

OPIS GIER

Baloniki (Chicco)



Razem przeciwko szarej chmurze!

Gra planszowa BALONIKI pomaga dziecku rozwijać swoje umiejętności, a jednocześnie wspiera nawiązywanie więzi społecznych: akceptowanie zasad, uczenie się nowych pojęć, rozwiązywanie problemów, wypróbowywanie swoich umiejętności, uczenie się od innych (zarówno dorosłych, jak i dzieci), a stopniowo także współpracy z nimi. Jest to też okazja do coraz lepszego poznawania swojego dziecka i pogłębiania wzajemnych relacji poprzez wspólną zabawę.

JAK GRAĆ? Pomóżcie balonikom dolecieć do słońca zanim zasłoni je szara chmura. Dacie radę, jeśli będziecie działać wspólnie!

Liczba graczy: 2+

Wiek: 3+

Było sobie życie (Hippocampus)



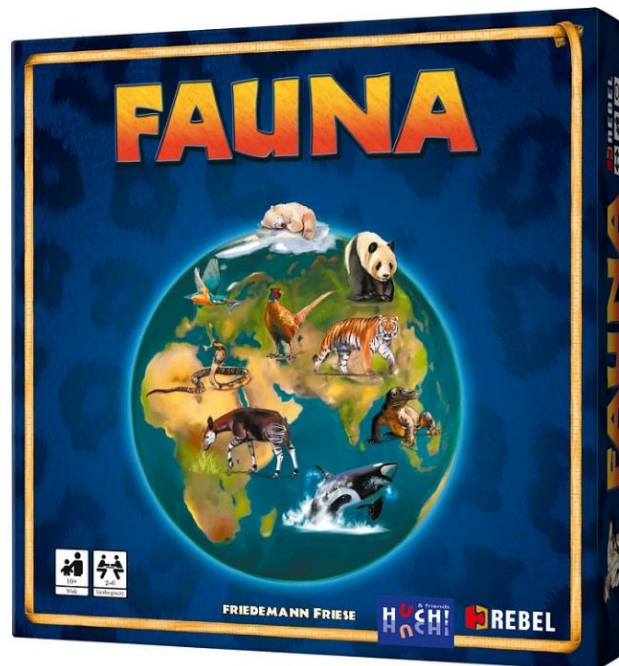
Chociaż ta gra jest prosta, nikt nie ma czasu, by się nudzić podczas rozgrywki. Każde pole na planszy jest aktywne. Każdy ruch to kolejne wyzwanie.

Choć celem gry jest zbieranie żetonów (Globina i Hemo), które zdobywa się relatywnie łatwo, trzeba być niezwykle czujnym, bo to, co łatwo przychodzi, jeszcze łatwiej jest stracić. Trzeba uważać na niebezpieczne ataki wirusa, stawać do pojedynków, decydować, kiedy warto wymieniać żetony Globina na żeton Hemo. I tak na marginesie innych zdarzeń poznajemy funkcje śledziony, wątroby, nerek, odkrywamy, przed czym chroni nas mycie rąk.

Liczba graczy: 2 - 4

Wiek: 7+

Fauna (Rebel)



Fauna to wyjątkowa gra rodzinna - zadaniem graczy jest zgadywanie jaką wagę / długość mają różne egzotyczne zwierzęta oraz jakie obszary zamieszkują. W pudełku znajdują się duże karty z ilustracjami 360 ssaków, ptaków, gadów i płazów, duża kolorowa plansza z mapą świata i znaczniki graczy.

W grze występują dwa rodzaje zwierząt - łatwiejsze i trudniejsze. Jednak nawet te łatwiejsze będą stanowić nie lada wyzwanie - z pewnością nie każdy wie gdzie żyje Salamandra czarna (*Salamandra atra*) czy ile waży Żaba rycząca (*Rana catesbeiana*)!

Nawet jeżeli nie znasz prawidłowych odpowiedzi - możesz obstawiać sąsiadujące tereny, możesz zajmować morza (sąsiadujące z wieloma obszarami), wreszcie - stawiać swoje znaczniki blisko osób, które mogą coś wiedzieć!

Liczba graczy: 2 - 6

Wiek: 10+

Jungle Speed (Rebel)



Gra, w której liczy się zręczność, spostrzegawczość i szybkość! Gry, gdzie każdy stara się jak najszybciej pozbyć swoich kart - aby to zrobić, musi w odpowiednim momencie złapać drewniany, przepięknie zdobiony totem. Jeśli gracz złapie go w złym momencie, albo w ogóle tego nie zrobi - będzie musiał wziąć karty od swoich przeciwników!

Dlaczego ta gra jest taka rewelacyjna?!

Pozwala się zupełnie obcym ludziom przy stole i razem świetnie się bawić! Nie wymaga żmudnego tłumaczenia zasad ani ich zapamiętywania. Jest idealna na imprezę, pod namiot i rodzinne spotkanie, gdzie trudno znaleźć wspólny mianownik dla osób o różnych upodobaniach i w różnym wieku! Pozwala grać nieograniczonej liczbie osób! Nikt nie będzie się nudził!

NIE NUDZI SIĘ. Można grać w to przez trzy dni niemal non-stop i nie mieć dość! **SPRAWDZONE!**

Liczba graczy: 2 - 10

Wiek: 7+

Klask (G3)



Gracze sterują swoimi popychaczami za pomocą trzymaczy i uderzają w pomarańczową kulkę przesuwając ją po całej planszy. Nie ma podziału na tury graczy. Celem w grze jest umieszczenie kulki w bramce przeciwnika.

"KLASK" TO:

RYWALIZACJA - wszyscy będą się świetnie bawić: dzieci z rodzicami, dziewczyna z chłopakiem, paczka kumpli, koleżanki z pracy... Każda partia będzie równie zacięta.

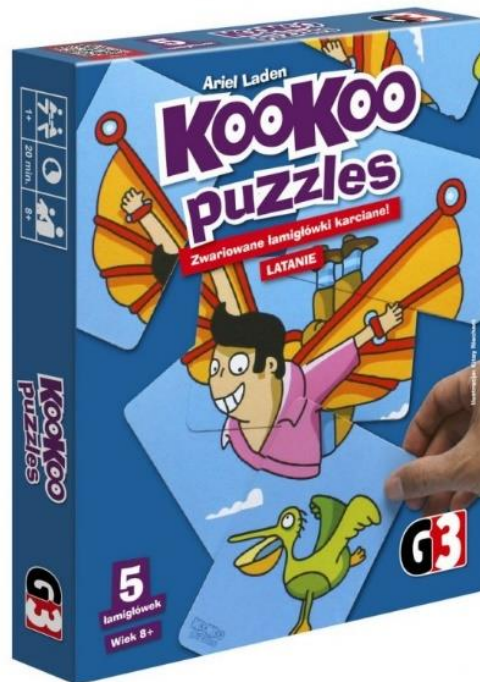
TAKTYKA - strategiczne myślenie, właściwa taktyka i uważne obserwowanie każdego ruchu przeciwnika to podstawa w tej grze.

ZABAWA - mimo całej masy rywalizacji i sporej ilości taktyki. Klask to przede wszystkim świetna zabawa, w której mottem przewodnim jest: **RADOŚĆ GRANIA!**

Liczba graczy: 2

Wiek: 8+

Kookoo Puzzles - Latanie (Rebel)



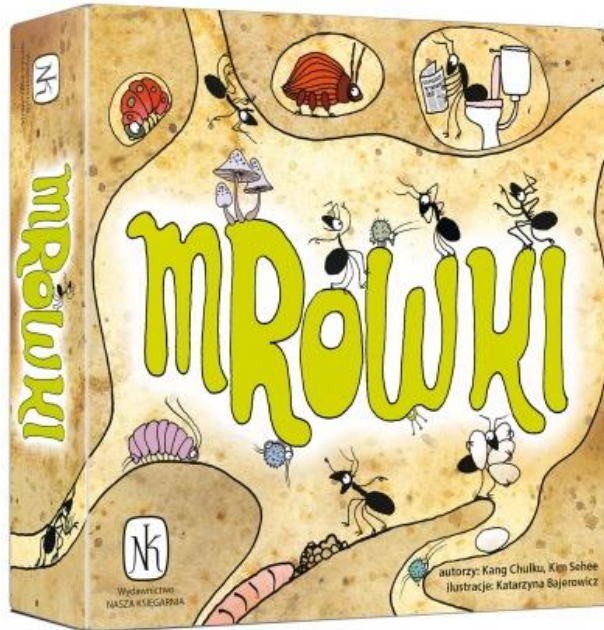
Zapomnij o tradycyjnych puzzlach i podejmij wyzwanie ze zwariowanymi łamigłówkami karcianymi Kookoo Puzzles! Obracaj i nakładaj na siebie karty, aby ułożyć cały obrazek. Precyzja w dokładaniu kart i wyobraźnia, to jedyne czego potrzebujesz by stworzyć wesołe obrazki.

Na czym polega zabawa? Każdy zestaw zawiera 24 karty, z których można rozwiązać 4 różne sześćo-kartowe łamigłówki. Najtrudniejszym wyzwaniem będzie ułożenie z rewersów kart piątej – 24-elementowej łamigłówki! W Kookoo Puzzles nie ma dwóch takich samych kart, co uczy nieszablonowego myślenia, rozwija spostrzegawczość i koordynację oko-ręka.

Liczba graczy: 1

Wiek: 8+

Mrówki (Nasza księgarnia)



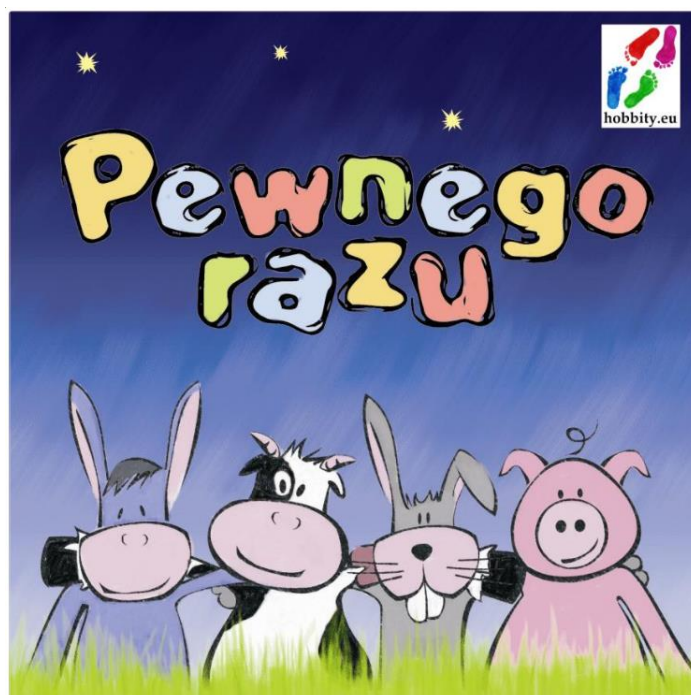
Gra na spostrzegawczość i refleks!

Twoim zadaniem jest odnajdywanie małych mrówek w wielkim mrowisku. Nie będzie to jednak takie łatwe, ponieważ mrówki są w różnych kolorach i mają różne numery – będziesz musiał jak najszybciej odnaleźć tę właściwą! Wygra gracz, który odnajdzie najwięcej mrówek.

Liczba graczy: 2-6

Wiek: 7+

Pewnego razu (Hobbity.eu)



Twoje dziecko nie chce spać? Zagrajcie w grę Pewnego Razu. Jak to? Granie przed zasypianiem? Jak najbardziej, bo to jest gra w opowiadanie bajek.

Znajdźcie piżamę, umyćcie zęby, przytulcie misia! Jesteście gotowi? Zaczynamy wspólną podróż do krainy zamków, wróżek, robotów i rakiet...

Pewnego razu to zabawa w wymyślanie wspólnych bajek za pomocą obrazków. Rozwija wyobraźnię i kreatywność, inspirując do układania opowieści - nie tylko tych na dobranoc. Za każdym razem będą one inne, niepowtarzalne, gdyż będą się składać z mniejszej lub większej liczby obrazków.

W tej grze wygrywają wszyscy, a nagrodą jest wspólnie wymyślona opowieść oraz chwile, które spędzicie razem. Gra Pewnego razu to zaproszenie do wspólnego odkrywania krainy wyobraźni, z której już niedaleko do krainy snów...

Liczba graczy: 2+

Wiek: 3+

Pędzące żółwie (Egmont)



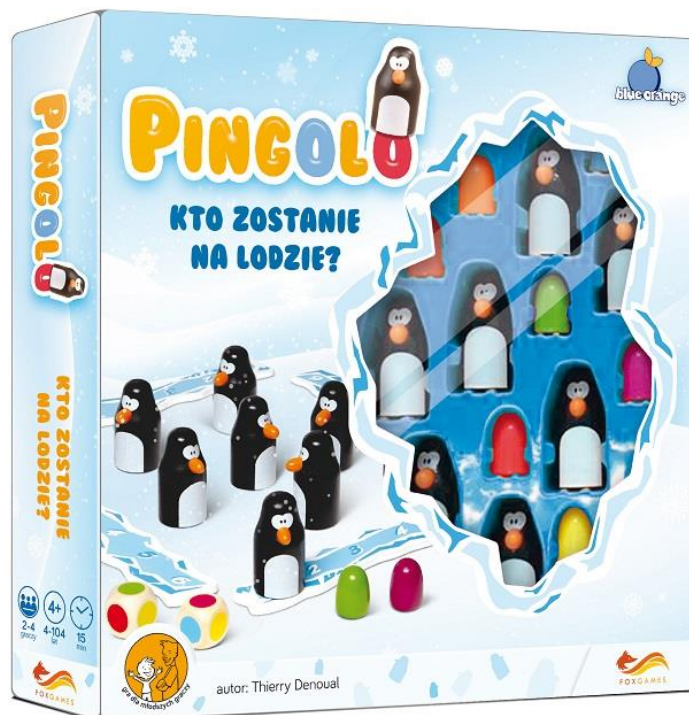
Żółwie zwykle się nigdzie nie spieszą, ale kiedy w polu widzenia pojawia się apetyczna sałatka z liści po drugiej stronie łąki, zaczynają wyciągać swoje krótkie nóżki! Jednakże żółwicy nie są długodystansowcami, więc od czasu do czasu muszą odpocząć, najchętniej na grzbiecie innego żółwia, który może je przy okazji podwieźć...

Doskonała gra planszowa dostarczająca wiele zabawy małym jak i dużym. Sympatyczne, dziecięce grafiki oraz karty oparte na symbolach pozwolą usiąść przy grze nawet bardzo małym planszówkowiczom. A "pędzące" żółwie, zwłaszcza te jedne na drugich, rozbawi nie jednego dorosłego. Pokochasz tę grę!

Liczba graczy: 2-5

Wiek: 5+

Pingolo (Foxgames)



WITAMY NA BIEGUNIE POŁUDNIOWYM!

Nasze pingwinki są zawsze gotowe do zabawy.

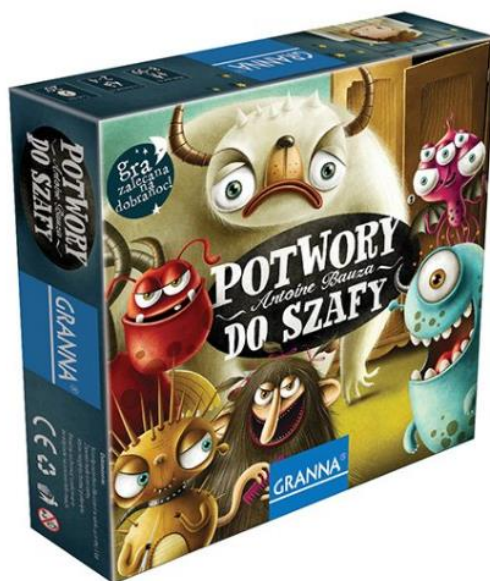
Rzucaj kolorowymi kostkami i znajdź ukryte pingwinie jaja. Aby wygrać, zgromadź jako pierwszy na swojej górze lodowej 6 pingwinków.

W tej wesołej rywalizacji przydadzą się dobra pamięć i odrobina szczęścia.

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 4+

Potwory do szafy (Granna)



Kooperacyjna gra dla najmłodszych pogromców potworów.

Wieczorem świat wygląda inaczej. Tajemnicze cienie pojawiają się na ścianach... Straszdyła i stwory czają się pod łóżkiem...

Nie możesz zasnąć? Boisz się potworów!

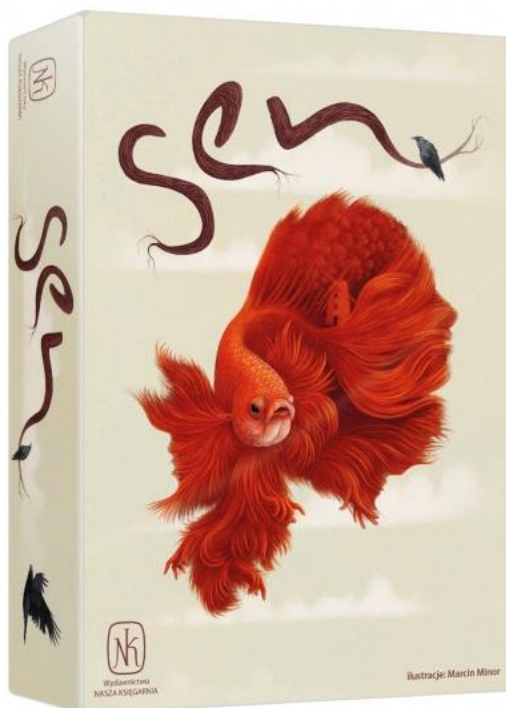
Zagraj i przegoń je do szafy! Gra zalecana na dobranoc!

Zobaczcie, jaką macie znakomitą pamięć! Wybierzcie wariant gry. Lubicie współpracować czy rywalizować? Zaproście do zabawy wszystkich domowników!

Liczba graczy: 1-6

Wiek: 3+

Sen (Nasza księgarnia)



Stwórz własny sen!

Gracze wybierają się w podróż do świata ze snów. Czekają na nich niezwykle krainy: niektóre jak z bajki, inne z kolei mroczne i pełne kruków. Podglądaj i przejmuj sny rywali. Celem gry jest stworzenie snu z jak najmniejszą liczbą kruków.

Liczba graczy: 2-5

Wiek: 8+

Skubane Kurczaki (Simba)

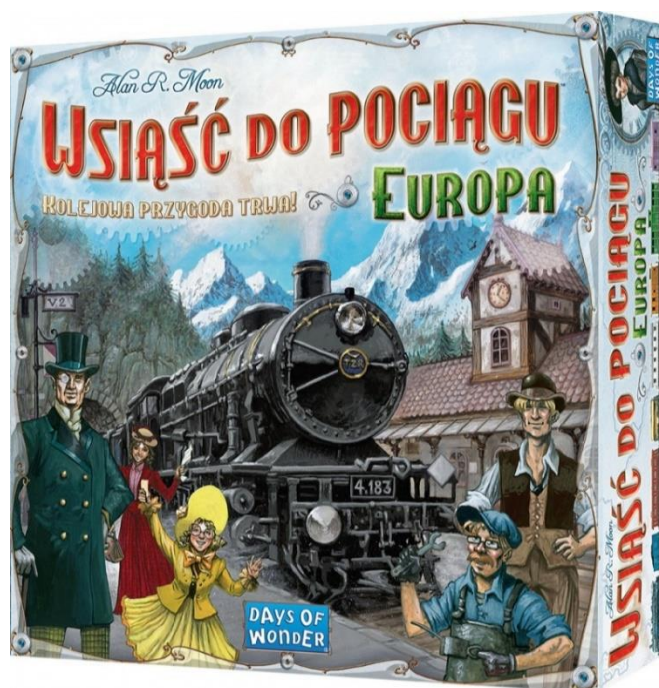


Każda z kur jest przystrojona w drewniany ogon i chętna do oskubania pozostałych kur z ich pięknych piór. Gra rozpoczyna się od umieszczenia kury na planszy w odpowiednim miejscu. Ważnym jest, aby wyprzedzić wszystkie pozostałe kury i oskubać je z piór, by ozdobić własny ogon.

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 4+

Wsiąść do Pociągu: Europa (Rebel)



Od urwistych wzgórz Edynburga po słoneczne nabrzeża Sztambułu, z dusznych alej Pampeluny do wietrznego Berlina - Wsiąść do pociągu: Europa zabierze cię w wielką podróż przez wielkie miasta Starego Kontynentu u progu zeszłego stulecia.

Czy odważysz się przebyć mroczne tunele Szwajcarii? Wsiądziesz na pokład promu przemierzającego Morze Czarne? Wzniesiesz dumne dworce w stolicach imperiów? Następne posunięcie może uczynić cię największym magnatem kolejowym Europy! Pakuj walizki, wołaj bagażowego i wsiąść do pociągu!

Gracze zbierają karty przedstawiające wagony i używają ich by budować dworce, pokonywać tunele, wsiadać na promy i zajmować trasy kolejowe jak Europa długa i szeroka. Gra wymaga strategii i taktycznego myślenia, które pozwoli jak najkorzystniej zrealizować swoje zadania, zablokować przeciwników i przechwycić najlepsze trasy. Jednocześnie ma bardzo proste zasady, które można wyjaśnić w ciągu kilku minut!

Liczba graczy: 2-5

Wiek: 8+

Trax (Grapet)



Trax jest grą strategiczną przeznaczoną dla dwóch osób. Gra składa się z identycznych płytek, na których widnieją czerwone i białe linie, została wynaleziona przez Nowozelandczyka Davida Smitha w 1980 roku i wygrała wiele nagród międzynarodowych.

Celem gry jest utworzenie zamkniętej pętli w swoim kolorze. Cała zabawa tak po prawdzie kręci się wokół jednej, najważniejszej zasady - mówi ona o tym, że gracze naprzemiennie dokładają jedną płytkę w taki sposób, aby stykała się z inną jedną ze ścianek i tworzyła ciągłą linię danego koloru. Dokładać można do układu własnego, ale i przeciwnika (czasem nawet takie zachowanie wydaje się być dużo bardziej wskazanym). Ot i cała filozofia. Jest jeszcze jedna reguła, pozwalająca nam wyłożyć na stół więcej niż jedną płytkę w naszym ruchu, która tak naprawdę 'napędza grę' i uwzględnia w niej mały (a może nawet trochę większy) element taktyczny, dzięki któremu z pozornie zwykłych 'puzzli' Trax zamienia się w prawdziwy pojedynek umysłów. Nie zmienia to jednak faktu, że prostota zasad gry absolutnie nie idzie w parze z prostotą samej rozgrywki.

Liczba graczy: 2

Wiek: 6+

Poszukiwacze Skarbów (Egmont)



W grze POSZUKIWACZE SKARBÓW każdy gracz wysyła swoich nurków do wraków znajdujących się na trzech głębokościach. Im głębiej, tym większa szansa na cenniejszy skarb, równocześnie rośnie jednak szansa spotkania się oko w oko z potworem morskim! Podczas gry każdy gracz może kupować swoim nurkom sprzęt przydatny pod wodą oraz zarabiać pieniądze organizując turystom rejsy po Zatoce Delfinów. Zwycięza gracz, który na koniec gry posiadać będzie największą fortunę.

Liczba graczy: 3-5

Wiek: 10+

Harry Potter Hogwarts (LEGO)



Wspaniała rozgrywka w Zamku Hogwarts!

Ta gra to idealna propozycja dla miłośników klocków Lego. Najpierw musisz sam zbudować grę, aby potem w nią zagrać. Tym razem czeka na Ciebie świat czarów i magii. Zmierz się z przyjaciółmi i rodziną w tym niezwykłym świecie Harrego Pottera. Czy zdołasz szybko znaleźć drogę przez zakamarki szkoły w Hogwarcie?

Odkrywaj tajemnicze klatki schodowe w Szkole Magii i Czarodziejstwa w Hogwarcie oraz magiczne przejścia, które pomogą Ci szybciej wykonać zadanie. Pierwsza osoba, która wróci do pokoju nauczycielskiego ze wszystkimi zebranymi rzeczami, potrzebnymi do wykonania zadania domowego - wygrywa.

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 8+