

KÁRTYA

TÁRSASJÁTÉK

PUZZLE



TÁRSASJÁTÉK

2018/2019

szeptember-augusztus

A PIATNIK BUDAPESTEN

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



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

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

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

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

pesten. A klubok, kávéházak és magánszemélyek az 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 versenytálló, 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 kártyajátszás. 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 kínálattal ott vannak a világpiacra, talán az osztrák ipar legismertebb márkájaként.

Írta: Jánoska Antal
(kártyagyűjtő és kártyaszakértő)





Az **ACTIVITY® Extrém** show-ban színészek, zenészek és más területeken híressé vált szereplők az **Activity®** játék extrém változatát játsszák. Extrém körülmények között különböző feladatokat oldanak meg azért, hogy csapatukat győzelemre vigyék.

Éppen úgy, ahogyan a televízió műsorban, a klasszikus feladványkártyák mellett itt is szerepet kapnak a „finálé” kártyák, és a hagyományos előadásmódok mellett extrém előadásmódok teszik próbára a játékosokat.



Nézzünk néhány példát az extrém előadás módokra: előfordulhat, hogy úgy kell lerajzolnia egy feladványt, hogy közben egy nyelvtörőt ismételt, de az is lehet, hogy fél lábon ugrálva kell elmutogatnia egy cselekvést. Kiderül, hogy egy csapat mennyire bevállalós.

Elő tudják adni a kártyákon lévő feladványokat rajzolva, szavakkal körbeírva, vagy elmutogatva extrém körülmények közt úgy, hogy csapattársaik adott idő alatt meg tudják fejteni azokat?

A cél a határtalan szórakozás mellett a győzelem!

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 belepírulunk! Ha a szleng kifejezések még a legvagányabbakat is legyűrik!



9 001890 709630



	18
	3-16
	60'

709630



ACTIVITY® CHAMPION

Az Activity® Championban nem csapatok, hanem egyéni játékosok versenyeznek a bajnoki címért! A játékosok feladata: egy percen belül a lehető legtöbb feladványt sikeresen előadni a kártyáról! A bajnok az, aki elsőként halad át a célvonalon! 1760 feladvány várja a versenyzőket! Mindenkiről kiderül, hogy milyen gazdag a fantáziája és milyen kreatív a gondolkodása! Mindenki egyedül versenyzik, 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 esélyekkel 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
	3-16
	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
	4-16
	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



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
	30'

773549



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
	30'

744969



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 FAMILY

Vidám szó- és ügyességi játék az egész családnak. Most kiderül, hogy ki gondolkodik a családban a leggyorsabban, ki az igazi szóakrobata, ki a legjobb rímelművész, és kinek jár a legügyesebben a keze! A kocka megmutatja, hogy milyen feladat vár a játékosokra. Az időmérő itt is kíméletlenül ketyeg, és akinél lejár, annál robban a bomba!

	8
	3-8
	30'

714696



9 001890 714696

TICK... TACK... BUMM PARTY

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
	2-6
	15'

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.

	8
	2-6
	15'

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



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.



9 001890 635571



	12
--	----

	3-8
--	-----

	60'
--	-----

635571



ÚJ

TITKOS ÜGYNÖK 2

Önálló játék. A kreatív, kommunikációs parti játék a Titkos Ügynök 2. része. A játék 17 új helyszínen viszi el a játékosokat, hogy ott különböző szerepeket töltsenek be, és okos kérdésekkel és válaszokkal leleplezzék a kémeket. Így igaz: ezúttal nem csak egy kém rejtőzködik a játékosok között, hanem kettő, akik két rivális hírszerző ügynökségtől érkeztek! Megújult szabályokkal, új helyszínekkel és szereplőkkel. A cél a kémek leleplezése!

	12+
--	-----

	3-12
--	------

	60'
--	-----

661075



9 001890 661075

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



	7+
--	----

	3-6
--	-----

	30'
--	-----

613272

SPEED CUPS

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



4 007396 206890



	6
	2-4
	15'

206890



SPEED CUPS 2

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

	6
	2
	15'

209518



4 007396 209518

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



Nézd meg a
videóinkat!

	3
	1+
	15'

ÚJ



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 COLOUR COMBO

„FRIEND SHIP” | 40 db-os | 640262



BIOBLO COLOUR COMBO

„SWEET HOME” | 40 db-os | 640279



BIOBLO HELLO BOX

„RAINBOW MIX” | 100 db-os | 640255



BIOBLO FUN BOX

„MULTI MIX” | 200 db-os | 640248



BIOBLO BIG BOX

„MULTI MIX” | 340 db-os | 640217



JÁTSZANI TANÍTUNK. MINDENKIT, MINDENHOL

homoludens.hu Egyesület



Honnan indultatok, mivel foglalkoztok?

2010-ben indítottuk el Családi Társasjáték Klubunkat, az Angyalföldi Gyermek- és Ifjúsági Házban azzal a céllal, hogy családok számára kulturált szórakozási lehetőséget nyújtsunk, ahol új barátokra tehetnek szert, és ahol kipróbálhatják akár a legújabb társasjátékokat, amelyek ha tetszenek, már biztosra menve vásárolhatják meg azokat. 2012-ben indult Ki nevet a végén Társasjáték Körünk, 2014-ben a Központi Statisztikai Hivatal Könyvtárával közös társasjáték klubunk, 2017-ben pedig a Magyar Kereskedelmi és Vendéglátóipari Múzeumban indítottunk társasjáték klubot. JÁTÉKA kamara-kiállítás sorozatunk különlegessége, hogy a játékokat ki is lehet próbálni. Először 2015-ben szerveztünk egész napos játékfesztivált, mely 2018-ra három hétvégés rendezvénysorozattá bővült. 2017-ben már több mint 140 rendezvényen próbálhattak ki velünk sokféle játéktevékenységet a legkülönbözőbb közösségek (családok, osztályok, cégek, nyugdíjasok, mozgássérültek, szociálisan hátrányos helyzetűek). Mindenhol sikerült megtalálnunk, mik azok a játékok, amelyek élményt, sikert nyújtottak.

Milyen a jó játék?

Mindenkinek más, és mindenkinek tudunk megfelelőt találni. „Mindenevők” vagyunk, van logikai, stratégiai, kvíz, nyelvi, ügyességi, ismeretterjesztő, retro, sőt egyedi fejlesztésű játékokunk. Főként a rövidebb, 1 órán belül lejátszható játékokat kedveljük.

Mik a kedvenc játékok a rendezvényeiteken?

A Bioblo az a játék, ami mindenkinek, minden életkorban jó szórakozás: a 2 éves gyerek is rakosgatja a köveket (nincsenek apró alkatrészei!), és felnőttek is építkeznek az elemekből, mert jó a tapintása, szép az elemek rácsozata, és a színei. Ebből a fesztiváljainkon családi építőversenyeket is tartunk, nagy sikerrel. Nagyon szeretik főleg az óvodás-kisiskolás gyerekek a Kang-a-root, ezt a kártyajátékok bevezetőjeként mutatjuk be, imádnak a kis kengurukkal

ugrálni az asztalon, amikor az hozzájuk vándorol a játék során. A Chicken Out 10-12 éveseknek már izgalmas, a számolási tudást észrevétlenül fejleszti, ráadásul a kengurushoz hasonlóan a szülőkkel is jól együtt játszható. A Wizardot és a Rummikubot pedig olyan sokan és olyan sokat játszzák klubjainkban, hogy törzstagjaink a magyar legjobb eredményű játékosok között vannak, ill. nemzetközi mezőnyben is eredményesen szerepelnek. A legviccesebb, partyjátékok között szerepel (és az én egyik kedvencem) a Lift-It, mert a fejpánttal felerősített daruval ügyeskedés 2-2 játékos összekapcsolásával garantáltan remek élmény még a nézőknek is.

A Piatnik Budapest Kft. mindig partner abban, hogy céljainkat megvalósíthassuk, hogy minél több emberhez eljuttassuk a játékokat és ezáltal megoszthassuk a közös játék élményét.

Csányi János

elnök, homoludens.hu Egyesület

info@homoludens.hu

www.homoludens.hu

www.facebook.com/InternetJatekhaz

www.youtube.com/user/homoludenshu





Klasszikus játékok

Napjainkban a gyermekek és felnőttek szabadidős tevékenységei között egyre népszerűbb a társasjátékozás. Legyen szó baráti összejövetelekről, vagy családi játékról, a társasjáték mindenki számára nagyszerű időtöltés.

Az új, modern társasjátékok mellett egyre többször tűnnek fel a régi, közkedvelt **klasszikus társasjátékok**. Mert ezek azok a játékok, amiket a nagyszüleinkkel játszottunk, ezért ezeknek a szabályait szinte mindenki ismeri.



A **Piatnik** széles választékot kínál a klasszikus társasjátékokból. A **Dáma/Malom** és **Sakk** megmozgatják az agytekervényeinket és gondolkodásra készítetnek. Amikor pedig a gyermekeinket akarjuk bevezetni a társasjátékok világába, akkor biztosan előkerül egy **Lóverseny** vagy egy **Ki nevet a végén**

játék. Ha a család együtt játszik, akkor érdemes elővenni a többféle hagyományos játékot tartalmazó Játékgyűjteményeket, ezekben mindenki talál olyan játékot, amit szívesen játszik.

„A játék olyan tevékenység, amelyet nem lehet elég komolyan venni.” Jacques-Yves Cousteau

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

	6
	2-6
	15'

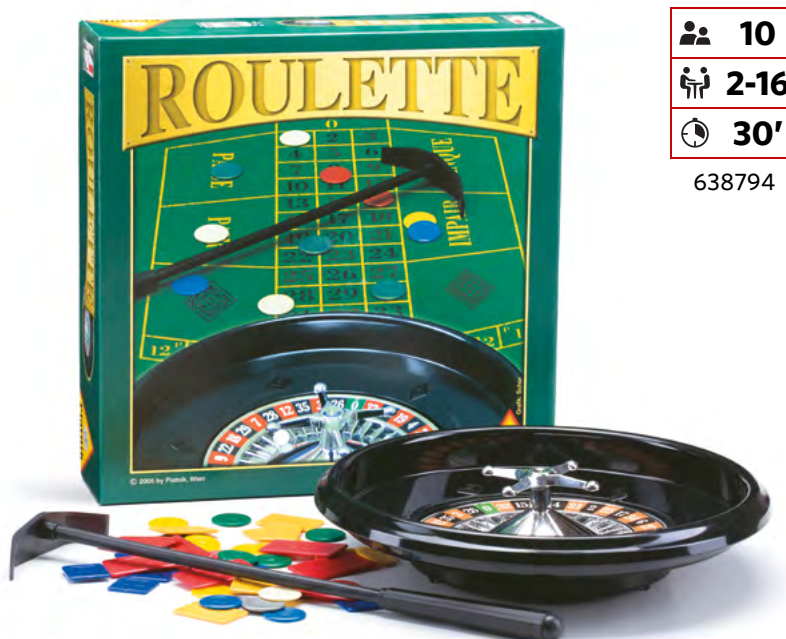
601095



9 001890 601095

ROULETTE

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

	8
	1+
	40'

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 771743



9 001890 771620

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY 100




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

	6
	1+
	40'

630644

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY 200

A *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 630644



9 001890 630798



Stratégiai játékok

Egyes társasjátékokban a szerencse igen nagy szerepet játszik. Az ilyen típusú játékoknál a játék kimenetele nagymértékben a véletlentől függ. Ellentétben a stratégiai játékokkal, amelyeknél fontos szerepet kapnak a játékosok döntései, az előre megtervezett lépések logikus egymásra építése és kivitelezése, illetve a játéktapasztalat. A stratégiai játékok árnyaltabb stratégiákat követelnek a játékosoktól, akiknek játék közben olyan szempontokat kell figyelembe venniük, mint várható érték számítás és kockázatkezelés. Egyes játékokban rejtve van az ideális lépés, ezért a játékosoknak némi valószínűségszámítást is alkalmazniuk kell.



A fenti bonyolultnak tűnő stratégiai elemek egy könnyed és kellemes keveréke található az **ATLANTICA** családi társasjátékban. A játékosok egy-egy kutatócsoport vezetői, akik a tenger mélyéről hozzák fel „Atlantica” mesés kincseit. A sorra kerülő játékos a lépésében 5 akcióból választhat hármat, amiket a játéktábla különböző területein ér el. Nézzük az akciókat röviden:

- Mivel minden akcióhoz bűvárokra van szükség, ezért fontos lépés a *bűvárok toborzása* - erre a legjobb hely a kocsmá!

- A kincseket a bűvárhajókkal a felszínre kell hozni.
- Hajókra lesz szükség a kincsek elszállításához, ezért a kikötőben hajót kell bérelni.
- A kutatóállomásra sok ismeretanyagot kell gyűjteni, ezekkel lehet növelni a megszerzett kincsek értékét, ezért a játékosok kutatókártyákat vesznek.
- A legjobb bűvároknak is kell egy kis pihenés. Ilyenkor passzol, és egy bűvarkártyát húz.

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 kalózcsapatukat 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



	8+
	2-5
	35'

684999



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 értékelésekor az kapja a legtöbb pontot, akinek sikerült a legértékesebb épületekből a legtöbbet beépíteni!

	8
	2-6
	60'

791390



9 001890 791390

METRO

Ebben a megújult METRO játékban a játékosok szintén 1898-ban a párizsi metró építésén dolgoznak, azonban a játék kibővült a következő 4 kiegészítéssel, amelyekkel még változatosabb és izgalmas lesz a játék: *A részvénytársaságok*, *A metróállomások*, *A központi úthálózat*, *A számozott pályaudvarok*. A különleges metróhálózatok építése mellett a játékosoknak részvénytulajdonosokként is bizonyítaniuk kell a rátermettségüket.



9 001890 801891



	8+
	2-6
	30'

801891

ATLANTICA

Atlantica legendáinak száma közel olyan nagy, mint azoknak a száma, akik az eltűnt szigetvilág után kutatnak. A játékosok egy - egy kutatócsoport vezetőjének a szerepébe bújnak, és a tenger mélyén rejlő kincsek után kutatnak. Búvárokat toboroznak, teherhajókat bérelnek azért, hogy megtalálják a felbecsülhetetlen értékű leleteket. Sietniük kell, mert egy közeledő hurrikán miatt a kutatómunkát abba kell hagyni. Kinek sikerül a legértékesebb kincseket megszerezni, a hajókra rakodni és a legtöbb tudást megszerezni?



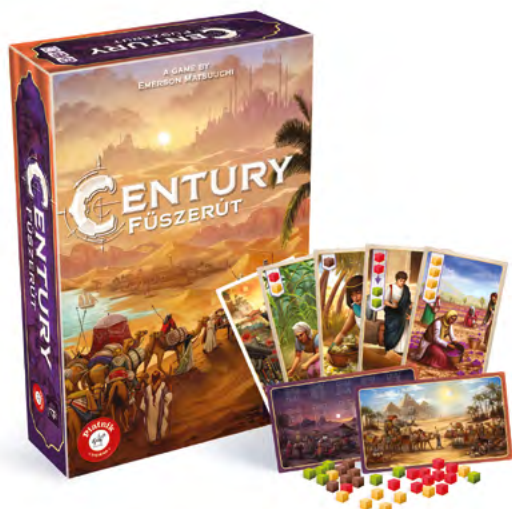
9 001890 613876



ÚJ

	8+
	2-5
	30'

613876



CENTURY FŰSZERÚT

A *Century Fűszerút*, egy kimondottan egyszerű szabályokkal rendelkező családi játék. Évszázadokkal ezelőtt a fűszerkereskedelem volt a világ legfontosabb piaca. A fűszerek iránti kereslet olyan nagyra nőtt, hogy akik a fűszereket birtokolták hatalmas vagyonra és elismertségre tettek szert. Ebben az időben vezetik 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

CENTURY A KELET CSODÁI

Önálló játék, de kombinálható a *Century Fűszerút* játékkal is. Két játékvariációt tartalmaz: *A KELET CSODÁI* és *HOMOKTÓL A TENGERIG*. A játékosok utazása a Távol-Keleten folytatódik. Tengeri utazóként és kereskedőként az értékes áruk megszerzéséért versengenek. Előrsőket állítanak, kereskedőházakat emelnek, és kereskedelmi hálózatot építenek ezen a varázslatos földön, mely tele van a keleti világ csodáival.



9 001890 798245



ÚJ

	8+
	2-4
	45'

798245



REWORD

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!

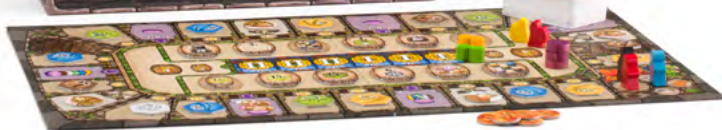


9 001890 630392



	2-4
	12
	90'

630392



HEAVEN & ALE - MENNYEI SER

A Heaven and Ale - Mennyei ser játékban kiélezett verseny zajlik a legjobb sörért. A játékosoknak meg kell teremteniük 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.

	2-4
	12
	60'

630293



9 001890 630293

MARCO POLO

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



9 001890 641695



	12
	2-4
	100'

641695

MERLIN

Artúr király ideje a végéhez közeledik. Merlin a legkiválóbb utódot kutatja. A játékosok a Kerekasztal Lovagjainak szerepébe bújnak, a király kegyéért és a koronáért versenyeznek. Küldetéseket teljesítenek, befolyást szereznek a grófságokban, majorságokat építenek és elkergetik az árulókat. Lovagjukkal és Merlinnel az akciórendellán lépnek, ahol minden mezőnek egyedi akciója van. Az ötletes kocka mechanikával és a változatos akciókkal a Merlin játék egyedülállóan élvezetes élményt kínál a játékosoknak.



9 001890 801693



ÚJ

	14+
	2-4
	75'

801693



ÚJ



PIONEERS

A Vadnyugat: az első városok virágzanak, és új városlakókra van szükségük, hogy tovább fejlődhessenek. A játékosok a kocsijaikat vezetik a játéktáblán, építik az úthálózatukat, és letelepednek a pionírjaikkal. Minden pionírnak adott szakmája van, ami speciális előnyöket ad a játékosának, ha a megfelelő helyen telepszik le. A Pioneers játék egy izgalmas társasjáték az egész család számára, amiben nagyon fontos, hogy a játékosok ügyesen alkalmazkodjanak a taktikájukkal a játék folyamatosan változó feltételeihez.

	8+
	2-4
	60'

801792



9 001890 801792

LUXOR

A játékosok Luxor mesés templomának titokzatos járataiban vezetik a kalandoraikat és útközben felkutatják az értékes kincseket. Céljuk a fáraó sírkamrája, de már az odavezető út során számtalan kincset és titokzatos erővel bíró skarabeuszt gyűjtenek. Minden játékos egy 5 kalandorból álló csapatot irányít a kártyáival. Aki előbb lép be a kalandoraival a sírkamrába és az út során minél több kincset szerzett, az sok pontot kap. Ideális családi társasjáték. Egyszerű szabályokkal, egyedi játékmechanizmussal és a folyamatosan megújuló játékelőfellettel.



9 001890 802195



ÚJ

	8+
	2-4
	45'

802195

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.

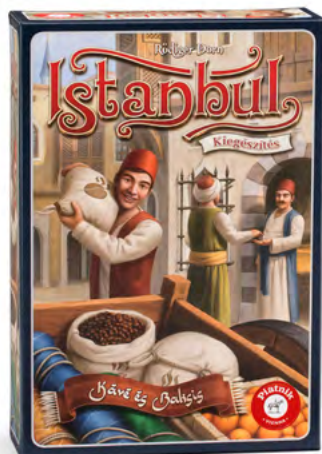


9 001890 774232



	10
	2-5
	60'

774232



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, árura 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



	8
	2-4
	80'

775895

MERCADO

Felvirradt a piacnap: a szép dolgok piacának napja. Ide látogatnak a játékosok, szó szerint egy zsák pénzzel. De nincsenek egyedül, több elismert és gazdag polgár is igyekszik itt növelni a presztízsét az értékes tárgyakkal. A kereskedők kegyeiért folyik a versengés. Aki először fizeti meg egy termék vételárát, az megkapja az értékes árut és a vele járó pontokat, kiváltságokat, de ez nem is olyan egyszerű, mert egyesek hamis pénzt húznak ki a zsákjukból.



9 001890 802591



ÚJ

10+

2-4

30

802591



ÚJ

UBONGO

Ideális családi játék. A szabályokat percek alatt megismerik a játékosok, és azonnal el is kezdenek a játékot. Ilyen egyszerű: mindenki kap 12 lapkát, amiket villámgyorsan le kell tennie egy megadott formában a táblájára. Egy speciális dobókockával dobnak a formáért. Az időt egy homokóra méri. A játékosok egyszerre, és villámgyorsan oldják meg a feladatot. Aki azelőtt elkészül, mielőtt leperog a homokórában a homok, kap egy drágakövet.

A játékot az nyeri, akinek a játék végén a legértékesebb drágakőgyűjteménye lesz.

8+

1-4

25'

802393



9 001890 802393

STONE AGE

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



9 001890 641190



10

2-4

60'

641190

STONE AGE

Jubileum



Limitált kiadás a **STONE AGE** játék 10 éves évfordulója alkalmából. A játék egy téli és egy nyári játékvariációt, valamint két kiegészítést tartalmaz: **Az igluk** és a **Vadállatok**. Minden kornak megvannak a maga különleges kihívásai. A kőkorszak a kezdetleges földművelésről, a hasznosítható nyersanyagok felhasználásáról és a kunyhóépítéséről ismert. A kereskedelem is fellendül, és az egyik civilizációs vívmányt a másik követi. De a hagyományos készségekre, mint például a vadászatra is szükség van a törzs élelmiszerrel való ellátása érdekében. A játékosok feladata, hogy megfeleljenek ezeknek a kihívásoknak. Több út vezet a célig, és mindenki a saját útján érheti el a célját.



ÚJ

	10+
	2-4
	90'

803390



9 001890 803390

CATAN

AZ INKA BIRODALOM
FELEMELKEDÉSE




STRATÉGIAI JÁTÉKOK



Önálló játék. A népszerű **CATAN** játékelemek tematikusan bővülnek ebben a független játékban. Már 2000 évvel ezelőtt, az Inka nép megjelenése előtt Dél-Amerika északnyugati részén gazdag kultúrával és magas szintű intelligenciával rendelkező őslakos népek éltek. Az Inka nép a 15. században lépett a történelem színpadára. Minden versengő törzset leigáztak, és hatalmas birodalmat alapítottak, ami a mai Ecuador területétől a mai Chile középső területéig húzódott.



ÚJ

 12+
 3-4
 90'

802294



A játékosok egy - egy korai kultúrájú törzs fejlesztésével kezdenek, amiket sikerre kell vezetniük. A településeiket és a városaikat a Dél-Amerikai Felföldön építik. A kereskedelmi árukat - halat, kokacserjét és tollat - igyekeznek minél jövedelmezőbben becserélni. Folyamatosan munkálkodnak az úthálózatok kiépítésén, és

fejlesztik a harcművészeti szintjüket. Amikor az első törzset sikerre vezették, átveszik a következő törzs vezetését, amit szintén addig fejlesztenek, míg elérik a legmagasabb szintet, mielőtt megkezdik a harmadik törzs fejlesztését. Aki harmadik törzsét elsőként vezeti sikerre, az megnyeri a játékot.

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
	5-6
	90'

755088



9 001890 755088

CATAN TENGERI UTAZÓ JUBILEUMI KIADÁS, KIEGÉSZÍTÉS

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



9 001890 751394



	10
	3-4
	75'

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.

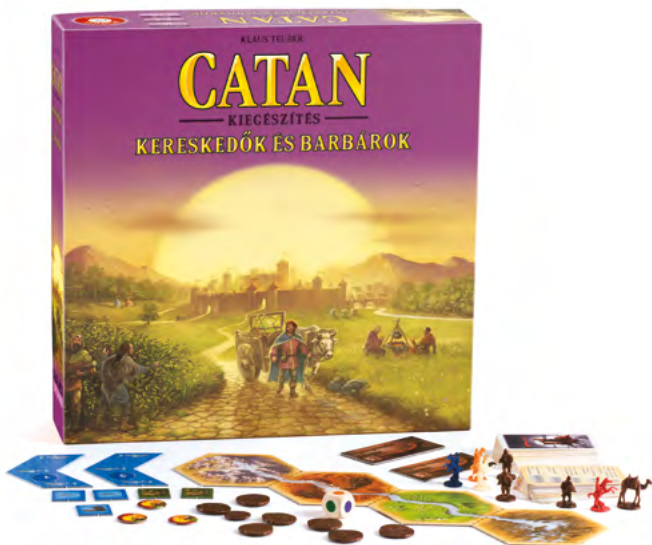


9 001890 772894



	12
	3-4
	120'

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.

	10
	2-4
	120'

745799



9 001890 745799

CATAN FELFEDEZŐK ÉS KALÓZOK KIEGÉSZÍTÉS

Ez a kiegészítés nem önálló játék! Csak a *CATAN Telepesei* alapjátékkal együtt játszható! A játékosok ismeretlen vizekre hajóznak, hogy az újonnan felfedezett szigeteken településeket építsenek. A küldetések során meg kell hódítani a kalóztáborokat, le kell győzni a kalózokat és értékes rakománnyal kell megrakodni a hajókat. Gazdag jutalomban részesül az, aki elsőként szállítja az értékes rakományt CATAN szigetére.



9 001890 777790



	12+
	2-4
	120'

777790

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.



9 001890 793899



	7
	2-6
	45'

793899



CARCASSONNE KERESKEDŐK ÉS ÉPÍTŐMESTEREK

2. KIEGÉSZÍTÉS

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



9 001890 794599

	7
	2-6
	35'

794599

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

CARCASSONNE

Megszépült Carcassonne alapjáték, változatlan szabályokkal.

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

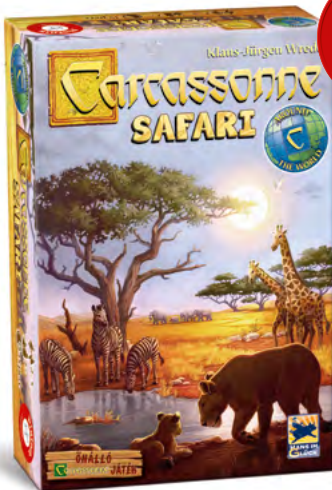


9 001890 791697



	7
	2-5
	35'

791697



ÚJ

CARCASSONNE SAFARI

Önálló Carcassonne játék. Az afrikai szavannákon majmok ugrálnak az olajfákon, oroszlánok pihennek a majomkenyérfa árnyékában, és az elefántok nehéz lépteit alatt megremeg a táj. A játékosok minden húzás után letesznek egy tájlapkát. Így alakul ki a szavanna, így fedezik fel a bokrokat, az ösvényeket és a fákat. A tájlapkára ráállítják a követőiket. Amikor egy bokor vagy egy út lezáródik, pontokat kapnak a különböző állatokért, egy fa esetében azonban egy állatlapka jár. Az állatlapkákból lehet vízelőt építeni. Ez mind pontokat jelent a játék közben. A végső értékelésnél kiderül, hogy ki gyűjtötte a legtöbb pontot.

	7+
	2-5
	35'

803291



9 001890 803291

CARCASSONNE AMAZONAS

Önálló Carcassonne játék. A játékosok belevetik magukat a dél-amerikai esőerdőbe. Minden húzás után letesznek egy tájlapkát. Így fedezik fel a dzsungelt, a falvakat, a mellékágakat és magát az Amazonast. A követőiket ráteszik egy falura vagy egy mellékágra, táboraikat a pedig a dzsungelben állítják fel. Mindezekkel egy időben lefelé eveznek az Amazonason. Ez pontokat jelent a játék közben, és majd a végén is.



9 001890 802492



ÚJ

	8+
	2-5
	35'

802492

BEMUTATKOZIK A JÁTSZÓHÁZPROJEKT

Egy csapat fiatal úgy döntött, társasjátékokkal fogja meghódítani a budapesti éjszakát.

Egy nappaliból indult kezdeményezés, ami az évek alatt rendszeres programsorozattá nőtte ki magát...



5 éve szervezünk társasjátékos eseményeket heti rendszerességgel Budapesten és 2 éve Debrecenben, alkalmanként általában több száz résztvevővel, akiknek zöme 18 és 28 év közti fiatal. Évente átlagosan több mint 20.000 résztvevő fordul meg rendezvényeinken, és ezzel mi vagyunk az ország legnagyobb rendszeres társasjátékos rendezvény sorozata.



rendezvényen veszünk részt, cégeknek tartunk csapat-építést és iskolákban társasjáték órákat annak érdekében, hogy minél több embert bevezessünk modern társasjátékok világába. Hálásak vagyunk, hogy a Piatnik Budapest Kft. a kezdetek óta együttműködő partnerként támogatja törekvéseinket és segít fenntartani illetve az új megjelenésekkel bővíteni játékgyűjteményünket.

Sághy Balázs
Játszóház Projekt alapító





Szabadulószoza játékok

Az **EXIT sorozat** tervezői **Inka és Markus Brand** rajongói a rejtvényeknek és a szabadulószoza játékoknak. De mitől olyan népszerűek ezek a játékok? Az EXIT sorozat játécai mind egy-egy különleges helyre viszik el a játékosokat, ahol mindig egy adott témakörre kidolgozott probléma vár megoldásra. A szabály, a könyv és a kártyák grafikai elemei és a szövegezése precízen az adott problémakörre vannak kidolgozva és megfogalmazva. Ezek segítik a játékosokat abban, hogy könnyedén belehelyezkedjenek a szereplők szerepébe, a helyszín környezetébe, esetleg az adott időpontba.



Legyen az egy elhagyatott erdei kunyhó, a Tutánhamon sírkamráját rejtő piramis, egy homályos laboratórium, vagy egy ódon vár... lehetünk egy Sarkvidéki kutatócsapat tagjai, egy elfeledett sziget hajótöröttjei... részt vehetünk egy

roncsmerülésen a Karib-tengeren, vagy egy izgalmas utazáson a híres Orient expresszen... mindenhol új kalandok, még több fejtörést okozó ravasz rejtvények és sok izgalom vár mindenkiire!
Próbáljátok ki!

EXIT AZ ELHAGYOTT KUNYHÓ

Szabadulószoza játék otthonra!
Amikor az autók lerobban egy erdei úton, gyalog indultok el éjjeli menedéket keresni. Szerencsére rátaláltok egy elhagyatott kunyhóra. Másnap reggel megdöbbenve látjátok, hogy az ajtón egy számkombinációs zár, az ablakokon pedig vasrács van. Itt mindent kódok zárnak! Az asztalon egy könyv, egy forgatótárcsa ... és most már tudjátok, csak úgy juttok ki a kunyhóból, ha megfejtitek a rejtvényeket, és megszerzitek a kódokat.



9 001890 751493



	12+
	1-4
	90'

751493



EXIT A FÁRAÓ SÍRKAMRÁJA

Szabadulószoza játék otthonra!
Egyiptomi városlátogatásokat csúcspontja a Királyok völgye! Amikor beléptek a Tutanhamon sírkamráját rejtő piramisba, a falakat borító díszítés rabul ejti a tekinteteket, és csak ekkor veszitek észre, hogy elszakadtatok a csoporttól. A terem ajtaja egy hatalmas robajjal rátok zárul. Az egyik kővön egy poros könyv és egy ókori forgatótárcsa fekszik...

	12+
	1-4
	90'

751998



9 001890 751998

EXIT A TITKOS LABOR

Szabadulószoza játék otthonra! Jelentkeztek egy újsághirdetésre, amiben önkénteseket keresnek egy kutatómunkához. A laboratóriumba belépve érzitek, hogy valami nem stimmel. Rajtatok kívül nincs itt senki. Az egyik lombikból hirtelen szúrós szagú gőz száll fel, ami mindenkit elkábít. Amikor magatokhoz tértek, megdöbbenve látjátok, hogy az ajtót egy különös zár zárja. Úgy tűnik, itt mindent valamilyen kód véd! Csak úgy juttok ki a laborból, ha együtt megfejtitek a rejtélyes feladatokat.



9 001890 751691



	12+
	1-4
	90'

751691

EXIT A TILTOTT VÁR

Szabadulószoza játék otthonra! Egy idilli hegyi faluban töltitek a hétvégét. Számtalan mendemondát hallottatok a falutól nem messze magasodó várról, ezért úgy döntöttetek, hogy megnézik. Miután beléptetek a trónterembe a vaskos kapu hatalmas robajjal becsapódott, a vaszár nyikorogva elfordult, és rátok zárult. Az asztalon egy könyv, egy forgatótárcsa. Ezek segítségével juthattok ki a várból.



9 001890 801495



	12+
--	-----

	1-4
--	-----

	90'
--	-----

801495



EXIT ÁLLOMÁS AZ ÖRÖK JÉG BIRODALMÁBAN

Szabadulószoza játék otthonra! Egy kutatócsapat tagjaiként a Sarkvidéken tevékenykedtek. Hirtelen megszólal a kiűrtést jelző sziréna, és az ajtó automatikusan rátok záródik. A mellettetek levő laborban sincs már senki, csak a feldúlt asztalok. Mi történetett?

Találtok egy könyvet és egy forgatótárcsát... és most már tudjátok, csak úgy juttok ki innen, ha együtt megfejtitek a rejtélyes feladatokat.



9 001890 801594

	12+
--	-----

	1-4
--	-----

	90'
--	-----

801594

EXIT AZ ELFELEDETT SZIGET

Szabadulószoza játék otthonra! Az idilli vitorlástúra szörnyű viharba torkollott. A hajótok felborult és a háborgó tengerbe zuhanatok. Egy elhagyatott szigeten tértek magatokhoz, ahol találtok egy régi könyvet és egy forgatótárcsát, és tudjátok, csak úgy szabadultok el erről a szigetről, ha együtt megfejtitek a furfangos feladatokat, és kinyitjátok a záratok.



9 001890 801396



	12+
--	-----

	1-4
--	-----

	90'
--	-----

801396

EXIT REJTÉLY AZ ORIENT EXPRESSZEN

Szabadulószoza játék otthonra!
Egy gyilkosság, nyolc gyanúsított. Szerencsére ezen a vonaton utazik a zseniális detektív Achilles Pussot is, aki könnyen megoldaná az ügyet, csak hogy ő nyomtalanul eltűnt. Miután megtaláljátok a jegyzeteit, már tudjátok, hogy nektek kell lelepleznetek a gyilkost, mielőtt a vonat megérkezik Konstantinápolyba.



9 001890 803093



	12+
	1-4
	90'

803093



EXIT AZ ELSÜLLYEDT KINCSEK

Szabadulószoza játék otthonra!
Roncsmerülés a Karib-tengeren... veszélyes kaland! A Santa Maria mesés kincseit kutatjátok, amikor hirtelen minden kijárat bezárul, és a csapat bent reked a roncsban a tenger mélyén. A levegőtök csak korlátozott ideig elég, az ajtókat és a kincset bonyolult zárok zárják. Sikerül megfejtenetek a Santa Maria titokzatos kódjait

	10+
	1-4
	90'

803192



9 001890 803192

TUBYRINTH

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



	8
	1-6
	20'

720086



9 001890 720086

AXIO

Elegáns lapkalerakó játék az egész családnak! A játékosok célja, hogy az értékjelzőiket az értékelőtábláikon a lehető legmagasabb értékig eljuttassák. Sorban egymás után helyezik le a játéktáblára a lapkákat. Az egyező szimbólumokért pontokat kapnak. A kapott pontokat az értékjelzőikkel jelölik az értékelőtábláikon. A játék végén, az utolsó helyen álló értékjelzők helyét hasonlítják össze. A játékot az nyeri, akinek az utolsó helyen álló értékjelzője a legmagasabb helyen áll.



9 001890 798672



ÚJ

8+

1-4

45'

798672



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

BISON

A föld megremeget, 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 sakkhoz hasonlóan fejleszti a problémamegoldó képességet, a logikus gondolkodást és a kombinatív készséget.



9 001890 649042



7

2

30'

649042

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 képességét.



	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 leteheti azt a lapját. Az nyer, akinek elsőként fogynak el a lapok a kezéből.

	8
	2-4
	15'

610509



9 001890 610509

OTHELLO

Klasszikus logikai játék, ami egy perc alatt elsajátítható. A játékosok célja többséget szerezni a saját színű korongjaikkal a táblán a játék végre. A játékosok fekete és fehér oldalú korongokkal játszanak egymás ellen. Felváltva helyezik le a korongjaikat a saját színükben. Egy lépés az ellenfél korongjainak bezárásából és átfordításából áll. A bezárás azt jelenti, hogy a játékos úgy tesz le egy korongot, hogy azzal, és már egy a táblán lévő korongjával közrefogja az ellenfél korongját, amit bezárás után átfordít a saját színére.



	7+
	2
	25'

350292



5 906395 350292

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



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

Évtizedek óta ismerjük a Rómi kártyajáték számos variációját. A *Rómi 17* egy modern és kifinomult kidolgozása a römijátéknak. 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.



	8
	2-6
	20'

658303



9 001890 658303

RUMMIKUB



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 of a Rummikub board with the following pieces:

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

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



Betű és számjátékok

A klasszikus Rummikub® társasjáték család új tagja a **Rummikub® TWIST**. A megszokott szabályok változatlanul érvényben maradnak, csak kiegészülnek a különleges TWIST szabályokkal. Tehát a rablőrömihez hasonló szabályokkal játszunk. Érvényes szettek vagy számsorok letételével megpróbálunk elsőként megszabadulni játéklapjainktól azért, hogy az ellenfeleink állványain maradt játéklapok értékét pluszpontként megszerezzük. A játékba bekerült új játékelemek a **különleges jokerek** egészen eltérő gondolkodásmódot és taktikát igényelnek tőlünk.



Ismerkedjünk meg ezekkel a különleges jokerekkel:

- **Dupla-jokerlap** ami két egymás mellett álló számlapot helyettesít.
- **Színváltó-jokerlap** csak sorban állhat, és 2 különböző színből álló sort tehetünk le vele.
- **Tükör-jokerlap** segítségével megtükrözött sort vagy szettet tehetünk le.

A számlapjainkat pedig egy modern, **formatervezett állványon** tartjuk. Az állvány különleges kialakítása miatt a számlapjainkat könnyedén rendezgethetjük, és jól átlátjuk a készletünket. Érdemes kipróbálni, mert szinte megegyező szabályokkal meglepően más játékelményben lesz részünk!

BANANAGRAMS

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



	7
	1-8
	20'

713491



9 001890 713491

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 TWI2T

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 TWI2T 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 számsorozatokat 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 számsorozatokat 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 játékosársak 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 játékhöz hasonlóan nagy logikai készséget igénylő játék. A világ minden országában népszerű, mert minden forduló más és más. Népszerűségét a háromévente megrendezett világbajnokság is jelzi, melyet több mint 30 ország részvételével rendeznek.



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

KOBOLD



Családi kvíz és társasjátékok

Amikor a gyerekeinkkel játszunk, akkor amellet, hogy velük töltjük az időnk, teljes figyelmünket a gyermekeinkre fordítjuk. Ez a figyelem a gyermekeknek legalább olyan fontos, mint maga a játék. Sokszor csak azért követnek el apróbb csínytevéseket, hogy felhívják magukra a figyelmünket. Szülőként a közös játék számunkra a megfigyelés és a megismerés színtere is lehet. Játék közben felmérhetjük gyermekeink képességeit, felismerhetjük, ha gyermekünk valamilyen nehézséggel küzd. A társasjáték nevelési szerepe sem elhanyagolható. A társasjáték pallérozza a gyerekek személyiségét. Megtanít a győzelem és a kudarc „méltó” viselésére. A társasjáték hatással van a gyerekek értelmi fejlődésére is. Fejleszti a logikus gondolkodást, valamint gazdagítja a gyerekek kreativitását.



Egy igazán **kedves családi játék** a Piatnik választékából a **KOBOLD**. A nagyszerű 3 dimenziós játékfelületen igazán izgalmas a játék. A gyerekek 3 kis koboldot küldenek Matyi szobájába, ahonnan megpróbálnak minél több dolgot elcsenni. Matyi a szoba közepén áll, és a zseblámpájával körbefordul, amikor

a dobókocka forgást mutat. Az a kobold, akire rávilágít, az üres kézzel kiszalad Matyi szobájából. A játék során a gyerekek koboldkorongokat, pontkártyákat, drágaköveket és játékszereket gyűjtögetnek. Ezek mind pontot érnek a játék végén. A játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.

SZABADULJ KVÍZ

Ebben az izgalmas kvízzjátékban a játékosok a gízai nagy piramis fogságába esnek, és csak akkor szabadulnak ki, ha helyesen válaszolnak a feltett kérdésekre. A kérdések a tudomány, technika, irodalom, filmművészet, képzőművészet, növény és állatvilág témaköröket ölelik fel. Aki helyesen válaszol a feltett kérdésre, az bábujaival léphet a piramis mezőin az ajtók felé. Az ajtókon csak ajtónyitó-kártya megválaszolásával lehet átlépni. A SzabaduljKvíz játékkal mindenki szórakozva szerezhet új ismereteket és próbára teheti tudását.



9 001890 713699



	11
--	-----------

	2-6
--	------------

	60'
--	------------

713699



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



9 001890 744846



	8
--	----------

	2-6
--	------------

	45'
--	------------

744846

REJTÉLY A BABAHÁZBAN

A Rejtély a babaházban egy dedukciós játék, Pierrot a többszörösen díjnyertes szerző, előadó, producer és játékfejlesztő műhelyéből. Annak ellenére, hogy a játék színterét egy babaház adja, ez a játék kifejezetten a nagyobb korosztálynak szól, sőt a felnőtteknek is izgalmas játékményt nyújt. A játékosok taktikus feltevésekkel, logikus következtetésekkel, alapos megfigyeléssel nyomoznak, hogy megtudják, ki lopta el a gyűrűt, és hová rejtette azt.



9 001890 711534



	8
	2-8
	60'

711534



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.

	6
	2-4
	30'

794896



9 001890 794896

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.



4 007396 209570



	8
	2-4
	30'

209570

ARANYÁSÓK - AZ ELFELEDETT BÁNYÁK

Önálló játék. Kalandokkal teli családi társasjáték az aranyásók világában! Az öreg erdőn túl, lent a mélyben húzódnak az elfeledett bányák. A játékosok felfedezőútra indulnak a törpe klánjaikkal. Útközben le kell győzniük az akadályokat, ki kell kerülniük a csapdákat és el kell menekülniük a trollok elől, de mindenekelőtt: meg kell találniuk az értékes kincseket! Körültekintőnek kell lenniük, mert a klán egyik tagja a csapat ellen munkálkodik.



9 001890 798535



ÚJ

	10+
	3-9
	45'

798535



REPELLO

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

	8
	2-4
	30'

682797



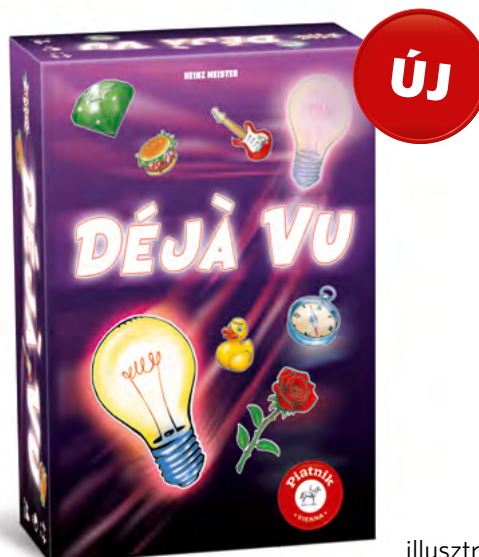
9 001890 682797

DEJA-VU

A játékosok próbára teszik az emlékezőképességüket ebben az igazán egyszerű és trükkös memóriajátékban. Sorban egymás után fordítják fel a lapokat, és aki úgy gondolja, hogy egy tárgy képét másodszor látja, az elkapja azt a tárgyat középről. Ha hibázott, akkor kiesik a fordulóból, ha viszont jól emlékezett és jó tárgyat vett el, akkor megtarthatja a tárgyat. A győztes az, aki a legtöbb tárgyat gyűjti össze.



9 001890 733109



ÚJ

	8+
	2-6
	15'

733109

illusztráció

CAMEL UP 2.0

Az „Év játéka” díjjal kitüntetett Camel Up játék tevéfuttatása még izgalmasabb és látványosabb lett! A fából faragott tevék és a 3D piramis mellé a játékba bekerült egy hatalmas 3D pálmafa, ami alatt a tevék hűsölnek! A versenybe két új teve szállt be, de azok olyan bolondok, hogy rossz irányba nyargalnak! Új szereplők azok a nézők, akik már nem csak fogadásokat köthetnek, hanem éljenezhetnek, vagy éppen hurroghatnak. A megújult játék új dizájnnal és új alkatrészekkel várja a versenyzőket.



	8+
	3-8
	30'

799198

illusztráció



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



CAMEL UP KÁRTYAJÁTÉK

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



	8
	2-6
	60'

640698



CHECKPOINT CHARLIE

Izgalmas dedukciós családi játék. A Checkpoint Charlie, a berlini fal egyik leghíresebb határátelöhelye volt. A K9 ügynökei örkutyák, akik szigorúan felügyelik a Checkpoint Charlie határterületét. A játékosok célja: elsőként 10 pontot összegyűjteni, a kém és az asszisztensének leleplezésével. Ez csak alapos megfigyeléssel, logikus kombinálással és a megszerzett információkból a jó következtetések levonásával lehetséges.



9 001890 613500



	10+
	3-5
	30'

613500



OH FORTUNA

Taktikus játék, amiben szerencsés kockadobásokkal lehet megszerezni a kirakott kártyákat. A játékosok minden dobás után döntenek arról, hogy az égi vagy a tengeri kártyák hatalmát használják a kirakott lapok megszerzéséhez. A cél, jó taktikával és a Fortuna-kártyák ügyes használatával megszerezni a győzelemhez szükséges pontokat.

	8+
	2-5
	25'

660498



9 001890 660498

RISKY DICE

Könnyed kockajáték az egész család számára, de ideális baráti összejövetelekhez is. A soron lévő játékos dob a kockákkal, először mind a hattal, majd dönt a kérdéstről: *egy újabb dobás még több pontért vagy akár további kockázatot is vállal?* Kinek mit mond a megérzése? Jobb lenne biztosra menni és felírni a megszerzett pontokat? Egy biztos, aki nem kockázta, az nem is nyer!



9 001890 660696



	8+
	2-??
	35'

660696

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



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 szókincse, az nyerheti meg ezt a játékot!

	7
	2-6
	25'

658099



9 001890 658099

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!



9 001890 612909



	8
	2-4
	30'

612909

KOBOLD

Igazán aranyos és izgalmas családi játék, 3D játéktérleten. Koboldok szerepébe bújva lopóznak be Matyi szobájába a játékosok, ahonnan megpróbálnak minél több játékot és drágakövet ellopni. A gyerekjátékokból egyforma darabokat kell elcsenniük, a drágakövekből pedig különböző színű szetteket kell megszerezniük. Vigyázat! Matyi éberben őrzi a szobáját, és nyakon csípi azokat a koboldokat, akiket a zseblámpájával megvilágít!



	6
	2-4
	20'

802096



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



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



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 döntenek a boltok bezárásáról és megnyitásáról. A játékosok célja, egymást megelőzve mind a nyolc üzletben vásárolni egy árut.



9 001890 658877



	6
	2-4
	30'

658877



GHO GHO GHOSTY

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

	7
	2-4
	20'

659096



9 001890 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.



9 001890 491436



	7
	1-8
	30'

491436

MINICITY

Vidám családi társasjáték, amiben a játékosoknak taktikusan kell megtervezniük a lépéseiket, hogy minél előbb kirakodhassák a rájuk bízott élelmiszereket. Mindenki egy szorgalmas hangya szerepébe bújik, és az a feladata, hogy az összegyűjtött élelmiszert elhordja a hangyaboly éléskamráiba. Aki elsőként hordja be a rábízott finomságokat a raktárakba, az megnyeri a játékot, sőt ő lesz a hangyakolónia új vezetője.



	7+
	2-4
	35'

660597



JUNGLE TRIP

Kedves és vidám állatrajzok díszítik a lapokat. Van itt madagaszkári béka, kaméleon és sokféle majom is. A játékosok egy - egy kártyaszettet kapnak, és a lapokat úgy kell kijátszaniuk, hogy elvigyék a körben az ütést. A kártyák ügyes használatával és egy kis szerencsével a gyengébb állatokkal le lehet győzni az erősebbeket is.

	5+
	2-5
	15'

613609



COOKIE BOX

Gyors kombináció- és reakciójáték. A játékosok alkalmazottak egy trendi süti boltban. Az ügyfelek sorban állnak, és gyors kiszolgálást várnak. A játékosok egymás után teljesítik a rendeléseket, és az szerez több megbízást, aki gyorsabb. A feladat: egymást megelőzve kirakni 9 sütiből a megrendelőkérdőív képét. Mindenkinek az a célja, hogy elsőként gyűjtsön össze 4 megrendelőkérdőívét.



	6+
	2-4
	15'

660191





HELLO DINO

Memóriajáték tündéri dinoszaurusz kölykökkel. Nagy kavarodás van a dinoszaurusz fészekben. A dinoszaurusz kölykök állandóan másik tojásba bújnak és ez bizony nagy összevisszasághoz vezet. A játékosoknak rendet kell tenniük a dinoszaurusz fészekben úgy, hogy minden dinoszaurusz kölyköt a helyére tesznek. A játékosok célja, hogy a nagy dinoszaurusz fészekben ügyesen helyezték át a dinoszaurusz kölyköket rejtő tojásokat, azért, hogy megkapják a dinoszaurusz kölyök lapkát. Aki elsőként gyűjt össze minden dinoszaurusz kölyök lapkából egyet, az megnyeri a játékot.



ÚJ

5+

2-4

20'

713293



CORAL PARTY

Kooperatív családi társasjáték. A távoli tengerek titokzatos mélyén elterülő varázslatos korallszirten különféle érdekes tengeri állatok élnek. Az a játékosok feladata, hogy együtt felfedezzék a korallszirten megbúvó állatokat. Titokzatos járatokon átúszva együtt kell felfedezniük a korallszirtet, mert együtt több állatot tudnak megtalálni. A játékosok segítik egymást a lépésekben, és együtt tervezik meg az útjukat.



9 001890 747595



ÚJ

	5+
	2-6
	20

747595



ÚJ

MOUSE IN THE HOUSE - EGÉR A HÁZBAN

Egyszerű és vidám játék a legkisebbeknek. Egy huncut kisegér besurran a házba, és elrejtőzött. Talán az íróasztal alatt csücsül? Vagy a könyvespolc mögött rejtőzik? A játékosok feladata, hogy megtalálják. Ki fog emlékezni arra, hogy hol kerestük már, és ki találja meg először a búvóhelyét? A hangjelzésből megtudható, hogy sikerült-e megtalálni a helyes egérlyukat.

	3+
	2-4
	10'

713392



9 001890 713392

BEESMART

Megfigyelőkészség-fejlesztő játék. A játékosok dobnak a színekkel, megfigyelik a virágok színeit és gyorsan ráteszik a megfelelő virágra a méhecskéjüket. Aki megtalálja azt a virágot, amelyiknek a sorában és oszlopában a legtöbb van a keresett színből, az mézes csuprot kap jutalmul. A játékosok célja az, hogy a méhecskék gyors és ügyes lehelyezésével elsőként gyűjtsenek össze 10 mézes csuprot.



9 001890 660290



ÚJ

	5+
	2-5
	15'

660290

GRIMASSIMIX

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



	4
	2-4
	35'

783043



9 001890 783043



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 játékvariációt is tartalmaz.



	5
	2-6
	20'

609596



9 001890 609596

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.



	6
	2-6
	25'

658709



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



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.



	4
	2-4
	15'

658204



JOE'S ZOO

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



	4
	2-5
	15'

609091



9 001890 609091



MATCH'N'TURN

Elosztjuk a képtáblákat. A képkártyákból 4 paklit alakítunk ki. A képkártyákból 4 paklit alakítunk ki. Aki lát az egyik pakli tetején olyan képet, amelyik képe megegyezik a képtáblája képevel, 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!



	7
	1-4
	20'

608193



9 001890 608193

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 rókák is. A piros kártyákat néha le lehet vonni, a rókák 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.



9 001890 613104



	7
	2-5
	30'

613104



KING JOHN

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

	6
	2-4
	25'

659898



9 001890 659898

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?



9 001890 600692



	5
	2-5
	15'

600692

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 Muckinosot, 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'

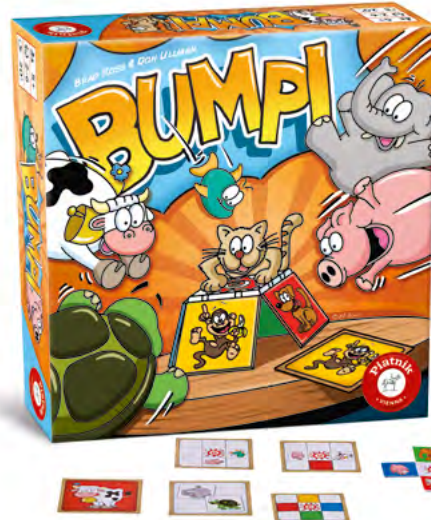
657696

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



	5
	2-6
	20'

658679



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
	2-4
	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



	5
	2-6
	10'

659997

KANG-A-ROO

A kengurukat középre állítjuk, Gyűjtsd össze a vidáman ugrabugráló erszényeseket! Vigyázz! A játékosok 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



	6
	2-4
	15'

607394



BUDAPEST PARK

*Egyszer volt, hol nem volt,
de bizony igaz volt...*

 Pöttömkert

Egyszer volt, hol nem volt, de bizony igaz volt, hogy Európa legnagyobb egész nyáron át nyitva tartó szabadtéri szórakozóhelye, a **Budapest Park** (mely tavasztól- ősziig virul vendégei legnagyobb öröme), 2014-ben 4 alkalommal a pöttömök játszótere lett. Azóta is minden hónap első vasárnapján a Budapest Park Pöttömkertté változik, ahol érdekes, interaktív gyerekprogramokkal, előadásokkal, és persze szuper koncertekkel várják a kisgyermekes családokat. Bátran állíthatjuk, hogy a legvarázslatosabb zenei, színházi, népi és urbánus művészetekkel tarkított, környezettudatosságot preferáló, testmozgást támogató játszóter Budapest. Tavaly összesen 13.500 fő vett részt a Pöttömkertben, ahol a programok játékos mozgásra és készségfejlesztésre épülnek, a partnerek mindegyike professzionális színvonalon ért a gyerekekhez, és hasznos tudást közvetítenek színes, kreatív játékaikkal, feladataikkal, bemutatóikkal, amikbe a gyerekek és szüleik is örömmel bevonódnak. Ráadásul minden Pöttömkertben egy kiemelt civil szervezet is hangsúlyos szerephez jut.





 | nagyszünet |

De persze játszani nem csak a gyerekek szeretnek! Van egy hely a Budapest Park zsbajos forgatagában – a béke és a nyugalom kis szigete, amit úgy hívnak, hogy Nagyszünet. A Park bal oldalán található elszeparált zöld területet nagyon könnyű felismerni a csíkos napágyacról. Ez ad helyszínt különböző különleges programoknak - akusztikus koncertek, kertmozi, színház, utcaszínház, újcirkusz produkciók -, miközben limonádéval, kávéval, sörrel vagy húsítókkal vár titeket. A Piatnik jóvoltából pedig munka után bárkinek lehetősége nyílik egy könnyed társasozásra. A Bánkító Fesztiválon már kipróbáltuk, ti pedig nagyon szerettedek – így nem volt kérdés, hogy a különféle versengős vagy kooperatív játékoknak a Nagyszünetben is helye van!



JÁTÉK A SZAVAKKAL!

Helyezze el a felsorolásban szereplő szavakat a hálózatban!
 Ha jól dolgozott, a számmal jelölt mezőkbe kerülő betűkből egy újabb
 értelmes szót kap. Könnyítésül egy szót előre beírtunk.



- AGYBELI
- ÁTVIRRASZT
- ÁZTATÁS
- ELBILLEN
- ELESZIK
- ERESZT
- ESZMÉL
- ETIKETT
- EZREDES
- HÚSELLÁTÁS
- IDEEJT
- KAPCSOLÓDIK
- KOPASZTÁS
- KÖTŐFONAL
- MÁZOLÓECSET
- NAGYMESTER
- ODASÚJT
- PÁRBESZÉD
- RÁCSOS
- SZÁRÍTÓGÉP
- SZÉDÜLETES
- SZÜRKEBARÁT
- TEKNŐS
- TEREPPUTÁS
- TISZTAVAS
- TÖRPEKUVIK
- VÉGÍTÉLET
- VISZONTLÁT
- ZAJMÉRŐ
- ZSELLÉR
- ZÚZMARÁS

1																	
														2			
			3														
							4										
					5												
									6								
							7										
														8			
	9																
									10								
			11														
												12					
						13											
														14			
								15									
												T	E	K	N	Ő	S

Tudományos játékok, kém készletek

A gyermekek alapvetően kíváncsiak és megvan bennük a vágy a környezetük és a világ felfedezésére, valamint önmaguk megismerésére. A Piatnik választékában megjelentek **AZ ELSŐ KÍSÉRLETEZŐ KÉSZLETEM** sorozat részei, amik az **óvodáskorú gyerekeknek** készültek. Színes, képes útmutatóval teszik lehetővé az **ismeretszerzést az iskolakezdés előtt**. Az óvodáskorú gyerekek számára izgalmas kérdésekre egyszerűen és érthetően megfogalmazott válaszok, képes ábrák és vidám kísérletek segítik az ismeretek megszerzését.



AZ EMBERI TEST készlettel a gyerekek választ kaphatnak számos kérdésre, például:
Hogyan működik az orrunk? Mi történik az étellel, amit megeszünk? Mennyi levegő fér a tüdőnkbe? Miért ad ki a gyomor furcsa hangokat? ...
Az öt érzék tanulmányozása mentén megtudhatják, hogyan működnek az érzékszerveink.
Az ujjlenyomat vizsgálata során megtudhatják, hogy

mindenki egyedi és különleges. Sztetoszkópot készíthetnek a szívverésük meghallgatására, de a sztetoszkóppal azt is könnyen felfedezhetik, mi mindenre jó a fülük. A pulzusméréssel könnyebb a keringési rendszer megértése. Az egyensúlyozó játékokkal pedig a csontok és izmok szerepe és helye ismerhető meg.



KRYPTEX

Törd fel a kódot és nyisd ki a titkos rekeszt!



	8+
	1+
	változó

616120

GENGSZTER RIADÓ

Biztosítsd a rejtekhelyeket a rablók elől!



	8+
	1+
	változó

616083



KIHALLGATÓ KÉM

Felerősítheted a környező hangokat és suttogásokat.



	8+
	1+
	változó

616106

MULTI KÉM

A detektív készletedet praktikus eszközökkel!



	8+
	1+
	változó

616168



UV FÉNYKÓD

Titkos üzeneteket írhatsz és dekódolhatsz!



	8+
	1+
	változó

616144

OFF-ROAD ROVERS

Alkoss vagány off-road modelleket és ismerd meg a láncval hajtott gépek és kerekek fizikáját.

	8+
	1+
	váltózó

616328



4 002051 616328



ÚJ

ALIEN ROBOTS

Alkoss vagány robotokat és ismerd meg az erőátvitel fizikáját, az emelők mechanikáját.

	8+
	1+
	váltózó

616304



4 002051 616304



ÚJ

KINETIC MACHINES

Alkoss működő modelleket és ismerd meg az erő és a mozgási energia fizikáját.

	8+
	1+
	váltózó

616281



4 002051 616281



ÚJ

GEARED GADGETS

Alkoss fogaskerékkel meghajtott modelleket és ismerd meg az erőátvitel fizikáját.

	8+
	1+
	váltózó

616267



4 002051 616267



ÚJ

FIZIKA

Ezzel a készlettel a gyerekek megtehetik az első lépést a fizika titokzatos világában! Szálguldo 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
	60'

796791



9 001890 796791



KÉMIA

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

	9
	1
	60'

796593



9 001890 796593

ELEKTROMOSSÁG

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



	8
	1
	60'

796692



9 001890 796692

MÁGNESSÉG

Több mint 2500 évvel ezelőtt görög természet-tudósok felfedezték, hogy egyes ásványok titokzatos erővel hatnak a vas tartalmú fém dolgokra. Mivel ilyen ásványokat főleg az ókori kis-ázsiai Magnesia város területén találtak, így ezeket magnetitnek nevezték. Napjainkban a mágnesek a hétköznapiaktól az ipari technológiáig fontos szerepet játszanak. Ez a kísérletező készlet játékos módon, számos érdekes kísérlettel ismerteti meg a mágneseket és bepillantást nyújt a mágnesesség törvényeibe.



ÚJ

8+

1+

60'

801099

ÚJ

illusztráció

TERMÉSZETI TÖRVÉNYEK

A gyerekekben megvan a tudásvágy arra, hogy megismerjék környezetüket és megértsék a körülöttük zajló folyamatokat. Ez a kísérletező készlet játékos módon ad magyarázatot a különböző természeti jelenségekre. A gyerekek már 5 éves kortól számos érdekes kísérletet végezhetnek. Fokozatosan, lépésről lépésre ismerkednek meg a különböző természeti jelenségekkel, és felébred bennük a kíváncsiság, ami további kísérletezésre és megfigyelésre ösztönzi őket.

	5+
	1+
	60'

801198



AZ EMBERI TEST

Játékos ismeretszerzés már az iskoláskor előtt. A gyerekek sok dolgot megtudhatnak az emberi testről ezeknek a kísérleteknek a segítségével! Az öt érzék tanulmányozása során megérik, hogyan működnek az érzékszerveink. A test külsőjének tanulmányozása során rengeteg érdekességet tudhatnak meg a test belső felépítéséről is. A kísérletek során tanulhatnak a belső szervekről, csontvázról, izmokról és a keringési rendszeréről.



ÚJ

5+

1+

60'

801297

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

AZ ELSŐ KÉMIALABOROM

A készlettel a gyerekek egyszerű kísérleteket végezhetnek, 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

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.



9 001890 751295



	6
	1
	60'

751295



AZ ELSŐ ÜVEGHÁZAM

Ezzel a készlettel a gyerekek megtehetik első lépéseiket a botanika varázslatos világának megismerésében. A színes, képes útmutatót 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 kikeltssék a triops petéket és fickándozó kifejlett triopsokat tenyésztenek. A gazdagon illusztrált színes útmutató lépésről lépésre nyújt bevezetést a triops tenyésztés fortélyaiba. 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 001890 749193



	9
	1
	60'

749193



Disney és Memória játékok

A **Piatnik** gyermekjátékainak egy részét a **Walt Disney** mesék szereplői díszítik. Ezeknél a játékoknál fontos a karakterek tökéletes megjelenítése. A Disney mesék karcsú hercegnőit, bohókás állatait, jóképű lovagjait és félelmetes szörnyetegeit a világon szinte minden gyerek és felnőtt ismeri. A **Disney Princess Musical Chair** játék főszereplői a csodálatos hercegnők. A gyerekek egy varázslatos bálterembe érkeznek, ahol kényelmes fotelek kínálják helyet a vendégeket. A játéktér közepén álló világító és zenélő kupolából a Disney mesékből megismert kedves dallamok szólnak. A kupola váltakozó színnel világít, amíg a zene szól. Amikor a zene véget ér, a kupola már csak egy színben világít, és a gyerekeknek rá kell tenniük a hercegnőket azokra a fotelekre, amelyek színét a világító kupola mutatja. Ez bizony nem is olyan egyszerű, mert a teremben egy fottel kevesebb áll.



WINNIE THE POOH MEMO&DOMINO

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



	4
	2-6
	20'

737596



9 001890 737596



CARS ICE RACERS MEMO&DOMINO

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

	4
	2-6
	20'

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.



	4
	2-6
	20'

659591



9 001890 659591

THE GOOD DINOSAUR MEMO&DOMINO

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



	4
	2-6
	20'

736490



9 001890 736490



FROZEN MEMO&DOMINO

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

	4
	2-6
	20'

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 törpek hívják a gyerekeket egy
varázslatos játékra.



	5
	2-4
	15'

735592



9 001890 735592

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
	20'

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
	20'

739897



9 001890 739897

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 játéokra!



9 001890 659492



👤	4
---	---

👥	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!

👤	4
---	---

👥	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



👤	4
---	---

👥	2-6
---	-----

🕒	20'
---	-----

659393



Kártyás társasjátékok

A hagyományos francia és a magyar kártyák mellett egyre nagyobb teret hódítanak a kártyákkal játszható társasjátékok. Ezeknek előnye, hogy kis méretük miatt magunkkal vihetjük és akár nyaralás alatt is izgalmas társasjáték élményt nyújtanak. A kártyás társasjátékok skálája az óvodás korosztály számára kidolgozott oktató és készségfejlesztő játékoktól a felnőtteknek szóló stratégiai kártyajátékokig nagyon széles skálán mozog.



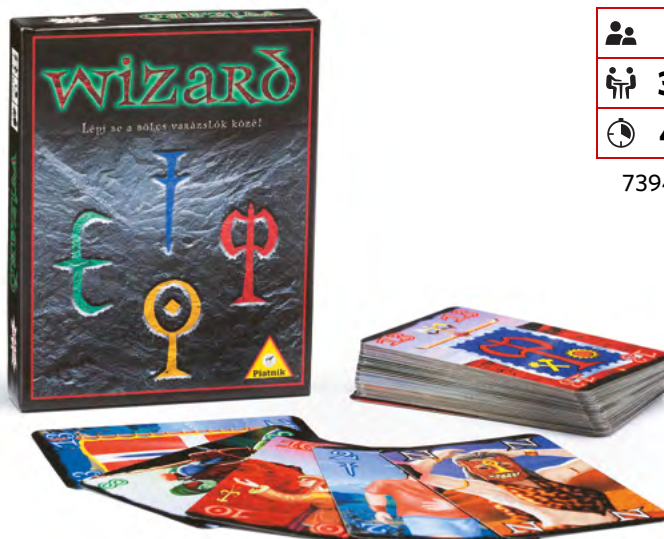
Az egyik legnépszerűbb kártyajáték a **Wizard**, amiből évente több alkalommal rendeznek versenyeket. A versenyek győztesei részt vehetnek a döntő bajnokságon. A bajnokság első két helyezettje pedig kvalifikációt nyer a nemzetközi Wizard bajnokságra. A Wizard népszerűsége abban rejlik, hogy változatos és nagyon szórakoztató. A Wizard kártyajáték ideális választás, ha **családdal**, vagy **barátokkal** játszunk, de nagyszerűen alkalmas versenyeztetésre is. A Wizard egyszerű szabályai miatt **gyerekek** is részt vehetnek a játékban, viszont a játék megnyeréséhez jó logikai készség és jó megfigyelőkészség

kell. Az egyszerű szabályok szerint a Wizard egy ütészívős kártyajáték, amiben a játékosoknak minden forduló előtt előre meg kell mondaniuk pontosan a várható ütéseik számát. (Ütés = a játékosok sorban egymás után kitesznek az asztal közepére egy-egy lapot, ezek a lapok az „ütés” lapjai). A helyes bemondásért pont jár. Az a játékos, aki a játék végéig a legtöbb pontot gyűjti, megnyeri a játékot.

További információk a Wizard kártyajátékról, hazai és nemzetközi versenyekről a <http://wizardkartya.hu/> oldalon. Az oldal üzemeltetői Suba Gergely és Balogh János.

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



PORT ROYAL

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

 8
 2-5
 40'

774331



VIGYÁZ(Z) 6!

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



 10
 2-10
 45'

743696



WITCHES

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

Goblinok, pigmeusok, mongolok és indiánok küzdenek vulkánföldön, az esőerdőben, a sivatagban és a viharhegyen a hataloméért.



4 007396 209532



	10
	3-6
	45'

209532



BRAINSTORM - KREATÍ(V)AGY?

9 felfordított képkártya fekszik az asztalon. Ki talál elsőként kapcsolatot két kép között? Aki kreatívan gondolkodik és gyorsan meglátja az összefüggéseket, az elveheti a megnevezett kártyákat. Két kép összekapcsolásakor bármilyen meghatározás használható. Alkotható két képből egy összetett 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

HIGH VOLTAGE

Izgalmas családi kártyás társasjáték. Egyszerű szabályait azonnal meg lehet tanulni, és már kezdődhet is a játék, ami során csak a számokra kell figyelni. Például, ha az asztal közepén fekszik egy „5 +/-2” kártyalap, akkor gyorsan számoljunk hozzá kettőt és tegyünk le egy „7” lapot vagy vonjunk le kettőt és szabaduljunk meg egy „3” laptól. Nagyon fontos, hogy mi van a kezünkben, és hogy gyorsabbak legyünk a játékostársainknál. Akinek elsőként elfogynak a kártyái, az nyeri a játékot.



9 001890 797392



	8+
	2-4
	15'

797392

illusztráció

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



	6
	2-6
	20'

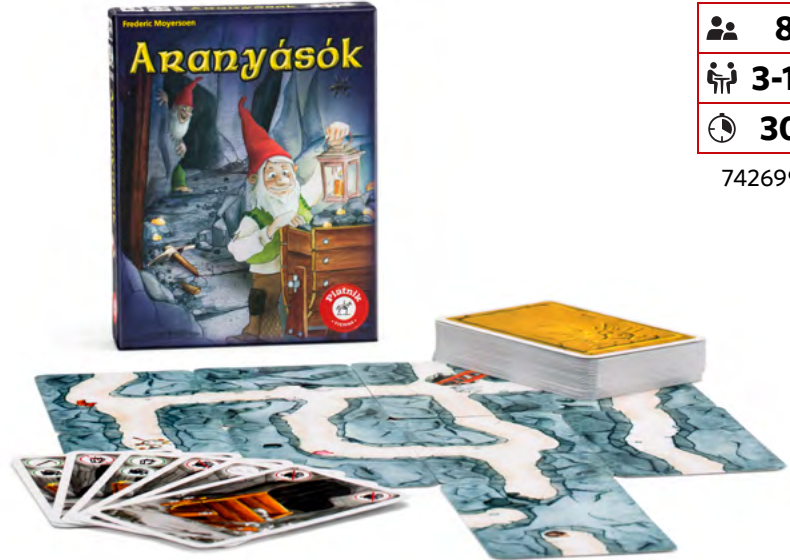
739064



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.



	8
	3-10
	30'

742699



9 001890 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'

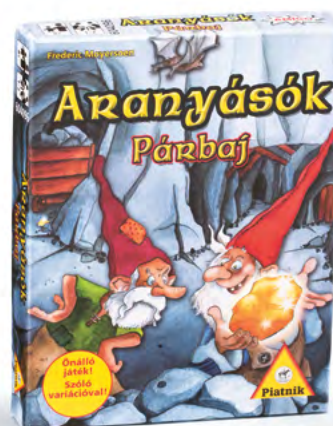
742590



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 csá-kánnyal, 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.



	8
	1-2
	30'

604096



9 001890 604096

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 céja, hogy a 12 kör alatt a legkevesebb pontot gyűjtsék.



9 001890 613005



	8
	3-6
	45'

613005



NÉZD CSAK!

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

	4
	2-6
	10'

281910



4 007396 281910

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

A DESIGN STUDIO

A CoLibri egy brand szemléletű design stúdió a Budai Vár lábánál. Kulcsmunkatársaink senior designerek, több mint 25 éves reklámügynökségi tapasztalattal.

Szakértelmünk a branding köré csoportosul: névalkotás, arculattervezés, nyomdai grafika, kiadványtervezés, termékfotózás, webfejlesztés. Ügyfeleink, a teljesség igénye nélkül: Piatnik, Avon, Coca-Cola, Lenovo, Magyar Művészeti Akadémia, Nemzeti Kulturális Alap, Servier, Henkel, IBM ...



Cégünk már 15 éve tervez reklám- és grafikai anyagokat a Piatnik magyarországi leányvállalatának. Munkánkhoz tartozik az éves katalógus előkészítése és kivitelezése, játék adaptációk, játék tervezések, POS anyagok, termékfotózás és ez évtől a cég weboldalának tervezése és kivitelezése.

Éves katalógus

Minden évben elkészítünk egy több száz terméket felvonultató, igényes katalógust, mely feloleli a magyar piacon forgalmazott játékokat, puzzle-kat és kártyákat. A termékek fotóit saját stúdióinkban készítjük el, amely lehetővé teszi számunkra a játékok naprakész és igényes megjelenítését, mind a POS anyagoknál, mind az interneten.

Játék tervezés

Évente több alkalommal is lehetőségünk van új fejlesztésű játékok megszületésénél bábáskodni. A ma már igencsak elfeledett szabaddézi rajz is elő-előbukkan terveinken. Rendszeres munkáink közé tartozik a Disney által megálmodott filmek kedvelt figuráinak felhasználásával készített kártyajátékok, Memo-Dominok és társasjátékok.



Piatnik Classic sorozat

Pár évvel ezelőtt a Piatnik gondozásában megjelent egy sorozat a "rég"i közkedvelt játékokból. Ezek között megtalálható a Sakk, Dáma, Malom, Lóverseny és az elmaradhatatlan Ki nevet a végén. Stúdióink készítette el a csomagolások és a játéktáblák egységes arculatát.

Weboldal készítés

A Piatnik Budapest Kft. 2018-ban velünk alakította át honlapját, amely megfelel a kor technikai és felhasználói igényeinek.

www.colibri.hu
Tel.: +36-1-212-9119



JÁTÉK A TERMÉSZETBEN

Az együtt töltött idő élménye kicsik és nagyok számára is meghatározó örömforrás. S ha ez az élmény a természetben vár ránk, ahol mi magunk választjuk ki nekünk tetsző kalandokat, játékokat, az egy különleges ajándék mindenki számára.



Egy ilyen különleges világ épül napról napra a Tisza-tó partján, **Sarudon**. Az Élményfalu, ahová a Piatnik támogatásával vendégségbe hívunk Benneteket.

Sarud, a Tisza-tó Gyöngyszeme

Körülvesz bennünket a természet, s ezen belül is egyedi ajándék a falu számára a mellette lassan „folydogáló állóvíz”, a Tisza-tó. A település szinte egybeépült a tóval, s fejlődése során is igyekszik megőrizni a falusias hangulatát.

Sarud a Tisza- tó közepe.

A falu meghatározó szerepet játszik a Tisza-tó idegenforgalmában. Itt található a Tisza-tó legnagyobb medencéje (27 km²) a Sarudi-medence, ahol egymástól pár méterre más - más lehetőségek és adottságok várják a vendégeket; a tó Hortobágyi Nemzeti Parkhoz tartozó területe az ökoturisztika, míg a nyílt vízfelületű medence a vízisportok színtere. A Tisza-tó Magyarország egyetlen tava, ahol motorcsónakok is szabadon használhatók.

Élményfalu - a Tisza-tó Kalandközpontja

Célunk, hogy a vidéki élet hagyományait és értékeit megőrző élő pihenőfalut építsünk a Tisza-tó partján. A falut főleg a gyerekek, a családok, a sportolók, a kerékpárosok, a vízi



élet szerelmesei és kutyások igényeinek figyelembevételével igyekszünk fejleszteni. Célunk az emberközeliség és a lehető legtöbb élmény, kaland és környezetbarát infrastruktúra biztosítása az ide látogatók számára.

Nálunk egy településen belül megtalálható a Tisza-tó szinte minden élménye:

Természetvédelmi területek:

Napokat barangolhatunk nádasok, szigetek között, s kiemelten védett területek - pl. Óhalászi Holt- Tisza területén, ahol az egyik legnagyobb tündérrózsa mező várja a látogatókat több száz madár, és egyéb élőlény társaságában



Vízisportok:

Evezés, kajak, kenu, SUP, sárkányhajó, szörf, vitorlázás, horgászat azoknak, akik nem csak strandolni és napozni jönnek a Tisza-tóra

Benzingözös vízi kalandok:

hajózás, tube, banán, vízisí, wakeboard, vízirobot, motoros csónak, a sebesség és az extrémítások szerelmeseinek

**Kerékpározás:**

Közel 70 km síkvidéki kerékpárút, kb. 1 méter átlagos szintkülönbséggel (2019- től a forgalomtól teljesen elzárt kerékpárúton)

Strand és egyéb játékos élmények:

Több, mint 400 méter homokos, juta homokzsákokkal kirakott part, a Tisza-tó Tengerpartján

AprajaPartja Gyereköböl

Az Élményfalu napközi rendszerű gyerekfoglalkoztató programja, ahol a Piatnik társasjátékaival is játszhattok. A Tisza-tó első vízparti gyermekőrzője, ahol napközben vállaljuk a szobatiszta gyerekek felügyeletét, foglalkoztatását, vigyázását, hogy a nyaralás közben a felnőttek is pihenhessenek pár órácskát.

Szabadidős programok az Élményfaluban:

Tisza-tavi Minizoo	Sarud legállatibb programja
Tündérrózsa hajó kikötő	Hajótárolás és hajós túrák
Tisza- tavi Horgászmúzeum	Az ország egyetlen horgászmúzeuma
KalandPart	A Tisza-tó tengerpartja
HarcMező	A Tisza-tó játékos csatateret (Paintball, Airsoft)
HuculUdvar Lovasközpont	A Tisza-tó egyetlen minősített lovardája (3 patkó)
ÖkoPort	Vízibázis, csónakok, vízibicikli, vízirobot
Tisza-tó Sail	Vitorlás és vízisport bázis
Tisza-tó Fishing	Horgászás és horgásztatás
Tisza-tó Bike	Bérelhető kerékpárok / tandem is/, gyerekülés
EbStrand	Hűsülőhely kutyáknak
Sarudi Nyár	Zenés Tisza-tavi naplementék (Péntek- Szombat)
VíziJátszótér	Európa második legnagyobb AQUAGLIDE parkja
TrambulinPart	Magyarország legnagyobb kültéri ugrálóparkja

Szálláshelyek az igényekhez és a pénztárcákhoz szabva:

Matula Bázis kemping és ifjúsági tábor
Csapatbázis közösségfejlesztő központ
Élményporták felújított önálló parasztházak

Ugorjanak be hozzánk az Élményfaluba, Sarudra!

Az ország két egyedi vízi és szárazföldi ugráló programja mellett, igényes szállásokkal, színes programválasztékkal, gyönyörű környezetben várunk mindenkit!

Élményfalu, A Tisza-tó Kalandközpontja
 3386 Sarud, KalandPart
 Telefonszám: +36-30-377-22-11
 Keress minket a Facebookon: Élményfalu
 web: www.elmenyfal.hu

TARTALOMJEGYZÉK

Activity Champion	2	Catan Kereskedők és barbárok.....	25
Activity Club Edition	2	Catan Kiegészítés 5-6 főre	24
Activity Extreme Új	1	Catan Lovagok és városok.....	25
Activity Family Classic	2	Catan Telepesei	24
Activity Irkafirka	3	Catan Tengeri utazó Jubileumi kiadás.....	24
Activity Junior	4	Century a Fűszerút	17
Activity My First	4	Century A Kelet Csodái Új	17
Activity Original.....	3	Checkpoint Charlie Új	47
Activity Sport	3	Chicken out	57
Alhambra.....	16	Circo Delfino	55
Alien Robots Új	65	Cookie Box Új	51
Aranyásók	79	Coral Party Új	53
Aranyásók 2.....	79	Cubingos.....	54
Aranyásók Az elfeledett bányák Új	45	Dáma / Malom Classic.....	12
Aranyásók Párbaj	79	Deja-Vu Új	45
Atlantica Új	17	Detektív Kryptex Új	64
Axio Új	33	Digit	34
Az első kémialaborom	68	Dinopark.....	56
Az első üvegházam.....	69	Disney Hófehérke Ki nevet a végén.....	72
Az emberi test Új	67	Disney Memo Finding Dory	73
Bananagrams.....	38	Disney Memo Frozen	72
Baobab	60	Disney Memo Good Dinosaur	72
Barbie Kísérletező készlet	69	Disney Memo Ice Racers	71
Beesmart Új	53	Disney Memo Lion Guard	73
Bioblo Új	9	Disney Memo Micimackó	71
Bison	33	Disney Princess Musical Chairs	73
Blanko.....	38	Dragonies	48
Blanko Junior	38	Elektromosság	66
Bohnanza.....	78	EXIT A fáraó sírkamrája	30
Brainstorm	77	EXIT A tiltott vár Új	31
Bubbles	58	EXIT A titkos labor	30
Bumpi	59	EXIT Állomás az örök jég birodalmában Új	31
Camel up 2.0 Új	46	EXIT Az elfeledett sziget Új	31
Camel Up Kártyajáték	46	EXIT Az elhagyott kunyhó	30
Camel Up Supercup	46	EXIT Az elsüllyedt kincs Új	32
Captain Silver	49	EXIT Rejtély az orient expresszen Új	32
Carcassonne.....	27	Find nix	58
Carcassonne 1. Kieg.		Fizika	66
Fogadók és katedrálisok	26	Geared Gadgets Új	65
Carcassonne 2. Kieg.		Gengszter riadó Új	64
Kereskedők és építőmesterek.....	26	Gho Gho Gosty	50
Carcassonne 3. Kieg.		Glüx.....	33
Hercegnő és a sárkány.....	26	Grimassimix.....	54
Carcassonne Amazonas Új	27	Halli Galli	6
Carcassonne Safari Új	27	Halli Galli Extrém.....	6
Caro Cane	55	Halli Galli Junior	6
Cartagena.....	16	Heaven & Ale Mennyei Ser.....	18
Catan Felfedezők és kalózok	25	Hello Dino Új	52
Catan Inka Új	23	High voltage Új	77
Catan Junior.....	44	Honeycomb.....	50

TARTALOMJEGYZÉK

Insectini	59	Pukipopo	8
Istanbul	20	Quadro color.....	35
Istanbul Kávé és baksis	20	Rejtély a babakázbán.....	44
Istanbul Kockajáték.....	20	Repello.....	45
Játékgyűjtemény 100	14	Reworld	18
Játékgyűjtemény 200	14	Risky Dice Új	47
Joe's Zoo.....	56	Roulette.....	12
Jungle Trip Új	51	Rummikub 5+6 Kiegészítés	41
Kang-a-Roo	60	Rummikub Betűs	39
Kémia.....	66	Rummikub Junior.....	40
Ki nevet a végén? Classic	13	Rummikub Luxury	41
Kihallgató kém Új	64	Rummikub Mini	40
Kinetic Machine Új	65	Rummikub Számos	41
King John	57	Rummikub Twist	39
Kobold Új	49	Rummikub Twist Special	39
Kristályalkotás	68	Rummikub XXL.....	40
Lingotwist.....	7	Rummy 17	35
Lóverseny / Mackók Classic.....	13	Sakk Classic	13
Luxor Új	19	Shop Hop.....	50
Mágnesesség Új	67	Snipp snapp	80
Magyarország Kvíz	43	Solo	78
Magyarország Kvíz Junior	43	Solomino.....	78
Marco Polo.....	18	Speed Cups.....	8
Marokko.....	12	Speed Cups 2.....	8
Match 'n'' turn	56	Spooky Wooky	54
Memo Palace	59	Stone Age.....	21
Memo/Domino Állatkölykök	71	Stone Age Jubileum Új	22
Memo/Domino Papagájok	74	Szabadulj Kvíz.....	43
Memo/Domino Traktorok	74	Tangram.....	34
Memo/Domino Tűzoltók	74	Természeti törvények Új	67
Mercado Új	21	Tick Tack Bumm Family Új	5
Merlin Új	19	Tick Tack Bumm Junior.....	4
Metro Új	16	Tick Tack Bumm Original	5
Mikroszkóp	68	Tick Tack Bumm Parti	5
Minicity Új	51	Tigerilla	55
Mino&Tauri	49	Titkos ügynök.....	7
Monkey Business.....	60	Titkos ügynök 2 Új	7
Monstermania.....	57	Triops világ.....	69
Mouse in the house Új	53	Tubyrinth	32
Muckinos.....	58	Ubongo Új	21
Multi kém Új	64	Up the Rock	44
Nézd csak!.....	80	UV fénykód Új	64
Off road rovers Új	65	Varázsdoboz 100.....	14
Oh Fortuna Új	47	Varázsdoboz 50.....	14
Othello Új	34	Vigyáz(z)6	76
Panda.....	80	Wild shot.....	48
Pioneers Új	19	Witches	77
Pibox	35	Wizard.....	76
Port Royal	76		
Presto! Presto!	48		



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

Grafikai tervezés és kivitelezés: Co-Libri Reklámgrafika Bt.