

A játék neve	A játék rövid leírása	A játék típusa	Korosztály	Játékidő (perc)	Hány fő?	Mit fejleszt?	A játék tartalma
Guesswhat	Egyszerű de nagyszerű, asszociációs kártyajáték az egész családnak! Kilenc ábra, egyetlen megoldás! Ki tudod találni, mire gondol a másik? A játékosok feladata, hogy rájöjjenek, társuk melyik három képről mondott egy összefoglaló meghatározást, majd a saját pontozólapjukon beállítva a megfelelő kombinációt, pontokat gyűjtsenek. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy egyetlen perc alatt egyáltalán nem egyszerű bármiféle összefüggést is találni kilenc véletlenszerűen felcsapott kép közt, pláne nem a másik fejével gondolkozni...	kommunikációs társasjáték	8-99	20	3-4	rugalmas gondolkodást, kombinációs készséget, szóincset, kommunikációt, önálló feladatmegoldást, kreativitást, képzelő erőt, összefüggések felismerését	-110 szimbólumkártya -1 játéktábla -4 pontozó kártya
MAMMUTVADÁSZAT 2010: Év Játéka 2012 Magyar Társasjátékdíj	A Mamutvadászban át kell vened a kőkori törzs irányítását és fel kell készítened az embereidet a téli fagyra és kemény hónapokra. Elegendő élelmet kell összegyűjtened, hogy át tudjátok vészelni a zord telet.	családi stratégiai	6 +	45	2-3-4	<ul style="list-style-type: none"> • kombinációs készség, • rugalmas gondolkodás • újratervezés képessége • elemi számolás 	200 db lapka 16 játékfigura 16 készlet-láda (fakocka)
SWISH JUNIOR	Térbeli gondolkodást igénylő játék, melynek során rengeteg mókás helyzet adódik. Célja: összegyűjteni a legtöbb kártyát. Forgasd, rakosgasd a kártyákat gondolatban és találd meg az összeillőket!	tér-és formafelismerő játék	5+	10		vizuális észlelés reakció tér-és formafelismerés	60 db átlátszó műanyag kártya
RÖK	Az évek során a rúnák rejtélyes hatalma rettegésben tartotta az embereket. A RÖK-kel megtanulhatsz, hogyan használd fel ezt az erőt és győzd le vele ellenfeleid! A titok a rúnák hajításában rejlik - összpontosíts, mielőtt elengeded őket, és így átélheted ezen a nagyszerű kövek irányításának örömét! Aztán	logikai társasjáték	8+	20	2-5	megfigyelőkészség reakció formafelismerés kombinációs készség	49 db kavics 1 tárolózsák

	pedig tartsd rajtuk a szemed és mozogj villámgyorsan, hogy lásd a nyertest!						
WAZABI	Ebben a nagyon egyszerű szabályú játékban kártyákkal és kockákkal variálunk. A cél: a kártyák felhasználásával minél hamarabb megszabadulni a kockáinktól. Aki ezt elsőként teszi meg, az NYER! Viszont minél kevesebb kockánk van, annál nehezebb dolgunk lesz!	logikai társasjáték	8+	15	2-6	megfigyelés kombinációs készség	24 dobókocka és 36 kártyalap
DINO PARK	Végre egy igazán izgalmas dinoszauruszos játék nemcsak fiúknak! Kapd el a dínókat! Még T-rexet is vadászatsz!... Ha a megfelelő felszerelés kombinációt ki tudod dobni a kockákkal, akkor tiéd a dínó! Sikerült befognod! Amíg tudsz, újradobhatsz a fel nem használt kockákkal, viszont vigyázz, időben állj meg, mert ellenkező esetben játékosársadnak segíthetsz, s akkor ő fogja elfogni a dínót amire te vadászol!	logikai társasjáték	7+	20	1-4	megfigyelés kombinációs készség	18 dínó kártya, 18 kalandor, 5 dobókocka, matrica a kockákra, egy játékszabály
FIRKALAND	A Firkaland egy eredeti, különlegesen szórakoztató társasjáték, ahol a játékosok letörölhető filctollal rajzolnak egy-egy átlátszó táblára, és igyekeznek minél több pontot szerezni az adott küldetés során. NEM szépen kell rajzolni, ne ijedjenek meg akik nem szeretnek rajzolni!	grafikai ügyességi játék	8+	30	2-5	megfigyelőkészség taktikus gondolkodás tér-arányok finommozgás szem-kéz koordináció	1 szabálykönyv 1 homokóra 21 kétoldalas pálya 5 átlátszó rajzoló tábla 5 táblafilc tokenek
CRABZ	Népes család a rákoké, nehéz rendet tartani köztük - és még nehezebb együtt tartani őket. Neked vajon sikerül? A Crabz egy mókás családi társasjáték, ahol a játékosoknak kis rákocskákkal kell	területszerző taktikai játék	8+	10	2-4	tér-és formafelismerés taktika logika	1 hatszögletű játéktábla 36 rák korong (3 méret, 4 szín)

	<p>mozogniuk a hatszögű játéktáblán. Tartsd együtt a rákjaidat, máskülönben elviszi őket a dagály! De vigyázz! Bár a legkisebb rákok a leggyorsabbak, őket a legkönnyebb eltaposni. Véd meg őket a nagyobb rákuktól! Tedd mozgásképtelenné a többiek rákjait és legyél Te az utolsó játékos, akinek még mozgathatók a rákocská! </p>						
TIC...TAC... BUMM	<p>Bomba jó szójáték az egész családnak! A játékosoknak villámgyorsan kell kitalálnia szavakat a felcsapott kártyán lévő betűkombinációkkal, miközben kézről kézre jár a ketyegő bomba, és bármelyik pillanatban robbanhat.</p>	reakció társasjáték	5+	20	2-12	szókincs reakció kreativitás kifejezőkészség	55 kártya 1 „bomba”
CSODAPALOTA	<p>A Csodapalotában aprócska tündéreknek segíthetünk palotákat építeni. A játék kezdetekor szétválogatjuk a kártyákat, majd húzunk közülük egyet a számunkra ideális nehézségű kártyákból. Minden lapnak két oldala van: az egyik a feladat, a másik pedig a megoldása látható. Az építőelemekből meg kell oldanunk a logikai feladványt, aminek bizonyos korlátozó szabályai vannak. A régi kedves építőkockák és a mai modern egyszemélyes logikai fejlesztőjátékok hagyományait egyaránt követve négy nehézségi szinten kínál feladatokat, amelyek nem mások, mint egy-egy gyönyörűen megrajzolt látványterv az áhított tündérpalotáról. A játékos feladata, hogy a szintnek megfelelően összeválogatott színes, fa építőelemekből a valóságban is megépítse azt úgy, hogy az meg is álljon. Ez az utolsó kitétel talán banálisnak tűnhet, de a gyakorlatban bizony nem az...</p>	ügyességi	4-99	5-10	1-8 (4 az ideális)	térlátás finommotorika kreativitás	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 60 feladatkártya ☑ 22 építőelem

	A Csodapalota tehát egy valóban sokoldalú, felnőtteknek is komoly kihívást jelentő társasjáték többféle nehézségi szinttel és szabályvariációval - ki gondolta volna, hogy az építőkockázás még most is ilyen szórakoztató lehet?!						
CSÓTÁNYISALÁTA	Paradicsom, paprika, saláta, karfiol -, neked melyik a kedvenced? A Csótánysaláta biztosan meghozza a kedved mindegyikhez! Szabadulj meg a kártyáidtól mihamarabb, de készülj fel rá, hogy ez nem lesz egyszerű! A felcsapott lapodról azonnal meg kell mondanod, hogy milyen zöldség szerepel rajta, kivéve, ha az imént éppen az hangzott el, vagy csótánylapot játszottál ki. Ha tévesztettél vagy zavarodottságodban túl lassú voltál, büntetésül megkapod az egész addig összegyűlt paklit, aminek mindenki csak örülni fog - rajtad kívül, persze. Ha azt hiszed, ez a játék túl egyszerű neked, tedd próbára! Garantáltan meg fogsz lepődni az eredménnyen!	gyorsasági	6-99	10-30	2-6 minél több annál jobb	kommunikáció ?	
GEISTESBLITZ	A Geistesblitz társasjátékban Balduin, a háziszellem fényképész-tudományát vehetjük górcső alá. Bűvös fényképezőgéppel különféle tárgyakat (egy fehér szellemet, egy zöld üveget, egy szürke egeret, egy kék könyvet és egy piros széket) kapott le, ám a gép néha nem összezavarja a színeket. Az öt tárgyat kirakjuk és felfordítjuk a kártyát. A képeken mindig 2 tárgy szerepel, 5 különböző színben. Most egy kézzel kell megfogni azt a tárgyat, amelyik a kártyán a megfelelő színben látható pl. a kék könyv, piros fotel. Ha nincs a tárgy a képen a saját színében akkor azt a tárgyat kell megfogni,	gyorsasági	5-99	20	2-8	reakcióidő megfigyelőkészség szem-kéz koordináció	5 tárgy (szellem, fotel, üveg, könyv, egér) 60 kártya

	<p>amelyik nem szerepel a képen és eredeti színe sem látható a kártyán.</p> <p>A játékosoknak egyszerre, minél gyorsabban meg kell találniuk a felcsapott kártyán, hogy melyik tárgyat is keresik.</p> <p>- Ha csak egy tárgy színe helyes, arra kell lecsapni.</p> <p>- Ha egyik tárgy színe sem helyes, azt a tárgyat kell megtalálni, aminek sem a képe, sem a színe nem szerepel a kártyán (pl. egy zöld szellem és egy piros egér esetén a kék könyv lesz a nyerő!)</p> <p>A leggyorsabb játékos megtarthatja a kártyát, aki pedig a legtöbb kártyát gyűjti, az nyeri a játékot!</p>						
GOBLET GOBBLER WOOD	<p>A cél hármas sorozatot kirakni a saját színű bábukból. Lerakhatunk gobblet új helyre, vagy áthelyezhetjük valahová – akár egy kisebb méretű gobblet tetejére is. Csak nehogy kiderüljön, hogy a felemelt bábunk alatt ellenfelünk gobbletje lapult, aki ezzel megnyeri a játékot!</p>	stratégiai játék	5-99	5-15	2	logika memória taktika	2 zöld farúd 2 piros farúd 6 kék figura 6 narancssárga figura
JUNGLE SPEED	<p>JungleSpeed - dzsungelláz: az igazi gyorsasági reflexjáték! A füledt dzsungel mélyén járunk, a lombok közt láthatatlanul rikoztató majmok, a páfrányok közt oszoló jaguár, a levelek közt megbúvó lándzsakígyó birodalmában, ahol egy szempillantás alatt lehet a vadászból is préda.</p> <p>Életbevágó, hogy a legapróbb részlet se kerülje el a figyelmed, mert akkor aztán jaj neked! Képes vagy rá? Képes vagy legalább az utolsó pillanatban észrevenni az ágak közt lapuló tigrist, és megóvni az életed...? Tégy egy próbát! Találd meg a leghamarabb a felcsapott kártyák közt a szín vagy forma alapján</p>	gyorsasági	7-99	15-40	2-15	figyelem gyorsaság reakcióidő jobb-bal differenciálás megfigyelőkészség vizuális differenciálás	

	egyformákat, figyelj a módosító lapok utasításaira, és ragadd meg az asztal közepén lévő totemoszlopot, hogy mielőbb megszabadulhass a lapjaidtól! Gyorsaság, megfigyelés, koncentráció, és rengeteg nevetés!						
NÉZD CSak! Mi változott	Nézd csak! Mi változott? Az egyik játékos megfordítja az egyik lapot, míg játékosársai becsukják a szemüket. Amikor kinyitják, egyszerre kezdik keresni azt a lapot, amelyik átfordult. A kártyák elő- és hátoldalán majdnem teljesen egyforma kép van. Például ugyanolyan virág nyitva és csukva.	memória	4-99		2-6	memória vizuális differenciálás figyelem	A társasjáték tartalma: - 32 játékkártya - játékszabály
PANIC LAB	A játékosok egyszerre igyekeznek megtalálni az aktuális dobásnak megfelelő tulajdonsággal rendelkező lényt a körben elhelyezett lapok közt. A szín, a forma, valamint a mintázat szerint lehetnek kékek vagy narancssárgák, egyszemű amőbák vagy kétszemű csigák, csíkosak és pöttyösek. Ezeket a tulajdonságokat határozza meg a három dobókocka, a negyedik pedig megadja a kiindulási helyet, hogy melyik laborból, vagyis melyik kezdőkártyától milyen irányban kell elindulni? Aki a leggyorsabban megtalálja a kis szökevényt, az kap pontot a körben. Idősebb gyerekek, vagy már gyakorlottabb játékosok esetében érdemes a négyféle speciális lap közül is felhasználni valamelyiket, akár az összetett is, hiszen ezek mindent megváltoztatnak, a keresendő lény színét, alakját, vagy épp a mintázat, pöttyös, lila csigából csíkos, narancssárga egyszeműt csinálva! Variálható nehézségi szint, 16+9 kártyalap, villámgyors játék, egyszerű	gyorsasági	8-99	10-30	2-10	reakció idő fejl. figyelem gyorsaság forma és szín egyeztetés rugalmas gondolkodás	25 kártya 4 dobókocka 30 jelző 1 játékszabály

	<p>szabályok, nevetés és fergeteges hangulat kicsiknek és nagyoknak! Praktikus, kis helyet foglaló fémdobozának köszönhetően utazójátéknak is remek választás, de egy osztálytárs, barát születésnapján is garantáltan hatalmas sikert arat!</p> <p>Amőbavadászatra fel!</p>						
CSALÓMOLYOK	<p>Tilos csálni? Ebben a játékban biztosan nem! Tény viszont, ahhoz hogy nyerj, most csálnod kell!</p> <p>A cél, hogy a kézhez kapott lapjaidtól minél hamarabb megszabadulj. Kétféleképpen játszhatsz: Vagy a becsületes utat választod (sorrendben rakod a lapokat, a különleges kártyáknak megfelelően cseleksz, mindent szabályt szépen betartasz) és a nyerési esélyeidet csökkented VAGY csalárdul eltünteted a kezében lévő lapokat. Egy körön belül csak egy lapot lehet eltüntetni. Bármilyen módon teheted ezt, csak arra kell figyelned, hogy a többiek ezt ne vegyék észre.</p>		7-99	20	3-5 (5 játékosal a legjobb)	kommunikáció ?	<ul style="list-style-type: none"> ☒ 20 akciókártya ☒ 43 számkártya ☒ 8 molykártya ☒ 1 órbogár ☒ 1 szabályfüzet
COLORETTO	<p>Változtasd a színed, figyeld az ellenfeleid színeit, és légy te a legprofibb színváltó! Ebben a játékban a játékosok célja, hogy minél több kártyát gyűjtsenek össze a választott színeikből.</p> <p>A játék körökre osztott, 4 játékos esetén például minden körben négy sorba kerülhetnek a színek. Amikor egy játékosra kerül a sor, választhat: vagy felhúz és letesz egy kártyát, ezzel befolyásolja a sorok tartalmát, vagy felhúzza az egyik sort, de ekkor a kör számára befejeződik. A sorok</p>		9-99	30	3-5		játékszabály 88 kártyalap

	<p>segítségével minél több azonos színű kártyát kell megszerezned, miközben arra is figyelsz, hogy ellenfeleidet akadályozd ebben. Amikor az utolsó sort is felhúzta valaki, újra mindenki játékba kerül. Minél több azonos színt szerzel, annál több pontot kapsz. A játék megegyezés szerint több menetből áll, akinek a végén a legtöbb pontja van, az nyer.</p>						
ARANYÁSÓK	<p>A törpék regéjének két sajátossága: egyrészt, Duracell-nyuszt megszügyenítő kitartással elkezdenek túrni, mihelyt egy kapa kerül a kezükbe; másrészt a beteges féltékenység a hasonszőrűek érc- és nemesfém leletei iránt. Ezek valamelyikét gyakorolják szorgalmasan az ellenálló kőzetbe vájt tárnák egyikében, mialatt egyik vagy másik szabotőr a háttérben/ valahol hátul máris a tárnadúcolást fűrészezi.</p> <p>Az Aranyásók szórakoztató parti játék, ahol nem tudni kik a kincskereső törpék, és kik azok, akik szabotálják a hön vágyott arany megszerzését! A szerepkártyákat a játék elején sorsoljuk ki egymás között, és csak sejteni lehet, ki kivel van. Amikor aztán elindul a földalatti járatok ásása a kincshez, beindulhat a rosszalkodás. Valaki eltör egy csákányt, lefogva ezzel a tulajdonosát, míg mások folyosót ásnak. Valaki kijátszik egy térkép kártyát, hogy meglesse, melyik lelőhelyen lehet a valódi arany, valaki járatot omlaszt, míg valaki megjavítja az imént eltört csákányt. De vajon jól sejtí, hogy akin segített, az vele van, vagy az ellenfelén segített? Ez legtöbbször csak akkor derül</p>	logikai	8-99	30	3-10	logika téri-síki tájékozódás	<p>A party társasjáték tartalma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 44 útkártya - 27 akciókártya - 28 aranykártya - 7 aranyásó kártya - 4 szabotőr kártya - 1 játékszabály

	ki, amikor a törpék megtalálják az aranyat. És ha az mégsem sikerülne, akkor is győzhetsz, feltéve, ha a szabotőrök csapatában voltál.						
7 CSODA	A 2011-ben az Év Gémer Játéka díjat elnyerő 7 Csoda nem hiába lett hamar a társasjátékozók kedvence, hiszen ritka, amikor egy civilizációépítő játékot ennyire könnyű megtanulni, ilyen hamar lemegy belőle egy parti, miközben minden mélységet és stratégiai lehetőséget megőriz, amit a műfaj megkövetel. A játékosok egy-egy jól ismert ókori civilizáció vezetését veszik kezükbe, kártyáikon hadseregek, a kereskedelem, a tudomány és a kultúra vívmányai. Választásaikkal azonban nem csak saját előnyszerzésüket kell szem előtt tartaniuk, hiszen a megmaradt kártyáikat minden körben át kell adniuk a szomszédos játékosnak. Minden hatalmi ágban másféleképpen gyűjthetünk győzelmi pontokat, és mindegyik segítségével megnyerhetjük a játékot, így igazán csak a saját stratégiai képességünkön múlik, hogy az adott helyzetben helyt tudunk-e állni feltörekvő ellenfeleinkkel szemben. Antoine Bauza játéka gyors, színes, és a számtalan kártyakombinációjának köszönhetően megunhatatlan stratégiai társasjáték.	stratégiai	10-99	30-40	2-7		A játék tartalma: - 7 db tábla - 7 db kártya - 49 db 1. kör kártya - 49 db 2. kör kártya - 50 db 3. kör kártya - 49 db konfliktusjelző - 24 3as értékű érme - 46 db 1-es értékű érme - pontozófüzet - szabálykönyv - 2 db kártya a kétszemélyes játékhoz
Activity-countdown							
ACTIVITY-MINDEN LEHETSÉGES							
ACTIVITY CHAMPION							
ACTIVITY FAMILY CLASSIC							
ACTIVITY ORIGINAL 2013							

SHUFFLE-DISNEY CARS AUTÓVERSENYZŐS	Versenynap! Bújj Villám McQueen, Francesco, JeffGorvett vagy Lewis Hamilton bőrébe és hajrá! Vezesd győzelemre csapatodat! Hozz megfelelő döntéseket, haladj át elsőként a célvonalon! Az ingyenes Shuffle applikációval még több móka és egy interaktív versenypálya vár Rád!	kártya	6+	15-20	2-4	figyelem logika	
SHUFFLE-GUESS WHO KI KICSODA?	Találd ki, melyik karakter van a többi játékos lapján. Nő? Szemüveges? Barna hajú? Az ingyenes Shuffle applikáció bővíti a lehetőségeidet: családtagjaid és barátaid fényképét is kártyává alakíthatod.	kártya	4-99	15-20	2-4	figyelem szókincs	
SHUFFLE- MONOPOLY DEAL- KEVERJ, RABOLJ,NEVESS	Vár a Monopoly minden izgalma - mindössze 20 percben! Három ingatlant kell megszerezned – és nyersz! Az ingyenes Shuffle applikáció és a trükkös szerencsekártyák még több meglepetéssel szolgálnak.	kártya	4-99	15-20	2-4	figyelem	
SHUFFLE- MY LITTLE PONY KINCSKERESŐ KALANDOK	Párosítsátok össze a pónik drágakő lapjait. Aki a legtöbb drágakövet találja a pónija színéhez, az lesz a győztes! Az ingyenes Shuffle applikáció segítségével még vidámabb a játék.	kártya	4-99	15-20	2-4	figyelem vizuális differenciálás szín találás	
SHUFFLE STAR WARS REBELS AKCIÓKÁRTYA	Válaszd ki a legjobb képességekkel rendelkező harcosaidat a Lázadók és az Első Rend csatájához! Az ingyenes Shuffle applikációval új kihívások várnak rád !	kártya	4-99	15-20	2-4	figyelem	
SHUFFLE TRANSFORMERS HaRCA BOLYGÓÉRT ÉS A DICSŐSÉGÉRT	Válaszd ki a legjobb képességekkel rendelkező robotharcosokat az autobotok és az álcák csatájához! Az ingyenes Shuffle applikációval új kihívások várnak rád !	kártya	4-99	15-20	2-4	figyelem	
SPOOKY WOOKY	A SpookyWooky egy vidám megfigyelőkészség-fejlesztőjáték, amiben a gyors reakció legalább olyan	memória gyorsaság	5+		2-6	memória reakcióidő vizuális differenciálás	

	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.					megfigyelőkészség	
VIGYÁZ(Z)HAT- 6NIMMT							
YACKETY SMACK	Mondd rá, nézd meg, üsd le! Eszeveszett családi játék, melyet hangoddal saját karakteredre formálhatsz. A játékosok versenyeznek a korongokért. Meghallják őrjítő hangjukat, lecsapnak a helyes képre, ráütnek a Bla-blára. A szabályok igen egyszerűek! Készítsd elő gyorsaságodat, kreativitásodat és indulhat is a nevetés!	gyorsasági	6-99	5-10	2-6	reakcióidő auditív differenciálás megfigyelőkészség szem-kéz koordináció	
AZ ELVARÁZSOLT LABIRINTUS	Nagy az izgalom a kis boszorkánytanoncok közt! Útra keltek, hogy megkeressék az elvarázsolt labirintus rejtett kincseit és varázstárgyait, de jaj! Hogy fogják megtalálni őket, mikor errefelé még a falak is láthatatlanok? Neked sikerül megjegyezni, merre szabad az út? A 2009-es Év Játéka díj nyertese az Elvarázsolt Labirintus egy zseniálisan egyszerű, mégis egyedülálló játék, mely a dobókockás társasjátékok és a memóriajátékok hagyományait ötvözi. A kétrétegű játéktábla alsó felén szabadon építhetünk labirintust falapocskákból, amit a tábla a játék ideje alatt végig eltakar. A játékosok bábuinak alsó részéhez pedig egy mágneses golyó illeszkedik, mely követi a bábu mozgását, míg az egyik "láthatatlan"	memória	6-99	20-30	2-4	memória figyelem	

	<p>falba nem ütközik. A kincsek összegyűjtése tehát nem lesz egyszerű feladat! Lépkedj ügyesen, jegyezd meg, merre vannak, és kerülgesd ki a láthatatlan falakat, hogy végül te gyűjthesd össze elsőnek az öt kincset! Az Elvarázsolt Labirintus ideális választás a család minden tagja számára!</p>						
DOBBLE	<p>Lakat! Alma! Hóember! És kutya, és szív, meg hold és hópehely, hogy a kérdőjelről vagy a lóheréről ne is beszéljünk... Lehetetlenség fejben tartani őket! De nem is kell - a Dobble egy pofonegyszerű, ám annál élvezetesebb kártyajáték jellegzetes, kerek lapokkal, ahol nincs más dolgod, mint az éppen felcsapott kártyák nyolc-nyolc ábrája közül megtalálni az egyetlen párt! Nincs két egyforma lap, nincs két egyforma parti, van viszont végtelen kombináció, így a lapok megtanulhatatlanok, ráadásul az egyszerű és kifejező, piktogramszerű képeknek köszönhetően már az ovisok is remekül elboldogulnak vele! Kalandra fel hát, légy te a leggyorsabb, és gyűjtsd össze te a legtöbb kártyát! Vagy éppen szabadulj meg elsőként a tieidtől, attól függ, éppen hogy játszotok...</p> <p>A Dobble az egyik legnépszerűbb partijáték a gyerekek és felnőttek körében egyaránt. Egyszerű, de változatos szabályai ötféle játékmódot is kínálnak, kis méretének és strapabíró fémdobozának köszönhetően pedig ideális utazójáték lehet nem csak a strandra készülőknek, de repülőn, vagy akár a kocsiban utazóknak is. Mi kellhet még ennél több?</p>	gyorsasági észlelési	6-99	5-40	2-8	figyelem gyorsaságvizuális észlelés szókincs	55 egyedi formájú kártyalap (fejenként 8 ábrával), 1 szabálykönyv

ÉSZVESZTŐ ÚTVESZTŐ	<p>Logika és ügyesség, tervezés és kivitelezés, gyorsaság és türelem a labirintusban!</p> <p>Az Észvesztő útvesztő nem más, mint egy három dimenziós labirintus játék, ahol minden alkalommal a játékosok építik fel a pályát, amit aztán kicserélnek egymás közt, így az ellenfélnek kell végigvezetnie rajtuk a golyót. Nincs tehát két egyforma játék, nincsenek bevált sémák és begyakorolható mozdulatok, minden parti egyedi és megismételhetetlen!</p>	ügyességi	6-99		2-2 (4)	<p>téri tájékozódás</p> <p>kreativitás</p> <p>térlátás</p> <p>finommotorika</p> <p>koncentráció</p> <p>türelem</p> <p>logika</p>	<p>2 útvesztő tábla,</p> <p>2 elosztó,</p> <p>152 mágneses útvesztő fal (76 csapatonként),</p> <p>2 fagolyó,</p> <p>2 zöld mágneses kezdőpont,</p> <p>2 piros végpont,</p> <p>1 homokóra</p>
FEDŐNEVEK	<p>Fergeteges asszociációs szójáték - vagy valami olyasmi... itt semmi sem az, aminek látszik!</p> <p>A játékosok csapatokat alkotnak, és igyekeznek az összes ellenséges ügynök fedőnevét felfedni. Hogy hogyan? Egyikük a feladatkártya jelöléseinek megfelelően megpróbál a kirakott szavakból minél többet összekapcsolni egyetlen fogalommal, amit a társainak vissza kell fejteniük, hogy vajon mely szavakra utalhatott velük? A tévedés azonban végzetes lehet, és akár az ellenfél csapatának jelenthet pontot! Asszociáció, következtetés, de legfőképpen a másik fejével való gondolkodás - ezt nyújtja a Fedőnevek, az új generációs parti játék!</p>	kommunikációs	14-99	20-40	2-8	<p>asszociáció</p> <p>kommunikáció</p> <p>következtetés</p> <p>analízis-szintézis</p>	<p>265 kártya,</p> <p>egy homokóra,</p> <p>egy játékszabály</p>
match&turn							
EGYENSÚLYOZÓ KALÓZHAIÓ JÁTÉK							
MEMÓRIADÓ	A MemóRiadó laza party játék, melyben a játékosok felváltva próbálnak egyre	memória játék	8-99	10	2-6	<p>memória</p> <p>figyelem</p>	<p>- 54 számkártya</p> <p>- 50 eltéréskártya</p>

	<p>hosszabb számsorozatokra visszaemlékezni. Eddig könnyűnek hangzik, de a memória és bolondos kérdések játékban zavaró tényezőként szerepet kapnak az elterelés kártyák. A számok felsorolása előtt válaszolnod kell egy bohókás, elgondolkodtató kérdésre. Mivel világunk egyre inkább tele van figyelemelterelésekkel, nehéz lehet az apró, emlékezetünket megszakító tényezőket dolgokat kizárni. Ahogy a testnek, az elmének is szüksége van edzésre. Egy-egy Memóriadó játszma közben észrevehetjük, hogy egyre hosszabb számsorokat tudunk megjegyezni.</p>					<p>kommunikáció szám emlékezet logikai gondolkodás</p>	<p>- játékszabály</p>
PATHWORDS	<p>A Pathwords egyszerre logikai és szójáték, mely rafináltan ötvözi a klasszikus Tetris és a szókereső rejtvények világát. A játék során kapunk egy betűhalmazt, majd erre kell az átlátszó, színes elemeket úgy ráhelyeznünk, hogy egy értelmes angol szót adjon ki mindegyik. A rejtvény izgalmát az adja, hogy a klasszikus szókereső játékokkal ellentétben itt nem csak egyenes vonalban kell keresnünk, hanem az alakzatok formáját szem előtt tartva, akár el is kanyarodhatnak a szavak útközben. A feladatok egyre nehezednek, egyre nagyobb betűhalmazt találunk a feladatkártyán, és egyre több szót is kell kiszúrunk a káoszban, így egyszerre lesz jó szórakozás az angolul tanuló gyermekek, és a logikai és szójátékokat kedvelő felnőttek számára.</p>	<p>angol nyelvi szójáték logikai játék</p>	<p>12-99</p>	<p>15</p>	<p>1-1</p>	<p>figyelem angol nyelvi készségek szótalálás - szókincset - kreativitást - logikai gondolkodást - kombinációs készséget</p>	
PATCHWORDS JUNIOR	<p>Manapság jóformán az élet minden területén szükség van nyelvtudásra. De hogyan a legkönnyebb elsajátítani egy idegen nyelvet, például az angolt -</p>	<p>angol nyelvi szójáték</p>	<p>6-12</p>	<p>10-30</p>	<p>1-1</p>	<p>figyelem angol nyelvi készségek</p>	

	<p>pláne, ha kisebb gyermekekről is szó van? Tanítsuk játszva! A Pathwords Junior ebben segít neked!</p> <p>A már megszokott módon most is negyven, fokozatosan nehezedő feladvány kártya vár rád, keresztrejtvényszerű betűhalmazok formájában. A te dolgod, hogy a felsorolt szavakat kikeresve letakargasd őket a tetrishez hasonló formájú, áttetsző műanyaglapkával. Ezzel nem csak koncentrációd fejlesztheted, de a nyelv írásmódját is megszokod, miközben az ismeretlen szavakat is megtanulod. A legkisebbek még a betűket és a kiejtést is gyakorolhatják, ha felolvassák a már megtalált szavakat.</p>						
PINATA PARTY	<p>Már potyognak is a cukorkák a pinatából. Siessen mindenki, hogy ne maradjon le a sok finomságról! A játékosok célja, hogy minél több és értékesebb finomságot szedjenek össze a fűből. Ehhez úgy kell léptetni egy cukorkát, hogy a mozgás végén azonos ízűek kerüljenek egymás mellé, és így azokat felszedhetik maguknak. A legszemfülesebb játékos nyer.</p>	logikai	8-99	30-40	2-4	téri –síki tájékozódás szín egyeztetés	
SÁRKÁNYTOJÁS	<p>Mi az ami szebb az aranynál, értékesebb a gyémántnál és a kincsvadászok legfőbb célja? A Sárkánytojás. A játékosok éles logikával és ügyesen taktikázva tudnak túljárni egymás eszén, hogy minél több és értékesebb sárkánytojás gyűjtsenek. De csak óvatosan, a havas csúcsok közt nem csak hatalmas gazdagság vár ránk, hanem félelmetes sárkányok is. Egyedül is a megpróbálhatunk szembeszállni a szárnyas fenevadakkal, de előfordul, hogy rivális kalandozók is nehezítik dolgunkat.</p>	logikai, stratégiai	8-99	10	1-12	taktika logikus gondolkodás	

	A Sárkánytojás egy gyors taktikai családi játék, amiben minél értékesebb sárkánytojás lapkákat kell szereznünk, azonban a sárkányok mínusz pontot érnek, és arra is vigyázni kell, hogy a megszerzett tojásunkat egy óvatlan pillanatban nehogy beleejtsük az üregbe. A játékot 2-4 fő játszhatja, illetve bizonyos játékvariációban annyian, ahányan körbeülik az asztalt, és van egyszemélyes feladványfüzete is 35 fejtörővel. A játék a Gém Klub Gondolkodó Játékok sorozatának tagja.						
SWISH							
SWISH JUNIOR							
SZÍNVILÁG	Színekkel teli világunk néhány titkait tárja fel e játék, a színek közti összefüggéseket, az árnyalatok harmóniáit. 8 féle társasjáték változat és 42 fokozatosan nehezedő egyszemélyes feladvány segít felfedezni a szépség és a logika összefüggéseit. A feladat, azonos színű oldalaikkal illeszteni a lapkákat. A cél minél szebb, szimmetrikusabb alakzatokat kialakítani. A doboz 120 színes lapkát tartalmaz, kicsiknek és nagyoknak külön szabály és feladatfüzetet, valamint egy ismeretterjesztő füzetet a színekről. A játék a Gém Klub Gondolkodó Játékok sorozatának tagja.	színfelismerő gondolkodó játék	5-99	10-60	1-6	szín egyeztetés szépérzék kreativitás	
WAZABI	Ebben a nagyon egyszerű szabályú játékban kártyákkal és kockákkal variálunk. A cél az, hogy a kártyák felhasználásával minél hamarabb megszabaduljunk kockáinktól. Ám minél kevesebb kockánk van, annál nehezebb dolgunk lesz! Csapatokat is alkothatunk, ami a játék menetén nem változtat, de	kockajáték	8-99	20	2-6	figyelem ?	

	közös erővel még izgalmasabb az ellenfél megsemmisítése. Vigyázat, a Wazabi függőséget okoz!						
ZINGO	<p>Hogy mit is lehet játszani egy ovisal? Hát Zingót! Ebben megvan minden, amit szeret! Izgalom, sikerélmény, és még a gépet is ő kezelheti! Mert bizony a Zingóban még gép is van, aminek csak le kell nyomni a tetejét, és máris kezdődhet a játék!</p> <p>Minden játékos kap egy táblát, amin kilenc ábra szerepel. Aki elsőnek megtalálja mindhez a párját, az nyert, keresni azonban nem is olyan egyszerű!</p> <p>A piros automata minden nyomásra csak két műanyag lapocskát köp ki magából, így csak az szerezheti meg őket, aki tényleg a legszemfülesebb. Neked vajon sikerül, vagy egy ovis is elver? Ebben a játékban még ez is gond nélkül előfordulhat!</p> <p>A Zingo méltán a legnépszerűbb gyorsasági társasjáték az óvodások körében, amivel a nagyobb tesók, sőt, a szülők is remekül elszórakoznak! A figyelmen és a reakciókészségen kívül a memóriát is fejleszti, ráadásul az ügyesebbek akár még az olvasást is gyakorolhatják a segítségével, hiszen az ábrák alatt azok megnevezése is olvasható!</p>	gyorsasági, reakció társas	4-99	5	2-8	figyelem memória reakcióidő forma egyeztetés	
ZINGO 1-2-3	A Zingo! 1-2-3 egy vidám, interaktív, számpárosító játék, amely a klasszikus Zingo a bingó! társasjáték szabályai alapján biztosít lendületes, izgalmas szórakozást. Aki először talál párt az osztott számlapocskák és a Zingo! 1-2-3 táblán szereplő képek között, már egy lépéssel közelebb is került a győzelemhez. A nyertes az lesz, aki legelsőként fedi be a teljes Zingo! 1-2-3	gyorsasági, reakció társas	4-99	10	2-6	számolási készség szám egyeztetés figyelem memória reakcióidő	

<p>táblát (vagy táblákat) az odaillő számlapocskákkal. A lapocskákra 0-tól 12-ig kerültek fel a számok. A Zingo! 1-2-3 táblák kétoldalasak, így lehetőség van egy könnyebb és nehezebb fokozatú játékokra is. A könnyebb oldalon a képeken tárgyak egy csoportja szerepel, míg a nehezebb oldalon játékosoknak egy egyszerű összeadást is el kell végezniük párosítás előtt.</p>						
--	--	--	--	--	--	--