló szövegalkotás, információ átadás, a hallott információk fogadása és értelmezése. Ez a társasjáték fejleszti a gyermekek kifejezőképességét és kreativitását. A színes „Memória-palota” termeiben el kell rejtetni az állatokat. Amikor egy játékos elbújtat egy állatot, akkor elmond róla egy rövid történetet. Minél

fantáziadúsabb mesét mond valaki, annál érdekesebb lesz a játék. A játékosoknak figyelniük kell egymás történeteire, mert csak akkor találják meg az állatokat, ha emlékeznek a róluk mondott mesékre! A gyermekek játékkal dolgozzák fel a konfliktusokat, játékkal értelmezik a környezetüket. Érdekes és tanulságos lehet szülőként odafigyelni arra, hogy játék közben milyen meséket találnak ki és mondanak el a gyerekek.

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



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

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

BUMPI

A játékosok célja, hogy egymást megelőzve elsőként megtalálják azt a bumpi kockát, amelyiken az a kombináció van, amelyiket a feladatkártya mutatja, és így minél több feladatkártyát gyűjtsenek. A bumpi kockák rugalmasak. Amikor lenyomjuk, kilapulnak, de ha elengedjük, akkor mulatságosan felpattannak, és újra visszanyerik formájukat.



9 001890 658679



ÚJ

👤	5
👨👩	2-6
🕒	20'

658679



ÚJ

MEMO PALACE

A színes „Memória-palota” termei mókás állatokat rejtnek. Mindenki egy rövid történetet mond arról, hogy miért bűjt el egy állat éppen abban a szobában. A játékosoknak figyelniük kell az elhangzott történetekre, mert csak akkor találják meg az állatokat, ha emlékeznek a róluk mondott történetre. A játékosok célja az, hogy emlékezzenek az elhangzott történetekre, és azok segítségével minél több állatot megtaláljanak.

👤	5
👨👩	2-6
🕒	25'

609947



9 001890 609947

INSECTINI

Egy heves szélroham felkavarta a leveleket, és emiatt 36 kicsi bogár elvesztette a búvóhelyét. A játékosok célja az, hogy elsőként megszabaduljanak a kezükben lévő lapoktól úgy, hogy a rovarokat ügyesen elrejtik a megfelelő levélkártyák alá. Akinek ez a leggyorsabban sikerül, az megnyeri a játékot.



9 001890 659997



ÚJ

👤	5
👨👩	2-6
🕒	10'

659997

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.



9 001890 609091



👤 4

👥 2-5

🕒 15'

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

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!



9 001890 608193



👤 7

👥 1-4

🕒 20'

608193

CIRCO DELFINO

A delfinek mindig új és színes csoportokat alkotnak, amiket a játékosoknak fel kell ismerniük. Aki a leggyorsabban ismer fel egy csoportot, az megnyeri a csoportot alkotó kártyákat. A játék végén az nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjti.



9 001890 658709



ÚJ

	6
	2-6
	25'

658709



ÚJ

TIGERILLA

A fantázia szülte a *Tigerilla* játék állatait, akik a tükörképeiket keresik. Akinek sikerül három egyforma fantáziaállatot felfordítani, az kap egy korongot. Ha megvan minden állat tükörképe, akkor az állatok mintáiból kell három azonosat megkeresni. A lapkákat szét lehet szedni, és tetszőlegesen összekapcsolni a rajtuk lévő tépőzárral. Így minden fordulóban más-más párosításban lesznek a lapkák és új kihívások elé állítja a játékosokat.

	5
	2-5
	10'

660092



9 001890 660092

CARO CANE

A kutyákat és a mellettük lévő dolgokat különbözőképpen mutatják a kártyák, a játékosok mégis könnyedén megláthatják a hozzájuk illő lapot. Ez játékos módon fejleszti a komplex gondolkodást és a megfigyelőkészséget. A játékosok célja az, hogy elsőként megszabaduljanak a lapjaiktól. Ehhez alaposan meg kell figyelniük a felfordított kártyát, össze kell vetniük a kezükben tartott lapokkal. Aki elsőként talál egy megfelelő lapot, az ráteheti azt a felfordított lapra.



9 001890 658204



ÚJ

	4
	2-4
	20'

658204

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



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.

👤	5
👥	2-4
🕒	15'

657771



9 001890 657771

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 játékvariáció is tartalmaz.



9 001890 609596



👤	5
👥	2-6
🕒	20'

609596

KING JOHN

John, avagy János király palotájában megrendezett bábra számtalan vendég érkezik. Várurak, úrnők, lovagok..., de a király nem tud különbséget tenni közöttük, mert rövidlátó szegény. A játékosok feladata, hogy felismerjék és gyorsan megszámolják a vendégeket. Egy különleges kocka megmutatja, hogy az adott körben a felfordított feladatkártyákon kiket kell megszámolni.



9 001890 659898



	6
	2-4
	25'

659898

ÚJ

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



9 001890 600692

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

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.

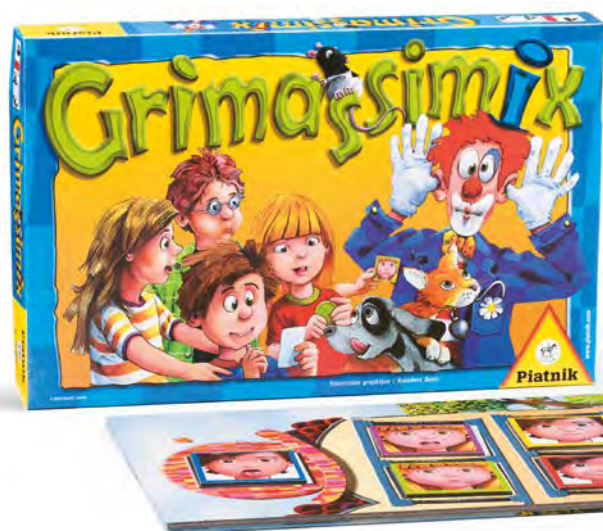


	4
	2-5
	20'

657443



9 001890 657443



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 mozgatására.

	4
	2-4
	35'

783043



9 001890 783043

KARAWANIX

A Karawanix egy vidám játék az érzékek és a beszédkésztség 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.



	5
	2-6
	35'

765926



9 001890 765926

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

RUMMIKUB XXL



A **Rummikub** egy népszerű társasjáték, amely alapjaiban a rablórömmire 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.



Diagram showing the Rummikub board layout with tiles and player hands:

- Row 1: 3 4 5, 4 5 6, 9 10 11, 13 13 13
- Row 2: 11 12 13, 8 9 10, 7 7 7, 8 8 8
- Row 3: 9 10 11, 2 2 2, 4 5 6, 10 11 12, 3 3 3
- Row 4: 1 1 1, 12 12 12
- Hand 1 (1. játékos): 2 5 5 6 7
- Hand 2 (2. játékos): 6 7 10 11 12
- Hand 3 (3. játékos): 1 3 4 5 6
- Hand 4 (4. játékos): 8 9 11 13 13

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



Tudományos kísérletező készletek

BARBIE®

Kísérletező készlet

A Barbie® kísérletező készlettel a gyerekek megismerhetik Barbie és Niki történetét. A két lány **okosan és kreatívan** oldja meg a felmerülő problémákat, például forgatható ruhafogast építenek azért, hogy Barbie ruhásszekrényében végre rend legyen, de mosógépet, ékszerkörhintát és még sok hasznos dolgot is építenek. Persze nem maradhat el a ruhabemutató sem, amihez maguk építik meg a forgó platformot, és a sok munka után a megérdemelt pihenéshez egy-egy nyugágy is felépül majd. Ruhát készítenek kromatográfia eljárással, elmesélik, hogy miért látunk szivárványt az égen és azt is, hogy hogyan csapják be az agyunkat az optikai csalódásokat okozó képek.



A dobozban egy **eredeti Barbie® baba** is megtalálható a modellek felépítéséhez szükséges alkatrészek és eszközök mellett. Barbie és Niki történetét egy gazdagon illusztrált könyv tartalmazza, ami játékos formában vezeti be a gyerekeket a természettudomány és a technika világába:

- a természettudományok tanulmányozásával érthetővé válnak a különböző természeti jelenségek,

- a technikai ismeretek megkönnyítik a technikai eszközök, berendezések működésének megértését.

Ezt a kísérletező készletet kifejezetten lányoknak készítettük, hiszen a kislányokban is megvan a vágy a környezetük felfedezésére, a felmerülő problémák kreatív megoldására.

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.



	8
	1-6
	60'

796791



9 001890 796791



KÉMIA

A gyerekek egyszerű és világos kísérletekkel megismerhetik a kémia titokzatos világát. Számtalan 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!



	8
	1
	60'

796692



9 001890 796692

BARBIE® KÍSÉRLETEZŐ KÉSZLET

Eredeti Barbie® babával és képes útmutatóval. Barbie és barátja Niki különböző kreatív megoldásokat gondol ki, pl. a rendetlen szekrényben egy forgatható ruhafogas megépítésével tesznek rendet. Színes ruhákat készítenek és ruhabemutatót tartanak... A történet olvasása közben a kislányok találkoznak a felmerülő problémákkal, és részesei lesznek a problémamegoldásnak. Működő modelleket építenek, miközben megtanulják a kísérletekhez kapcsolódó fizikai és kémiai folyamatokat.



	6
	1
	60'

751295



9 001890 751295



AZ ELSŐ ÜVEGHÁZAM

Ezzel a készlettel a gyerekek megtehetik első lépéseiket a botanika varázslatos világának megismerésében. A színes, képes útmutató olvasás tudás nélkül is tudják értelmezni, használni a gyerekek. Izgalmas kísérleteket végezhetnek, és közben megismerhetik a természetben zajló folyamatokat. Virágokat és fűszernövényeket ültethetnek, és egyszerű kísérletek során megfigyelhetik, hogy hogyan fejlődnek a növények. A kreatív eszközökkel és tanácsokkal megtudhatják, hogy mennyi mindent lehet a természet kincseiből alkotni!

	5
	1
	60'

746093



9 001890 746093

TRIOPS - VILÁG

Ez a kísérletező készlet minden felszerelést tartalmaz ahhoz, hogy a gyerekek kikeltsék a triops petéket és fickándozó kifejlett triopsokat tenyésztenek. A gazdagon illusztrált színes útmutató lépésről lépésre nyújt bevezetést a triops tenyésztés fortélyaiiba. Tippekkel, trükkökkel segít a gondozásban és érdekes információkkal lát el. A triopsok kikelnek a petékből és lárvaként vidáman úszkálnak, fejlődésük során levedlik kinőtt páncéljukat, majd a homokot túrják és petéket raknak.



	9
	1
	60'

749193



9 001890 749193

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 kérdésre 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 képeinek 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



Kártyás társasjátékok

A francia- és a magyar kártyák mellett egyre népszerűbbek a kártyás társasjátékok is. Kis méretük miatt ideálisak utazáshoz, mégis teljes értékű társasjátékélményt nyújtanak.

A kártyákkal játszható társasjátékok között megtalálhatóak az óvodás korosztály számára kidolgozott *oktató és készségfejlesztő* játékok, de a felnőtteknek szóló *stratégiai-, logikai-, parti* kártyajátékok is.



A **Panda** egy vidám kártyajáték, melyben a legfontosabb szabály az, hogy az utolsó ütést nem szabad elvinni. A játékban olyan különleges szereplők vannak, mint bankár, császári követ, majom, tigris, krokodil és panda. Ezeknek egymástól eltérő különleges tulajdonságaik vannak, amiket a játékosoknak ügyesen és előre megtervezve ki kell használniuk. A távoli Kínában 2000 évvel ezelőtt felbolydult a császári udvar: elszabadultak a Fenséges Han császár házi kedvencei és most az udvar különböző pontjain fel-felbukkanva bosszantják a Mennyei

Birodalom alattvalóit. A császár – bár szívéhez mindegyik állata igen közel állt – végső kétségbeesésében udvarába rendelte a Négy Égtáj sárkányait, hogy megregulázzák kis kedvenceit. Ám azzal nem számolt, hogy ezek az állatok különleges képességeiknek köszönhetően könnyedén túljárhatnak még az ilyen hatalmas bestiák eszén is... A Birodalom ügyintézőinek, azaz a játékosoknak arra kell törekedniük, hogy a játék 12 fordulója után a lehető legkevesebb ponttal rendelkezzenek.

WIZARD

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



	10
	3-6
	45'

739491



9 001890 739491

ZSUGAZSÁK

Egyszerű szabályok és azonnali játékezés. 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



4 007396 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



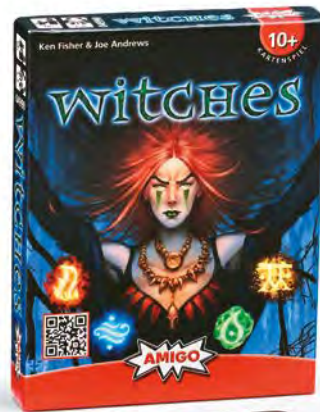
9 001890 743696

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 szót, 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



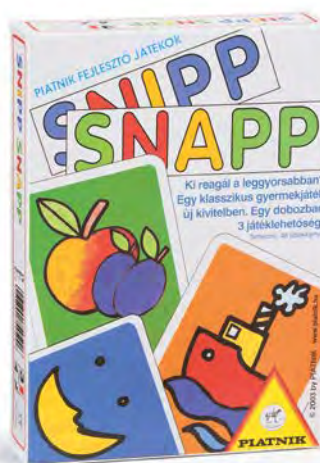
4 007396 209587

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.



9 001890 754500



	3
	2-6
	15'

754500

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!



	12
	3-5
	45'

742194



9 001890 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

SOLO MINO

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 játékos társával, vagy akár mindenki felvetethet egy lapot! Az nyer, akinek elsőként elfogynak a lapjai!



	6
	2-6
	20'

739064



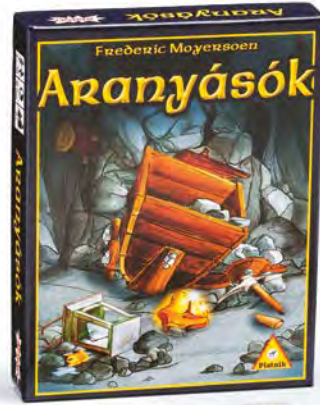
9 001890 739064

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



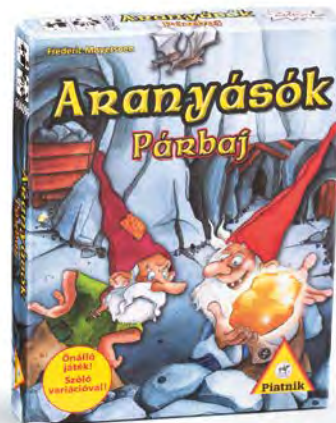
9 001890 742590

ARANYÁSÓK 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 játékosársai 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



4 007396 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 le teszi az összes kártyáját, az nyer!

	5
	2-10
	15'

747892



9 001890 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 képének és színének különbözőnek kell lennie.



	5
	2-6
	10'

741791



9 001890 741791



PANDA

Ebben a vidám, családi „Ne vidd el az utolsó ütést!” kártyajátékban elszabadultak a kínai Han császár házi kedvencei, ezért a Négy Égtáj sárkányait, hívjuk segítségül, hogy megregulázzák az állatokat. A császár állatai különleges tulajdonságokkal rendelkeznek. A játékosok célja, hogy a 12 kör alatt a legkevesebb pontot gyűjtsék.



9 001890 613005



	8
	3-6
	45'

613005



FRUITMIX - GYÜMI

Jó megfigyelőkészsége és megbízható memóriája legyen annak, aki szeretné megnyerni ezt a gyümölcsgyűjtögetős játékot. A játékosok egymás után vesznek el különböző sorszámú gyümöcslapokat, 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

	6
	2-8
	25'

658105



9 001890 658105

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



SZABADULJ KVÍZ



Márk Zoltán NYOMY az *Inquizitor* és az *Inquizitor 2* játékok szerzőjének új, izgalmas kvízzátéka a Szabadulj Kvíz.

A játékosok Egyiptomban a Mokattam-fennsíkon álló piramisokban gyönyörködnek. A gízai nagy piramisba betérve egy ijesztő dolog történik. A piramis bejáratát elzáró kőtábla egy hatalmas robajjal bezárul. Aki ki akar szabadulni a piramis fogságából, annak helyesen kell megválaszolnia a feltett kérdéseket. A kártyákon különböző témakörökben szereplő kérdések várják a játékosokat: tudomány, technika, növény és állatvilág, irodalom, filmművészet, képzőművészet. Aki helyesen válaszol a feltett kérdésre, az bábujaival annyi mezőt léphet a piramis mezőin, amennyit a kérdéskártya megad. A piramison belül bármelyik irányban lehet közlekedni a folyósokon, de nem szabad átlépni a falakon és az ajtókon. Az ajtókon csak ajtónyitó-kártya megválasztásával lehet átlépni, de az koránt sem biztos, hogy az ajtó nyitva áll és átengedi a kalandort. Amikor egy játékos helyes választ ad egy ajtónyitó kérdésre, az ajtó feltárul, és csak akkor derül ki, hogy az ajtó nyitott-e valamelyik irányban vagy esetleg egy kőomlás már rég eltorlaszolta. A SzabaduljKvíz játékkal mindenki szórakozva szerezhet új ismereteket, próbára teheti tudását valamint sok érdekes dolgot is megtudhat!



	11
	2-6
	60'



9 001890 713699

713699

REJTÉLY A BABAHÁZBAN

Egy vadonatúj játék **Pierrot**
(a többszörösen díjnyertes szerző,
előadó, producer és játékfejlesztő)
műhelyéből, a Piatnik gondozásában.



Anna 8. születésnapjára csodálatos ajándékokat kapott. Egy varázslatos babaházat rejtett a színes csomagolópapír. A ház tele szobákkal, gyönyörűen megmunkált, apró bútorokkal, festményekkel, szőnyegekkel és mindennel, ami csak egy gazdag úri lakhoz illik.

Az est fénypontjaként előlépett ezüstpapír palotájából Lisette Black, egy csodálatos fekete szaténruhába öltözött igazi hercegnő. A legszebb baba, amit Anna valaha is látott. Finom arcvonásairól, csillogó cipellőjéről, csipkebetétes kesztyűjéről is látszott, hogy előkelő.

A születésnapi ünnepség azonban tragédiába torkollott: Lisette Black gyémántgyűrűje eltűnt!

Ki tette? Hová rejtette? Az éj leple alatt a babaház lakói elhatározzák, végére járnak az ügynek.

A Rejtély a babaházban 2-8 játékos által játszható dedukciós, nyomozós játék, ami 8 éves kortól ajánlott. Annak ellenére, hogy a játék színterét egy babaház adja, ez a játék kifejezetten a nagyobb korosztálynak szól, sőt a felnőtteknek is izgalmas és kihívásokkal teli játékményt nyújt. A játékosok taktikus feltevésekkel, logikus következtetésekkel, alapos megfigyeléssel vesznek részt a nyomozásban, amely arra irányul, hogy megtudjuk, ki lopta el a különleges,

apró ékszert, és hová rejtette azt a babaházban. A tizenkét helyiség mindegyikében van nyolc lehetséges rejtekhely, és a nyolc jelenlévő baba közül bárki lehetett enyveskezű. Minden játékos kártyákat tart a kezében, rajtuk olyan információkkal, amelyeket csakis ő egyedül birtokol. Ezeket az információkat kell a többiektől megszerezni ahhoz, hogy valaki a többiek előtt leplezze le a kis tolvajt, azaz megnyerje a játékot. A babaház szobáiban járva a rendelkezésre álló akciópontok ügyes felhasználásával igyekszik minden résztvevő választ kapni a feltételezéseire, azonban egy-egy fontos információ (kártyalap) átadása a többi játékos számára sem marad rejtve. Persze nem tudható, pontosan mi is van a kártyán...

A babaházban tehát minden és mindenki gyanús, a többiek pontos megfigyelése, és a legapróbb információk feljegyzése a jegyzetfüzetbe meghatározó fontosságú.

Pierrot a társasjátékot eredetileg a székesfehérvári Hetedhét Játékmúzeum felkérésére, az ott kiállított, különleges szépségű babák és babaház-enteriőrök felhasználásával készítette.

	8
	2-8
	60'

711534



TARTALOMJEGYZÉK

Activity Champion	2	Carcassonne	28
Activity Club Edition	2	Carcassonne Kieg. Fogadók	28
Activity Family Classic	2	Carcassonne Kieg. Hercegnő és a sárkány	29
Activity Irkafirka	3	Carcassonne Kieg. Kereskedők és építőmesterek	28
Activity Junior	4	Carcassonne Kieg. Vár a porond ÚJ	29
Activity My First	4	Caro Cane ÚJ	63
Activity Original	3	Cartagena ÚJ	17
Activity Sport	3	Catan Junior	26
Afrika csillaga	36	Catan Kereskedők és barbárok	27
Alhambra	20	Catan Kiegészítés 5-6 főre	26
Állatok a fedélzeten	36	Catan Lovagok és városok	27
Aranyásók	77	Catan Telepesei	26
Aranyásók 2	77	Catan Tengeri utazó Jubileumi kiadás ÚJ	27
Aranyásók Párbaj	77	Century a Fűszerút ÚJ	17
Armageddon ÚJ	19	Chicken out ÚJ	37
Az első üvegházam ÚJ	71	Circo Delfino ÚJ	63
Bananagrams ÚJ	37	Ciúb	51
Baobab	67	Cocotaki	78
Barbie Kísérletező készlet ÚJ	71	Cool am Pool	32
Bioblo	9	Cubingos	64
Bison	24	Cubo	48
Blanko	42	Dáma / Malom Classic	12
Blanko Junior	42	Digit	50
Bohnanza	76	Dinopark	62
Brainstorm	75	Disney Hófehérke Ki nevet a végén	56
Bubbles	60	Disney kártya Cars 3 Fekete Péter ÚJ	54
Bumpi ÚJ	61	Disney kártya Cars 3 Quartett ÚJ	54
Callisto	50	Disney kártya Elena Fekete Péter ÚJ	54
Camel Up	34	Disney Memo Cars Ice Racers	57
Camel Up Kártyajáték	34		
Camel Up Supercup	34		
Captain Silver ÚJ	35		

TARTALOMJEGYZÉK

Disney Memo Finding Dory	55	Istanbul Kávé és baksis ÚJ	21
Disney Memo Frozen	56	Istanbul Kockajáték ÚJ	21
Disney Memo Good Dinosaur	56	Játékgyűjtemény 100	14
Disney Memo Lion Guard	55	Játékgyűjtemény 200	14
Disney Memo Micimackó	57	Joe's Zoo	62
Disney Princess Musical Chairs	55	Jórvík ÚJ	17
Dr.Gomb	79	Jungolino	66
Dragoonies ÚJ	37	Kang-a-Roo	67
Elektromosság	70	Karawanix	66
Első kémialaborom	72	Kémia	70
EXIT A fáraó sírkamrája ÚJ	23	Kerflip	42
EXIT A titkos labor ÚJ	23	Ki nevet a végén?	13
EXIT Az elhagyott konyhá ÚJ	23	Kincsvadász	20
Find Nix	60	King John ÚJ	65
Fizika	70	Kockázatos kaland	18
Fladeranti	39	Kristályalkotás	72
Fruit mix	79	Lift it!	7
Gho Gho Ghosty ÚJ	33	Lingo Twist ÚJ	7
Glüx ÚJ	19	Lóverseny / Mackók	13
Gockola	39	Ludix	48
Golden Horn	30	Magyarország Kvíz	38
Golden Horn Kiegészítés	30	Magyarország Kvíz Junior	38
Grimassimix	66	Maradj talpon!	7
Halli Galli	6	Marco Polo	29
Halli Galli Extrém	6	Marokko	12
Halli Galli Junior	6	Match 'n' turn	62
Hatalmas szörnyek	18	Memo Palace ÚJ	61
Heaven & Ale ÚJ	25	Memo/Domino Állatkölykök ÚJ	57
Honeycombs ÚJ	33	Memo/Domino Papagájok ÚJ	58
Imhotep	22	Memo/Domino Traktorok ÚJ	58
Insectini ÚJ	61	Memo/Domino Tűzoltók ÚJ	58
Istanbul	21	Metro	20

TARTALOMJEGYZÉK

Mikroszkóp	72	Sakk	13
Mino&Tauri ÚJ	35	Schatten Meister	39
Monkey Business	67	Shop Hop ÚJ	33
Monstars	64	Snipp Snapp	75
Monstermania	65	Solo	76
Muckinos	60	Solomino	76
Nézd Csak!	78	Sólyomszem	78
Nyolc perces birodalom	30	Speed Cups	8
Pacal's Rocket	24	Speed Cups 2	8
Panda ÚJ	79	Splatto	32
Parfum	18	Spooky Wooky	64
Pictofun	32	Stone Age	22
Pix Box ÚJ	49	Szabaduljkvíz ÚJ	80
Port Royal	22	Tangram	50
Presto! Presto!	38	Tick Tack Bumm Junior	5
Pukipopo	8	Tick Tack Bumm Original	5
Quadro Color	51	Tick Tack Bumm Parti	5
Quartex	51	Tigerilla ÚJ	63
Rejtély a babaházban ÚJ	81	Titkos ügynök	4
Repello	48	Triops - Világ ÚJ	71
Reworld ÚJ	25	Tubyrinth ÚJ	49
Roulette	12	Tudnak-e repülni a malacok?	65
Rummikub 5+6 Kieg.	45	Up the Rock	36
Rummikub Betűs	43	Varázsdoboz 100	14
Rummikub Junior	44	Varázsdoboz 50	14
Rummikub Luxury	45	Vigyáz(z)6	74
Rummikub Mini	44	Wild shots ÚJ	35
Rummikub Számos	45	Witches	75
Rummikub Twist	43	Wizard	74
Rummikub Twist Special	43	World Monuments	19
Rummikub XXL	44	Yangtze	24
Rummy 17 ÚJ	49	Zsugazsák	74

A series of horizontal dotted lines for writing notes.



PIATNIK BUDAPEST KFT.

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

Web: www.piatnik.hu, e-mail: piatnik@piatnik.hu, webshop: www.piatnikbolt.hu

Szerkesztés és szöveg: Barkóczy Edit, Borítóterv: Piatnik Wien
Grafikai tervezés és kivitelezés: Co-Libri Reklámgrafika Bt.