katalog **gier**

rebel

Przemierzaj galerie sztuki... w grze!

Dixit MNK

Gdzie klasyka spotyka wyobraźnię.

Nowoczesne gry planszowe to coś więcej niż tylko sposób na spędzenie wolnego czasu w rodzinnym gronie i ze znajomymi. Pozwalają dobrze się bawić i stanowią **ciekawe**, intelektualne wyzwanie z nutką rywalizacji. Są też **cennym narzędziem edukacyjnym** wspierającym rozwój umysłów dzieci.

Wydawnictwo Rebel ma w swojej ofercie gry, które sprawdzą się przy każdej okazji i na każdym stole. Wiele z naszych produktów to **tytuły uznane i nagradzane** na całym świecie – nie tylko przez branżę, ale przede wszystkim przez samych graczy. Właśnie z myślą o nich umieściliśmy w naszym portfolio marki takie jak *Dobble*, *Dixit*, *Wsiąść do Pociągu* czy *Domek*. Jesteśmy przekonani, że wśród naszych **różnorodnych gier** znajdą Państwo takie, które wpiszą się w **Państwa ofertę**, a nasze **szkolenia dla pracowników**, wersje demonstracyjne gier i materiały reklamowe wniosą istotną wartość do naszej współpracy.

Zapraszamy do zapoznania się z naszymi grami.

BESTSELLER

Seria Wsiąść do Pociągu....6
Seria Dobble....8
Seria Dixit....10
Seria Splendor....12
Seria Tajniacy....14
Seria Everdell....16
Seria Eksplodujące Kotki....18
Seria Nemesis....20
Kroniki Zamku Avel....22
Seria Cortex....24
Seria Odjechane Jednorożce....26
Seria Azul....28
Seria 7 Cudów Świata....30
Seria Brainbox....32
Seria Terraformacja Marsa....34

KIDS

Seria Story Cubes....40
Sonic i superdrużyny....41
Everdell....41
Kto to zrobił?....42
Śpiące Królewny....42
Śpiące Królewny 2: Na ratunek!....42
Bułka, Kotek, Pizza....43
Ekspresłówka....43
Koncept Kids: Zwierzaki....43
Seria 100 pics....44
Skubane kurczaki....45
Wyścig z misiem....45
Gnaj, robaczku!....45
Seria Brainbox dla najmłodszych....46
Time's Up! Kids....48
Pluszowych snów....48
Żółwik Plusk!....48
Flex, Flex Crystal....49
Tajemnica w 5 minut....49
Ksiega cudów....49

FAMILY

Klask, Klask 4....52
Opowieści z Pryncypii....54
Wybuchowa mieszanka....55
MLEM....56
Small World....57
Small World of Warcraft....57
Księga zaklęć....58
Między półkami....58
Nowe strony....59
Śladami Darwina....59
KLINK....60

FAMILY

Skull....60
Velonimo....60
Setup....61
Patchwork: Polski folklor....61
Challengers....61
Domek....62
Takenoko....63
Jaipur....64
Mordercze krewetki....64
List miłosny....64
Jungle Speed Eco, Collector....65
Gra w kotka i pyszczek....65
Ukryta tożsamość....65
Disney Sorcerer's Arena....66
Pachnący ogród....68
Cytadela....68
Super Mega Fajna Gra....68
Maui....69
Architekci: 7 Cudów Świata....69
Champions....69
Łąka....70
Dobble Access +....72
Gwiezdna flota....72
Tokaido....73
Na skrzydłach....74
Mr. Jack....76
Mysterium....77
Colt Express....78
K2....80
Harry Potter: Hogwarts Battle....82
Harry Potter i magiczny quiz....83
Harry Potter: Czytacz myśli....83
Cat Stax....84
Dog Pile....85
Sea Stax....85
Hay Stax....85
Wilkołaki z Czarnego Lasu....86
To ja go tnę!....87
Seria Dinokalipsa....88
Podaj dalej!....90
Jednym słowem....90
Zaklinacze cieni....90
Kocia klątwa....91
Latające Burrito....91
Sabotażysta....92
6. Bierze....93
Sushi Go!....94
Sushi Go Party!....94
Wiem lepiej....95
Seria Buła, Pizza....96
Uga Buga!....97
Kotobirynt....97
Palce w pralce....97
Ciężarówką przez galaktykę....98
Stranger Things: Attack of the Mind Flayer....99
Abalone Classic....99

EKSPERT

Wiedźmin: Stary Świat....102
Descent....104
Glen More II....104
Tiletum....104
Alchemicy....105
Wiedźmia Skała....105
Res Arcana....105
Frostpunk....106
Revive....108
Turbo....108
Star Wars: The Deckbuilding Game....109
Beyond the Sun....109
Seria Pandemic....110
Marvel D.A.G.G.E.R....112
Star Wars: Zewnętrzne Rubieże....112
Twilight Inscription....112
Władcy Podziemi....113
Pakt z diabłem....113
Ascension....113
Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie....114
Odmęty grozy....116
Carnegie....116
Osaczeni....116
Seria Sherlock Holmes: Detektyw doradczy....117
Great Western Trail....118
Brass....119
Zaginiona wyspa Arnak....120
Agricola (wersja dla graczy)....122
Kronika Big Box....122
Uczta dla Odyna....122
Cywilizacja: Poprzez wieki....123
Tzolkin: Kalendarz Majów....123
Terakotowa armia....123
Seria Star Wars: Shatterpoint....124

18+

Dylematy....128
Dylematy 2....128
Dylematy 3....128
Dylemat wagonika....129
Podaj dalej! Bez cenzury....129
Morda!....130
Morda, szefie!....130
Tajniacy Bez cenzury....130
Zakochanie....131
Top 10: 18+....131
Odjechane Jednorożce Bez cenzury....131

DYSTRYBUCJA

Pokémon TCG....134
Magic the Gathering....136
Genesys RPG....137
Marvel Champions....138
Marvel: Crisis Protocol....139
Akcesoria modelarskie....140
Koszulki Rebel....141
Kości Rebel....142
Gamegenic....143
Ultra-Pro....144
POS....145

BESTSELLER

BESTSELLER

WCIĄGAJĄCA KOLEJOWA PRZYGODA

Wyjątkowe wyzwanie, w którym poprowadzicie własną firmę kolejową w Ameryce Północnej. Składa się z 12 rozgrywek, a wybory, które w nich podejmiecie, będą miały wpływ na kształt kolejnych rund. Realizowanie tras nadal jest głównym celem gry, ale szybko się okaże, że musicie korzystać z okazji i dostosować swoją strategię do nieprzewidzianych wydarzeń. Podczas kampanii otworzycie też kolejne pudełka obszarów, poznacie nowe zasady i odkryjecie sekretne elementy.

2-5	10+	20-90
3 szt.	43×32×11 cm	4,2 kg

BESTSELLER

- Wsiąść do Pociągu: Europa*
- Wsiąść do Pociągu: Europa 15. rocznica
- Wsiąść do Pociągu: USA
- Wsiąść do Pociągu: Dookoła Świata
- Wsiąść do Pociągu: Amsterdam
- Wsiąść do Pociągu: Kraje Północy

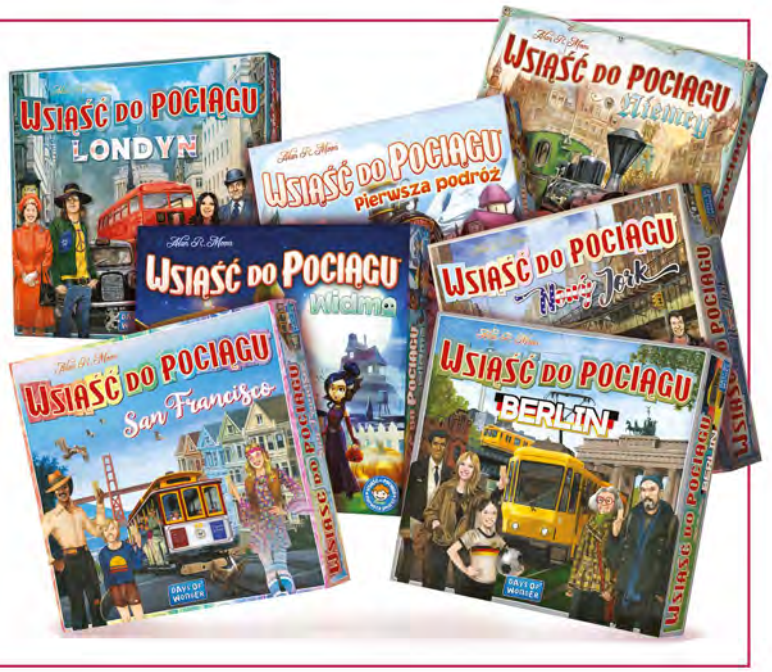
*2-5	*8+	*60-90
*6 szt.	*30×30×7 cm	*1,4 kg

- Kolekcja Map 1 – Azja*
- Kolekcja Map 2 – Indie i Szwajcaria
- Kolekcja Map 3 – Afryka
- Kolekcja Map 4 – Holandia
- Kolekcja Map 5 – Zjednoczone Królestwo
- i jeszcze więcej!

*2-6	*8+	*30-60
*12 szt.	*30×30×4 cm	*1,0 kg

- Wsiąść do Pociągu: San Francisco*
- Wsiąść do Pociągu: Londyn
- Wsiąść do Pociągu: Niemcy
- Wsiąść do Pociągu: Widmo
- Wsiąść do Pociągu: Pierwsza podróż
- i jeszcze więcej!

*2-4	*8+	*30-60
*6 szt.	*23×23×5 cm	*0,7 kg



BESTSELLER

KTO PIERWSZY ZNAJDZIE PARĘ?

Spójrz na pierwszą kartę, którą masz na ręce, oraz na tę, która leży na środku stołu. Znajdź na nich wspólny symbol, nazwij go i szybko pozbądź się swojego kartonika. Teraz następny! Tylko nie zwątp, każda karta łączy się z inną zawsze tylko jednym symbolem! Ta prosta i wciągająca gra nadaje się zarówno do zabawy z dziećmi, jak i na imprezy dorosłych. 55 kolorowych kart zamkniętych jest w solidnej, metalowej puszce, dzięki czemu łatwo zabrać je ze sobą.

2-8	8+	15
6 szt.	13×13×5 cm	0,6 kg

- Dobble*
- Dobble 1 2 3
- Dobble Zwierzaki
- Dobble Kids
- Dobble Collector
- Dobble XXL

*2-8	*6+	*5-10

*6 szt.	*13×13×8 cm	*0,3 kg

- Dobble Pixar*
- Dobble Disney 100 Anniversary
- Dobble Disney Princess
- Dobble Kraina Lodu II
- Dobble Marvel Emoji
- Dobble Star Wars: Mandalorian

*2-5	*4+	*5-10

*6 szt.	*13×13×8 cm	*0,3 kg

- Dobble Harry Potter*
- Dobble Minionki
- Dobble Psi Patrol
- Dobble Kicia Kocia
- Dobble Asterix
- Dobble Friends

*2-8	*6+	*5-10

*6 szt.	*13×13×8 cm	*0,3 kg

BESTSELLER

WEJDŹ DO KRAINY WYOBRAŹNI

Wesoła gra skojarzeń, która pobudza naszą kreatywność i zapewnia świetną zabawę w gronie rodziny lub przyjaciół. W każdej rundzie któreś z Was zostaje narratorem. Spośród posiadanych na ręce kart wybiera jedną, a następnie wymyśla i głośno podaje do niej skojarzenie. Pozostali uczestnicy wybierają spośród kart ze swojej ręki takie, które ich zdaniem pasują do hasła. Waszym zadaniem jest odgadnięcie, który obrazek był tym pierwszym.

3-6	8+	30
6 szt.	27×27×6 cm	0,7 kg

- Dixit*
- Dixit Odyseja
- Stella (Dixit universe)

*3-8	*8+	*30

*6 szt.	*28×28×6 cm	*0,8 kg

- Dixit 2: Przygody*
- Dixit 3: Podróże
- Dixit 4: Początki
- Dixit 5: Marzenia
- Dixit 6: Wspomnienia
- i jeszcze więcej!

*3-6	*8+	*30

*6 szt.	*12×28×4,5 cm	*0,4 kg

- Dixit: Puzzle – Richness (500 el.)*
- Dixit: Puzzle – Chameleon Night (1000 el.)
- Dixit: Puzzle – Deliveries (1000 el.)
- Dixit: Puzzle – Point of View (1000 el.)
- Dixit: Puzzle – Queen of Owls (1000 el.)
- i jeszcze więcej!

-	*6+	-

*3 szt.	*22×29×5 cm	*0,5 kg

BESTSELLER

POJEDYNEK RENESANSOWYCH KUPCÓW

Ekonomiczna gra oparta na rozwijaniu silników produkcyjnych, w której wcielamy się w kupców działających na rynku kamieni szlachetnych. Na samym początku gry dobieramy kolorowe kryształy, by następnie wykorzystać je do zakupu kart. Te z kolei, raz pozyskane, na stałe produkują dla nas klejnoty w swoim kolorze. Wraz z każdą kolejną kartą poszerzają się więc nasze możliwości zakupowe, stopniowo pozwalając na zdobywanie cennych punktów.

2-4	10+	30
6 szt.	22×28×7 cm	1 kg

RYWALIZACJA JUBILERÓW

Nowa odsłona popularnej gry ekonomicznej, w pełni dostosowana do potrzeb planszówkowych par i duetów. Zawiera zmodyfikowany system dobierania znaczników klejnotów oraz zupełnie nowe karty z dodatkowymi umiejętnościami i premiami. Dzięki nim dwuosobowe rozgrywki będą jeszcze bardziej wymagające i ekscytujące!

2	10+	30
6 szt.	18×13×4,5 cm	0,4 kg

ZBIERZ DRUŻYNĘ BOHATERÓW

Alternatywna wersja *Splendoru*, osadzona w znanym z komiksów i filmów uniwersum Marvela. Aby wygrać, będziemy musieli uważnie dobierać znaczniki, dzięki którym zrekrutujemy kolejne postacie do drużyny. Te z kolei pozwolą nam pozyskać kolejnych, jeszcze potężniejszych bohaterów oraz przejąć kontrolę nad obszarami.

2-4	10+	30
6 szt.	22×28×7 cm	1,2 kg

DAWKA ULEPSZEŃ

Pakiet czterech rozszerzeń, które możemy dodać do gry podstawowej pojedynczo lub połączyć razem w jeden, duży dodatek. Obejmuje nowy zestaw kart rozwoju, alternatywne cele, unikalne plansze graczy ze specjalnymi efektami oraz znaczniki, które służą zarówno do spowalniania działań przeciwników, jak i przyspieszania własnych poczynań.

2-4	10+	30
6 szt.	21×27×7 cm	0,7 kg

BESTSELLER

CO ON MIAŁ MA MYŚLI?

Niebanalna skojarzeniowa zabawa, w której dwie drużyny stają do pojedynku. Ich kapitanowie będą musieli dobierać odpowiednie hasła-wskazówki, by naprowadzić swój zespół na konkretne słowa spośród tych, które znajdują się na stole. Zadaniem grupy jest prawidłowe odgadnięcie sposobu myślenia przywódcy i powiązanie otrzymanych wskazówek. Aby wygrać, musicie nie tylko sprawnie wymyślać i odgadywać odpowiednie hasła, ale też zachować pokerową twarz!

2-8	14+	10
6 szt.	17×24×6 cm	0,6 kg

- Tajniacy Obrazki*
- Tajniacy Disney
- Tajniacy Duet
- Tajniacy Bez Cenzury

*2-8	*10+	*15
*6 szt.	*24×17×6 cm	*0,6 kg

ZABAWA W ROZMIARZE XXL

Tajniacy w wersji XXL podbiją każdą imprezę! Powiększone elementy pozwolą grać w jeszcze większym gronie, przy słabszym świetle albo na dużych imprezach.

2-8	14+	15
6 szt.	24×33×8 cm	1,4 kg

- Tajniacy: Nowi agenci*
- Tajniacy: Fantastyczne światy
- Tajniacy: Obcy agenci
- Tajniacy: Sami nieswoi
- Tajniacy Obrazki: Dodatkowe kafle agentów

*2-8	*14+	*10
-	-	-

BESTSELLER

WSZYSTKO W JEDNYM PUDEŁKU

Jedyna w swoim rodzaju wersja gry *Everdell* zamknięta w jednym, wielkim i praktycznym pudełku. Obejmuje wszystkie elementy z gry podstawowej, a także dodatków: *Więcej! Więcej!*, *Legendy*, *Krostawiec*, *Perłowy potok*, *Święto Lata*, *Zimowy szczyt*, *Mgielny las* oraz *Stacja Nowoliść*. Oprócz tego zawiera praktyczny insert, który pozwoli uporządkować elementy, drewnianą wersję Wiecznego Drzewa i ponad 300 naklejek z pięknymi grafikami zwierzaków, które możecie nakleić na swoich robotników.

1-6	13+	90
-	33×49×18 cm	8 kg

W PIĘKNEJ KRAINIE EVERDELL

Dynamiczna gra oparta na mechanice przydzielania pracowników. Uwodzi przepięknym wykonaniem i oferuje wiele dróg do zwycięstwa. Do pojedynczej partii wykorzystujemy tylko niewielką część elementów, a zmienne układy na planszy gwarantują stopniowe odkrywanie różnorodnych strategii.

1-4	13+	40-80
6 szt.	30×30×7 cm	1,8 kg

- Everdell: Święto Lata*
- Everdell: Mgielny las
- Everdell: Perłowy potok
- Everdell: Zimowy szczyt
- Everdell: Stacja Nowoliść

*1-6	*13+	*40-80
*6 szt.	*30×30×4 cm	*1,1 kg

- Everdell: Krostawiec*
- Everdell: Drewniane Wieczne Drzewo
- Everdell: Legendy
- Everdell: Piękniaste pojemniki
- Everdell: Wielkie pudło przechowalności
- i jeszcze więcej!

*1-4	*13+	*40-80
*50 szt.	*9×18×3 cm	*0,4 kg

BESTSELLER

KOTY I WYBUCHY

Niezwykle popularna w kraju i za granicą gra imprezowa pełna negatywnej interakcji! W tej napędzanej kociakami odmianie rosyjskiej ruletki kolejno dobieracie karty, starając się jednocześnie uniknąć spotkania z tytułowym bohaterem, który powoduje automatyczną przegraną! W tym celu będziecie zagrywali rozmaite karty odwlekające nieuniknione, przenoszące zagrożenie na przeciwników lub chroniące Was przez zgubnym wpływem puchatej, tykającej bomby.

2-5	12+	15
6 szt.	16×11×4 cm	0,3 kg

- Eksplodujące Kotki*
- Eksplodujące Kotki: Koci złodziejaszek
- Eksplodujące Kotki: Wersja dla 2 graczy
- Eksplodujące Kotki: Edycja tylko dla dorosłych

*2-5 | *12+ | *15

*6 szt. | *11×16×4 cm | *0,3 kg

- Eksplodujące Kotki: Dobro kontra Zło*
- Eksplodujące Kotki: Przepisy na Kotastrofę
- Eksplodujące Kotki: Imprezka

*2-5 | *12+ | *15

*6 szt. | *16×11×4 cm | *0,3 kg

- Eksplodujące Kotki: Implodujące kotki*
- Eksplodujące Kotki: Szczekające Kotki
- Eksplodujące Kotki: Frywolne Kotki

*2-6 | *12+ | *15

*6 szt. | *11×16×4 cm | *0,3 kg

BESTSELLER

INTRUZI NA POKŁADZIE

Klimatyczna gra przygodowa typu survival horror, której głównymi motywami są blef, zdrada i walka z nieuchwytnym zagrożeniem. Podczas rozgrywki wcielamy się w członków załogi kosmicznego transportowca, który po wykonaniu swojej misji obrał kurs powrotny na Ziemię. I choć wydawać by się mogło, że pracowników wybudzonych z hibernacji będzie łączył wspólny cel, szybko okaże się, że nie wszyscy będą chcieli grać zespołowo, zwłaszcza w obliczu śmiertelnego zagrożenia.

1-5	12+	90-180
3 szt.	30×30×16 cm	4 kg

- Nemesis: Karnomorfy*
- Nemesis: Alien Kings
- Nemesis: Koszmary
- Nemesis: Terrain Pack
- Nemesis: Space Cat

*1-5	*14+	*90-180
*5 szt.	*30×20×8 cm	*1,2 kg

- Nemesis: Lockdown*
- Nemesis: Lockdown – Zawartość dodatkowa
- Nemesis: Lockdown – New Kings
- Nemesis: Lockdown – New Cats

*1-5	*14+	*60-180
*3 szt.	*30×30×15 cm	*3,7 kg

POZNAJ NIEZNANE

Komiksowe rozszerzenia zawierające specjalne kampanie kooperacyjne, na które składają się wyjątkowe misje, wykorzystujące tryb współpracy z podstawowej wersji gry. Całość przedstawiona jest w formie komiksów napisanych przez Krzysztofa Piskorskiego i zilustrowanych przez Alexandra Chelysheva i Piotra Foksowicza.

1-5	12+	90-180
-	18×25×1 cm	0,3 kg

BESTSELLER

PRZYGODA DLA CAŁEJ RODZINY

Oparta na współpracy rodzinna gra przygodowa, w której wcielamy się w bohaterów odpowiedzialnych za uratowanie magicznej krainy. Podczas rozgrywki stworzymy własne postacie o unikalnych imionach i specjalnym ekwipunku, a następnie będziemy eksplorować świat, poruszając się po modułowej planszy. W czasie podróży napotkamy wiele niebezpieczeństw, a każde zwycięstwo przyniesie określoną nagrodę, która pomoże nam w finałowym starciu z Monstrum.

1-4	8+	60-90
6 szt.	27×27×7 cm	2 kg

AVEL ZNÓW POTRZEBUJE POMOCY

Pierwsze duże rozszerzenie do rodzinnej gry o bohaterach. Oprócz alternatywnego potwora wprowadza też 3 inne uniwersalne moduły, które możecie dołączyć do dowolnej rozgrywki, a także kampanię fabularną „Okruchy zła", doskonałą dla małych i dużych fanów fantastycznych światów i gier przygodowych. Kampania składa się z 3 scenariuszy, zmieniających przebieg rozgrywki poprzez dodanie specjalnych celów, które należy zrealizować, aby wygrać.

1-4	8+	60-90

6 szt.	27×27×7 cm	2 kg

- Kroniki zamku Avel: Niezbędnik poszukiwaczy przygód*
- Kroniki zamku Avel: Naklejki na meple
- Kroniki zamku Avel: Skarby bohatera

*1-4	*8+	*60-90

*6 szt.	*20×10×2 cm	*0,3 kg

BESTSELLER

GIMNASTYKA DLA UMYSŁU

Szybka gra rozwijająca rozmaite funkcje mózgu: spostrzegawczość, pamięć, refleks i logiczne myślenie. Gdy na stole ląduje karta z zadaniem, gracz, który pierwszy je rozwiąże, zakrywa kartę ręką i podaje odpowiedź. Łamigłówki mogą być różne: labirynty, puzzle, zapamiętywanki, poszukiwanie par itp. Czasem nawet trafi się karta, która do rozwiązania wymaga zmysłów innych niż wzrok – będziecie wtedy z zamkniętymi oczami analizować jej fakturę lub zapach.

2-6	6+	15
6 szt.	14×14×5 cm	0,4 kg

- Cortex*
- Cortex 2
- Cortex 3
- Cortex Super Cortex

*2-6	*8+	*15
*6 szt.	*14×14×5 cm	*0,4 kg

DLA MŁODSZYCH GRACZY

W *Cortex dla Dzieci* od 2 do 6 graczy będzie rywalizować ze sobą, zgadując odpowiedzi na 8 rodzajów wyzwań, które rozwijają różne funkcje ludzkiego mózgu. Za prawidłowe odpowiedzi otrzymają części układanki, a pierwsza osoba, która zdobędzie wszystkie 4 części i ukończy swój obrazek mózgu, zostanie zwycięzcą!

2-6	6+	15
6 szt.	14×14×5 cm	0,4 kg

WYZWANIA MAGII

Nie lada gratka dla małych i dużych czarodziejów. W każdej rundzie na stole pojawia się karta z zadaniem. Osoba, która rozwiąże je jako pierwsza, musi przykryć kartę ręką i głośno podać odpowiedź. Wśród wyzwań znajdziecie wyścig o złoty znicz, pojedynek na zaklęcia czy poszukiwanie tajnych przejść na mapie Huncwotów!

2-6	8+	15
6 szt.	14×14×5 cm	0,4 kg

BESTSELLER

JEDNOROŻCE DLA NAJMŁODSZYCH

Czy śliczne jednorożce mogą być jeszcze bardziej urocze? Tak! Wystarczy sięgnąć po wersję dziecięcą tego tytułu. Nauczymy się w niej prostych zależności między kartami, porzucamy trochę czarów, ale cel pozostanie ten sam – zebranie 7 słodziaśnych jednorożków do stajni. Wygrywa osoba, która zrobi to jako pierwsza, więc nie daj się prześcignąć przeciwnikom!

2-6	6+	15-45
6 szt.	15×10×4 cm	0,4 kg

ARMIA JEDNOROŻCÓW

Szalona gra strategiczna pełna śmiechu i negatywnej interakcji, w której rozwijamy legiony rogatych, kopytnych stworzeń. Każde z nich wywołuje unikalny efekt, a kluczem do zwycięstwa jest ich umiejętne łączenie. Twórz efektywne kombinacje, zbieraj korzyści z własnych zdolności, a przeciwnikom podrzucaj do stajni karty kar, zapominając o wyrzutach sumienia. W końcu utrudnianie życia innym to najskuteczniejsza droga do zwycięstwa!

2-8	14	30-45
6 szt.	15×10×4 cm	0,4 kg

- Odjechane Jednorożce: Smoki*
- Odjechane Jednorożce: Ahoj, przygodo!
- Odjechane Jednorożce: Legendarne jednorożce
- Odjechane Jednorożce: Odjechane święta
- Odjechane Jednorożce: Koszmary
- Odjechane Jednorożce: Tęczowa apokalipsa

*2-8	*14+	*30-45
*6 szt.	*10×15×4 cm	*0,3 kg

BESTSELLER

PODRÓŻNA GRA AZUL

Po wielkim światowym sukcesie gra o układaniu mozaik powraca w zupełnie nowej odsłonie! Ta kompaktowa wersja gry *Azul* jest w pełni dostosowana do tego, by zabrać ją ze sobą w podróż. Wszystkie elementy z klasycznej edycji zostały pomniejszone, dzięki czemu są poręczniejsze. W pudełku znajdziesz praktyczne nakładki na plansze zapobiegające przesuwaniu się kafelków, a także lnianą torbę, w którą zapakujesz wszystkie elementy.

2-4	8+	30-45
12 szt.	16×20×5 cm	0,3 kg

TWOJA NAJPIĘKNIEJSZA MOZAIKA

Wciel się w artystę, układającego przepiękne mozaiki z Azulejos na ścianach pałacu królewskiego w Évorze. *Azul* to abstrakcyjna gra planszowa, w której układamy kolorowe kafle, aby ozdobić swój pałac. Musimy być jednak ostrożni, aby nie zbić cennych płytek i nie stracić ciężko zdobytych punktów. Wygra gracz, którego ozdobiona ściana pałacu przyniesie najwięcej punktów.

2-4	8+	30-45
6 szt.	26×26×7 cm	1,2 kg

- Azul: Kryształowa mozaika*
- Azul: Ogród Królowej
- Azul: Letni pawilon
- Azul: Lśniący Pawilon
- Azul: Witraże Sintry

*2-4	*10+	*30-45
*12 szt.	*26×26×3 cm	*0,7 kg

BESTSELLER

WZNIEŚ SWÓJ WŁASNY CUD

Zostań przywódcą jednego z siedmiu wielkich miast świata antycznego. Zbieraj surowce ze swoich ziem, weź udział w odwiecznym wyścigu cywilizacyjnym, nawiąż kontakty handlowe i stwórz militarną potęgę. *7 Cudów Świata* jest świetnie zbalansowaną grą o rozwoju cywilizacji, łączącą proste zasady i dynamiczną rozgrywkę z planowaniem i strategicznym myśleniem, a specjalny mechanizm doboru kart gwarantuje niepowtarzalne, wciągające rozgrywki pełne wielu istotnych decyzji.

3-7	10+	30
6 szt.	30×30×8 cm	1,5 kg

- 7 Cudów Świata: Armada*
- 7 Cudów Świata: Budowle
- 7 Cudów Świata: Liderzy
- 7 Cudów Świata: Miasta

*3-7 | *10+ | *45

*12 szt. | *15×30×8 cm | *0,9 kg

POJEDYNEK CUDÓW

Samodzielna gra *Pojedynek* wykorzystuje niektóre z głównych założeń *7 Cudów Świata*, ale oferuje również nowe wyzwania, specjalnie dopasowane do gry dwuosobowej. Gracze będą ze sobą rywalizować o karty rozmaitych budowli, próbując blokować ich dostępność przeciwnikowi, a dobierając te, które zapewnią im największe korzyści.

2 | 10+ | 40

6 szt. | 21×21×5 cm | 0,5 kg

BESTSELLER

WSPÓLNA ZABAWA – WSPÓLNA NAUKA

Seria wyjątkowych gier edukacyjnych, które będą wspierały rozwój Twoich dzieci lub podopiecznych na każdym etapie nauki. Wykorzystując dynamiczną i angażującą zabawę, pozwalają poszerzać wiedzę, a także wspierają trening pamięci i spostrzegawczości, czyli umiejętności kluczowych dla rozwoju. Poszczególne tytuły mają szerokie zastosowanie na lekcjach, w edukacji domowej oraz jako uzupełnienie zagadnień poruszanych w szkole.

1+	8+	10
12 szt.	12×12×12 cm	0,5 kg

- BrainBox – Dinozaury*
- BrainBox – Dawno, dawno temu...
- BrainBox – Piłka nożna
- BrainBox – Obrazki
- BrainBox – Polska

*1+	*6+	*10

*12 szt.	*12×12×12 cm	*0,5 kg

- BrainBox – abc*
- BrainBox – Przyroda
- BrainBox – Matematyka
- BrainBox – Matematyka Plus
- BrainBox – Matematyka dla najmłodszych

*1+	*4+	*10

*12 szt.	*12×12×12 cm	*0,5 kg

PAMIĘĆ I MAGIA

BrainBox – Harry Potter to nie lada wyzwanie dla wszystkich fanów młodego czarodzieja. Na 55 kartach znajdziecie kultowe sceny ze wszystkich 8 filmów z serii, a także 440 pytań o ulubionych bohaterów, kluczowe momenty i dialogi. Sprawdźcie swoją wiedzę z różnych obszarów Świata Czarodziejów: od tradycji domów po Ministerstwo Magii!

1+	8+	10

12 szt.	12×12×12 cm	0,5 kg

BESTSELLER

MISJA PRZETRWANIA LUDZKOŚCI

Rozbudowana, wielowymiarowa gra strategiczna o kolonizacji kosmosu. Uczestnicy wcielają się w przedstawicieli największych ziemskich korporacji, które podjęły się wysiłku zmiany Marsa w planetę zdatną do życia. Nie kieruje nimi jednak wyłącznie dobro ludzkości – inwestując w rozmaite projekty, biznesmeni będą starali się jak najlepiej wykorzystać dostępne możliwości, by zmaksymalizować zyski i ogłosić spektakularny sukces.

1-5	12+	90-120
6 szt.	30×30×8 cm	1,7 kg

- Terraformacja Marsa: Hellas i Elysium*
- Terraformacja Marsa: Kolonie
- Terraformacja Marsa: Niepokoje
- Terraformacja Marsa: Preludium
- Terraformacja Marsa: Wenus

*1-5	*12+	*90-120
*12 szt.	*26×22×1 cm	*0,3 kg

WSZYSTKO RAZEM

Big Storage Box to wyjątkowy zestaw akcesoriów zamkniętych w ogromnym, wytrzymałym pudełku, które pomieści elementy gry *Terraformacja Marsa* i wszystkich dodatków. Dodatkowo produkt został wyposażony w wygodny system wyprasek oraz pudełek, które ułatwią przygotowanie stołu do rozgrywki i uporządkują elementy gry.

1-5	12+	90-120
3 szt.	30×30×21 cm	2,3 kg

- Zestaw dodatkowy #1 (1 karta)*
- Zestaw dodatkowy #2 (3 karty)
- Zestaw dodatkowy #3 (3 karty korporacji)
- Zestaw dodatkowy #4 (20 kart)
- Zestaw 5 plansz graczy (z wycięciami)
- i jeszcze więcej!

*1-5	12+	90-120
-	-	-

BESTSELLER

NOWE SPOJRZENIE NA TERRAFORMACJĘ

Całkowicie niezależna gra w uniwersum *Terraformacji Marsa* oparta na budowaniu silnika produkcyjnego za pomocą kart z rozmaitymi symbolami. Oferuje prostszą i szybszą rozgrywkę, zachowując jednocześnie maksymalnie strategiczny charakter zabawy. Uczestnicy reprezentują korporacje i inwestują w projekty mające na celu zmianę Marsa w planetę zdatną do życia. Jednak w tej wersji gry sami decydujemy, które fazy poszczególnych rund będziemy rozpatrywać, a dzięki uproszczonej planszy cały ciężar rozgrywki przeniesiony jest na karty.

1-4	14+	60

4 szt.	30×30×8 cm	1,5 kg

- Ekspedycja Ares – Infrastruktura*
- Ekspedycja Ares – Kryzys
- Ekspedycja Ares – Odkrycia
- Zestaw dodatkowy #1 (17 kart)
- Zestaw dodatkowy #2 (17 kart)
- Zestaw dwóch mat do gry

*1-6	*14+	*60

*6 szt.	*20×25×4 cm	*0,5 kg

TCHNIJ ŻYCIE W PLANETĘ MARS

Zmodyfikowana wersja popularnej gry strategicznej, wprowadzająca całkowicie nowy element: kości reprezentujące zasoby niezbędne do zagrywania kart i wykonywania akcji. W trakcie rozgrywki zwiększamy swoją produkcję kości, podnosimy wskaźniki terraformacji, umieszczamy na planszy obszary miast i zieleni, a także otrzymujemy różne premie. I choć cel gry jest identyczny w każdej odsłonie serii, zupełnie nowy mechanizm pozwala na tworzenie unikalnych strategii.

1-4	14+	45
4 szt.	20×25×9 cm	1,2 kg

KIDS

OPOWIEDZ WŁASNĄ HISTORIĘ

Kilka kości, mnóstwo obrazków, niezliczone historie do opowiedzenia! *Story Cubes* to kreatywna zabawa, która rozwija wyobraźnię i umiejętności opowiadania. Podczas gry tworzymy historię, która na zasadzie luźnych skojarzeń będzie nawiązywała do wylosowanych obrazków. Tu nie ma dobrych i złych odpowiedzi!

1-24	6+	10
6 szt.	9×17×3 cm	0,2 kg

- Story Cubes: Akcje*
- Story Cubes: Bohaterowie
- Story Cubes: Podróże
- Story Cubes: Fantazje
- Story Cubes: Sekrety

*1-24	*6+	*10
*6 szt.	*9×17×3 cm	*0,2 kg

- Story Cubes: Harry Potter*
- Story Cubes: Star Wars
- Story Cubes: Psi Patrol

*1-24	*6+	*10
*6 szt.	*9×17×3 cm	*0,2 kg

WYŚCIGOWA GRA

Wybierz swoich ulubionych bohaterów, ścigaj się z przyjaciółmi, uważaj na pułapki i bądź pierwszy na mecie! *Sonic i superdrużyny* to wyścigowa gra planszowa inspirowana grami wideo z serii *Sonic the Hedgehog*. Podczas zabawy będziemy wykorzystywali karty ruchu, by przemieszczać po specjalnym torze członków naszych drużyn oraz przeciwników. Sprytne użycie dostępnych ruchów pozwoli nam zablokować innych graczy, a nas przybliży do zwycięstwa. Kto pierwszy, ten lepszy!

2-4	7+	20
6 szt.	25×25×6 cm	0,8 kg

OSADA STWORZONA PRZEZ DZIECI

Nowa wersja popularnej gry strategicznej *Everdell*, w pełni dostosowana do potrzeb dzieci! W *Moje małe Everdell* wraz z najmłodszymi mieszkańcami osady weźmiecie udział w zabawie o to, kto stworzy najbardziej spektakularne wymyślone miasto. Zasady zostały uproszczone, jednak wciąż opierają się na przydzielaniu pracowników, zarządzaniu zasobami i rozbudowie obszarów, dzięki czemu gra pobudza mózgi maluchów, poprawiając ich koncentrację oraz umiejętność planowania.

1-4	6+	30
10 szt.	29×29×4 cm	1,2 kg

REAGUJ, WYBIERAJ, ZAPAMIĘTUJ!

Dynamiczna i bardzo prosta gra karciana, w której liczą się szybkie reakcje i dobra pamięć. Cała sprawa dotyczy pewnej niespodzianki, którą jakieś zwierzątko pozostawiło na środku salonu. Poszukiwania sprawcy trwają! Aby wygrać, musimy udowodnić niewinność sześciu zwierzaków, pozbywając się wszystkich swoich kart.

3-6	6+	15
12 szt.	8×12×4 cm	0,2 kg

OBUDŹ SWOJĄ KRÓLEWNĘ

Prosta i angażująca gra karciana, dzięki której uczymy się arytmetyki. Podczas zabawy staramy się zebrać określoną liczbę królewien. Oprócz praktycznych kart, takich jak książęta czy smoki, na naszą rękę trafiają też zwykłe, nieprzydatne cyfry. Aby je odrzucić, będziemy układać proste równania, ćwicząc tym samym liczenie w pamięci.

2-5	8+	10-20
6 szt.	14×21×4 cm	0,3 kg

KSIĄŻĘTA W OPAŁACH

Kontynuacja popularnej gry matematycznej o budzeniu zaklętych królewien. Tym razem mamy przed sobą zupełnie nowe wyzwanie: musimy uratować określoną liczbę książąt! Czeka na nas mnóstwo niebezpieczeństw. Na szczęście mamy też wielu sojuszników, których możemy wezwać, układając proste równania z kart z cyframi.

2-5	8+	20
6 szt.	16×22×5 cm	0,4 kg

DLA NAJMŁODSZYCH

Niezwykle prosta gra karciana, młodsza siostra popularnej gry *Buła, Pizza, Kot, Ser, Koza*. Odwróć kartę, wypowiadając jedno z tytułowych słów. Jeśli obrazek na karcie zgadza się z hasłem, odkryj kolejną. Na stole pojawił się cuks? Zgarnij go, zanim zrobią to przeciwnicy! Zwycięży osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich swoich kart.

2-6	4+	5-10
12 szt.	8×12×4 cm	0,2 kg

ZNAJDŹ ODPOWIEDNIE SŁOWO

Dynamiczna gra karciana, która świetnie nada się zarówno dla dzieci, aby mogły poszerzyć słownictwo i uczyć się języków, jak i na imprezy dorosłych! Podczas zabawy Waszym zadaniem jest jak najszybsze wymyślanie słów, które spełniają dwa kryteria widoczne na odkrytych kartach: pierwszą literę oraz kategorię.

2-8	6+	10
12 szt.	13×13×7 cm	0,2 kg

CO TO ZA ZWIERZĘ?

Alternatywna wersja popularnych, niebanalnych kalamburów, w pełni dostosowana do potrzeb dzieci. Zamiast wychodzić na środek i przekazywać hasła za pomocą gestów, gracze korzystają z planszy z grafikami i specjalnych znaczników, by opisywać wylosowane zwierzaki. Taka zabawa uczy współpracy i nieszablonowego myślenia.

4-12	4+	30
6 szt.	28×28×5 cm	0,9 kg

PUDEŁKA PEŁNE WYZWAŃ

Seria niebanalnych gier quizowych, które pobudzą Wasze umysły do działania i sprawią, że poszerzycie swoją wiedzę! Doskonale sprawdzą się do samodzielnego ćwiczenia pamięci lub wspólnej zabawy z przyjaciółmi, by przetestować, ile zagadek uda się Wam rozwiązać. Do wyboru macie 5 wersji gry: *Flagi*, *Iluzje optyczne*, *Kraje*, *Zagadki* oraz *Zwierzęta*. W każdym pudełku znajduje się specjalna obudowa, która pozwala na łatwy transport gry, oraz 100 pytań z wybranego obszaru.

1	6+	15

36 szt.	7×11×3 cm	0,2 kg

- 100 Pics: Flagi
- 100 Pics: Iluzje optyczne
- 100 Pics: Kraje
- 100 Pics: Zagadki

1	6+	15

36 szt.	7×11×3 cm	0,2 kg

KO, KO, KONKRETNA GRA PAMIĘCIOWA

W kurniku panuje niezły chaos – ptaki biegają po wybiegu i kradną sobie nawzajem pióra! Aby wygrać, musimy zapamiętać położenie obrazków na kafelkach wybiegu, dzięki czemu będziemy mogli się poruszyć, a każdy ruch przybliża nas do oskubania przeciwników!

2-4	4+	15-20
6 szt.	30×30×7 cm	1,2 kg

DO UCZTY, GOTOWI, START!

Strategiczna zabawa, w której każde z Was dowodzi grupą trojga zwierzaków: myszą, kozą i niedźwiedziem. Wykorzystując karty ruchu, rzucając kością oraz sterując specjalnym, obrotowym dyskiem, będziecie starali się jak najszybciej przemieszczać po planszy. Zwycięży osoba, która jako pierwsza doprowadzi swoją drużynę na pole mety!

2-5	5+	15-20
6 szt.	30×30×7 cm	0,9 kg

KTO WYGRA WYŚCIG?

Wielokrotnie nagradzana gra o szalonym wyścigu dżdżownic, w której wsuwacie w odpowiednie szczeliny planszy kolejne fragmenty robaczków i staracie się przewidzieć, która dżdżownica jako pierwsza dotrze do mety. Gra pozwala ćwiczyć zapamiętywanie oraz motorykę małą, a element szacowania sprawia, że zabawa jest niezwykle emocjonująca.

2-4	4+	15-20
6 szt.	30×30×7 cm	1 kg

ZABAWA – NAUKA – ROZWÓJ

Seria gier edukacyjnych dla najmłodszych, obejmująca zagadnienia takie jak poznawanie liczb i alfabetu, rozróżnianie kolorów oraz odkrywanie świata zwierząt. Stanowi świetne uzupełnienie nauki przedszkolnej oraz wspiera poszerzanie słownictwa i rozwój pamięci. Podczas zabawy wybieramy kartę i rozmawiamy z dzieckiem o tym, co widzimy na obrazku, a następnie odwracamy ją i wspólnie odpowiadamy na pytania dotyczące wybranych elementów.

1+	4+	10
6 szt.	12×12×4 cm	0,3 kg

- BrainBox – Poznaję litery

- BrainBox – Poznaję zwierzęta

1+	4+	10

6 szt.	12×12×4 cm	0,3 kg

- BrainBox – Poznaję liczby

- BrainBox – Poznaję kolory

1+	4+	10

6 szt.	12×12×4 cm	0,3 kg

KALAMBURY DLA NAJMŁODSZYCH

Specjalna wersja popularnej gry imprezowej przystosowana dla dzieci – również tych, które jeszcze nie potrafią czytać! W tych niebanalnych kalamburach wspólnie będziecie mierzyć się z upływem czasu i spróbujecie odgadnąć jak najwięcej haseł prezentowanych przez dorosłego.

2-12	4+	20
6 szt.	15×13×7 cm	0,4 kg

ROZGOŃ WSZYSTKIE KOSZMARY

Koszmary to nic fajnego. Na szczęście macie przy sobie pluszowych obrońców, którzy pomogą przegonić wszystkie złe sny! W tej prostej grze będziecie starali się znaleźć możliwie najmniejszy kafelek, który da radę zakryć koszmar znajdujący się na środku, ćwicząc przy okazji obserwację i szacowanie rozmiarów.

2-4	4+	15
6 szt.	25×25×7 cm	0,9 kg

CHLUP DO WODY!

Uroczo zilustrowana gra zręcznościowa wspierająca rozwój pamięci i zdolności manualnych. Podczas zabawy pstrykamy żetonem żółwicy na specjalnym torze tak, aby mogła ochlapać swoich przyjaciół. Im bliżej środka jeziora się znajdzie, tym większa szansa na wywabienie ich z kryjówek! Czy dasz radę znaleźć zwierzaki, zanim zrobią to inni gracze?

2-4	5+	15
6 szt.	27×27×5 cm	0,7 kg

POMYŚL, WYGNIJ, ROZWIĄŻ!

Wypróbuj swoją wyobraźnię i sprawdź, jak dobrze radzisz sobie z rozwiązywaniem przestrzennych i abstrakcyjnych łamigłówek! Wyzwania z serii *Flex Puzzler* zawierają specjalny plastikowy mechanizm, który wyginamy pod odpowiednimi kątami, by znaleźć układ wskazany na karcie zadania.

1	7+	15
6 szt.	12×18×5 cm	0,2 kg

WSPÓŁPRACUJCIE, BY ROZWIĄZAĆ ZAGADKĘ

Muzeum Wszystkiego potrzebuje Waszej pomocy! Ktoś ukradł kuratorowi niezwykle ważny Wihajster i tylko Wy, dzielni śledczy, możecie rozwiązać zagadkę i znaleźć sprawcę! W tej dedukcyjnej grze rodzinnej wspólnie poszukujecie symboli, zdobywacie wskazówki i staracie się wykluczyć kolejnych podejrzanych.

1-6	8+	5-30
6 szt.	20×26×7 cm	0,3 kg

KSIĄŻKA PEŁNA NIEZWYKŁOŚCI

Oparta na współpracy gra przygodowa, rozgrywająca się na przestrzennej planszy pełnej niespodzianek i ruchomych elementów. W czasie zabawy czekają na Was przygody pełne istotnych decyzji, a wybory, które podejmiecie prowadzeni narracją na kartach, będą miały ogromny wpływ na to, co spotka Was w kolejnych rozdziałach.

1-4	10+	60-90
6 szt.	32×32×8 cm	2,1 kg

FAMILY

REB 1

Skontaktuj się z opiekunem handlowym

ZWARIOWANA BITWA NA MAGNESY

Przesuwaj! Unikaj! Uderzaj! Strzelaj! Myśl taktycznie, podejmuj trafne decyzje i przede wszystkim działaj szybko, zanim przeciwnik zaskoczy Cię celnym strzałem i zwycięży! W tej zręcznościowej zabawie mamy jeden cel: umieścić kulkę w bramce przeciwnika, sterując młoteczkiem za pomocą magnesu pod planszą.

Istnieje możliwość zamówienia wersji gry z własnym brandem. Aby uzyskać więcej informacji, skontaktuj się ze swoim opiekunem handlowym.

2	8+	10
1 szt.	45×35×15 cm	2,2 kg

CZTEROOSOBOWA BITWA NA MAGNESY

Klask 4 to rozszerzona edycja jedynej w swoim rodzaju gry z użyciem magnesów, w której zwariowany pojedynek rozgrywają aż 4 osoby jednocześnie!
Aby wygrać, musimy zręcznie sterować specjalnym młoteczkiem, by wbić kulkę do bramki któregoś z przeciwników, broniąc się jednocześnie przed utratą cennych punktów. Dzięki zwiększonej liczbie graczy zabawa jest jeszcze bardziej dynamiczna i nieprzewidywalna, pozwala też na organizowanie turniejów w systemie drużynowym.

4	8+	10
1 szt.	45×35×15 cm	3,3 kg

HISTORIA, KTÓRĄ TWORZYSZ TY!

Rozbudowana gra narracyjna oparta na współpracy, w której zanurzymy się w fascynującą historię rozgrywającą się na przestrzeni dekad. Podczas zabawy wcielamy się w chowańce czarodzieja, a naszym zadaniem będzie ocalić i wychować dziecko – następczynię tronu. Czeka na nas wiele fantastycznych przygód, a każda decyzja, jaką podejmiemy, będzie miała wpływ na przyszłość dziecka i to, jaką władczynią będzie dziewczynka, gdy obejmie tron.

1-4	8+	45
6 szt.	30×30×10 cm	2,2 kg

TRUDNA SZTUKA ALCHEMII

Gra logiczna o warzeniu eliksirów, w której gromadzimy składniki, starając się jednocześnie doprowadzić do reakcji między nimi. Składniki mają postać kolorowych kulek umieszczonych w specjalnym podajniku – usunięcie jednej lub kilku powoduje reakcję między kolejnymi, a nam zależy na jak najefektywniejszym ich zdobywaniu.

2-4	8+	30-45
4 szt.	30×30×7 cm	2,1 kg

POZNAJ SWOJEGO PROFESORA

Rozszerzenie wprowadzające żetony profesorów, z których każdy nieco modyfikuje rozgrywkę, dodając własne – jedynie słuszne – zasady sporządzania eliksirów. Wraz z nimi na uczniów czeka system nagan i pochwał. W pudełku znajdziesz też nowe płytki eliksirów oraz planszę Upiornego Kotła z uniwersalnymi kulkami ingrediencji.

2-4	8+	30-60
6 szt.	25×25×5 cm	0,6 kg

NOWA MAGICZNA SUBSTANCJA

Uczeń na 6 zawiera nowe płytki eliksirów, których można używać wraz z tymi z gry podstawowej. Pojawiają się także nowe kulki dzikiej ingrediencji, które przy zderzeniu eksplodują tylko ze sobą. Dodatek wprowadza również możliwość rozgrywki dla 5–6 osób, podczas której na stole znajdują się 2 podajniki.

2-4	8+	30-45
5 szt.	12×30×7 cm	1,1 kg

KOTY W KOSMOSIE

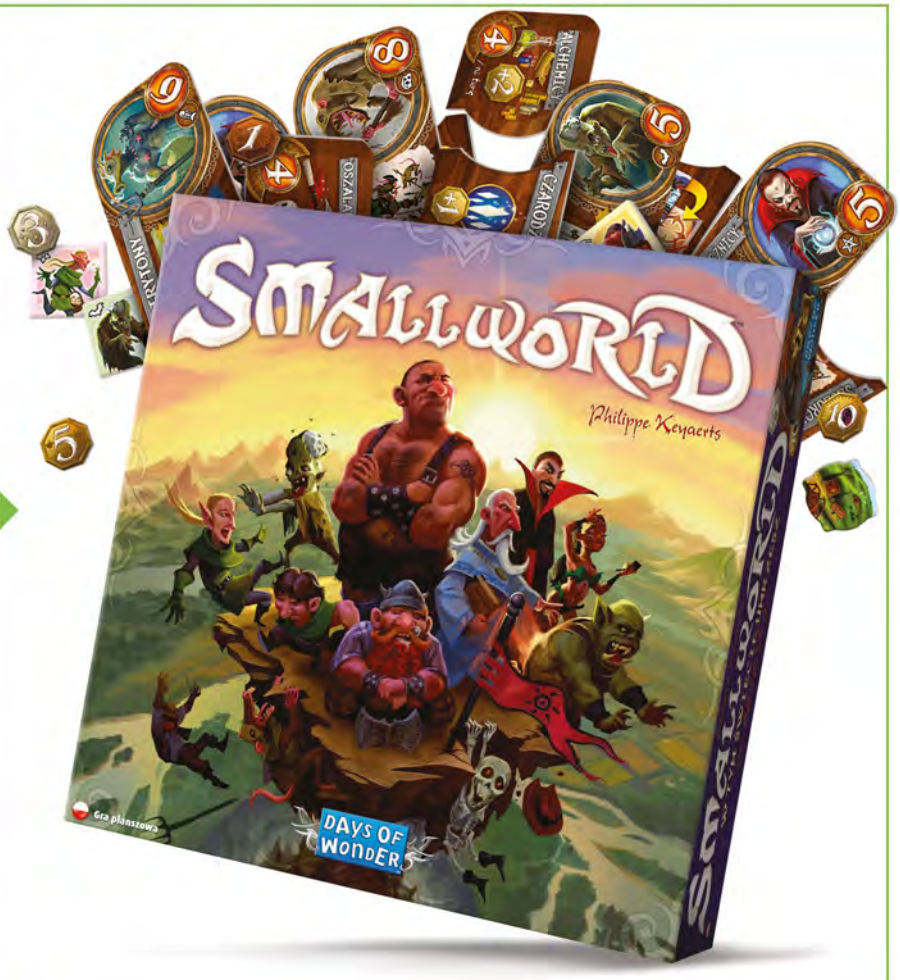
Rodzinna gra planszowa, w której wcielamy się w kapitanów kosmicznych wypraw. Ale nie takich zwykłych, bo nasi astronauci to... koty! Nieustraszone i uparte już dawno temu podbiły Ziemię, a teraz mają zamiar opanować cały kosmos. Podczas zabawy naszym zadaniem jest poprowadzenie kociej rakiety, by dotrzeć jak najdalej i uniknąć kotastrof. Przyda się tu chęć podejmowania ryzyka, a także zwierzęcy instynkt, który podpowie, kiedy najlepiej opuścić pojazd.

2-5	8+	30-60
6 szt.	27×27×7 cm	-

WALKA O PRZETRWANIE

W grze *Small World* poprowadzicie swoje nacje do zwycięstwa w świecie, który jest po prostu zbyt mały, aby pomieścić je wszystkie... Trudno się temu dziwić, skoro jest zamieszkany przez różnorodne rasy – krasnoludy, czarodziejów, amazonki, gigantów, orki, a nawet ludzi. Każda z tych nacji posyła do walki swoje armie – wszystko, aby zdobyć chociaż odrobinę nowego terytorium i wymazać inne plemiona z powierzchni ziemi.

2-5	8+	60-90
6 szt.	30×30×7 cm	1,9 kg



PLANSZÓWKA W ŚWIECIE AZEROTH

Small World of Warcraft to wyjątkowo udane połączenie popularnej gry planszowej z komputerowym uniwersum stworzonym przez firmę Blizzard. Podczas rozgrywek gracze będą tworzyli zestawy z dostępnych ras i umiejętności, a następnie podejmą walkę o dominację w Azeroth. Aby osiągnąć ten cel, muszą zajmować legendarne obszary i spróbują przejmować kontrolę nad rozmaitymi artefaktami. Jednak każde imperium, które zostanie zbudowane w tym niezwykłym świecie, ostatecznie będzie musiało upaść, by zrobić miejsce dla kolejnych ras.

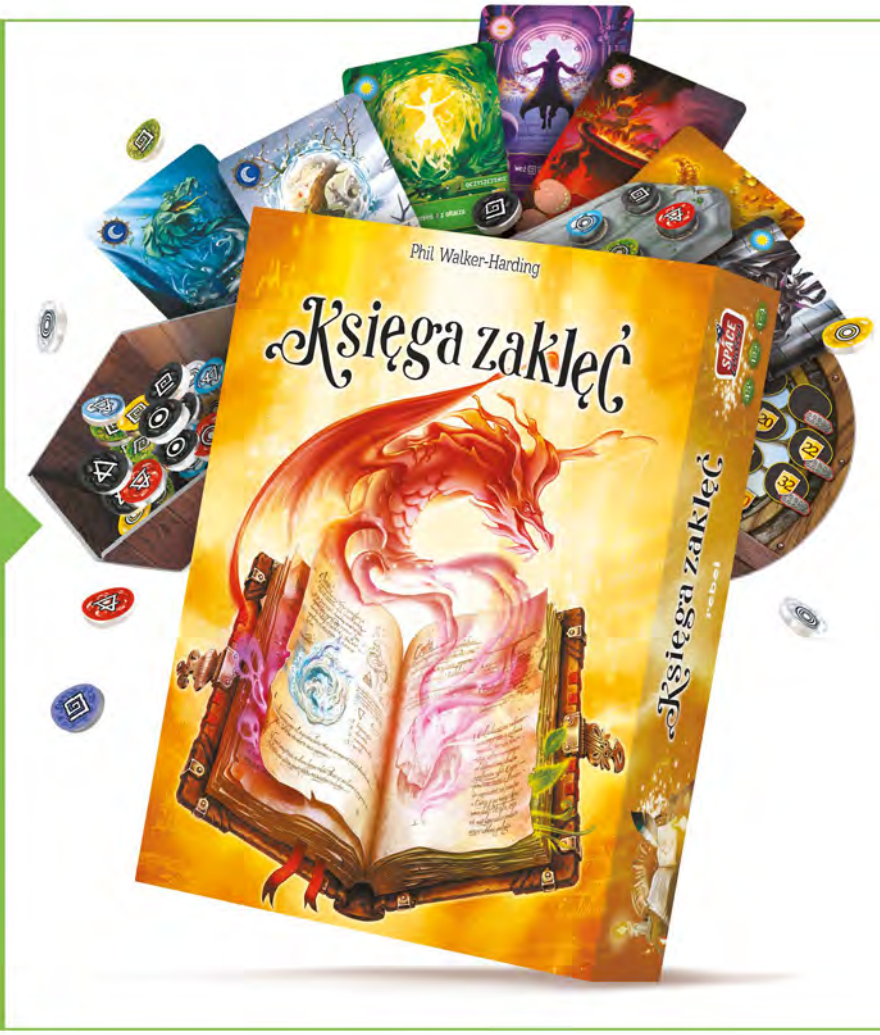
2-5	8+	40-80
4 szt.	30×30×7 cm	2,1 kg

ZOSTAŃ NAJZNAMIENITSZYM MAGIEM

Strategiczna gra karciana, w której wcielamy się w magów przygotowujących się do corocznego Wielkiego Rytuału. W ramach zawodów będziemy zbierali żetony materii i dzięki nim uzupełniali swoje zbiory o nowe zaklęcia. Każdy z graczy korzysta z identycznego zestawu kart, więc na starcie każdy ma takie same możliwości. Jednak to, w jaki sposób je wykorzystamy, zależy w pełni od naszych decyzji. Co więcej, dzięki ogromnej liczbie możliwych kombinacji zaklęć możemy rozegrać setki unikalnych partii!

1-4	12+	45

6 szt.	21×27×6 cm	0,8 kg



UPORZĄDKUJ KSIĄŻKI

Oryginalna trójwymiarowa układanka, dzięki której poćwiczysz wyobraźnię przestrzenną i planowanie. Wybierz kartę zadania, przygotuj wskazane na niej elementy, a następnie ułóż je na dolnej półce tak, żeby górna półka była równoległa do podłoża. Do dyspozycji masz 12 książek o różnych kształtach oraz jednego przebiegłego kota, a po skończonej pracy możesz sprawdzić efekty za pomocą specjalnej poziomnicy! W pudełku znajdziesz 40 wyzwań o rosnącym poziomie trudności – rozwiąż je wszystkie, a Twoja biblioteka stanie się wzorem dla innych!

1	8+	10

6 szt.	18×24×6 cm	0,6 kg

PODRÓŻ W GŁĄB KSIĄŻĘK

Oparta na współpracy gra skojarzeniowa, w której wyruszamy na ekspedycję do wybranej książki! Na początku rozgrywki umieszczamy w środku zakładkę obozu – to miejsce, z którego będziemy wyruszać. Kilkadziesiąt stron dalej umieszczamy zakładkę Zaginionego Miasta, do której musimy dotrzeć. Po drodze będziemy analizowali fragmenty tekstu i realizowali rozmaite misje, aby przejść na kolejne strony i zbliżyć się do zwycięstwa. Innowacyjna mechanika oraz ciekawy temat sprawiają, że gra jest świetną propozycją dla wszystkich kreatywnych umysłów.

2-6	10+	30-60

6 szt.	16×23×5 cm	0,6 kg

ZBIERAJ INFORMACJE O ZWIERZĘTACH

Prosta i przyjemna gra rodzinna, w której będziemy zbierać zestawy kafelków, wcielając się w młodych przyrodników, którzy właśnie weszli na pokład okrętu Beagle. Wyruszamy na wyprawę, w trakcie której będziemy badać różne gatunki zwierząt, eksplorować teren i sporządzać mapy, publikować swoje odkrycia i formułować teorie. Gra nieustannie zmusza nas do decydowania, jaki ruch będzie najbardziej opłacalny. To od nas zależy, jaką strategię wybierzemy i kto z nas będzie miał największy wkład w powstanie przełomowego dzieła Darwina!

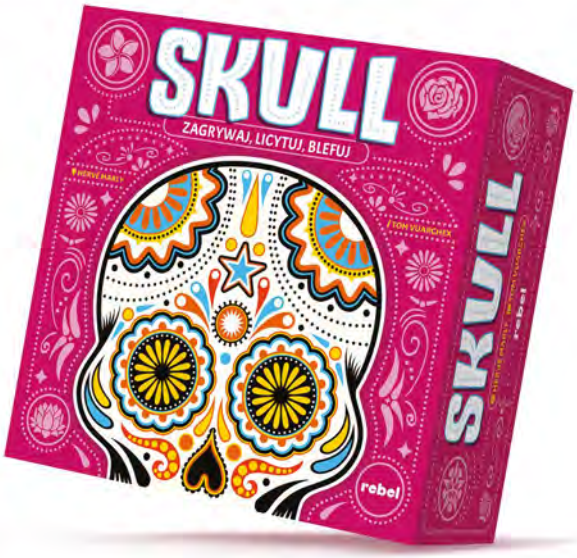
2-5	8+	30

6 szt.	25×25×7 cm	1,8 kg

EMOCJONUJĄCE LICZBY

Prosta i angażująca gra karciana, pełna interakcji i podejmowania dobrze skalkulowanego ryzyka. W każdej turze otrzymujemy dwie karty, podglądamy jedną z nich i na tej podstawie musimy zdecydować, czy chcemy je zatrzymać, czy też przekazać dalej. Celem gry jest zbieranie zestawów kart o możliwie najniższej wartości.

3-5	7+	15
-	11×16×4 cm	-



ZAGRYWAJ, LICYTUJ, BLEFUJ!

Szybka i emocjonująca gra blefu, w której podejmujesz dobrze skalkulowane ryzyko, by zwyciężyć – a przynajmniej nie zostać wyeliminowanym. Za każdym razem musisz zdecydować, czy ułatwić zadanie wszystkim graczom przy stole, czy rzucać przeciwnikom kłody pod nogi. Zachowaj kamienną twarz – przecież nie chcesz zdradzić swojej strategii!

3-6	10+	30
12 szt.	13×13×5 cm	0,4 kg

ZWIERZĘ NA ROWERZE

Dynamiczna gra, w której rywalizujemy o to, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich kart z ręki. Aby robić to jak najefektywniej, należy łączyć je w zestawy według wartości lub kolorów. Kluczem do zwycięstwa będzie dobra strategia i rozsądne gospodarowanie swoimi siłami poprzez trafne wybieranie momentów na atak i odpoczynek.

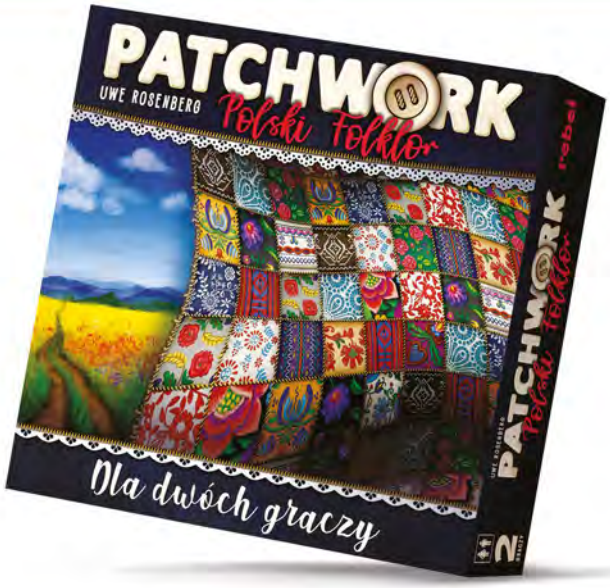
2-5	7+	30-40
8 szt.	10×16×4 cm	0,25 kg

GRA SPRYTU I STRATEGII

Prosta pod względem zasad i niezwykle przyjemna gra dla całej rodziny. Podczas zabawy uczestnicy tworzą na planszy zestawy karcianych płytek. Im więcej płytek znajduje się w Twoich zestawach, tym więcej punktów zdobywasz i tym dalej przesuwasz swój pionek na torze punktacji. Zwycięża osoba, której pionek jako pierwszy dotrze na linię mety!

2-4	8+	45

6 szt.	26×26×4 cm	0,7 kg



USZYJ FOLKOWĄ KOŁDERKĘ

Wyjątkowa edycja, dwuosobowej gry logicznej, z szatą graficzną inspirowaną haftem ludowym z różnych regionów Polski. Podczas zabawy wybieramy skrawki z dostępnej puli, mając na uwadze koszt każdego z nich w guzikach i czasie. Za pomocą pozyskanych elementów staramy się jak najefektywniej zająć miejsce na naszych planszach.

2	8+	30

5 szt.	20×20×5 cm	0,6 kg

TURNIEJ W ZDOBYWANIE FLAGI

Wciągająca gra karciana z mechaniką budowania talii, w której stoczysz 7 intensywnych pojedynków, w każdej rundzie ścierając się z innym przeciwnikiem. Na kartach znajdziesz ponad 70 różnych postaci. Twoim celem będzie znalezienie takiej kombinacji, która zapewni najlepsze połączenie umiejętności i pozwoli na wygraną.

1-8	8+	45

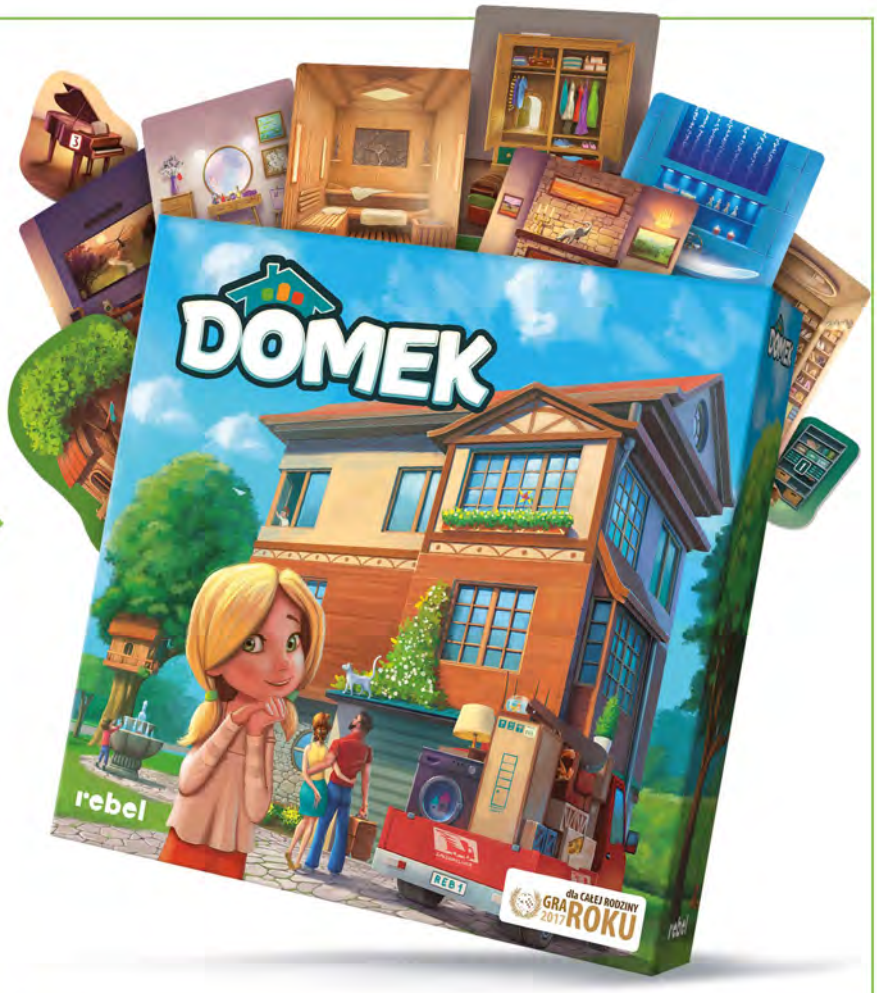
6 szt.	29×29×7 cm	1,9 kg

WYMARZONY DOM

Rodzinna gra planszowa, w której urządzimy swój wymarzony dom, zapełniając go różnymi pomieszczeniami. Wraz z kartą pomieszczenia zawsze dobieramy jakiś dodatek – fragment dachu, element dekoracyjny, pomocnika lub narzędzie pozwalające na przebudowę. Planując, musimy zwracać uwagę na wielkość pomieszczeń (im bardziej przestronne, tym lepiej) oraz funkcjonalność. Gra jest bardzo atrakcyjna zarówno dla młodszych, jak i starszych odbiorców ze względu na uniwersalny temat, przyjazne grafiki i brak negatywnej interakcji.

2-4	7+	30-45

6 szt.	28×28×7 cm	1,1 kg



BUDOWANIE W WIĘKSZYM GRONIE

Rozszerzenie umożliwiające dołączenie do gry dwóm dodatkowym osobom i wprowadzające szereg wyzwań, które urozmaicą zabawę. W pudełku znajdziesz aż 48 zupełnie nowych, przepięknie ilustrowanych kart, w tym dwa rodzaje celów, których wypełnienie pozwoli Ci zdobyć dodatkowe punkty. *Plany budowy* to tajne, indywidualne wyzwania. Z kolei *Rodzina i przyjaciele* to cele jawne, zdobywane na zasadzie „kto pierwszy, ten lepszy". Dodatek zawiera też specjalny wariant jednoosobowy, będący ciekawym wyzwaniem dla graczy.

1-6	7+	30-45

12 szt.	28×28×4 cm	0,7 kg

GŁÓD PANDY

Przenieś się do Kraju Kwitnącej Wiśni i wciel się w przedstawiciela cesarskiego dworu, któremu została powierzona opieka nad cennym podopiecznym – wiecznie głodną pandą.
Z pomocą ogrodnika będziesz pielęgnować pola bambusa, nawadniać je i uprawiać. Aby wygrać, musisz skutecznie realizować cele wskazane na kartach. Różne rodzaje zadań do wykonania pozwalają na wypróbowanie rozmaitych strategii, a dodatkowo sprawiają, że zawsze jest coś do zrobienia. Z kolei modularne pole gry zapewnia dużą różnorodność poszczególnych partii.

2-4	8+	45-60

6 szt.	28×28×8 cm	1,2 kg

DODATEK PEŁEN MIŁOŚCI

Rozszerzenie wprowadzające do gry zupełnie nową zwierzęcą figurkę.
W przeciwieństwie do pandy z gry podstawowej i ogrodnika, pani panda pojawia się na stole dopiero w momencie, gdy któryś z graczy umieści jedną z płytek pól oznaczonych specjalnym symbolem. Przemieszczając się po planszy, nie będzie też zjadała pędów bambusa. Zamiast tego z jej pomocą będą pojawiały się w grze żetony pandziątek, zapewniające uczestnikom bonusy. W rozszerzeniu znajdziecie również 18 nowych kart celów, zwiększających różnorodność rozgrywek.

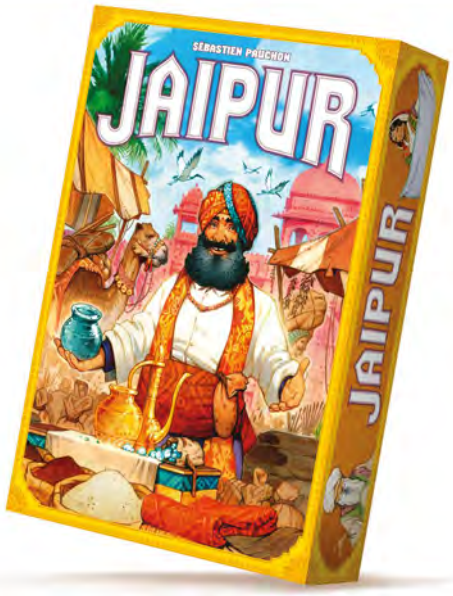
2-4	8+	45-60

10 szt.	14×28×5 cm	0,4 kg

POJEDYNEK HANDLARZY

Dwuosobowa gra oparta na wymianie handlowej. Uczestnicy korzystają ze wspólnego targu i starają się tak manipulować ograniczoną pulą kart na ręce, by zebrać zestawy najbardziej wartościowych towarów, a następnie sprzedać je w korzystnej cenie. To wyjątkowy pojedynek, w którym musimy nieustannie kalkulować opłacalność akcji.

2	10+	30
8 szt.	13×18×4 cm	0,35 kg



BEZWZGLĘDNIE KOLOROWO

Kręć się na emocjonalnej karuzeli, balansując między wielką nadzieją a spektakularnym upadkiem. Zbieraj zestawy pasujących do siebie obrazków, kradnij karty przeciwników, kuś los w najlepsze i udawaj, że ryzyko, które podejmujesz, jest tak naprawdę dobrze skalkulowane – nawet jeśli nigdy nie masz pewności, jaką kartę za chwilę dobierzesz.

2-6	7+	10
5 szt.	24×24×7 cm	0,2 kg

WKROCZ NA KRÓLEWSKI DWÓR

Prosta gra ryzyka i dedukcji, w której staramy się dostarczyć swój list do rąk królewny, zanim zrobią to przeciwnicy. Aby tego dokonać, musimy zbierać sojuszników, z których każdy ma swój unikalny efekt działania, a także trafnie przewidywać ruchy przeciwników. Zwycięży osoba, która przetrwa, mając na ręce kartę o najwyższej wartości.

2-6	10+	20
12 szt.	10×18×3 cm	0,15 kg

SZALONA GRA IMPREZOWA

Gra rodzinna, w której liczy się spostrzegawczość i szybkość reakcji. Gdy na stole pojawią się dwa identyczne kształty, czeka Was pojedynek. Osoba, która jako pierwsza chwyci totem stojący na środku stołu w złym momencie albo w ogóle tego nie zrobi... będzie musiała wziąć karty od swoich przeciwników!

2-10	7+	15
6 szt.	11×21×8 cm	0,5 kg

KOCIA RYWALIZACJA

Dwuosobowy pojedynek, w którym używamy magnetycznych kocich łapek, by strzelać do siebie plastikowymi piłkami. No, może niekoniecznie chcemy trafić w przeciwnika – wystarczy, że wszystkie jak najszybciej znajdą się po jego stronie. Ta angażująca zabawa, pozwala ćwiczyć zręczność i refleks, a praktyczne pudełko rozkłada się, tworząc pole gry.

2	7+	15
6 szt.	27×27×8 cm	1,2 kg

KOMUNIKACJA ZA POMOCĄ OBRAZKÓW

Niebanalna gra skojarzeniowa, w której za pomocą kart przekazujemy innym graczom informację o tym, w jaką postać się wcielamy. W tym samym czasie obstawiamy możliwe tożsamości innych graczy. Musimy więc nie tylko celnie dobierać swoje skojarzenia, ale też trafnie interpretować podpowiedzi pozostałych.

3-8	12+	30
6 szt.	23×23×6 cm	1,3 kg

POTYCZKA W UNIWERSUM DISNEYA

Zbierz kolekcję bohaterów i złoczyńców Disneya i Pixara i zostań mistrzem przywoływaczy w emocjonującej walce na arenie czarnoksiężnika! *Disney Sorcerer's Arena: Legendarne sojusze* to pełna akcji turowa gra bitewna, w której każdy wybór może przesądzić o losie potyczki. Opracuj własną strategię i łącz specjalne umiejętności swoich postaci w niezwykłe kombinacje, dzięki którym każda rozgrywka będzie unikalna. Czy dasz radę zebrać drużynę, która przezwycięży rywali i zaprowadzi Cię prosto do zwycięstwa?

2,4	13+	35-45
4 szt.	27×21×10 cm	1,1 kg

KOSZMAR KAŻDEGO PRZECIWNIKA

Wnieś do rozgrywki odrobinę dreszczyku i spraw, że przeciwnicy będą z niepokojem zerkali przez ramię! To rozszerzenie pozwoli Ci rozwinąć swoją strategię i odkryć zupełnie nowy wymiar rozgrywki! W zestawie znajdziesz trzy akrylowe figurki z podstawkami oraz karty i kafelki dla zupełnie nowych postaci: Rogatego Króla, Jacka Szkieletona i Matki Gertrudy. Wraz z nimi do gry zostaje wprowadzony nowy stan (przerażenie) i dwie mechaniki, w tym żetony odrodzonych w kotle, reprezentujące dodatkowych sojuszników w boju.

2,4	13+	35-45
-	14×22×5 cm	-

NA FALI PRZYGODY

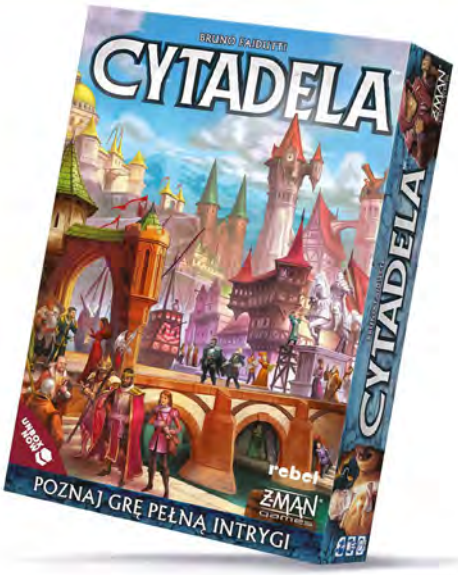
Poczuj morską bryzę i wyprowadź swoją drużynę na szerokie wody, zapraszając do niej zupełnie nowe postacie! To rozszerzenie dodaje do gry zupełnie nowych bohaterów, których możesz zrekrutować do walki: Vaianę, Davy'ego Jonesa i Sticha. W pudełku znajdziesz trzy akrylowe figurki oraz związane z nimi karty i kafelki. Dodatek wprowadza też dwie nowe zdolności, w tym kafelki oceanu, reprezentujące silne prądy. Niektóre postacie mogą po nich pływać, surfować albo żeglować, by zwiększyć swoją mobilność.

2,4	13+	35-45
-	14×22×5 cm	-

BOGACTWO BARW

Przyjemna gra karciana, w której zbieramy kwiaty i tworzymy z nich zestawy zgodnie z kartami bukietów, pragnień i nagród. Do przyswojenia mamy dosłownie kilka reguł, a cały urok zabawy tkwi w decyzjach, które podejmujemy w kolejnych turach. W ten sposób otrzymujemy ciekawą i satysfakcjonującą grę opartą o wybór najbardziej opłacalnych opcji.

1-4	14+	20
12 szt.	19×14×4 cm	0,4 kg



ZBUDUJ MIASTO GODNE KRÓLA

Nowa edycja strategicznej gry opartej o wymianę kart, w której co rundę korzystamy z pomocy i zdolności innych postaci. W *Cytadeli* każdy mieszkaniec miasta zapewni nam zupełnie inny efekt, a my będziemy musieli umiejętnie lawirować między pozyskiwaniem korzyści dla siebie a utrudnianiem rozgrywki przeciwnikom.

2-8	10+	30-60
12 szt.	15×23×5 cm	0,45 kg

PUDEŁKO NIEZWYKŁEJ ZABAWY

Odkrywaj liczby i zakreślaj je na swoich kartach. Bądź jednak sprytny! Wykreślając cały rząd albo całą kolumnę, odblokujesz nagrody, które pomogą Ci skreślić kolejne pola i zdobyć jeszcze więcej premii! Zbieraj zestawy, by zgarnąć dodatkowe punkty i zostawić przeciwników w tyle. Wszyscy gracie jednocześnie, więc nie ma czasu na nudę.

1-6	8+	20
6 szt.	16×22×5 cm	0,4 kg

WAKACJE NA RAJSKIEJ PLAŻY

Gra logiczna dla całej rodziny, relaksująca niczym egzotyczne wakacje. Naszym zadaniem jest umieszczanie ręczników zabranych na plaży gości w przemyślany sposób, by ułożyć najlepiej punktowane połączenia wzorów. Dzięki neutralnemu tematowi i klimatycznym ilustracjom gra się świetnie nada na początek przygody z planszówkami.

2-4	8+	30
6 szt.	22×22×7 cm	0,4 kg

ZAPISZ SIĘ NA KARTACH HISTORII

Prosta i dynamiczna samodzielna gra karciana nawiązująca do popularnej serii *7 Cudów Świata*, w której staramy się wznieść własną budowlę. Pozostaw ślad na kartach historii, wznosząc cud, który przyćmi dokonania innych! Mądrze wybieraj sojuszników, inwestuj i obserwuj, jak Twoja budowla nabiera kształtów.

2-7	8+	25
6 szt.	14×28×8 cm	1,6 kg

SZALONE POJEDYNKI

Zwariowana gra imprezowa, w której staramy się wskazać, kto zostanie czempionem turnieju, zgadując, na kogo mogą zagłosować nasi znajomi. W każdej rundzie 8 postaci zmierzy się w serii nieprawdopodobnych pojedynków. Za każdym razem głosujecie na zawodnika, który Waszym zdaniem wygra, a następnie sprawdzacie wynik.

3-8	10+	30
6 szt.	16×23×5 cm	0,7 kg

NIEZWYKŁE SPOTKANIA Z NATURĄ

Przepięknie ilustrowana gra strategiczna, w której wcielamy się w obserwatorów natury. Wyposażeni w mapę spacerujemy po malowniczej okolicy, szukając inspiracji i uwieczniając zapierające dech w piersiach widoki. Kierujemy się pasją i ciekawością świata, ale też rywalizacją o tytuł najlepszego obserwatora przyrody! Przypadnie on temu, kto zdobędzie najwięcej punktów z zaobserwowanych gatunków zwierząt i roślin, krajobrazów oraz pamiątek z wędrówki.

1-4	10+	60-90
6 szt.	30×30×8 cm	1,6 kg

WODNA FAUNA I FLORA

Chwyć za wiosło i dołącz do spływu, by z perspektywy kajakarza odkrywać gatunki roślin i zwierząt żyjące w rzekach, strumieniach i jeziorach. Uważnie obserwuj otoczenie, a może uda Ci się dostrzec pływające w toni ryby, albo pluskającą się w wodzie wydrę lub bobra budującego swoje żeremie. To rozszerzenie zawiera dodatkową planszę rzeki, która zapewni graczom więcej interakcji i wprowadzi element wyścigu. Tym razem w rywalizacji ważne będą nie tylko zapisy obserwacji – najwprawniejszy kajakarz zapewni sobie dodatkową przewagę!

1-4	10+	60-90

12 szt.	29×29×4 cm	0,8 kg

CHROŃ SWOJĄ ŁĄKĘ

Gry karciane mają to do siebie, że łatwo się niszczą, zwłaszcza jeśli talie są często tasowane. Na szczęście jest na to rada: plastikowe koszulki na karty! Pozwolą one uchronić ulubiony tytuł nie tylko przed zarysowaniami, ale też zabrudzaniem czy zalaniem, dzięki czemu posłuży nam na dłużej. Specjalne rozszerzenie do *Łąki* zawiera nie tylko bezbarwne koszulki rozmiarem i liczbą dopasowane do kart występujących w grze. W pudełku znajdziesz też kopertę z niezależnym językowo minidodatkiem, którego nie znajdziesz w żadnym innym zestawie!

1-4	10+	60-90

10 szt.	14×8×4 cm	0,25 kg

PRZYSTĘPNIEJSZA WERSJA *DOBBLE*

Zupełnie nowa wersja popularnej gry *Dobble*, w której szukamy na kartach par identycznych symboli, w pełni dostosowana, by jeszcze lepiej stymulować funkcje poznawcze osób z trudnościami motorycznymi lub wzrokowymi. Doskonale ćwiczy skupienie i spostrzegawczość, pozwala rozwijać pamięć, przetwarzanie wizualno-przestrzenne oraz zarządzanie emocjami. Zawiera powiększone karty i nowe zasady, umożliwiające modyfikowanie poziomu trudności zabawy, a także cenne wypowiedzi psychiatrów i pedagogów.

1-4	6+	10
6 szt.	21×21×5 cm	0,4 kg

GALAKTYKA PEŁNA NIEBEZPIECZEŃSTW

Strategiczna gra łącząca przydzielanie robotników z odkrywaniem kosmosu i budowaniem złożonych efektów. Podczas zabawy wcielamy się w kapitanów, których zadaniem jest zarządzanie zróżnicowaną załogą i poprowadzenie jej przez kolejne misje. Wykorzystuj umiejętności podkomendnych, podróżuj po galaktyce pełnej kosmicznych piratów i stale ulepszaj swój statek, by zyskać coraz lepszą reputację i cenne nagrody. Każda kolejna partia to okazja, by jeszcze lepiej poznać mechanizmy rządzące grą i opracować zupełnie nowe strategie.

1-4	12+	20-100
6 szt.	29×29×7 cm	2,2 kg

DROGA TYSIĄCA CUDÓW

Witaj na legendarnej Drodze Wschodniego Morza – Tokaido, łączącej Kioto i Edo. Wciel się w cierpliwego wędrowca, zrób pierwszy krok i rozpocznij niespieszną podróż po dawnej Japonii. To elegancka i przyjemna gra planszowa dla całej rodziny, w której będziemy podziwiać wyjątkowe panoramy, zbierać cenne pamiątki, korzystać ze spokoju gorących źródeł i odkrywać kulinarne rozkosze, a wspomnienia o nich zostaną z nami na zawsze. Zatrzymywanie się na kolejnych przystankach zapewni nam karty, a każdy ich rodzaj punkty według innego schematu.

2-5	8+	45

6 szt.	31×31×7 cm	1,2 kg

JESZCZE WIĘCEJ DO ODKRYCIA

Z rozszerzeniami *Matsuri* i *Rozdroża* wprowadzasz do gry elementy, które dodatkowo urozmaicą Twoje podróże. Weź udział w wyjątkowych wydarzeniach odbywających się w rozlokowanych na trasie gospodach i świętuj Matsuri – tradycyjne japońskie święta i festiwale. 20 specjalnych kart pozwoli zyskać przewagę w kluczowych obszarach gry i uczyni rozgrywkę jeszcze bardziej strategiczną. Jeśli zaś wolisz spokojniejsze aktywności, skieruj swe kroki na rozdroża! Czekają na Ciebie kwitnące drzewa wiśni, wystawne łaźnie i przynoszące szczęście amulety.

2-5	8+	45

12 szt.	10×19×3 cm	0,3 kg

REZERWAT DZIKICH PTAKÓW

Przepięknie ilustrowana gra ekonomiczna, w której uczestnicy tworzą własne rezerwaty, będące ostoją dla różnorodnych gatunków ptaków. Każdy kolejny okaz to szansa nie tylko na wzbogacenie kolekcji, ale również inwestycja w rozwój i realizację celów. W miarę upływu czasu będziemy gromadzili coraz więcej wpływających na siebie wzajemnie umiejętności, a każde działanie będzie poruszało łańcuch zależności między nimi.

1-5	10+	40-70
6 szt.	30×30×7 cm	2,3 kg

TRZY DODATKI W JEDNYM

90 zupełnie nowych kart ptaków i 14 kart bonusowych, które możesz wykorzystać w dowolnej rozgrywce. Rozszerzenie wprowadza też tryb duetu, który zapewnia specjalne zasady dla rozgrywek dwuosobowych, mechanizm Automy umożliwiający rozgrywki solo oraz tryb stada, który pozwoli zaprosić do stołu 6. i 7. gracza.

1-7	10+	40-70
8 szt.	29×21×4 cm	1,3 kg

POWIĘKSZ PULĘ GATUNKÓW

Rozszerzenie pozwalające powiększyć swój rezerwat o gatunki pięknych ptaków Starego Kontynentu, dysponujące nowymi zdolnościami, które działają na koniec rundy, zwiększają interakcję między graczami, umożliwiają zakrywanie kilku pól na planszy i przynoszą korzyści, gdy ktoś ma nadmiar kart lub pożywienia.

1-5	10+	40-70
8 szt.	29×14×8 cm	0,7 kg

JESZCZE WIĘCEJ PTAKÓW

95 dodatkowych kart ptaków o nieznanych dotąd umiejętnościach i dopasowane do nich elementy: plansze graczy, a także kości oraz żetony pożywienia. W pudełku znajdują się również nowe karty bonusowe i żetony celów, a także 15 żółtych jaj. Ich kolor nie ma znaczenia w rozgrywce, urozmaica jedynie paletę barw jaj występujących w grze.

1-5	10+	40-70
10 szt.	29×21×4 cm	1,3 kg

NA TROPIE ZBRODNI

W wąskich uliczkach dzielnicy Whitechapel rozgrywa się pojedynek wielkich umysłów: nieuchwytnego jak dotąd Kuby Rozpruwacza oraz przedstawicieli Scotland Yardu, którzy starają się zapobiec kolejnym zbrodniom. W tej dwuosobowej grze logicznej uczestnicy zmierzą się ze sobą, wcielając się w role o odmiennych celach. Ich zadaniem będzie poruszanie dostępnymi na planszy pionkami, by zdemaskować przestępcę lub uniknąć schwytania. Przeciwstawne role pozwalają graczom wypróbować różne strategie, a poziom trudności zależy od ich sprytu.

2	9+	30

6 szt.	23×23×4 cm	0,9 kg

ŚLEDZTWO TRWA

W toku śledztwa w sprawie Mr. Jacka aresztowano szarlatana Francisa J. Tumblety'ego, który po opłaceniu kaucji zbiegł do Stanów Zjednoczonych. Nowojorska policja od razu przystąpiła do poszukiwań, jednak miasto zalewa fala zbrodni podobnych do tych, które popełniano w Londynie. W tej bardziej rozbudowanej wersji dwuosobowej gry dedukcyjnej ponownie mamy okazję wcielić się w asymetryczne role śledczych i legendarnego zbrodniarza, którzy będą przemieszczali się po planszy i manewrowali światłem, by osiągnąć swoje cele.

2	14+	30

6 szt.	23×23×4 cm	0,7 kg

TAJEMNICE I ZAGADKI

Skojarzeniowa gra oparta na współpracy, w której jedna osoba wciela się w ducha nieszczęśnika – ofiary morderstwa. Dopóki zagadka nie zostanie rozwiązana, duch nie zazna spokoju, więc zsyła na pozostałych graczy wizje, w których ukrytymi wskazówkami próbuje naprowadzić ich na trop sprawcy. Wykorzystuje do tego bogato ilustrowane karty, pozwalające zidentyfikować podejrzanych oraz ustalić miejsce i narzędzie zbrodni. Gracze muszą sprawnie analizować wskazówki i interpretować je, bo na zrekonstruowanie przebiegu wydarzeń mają tylko 7 rund!

2-7	10+	42

6 szt.	28×28×8 cm	1,5 kg

COŚ ZOSTAŁO DO ODKRYCIA

Duch nawiedzający posępne domostwo wciąż nie może zaznać spokoju – coś nadal więzi go w posiadłości i nie pozwala odejść. Śmiałkowie wracają na miejsce i rozpoczynają kolejny seans spirytystyczny, by zbadać dodatkowe fakty i raz na zawsze rozwiązać zagadkę. Rozszerzenia do gry *Mysterium* wprowadzają nowe karty postaci, miejsc, przedmiotów oraz wizji. Dodanie ich do podstawowej puli znacząco zwiększa różnorodność rozgrywek i podnosi poziom trudności, dzięki czemu gra pozostaje wyzwaniem nawet dla zaprawionych badaczy.

2-7	10+	42

6 szt.	14×28×4 cm	0,5 kg

NAPAD NA POCIĄG

Zabawna i ekscytująca gra rodzinna w klimacie Dzikiego Zachodu. Podczas zabawy wcielamy się w bandytów napadających na pociąg pełen pasażerów, ich bagaży i cennych ładunków, z których staramy się zdobyć jak najwięcej. Sercem gry jest programowanie akcji: uczestnicy kolejno zagrywają karty, aby wskazać, co będą chcieli zrobić. Nigdy jednak nie mogą mieć pewności, że ich plan się powiedzie, bo scenariusz składany przez kilka osób może okazać się bardzo zaskakujący.

2-6	10+	40-60
6 szt.	30×30×8 cm	1,2 kg

SKOK Z SIODŁA

Dodatek, dzięki któremu bandyci zyskują nowe możliwości poruszania się. Napad odbywa się konno, więc możemy wybrać, w którym wagonie rozpoczynamy zabawę, a akcja jazdy pozwoli spektakularnie przeskoczyć na grzbiet swojego wierzchowca. W rozszerzeniu dostępny jest także nowy, kuszący łup – pędzący równolegle do pociągu dyliżans.

2-6	10+	40-60
6 szt.	15×30×7 cm	0,45 kg

W DRUŻYNIE RAŹNIEJ

Dołącz innych bandytów i razem zorganizujcie napad, o którym będzie się mówiło przez lata! To rozszerzenie wprowadza do gry wariant drużynowy, dzięki któremu do wspólnej szalonej zabawy może zasiąść aż 8 osób! Poza standardowymi łupami na zrabowanie czekają nowe zdobycze takie jak bryłki złota czy paczki z pieniędzmi.

3-8	10+	40-60
6 szt.	30×30×7 cm	1,2 kg

NA STRAŻY PORZĄDKU

Z tym rozszerzeniem jeden z graczy ma okazję wcielić się w stróża prawa, który będzie musiał wystąpić przeciw pozostałym, by zrealizować swoje cele. Wraz z pojawieniem się szeryfa do pociągu podłączany jest specjalny wagon więzienny. Dodatek wprowadza też kolejną grywalną postać, Mei, a także nowy rodzaj akcji: genialne pomysły.

2-8	10+	40-60
6 szt.	15×30×7 cm	0,45 kg

WEJDŹ NA SAM SZCZYT

Chrzęst raków wgryzających się w lód. Zmęczona ręka wbijająca czekan w śnieżną ścianę. Ciężki oddech, gdy z wysiłkiem podrywasz ciało, by znów przesunąć się o pół metra w górę. Czy pokonasz słabości i zdobędziesz jeden z najtrudniejszych ośmiotysięczników? *K2* to uznana gra planszowa, w której kierujemy dwuosobowymi zespołami himalaistów i próbujemy zdobyć tytułowy szczyt. Aby wygrać, musimy wybrać odpowiednią drogę, zadbać o kondycję naszych wspinaczy oraz ich zaadaptowanie do zmiennych warunków pogodowych.

1-5	8+	30-60

6 szt.	30×30×7 cm	1,2 kg

STWÓRZ WŁASNY SZLAK

Lhotse to czwarta co do wielkości góra świata. Położona jest na południe od Mount Everest i stanowi część tego samego masywu. To właśnie ona będzie naszym celem podczas rozgrywek z tym rozszerzeniem. Dodatek wprowadza zupełnie nowy szczyt do eksploracji i zdobycia, w którym dwustronna plansza reprezentuje dwie drogi wejścia: południową przełęcz oraz ekstremalnie trudną południową ścianę. W pudełku znajdziemy też nowe kafle pogody oraz elementy zupełnie nowej mechaniki: żetony liny poręczowej, które pozwalają na ustalanie własnych szlaków.

1-5	8+	30-60

12 szt.	26×20×4 cm	0,7 kg

DWA NOWE WYZWANIA

Rozszerzenie zawierające dwa nowe scenariusze zainspirowane dokonaniami polskich himalaistów z 1984 roku. Każdy scenariusz ma własną planszę i specjalne reguły, które czynią rozgrywkę różnorodną i pasjonującą. „Bieg na szczyt" to szybka i pełna napięcia wersja gry, w której wyprawa jest krótsza o 3 dni i zmusza nas do operowania znacznie mniejszymi taliami. Z kolei „Trawers Broad Peaków" zachęca do ryzykowania, oferując dodatkowe punkty za zdobycie wszystkich trzech szczytów.

1-5	8+	30-60

12 szt.	26×20×4 cm	0,7 kg

WSZYSTKO W JEDNYM PUDEŁKU

Gratka dla fanów gry *K2* oraz dla tych, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z planszówkową wspinaczką. W tym pokaźnym zestawie znajdziesz podstawową wersję gry, w której zadaniem uczestników jest na tyle sprawnie pokierowanie zespołem dwóch himalaistów, by wspięli się jak najbliżej szczytu, a także trzy ekscytujące rozszerzenia. *Lhotse* i *Broad Peak* to pełnowymiarowe dodatki, z których każdy pozwala wypróbować dwie nowe trasy wspinaczki. Z kolei minidodatek *Lawina* jest urozmaiceniem kafli pogody i podnosi poziom trudności gry.

1-5	8+	30-60

6 szt.	30×30×8 cm	0,9 kg

URATUJ HOGWART

Przygodowa gra karciana, w której wcielamy się w postacie ze świata Harry'ego Pottera, by wspólnie zmierzyć się z drużyną czarnych charakterów. Czeka na nas 7 scenariuszy. Pierwsze mają nas zapoznać z mechanizmami gry i nauczyć skutecznego budowania talii. Wraz z kolejnymi poziom trudności będzie rósł, prowadząc nas do ostatecznego starcia.

2-4	11+	30-60
4 szt.	31×23×10 cm	2 kg

POJEDYNEK CZARODZIEJÓW

Ekscytująca dwuosobowa karcianka, w której stajemy do walki w ramach praktycznych zajęć z *Obrony przed Czarną Magią*. W pojedynku czarodziejów gracze naprzemiennie będą zagrywali karty, które pozwolą nie tylko atakować, ale również rozbudowywać talię i czynić ją coraz mocniejszą. Aby wygrać, musimy trzykrotnie rozbroić naszego przeciwnika.

2	11+	30-60
6 szt.	15×23×6 cm	0,8 kg

KOLEJNE WYZWANIA W HOGHWARCIE

Rozszerzenia do gry *Harry Potter: Hogwarts Battle* kontynuują opowieść i wprowadzają kolejne wyzwania dla tych, którzy ukończyli podstawową przygodę. W każdym z nich znajdziemy 4 zupełnie nowe rozdziały o wyższym poziomie trudności, a także po jednej, dodatkowej grywalnej postaci.

2-4	11+	30-60
4 szt.	23×15×10 cm	0,8 kg

KTO ZDOBĘDZIE PUCHAR DOMÓW?

Różdżki w dłoń, jesteście w Hogwarcie! Odpowiadajcie na pytania dotyczące świata Harry'ego Pottera i przynieście chwałę swojemu domowi. W tej wyjątkowej grze quizowej macie okazję zabłysnąć wiedzą na temat znanych bohaterów i wydarzeń. W pudełku znajduje się mechanizm, który głosem dyrektora Hogwartu poprowadzi Was przez całą rozgrywkę: przedstawi zasady, odczyta pytania oraz przypilnuje przestrzegania reguł. Waszym zadaniem będzie wyłącznie udzielanie odpowiedzi, jednak uważajcie – każda pomyłka będzie Was sporo kosztowała!

2-4	8+	15-20

6 szt.	25×25×8 cm	0,5 kg

CZARODZIEJSKA ZGADYWANKA

Pomyśl o dowolnym bohaterze albo stworzeniu ze świata Harry'ego Pottera i pozwól, by *Czytacz Myśli* odgadł Twój wybór! To magiczne urządzenie zada Ci kilka pytań, na które będziesz odpowiadać, wciskając odpowiednie przyciski. W ten sposób wspólnie ustalicie, o którą postać chodzi. *Czytacz Myśli* rozpoznaje 165 bohaterów i stworzeń ze świata czarodziejów – w pudełku oprócz pełnego ich wykazu znajdziesz specjalną Tablicę Trofeów z 22 wyzwaniami, obejmującymi tematyczne zestawy postaci do odgadnięcia.

1	7+	15-20

-	25×25×7 cm	0,4 kg

NIEBANALNE WYZWANIE DLA UMYSŁU

Cat Stax to zbiór świetnych łamigłówek logicznych, które są odpowiednie zarówo dla dzieci, których umysły dopiero się kształtują, jak i dla dorosłych – jako prewencja zaburzeń pamięci. Warto pobudzić do działania naszą wyobraźnię przestrzenną, rozwiązując rozmaite zadania – na przykład układając kolorowe koty na ściśle określonej przestrzeni. Mruczące zwierzaki mają różne kształty i rozmiary, a dostępne zadania – aż 4 poziomy trudności. Dzięki temu gra pozostaje wyzwaniem na długie godziny.

1	7+	10
6 szt.	9×16×4 cm	0,3 kg

RADOSNE MERDANIE OGONÓW

Nie lada łamigłówka dla wszystkich psiarzy! Wybierz jedno z 48 zadań o rosnącym poziomie trudności, przygotuj wskazany na karcie zestaw zwierzaków i ułóż je tak, by maksymalnie wypełnić wyznaczoną przestrzeń. Ale uważaj – każdy z psiaków jest innej wielkości i ma inny kształt, więc nie zawsze będą do siebie pasowały na pierwszy rzut oka!

1	7+	10
6 szt.	9×16×4 cm	0,3 kg

BARWNE MORSKIE STWORZENIA

Złap rybę, zanim wyślizgnie Ci się z rąk i pogna w odmęty. Poproś ośmiornicę, żeby zebrała swoje macki i uważaj, żeby nie ścisnąć za bardzo rozdymki! Morskie stworzenia mają różne kształty i rozmiary, więc by rozwiązać 48 zadań o rosnącym poziomie trudności, konieczne będzie mądre planowanie dostępnej przestrzeni!

1	7+	10
6 szt.	9×16×4 cm	0,3 kg

ZAPAKUJ OBORĘ DO PEŁNA

Zagoń konia, przyprowadź świnię i podsadź owcę, żeby dała radę wejść! Podejmij wyzwanie i ustaw wiejskie zwierzęta tak, by wszystkie zmieściły się w zagrodzie. Zwierzaki mają różne kształty i rozmiary, ale dzięki temu, że są większe, lepiej leżą w dziecięcych rączkach. Nie martw się, skończysz zabawę, zanim krowy wrócą z pastwiska!

1	6+	10
6 szt.	13×15×4 cm	0,3 kg

MAFIA W POTWORNYM KLIMACIE

Narracyjna gra blefu i dedukcji, w której każdemu uczestnikowi przypisywana jest rola: wilkołaka, zwykłego mieszkańca lub specjalnej postaci. Pod wodzą narratora prowadzona jest rozgrywka składająca się z naprzemiennych faz nocy i dnia. Celem gry jest wyeliminowanie wszystkich postaci spoza swojej grupy.

8-18	10+	30

6 szt.	9×12×2 cm	0,1 kg

NOWE WARIANTY ZABAWY

Rozszerzenie wprowadzające wiele ciekawych, alternatywnych wariantów zabawy. Część z nich podwyższa poziom trudności poprzez wprowadzenie dodatkowych zasad, inne wskazują, jak bawić się w większym gronie, jeśli mamy więcej niż jeden egzemplarz gry. Zestaw zawiera również 5 zupełnie nowych postaci.

8-18	10+	30

6 szt.	9×12×2 cm	0,1 kg

BOHATEROWIE I KREATURY

Dodatek wprowadzający aż 24 nowych bohaterów, z których część z determinacją stanie na straży spokoju mieszkańców wsi, podczas gdy inni będą dla nich śmiertelnym zagrożeniem. Dzięki *Postaciom* możecie zaprosić do zabawy aż 28 osób jednocześnie, a każda z rozgrywek będzie jeszcze bardziej urozmaicona.

8-28	10+	30

6 szt.	9×12×2 cm	0,1 kg

ZBIERZ DRUŻYNĘ I ZAPOLUJ

Pełna interakcji karciana przygoda inspirowana grami RPG. Uczestnicy zbierają drużynę złożoną z przedstawicieli różnych klas, by pokonywać przeciwników i sabotować plany swoich wrogów. Wyposażają herosów w przedmioty i ujarzmiają magiczne potęgi, by osiągnąć cel i przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę.

2-6	10+	30-60
6 szt.	18×21×4 cm	0,45 kg

BOHATEROWIE I POTWORY

Zbierz drużynę bohaterów i wyrusz na epicką przygodę przepełnioną prawdziwą jatką! Niech zdrada, groźne potwory i humor znany z *Odjechanych Jednorożców* zagości na Twoim stole! To rozszerzenie wprowadza dwie nowe klasy bohaterów: awanturników, którzy doskonale sprawdzają się w walce, oraz ujarzmiających moce natury druidów.

2-6	10+	30-60
12 szt.	7×12×2 cm	0,45 kg

JESZCZE WIĘCEJ POSTACI

Dwie nowe klasy bohaterów: doskonałych wojowników o ekstremalnej sile i nieokiełznanym gniewie oraz potężnych magów odprawiających mroczne rytuały, aby zapewnić swojej drużynie przewagę. Wraz z rozszerzeniem zmienia się jeden z warunków zwycięstwa: zamiast sześciu musimy zebrać przedstawicieli siedmiu różnych klas.

2-6	10+	30-60
12 szt.	7×12×2 cm	0,45 kg

TO PRAWIE KONIEC

Strategiczna gra karciana twórcy *Odjechanych Jednorożców*! Jesteś dinozaurem, a życie co chwilę daje Ci w kość. Zrobisz wszystko, co w Twojej mocy, aby uniknąć katastrof naturalnych, drapieżnych i emocjonalnych, wymijając przy tym meteoryty i – jak w prawdziwym życiu – zapewne poniesiesz porażkę. Ale nie poddawaj się, bo pierwszy dinozaur, który zdobędzie 50 punktów (albo ostatni dinozaur w grze), zwycięży!

2-4	8+	30-60
6 szt.	15×22×4 cm	0,5 kg

A MIAŁO BYĆ TAK PIĘKNIE

Też masz wrażenie, że zawsze, gdy sprawy zmierzają już ku lepszemu, na horyzoncie pojawia się jakaś nowa katastrofa?
To rozszerzenie wprowadza ich aż 50! Zabójcze kurczaki, śmiertelnie groźne pternado, koszmarne filmy...
Co więcej, dzięki dwóm nowym postaciom możecie doświadczyć tych nieszczęść nawet w 6 osób!

2-6	8+	30-60
6 szt.	10×15×4 cm	0,3 kg

KATASTROFY SZKOLNYCH LAT

Dodatek wprowadzający 54 zupełnie nowe karty z katastrofami, dzięki którym dowiesz się (lub przypomnisz sobie!), jakie to uczucie, gdy Twoja praca domowa zostanie zjedzona przez welociraptora, włosy zaczynają Ci rosnąć na calutkim ciele, a do tego obrywasz piłką w twarz podczas gry w zbijaka. Głowa do góry, wszyscy przez to przechodziliśmy!

2-4	8+	30-60
6 szt.	10×15×4 cm	0,3 kg

POSZUKIWANIE MIŁOŚCI

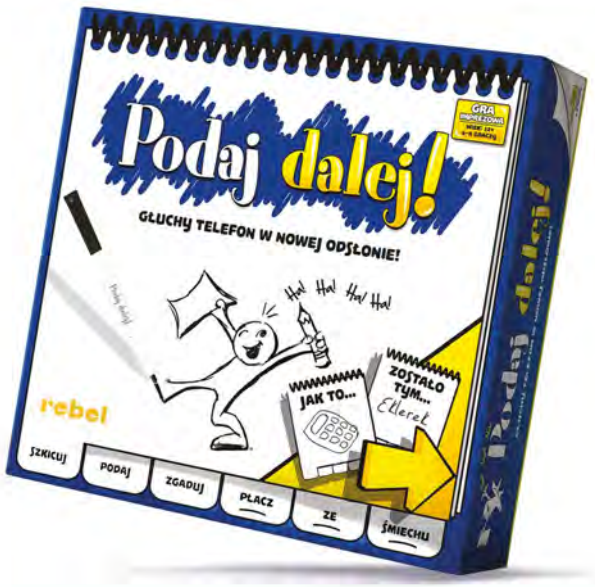
Wiesz, co jest gorsze od spadającego meteorytu? Pierwsza randka. Zwłaszcza jeśli przychodzisz na nią tylko Ty, bo druga osoba postanowiła Cię wystawić.
To rozszerzenie wprowadza 54 zupełnie nowe karty z katastrofami (i nie tylko!), które zabiorą Cię do krainy żenujących wspomnień, nieodwzajemnionych uczuć i niezręcznych rozmów.

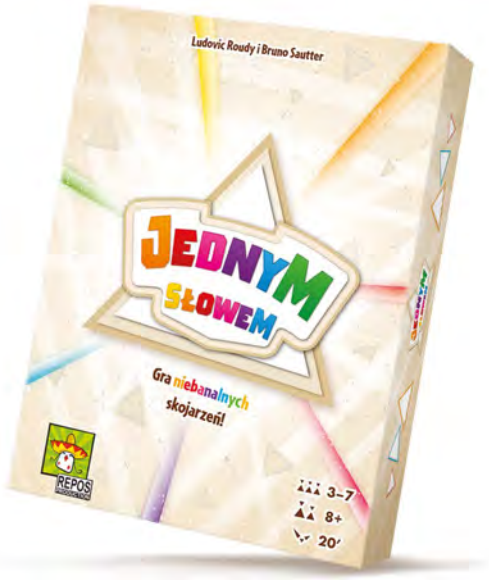
2-4	8+	30-60
6 szt.	10×15×4 cm	0,3 kg

SZKICUJ, ZGADUJ, PODAJ DALEJ

Pomysł prosty, ale diabeł tkwi w szczegółach! W *Podaj dalej!* musisz narysować to, co przeczytałeś, a następnie napisać, co narysował sąsiad – i tak kilka razy. Jeśli pierwszy i ostatni obrazek w notesie się zgadzają, to znaczy, że gracze prawidłowo odgadywali hasła. A jeśli nie? Wtedy na pewno rozbawią Was rysunki stworzone pod presją czasu!

4-8	12+	30
6 szt.	26×26×8 cm	1 kg





NIEZWYKŁA GRA SKOJARZEŃ

Jak przekazać komuś podpowiedź, aby była ona trafna, przydatna, niepowtarzalna i na dodatek złożona wyłącznie z jednego słowa? Z tą opartą na współpracy grą skojarzeniową będzie okazja, żeby się przekonać! W każdej rundzie losujecie hasło, które jedno z Was będzie musiało odgadnąć, a następnie wymyślacie jak najlepsze podpowiedzi.

3-7	8+	20
6 szt.	16×23×5 cm	0,3 kg

ZBUDŹ TAJEMNE MOCE

Wkrocz do magicznego świata, wykorzystaj swoją siłę i stań do walki z przeciwnikami! W tej strategicznej grze będziesz pozyskiwać zasoby i poznawać nowe zaklęcia. Przywołasz też towarzysza i w końcu wyzwolisz swoją ciemną stronę. A wszystko po to, by wyeliminować wrogów i pozostać jedynym – a więc obiektywnie najlepszym – zaklinaczem!

2-4	8+	30-60
6 szt.	10×15×4 cm	0,3 kg

ZNAJDŹ WŁAŚCIWE SŁOWO

Kocia klątwa to niebanalna gra skojarzeniowa, w której starasz się zdobyć więcej punktów niż przeciwnicy, podając trafne hasła i dając wskazówki.
Ale uważaj! Jeśli przeciwnik poda poprawną odpowiedź zbyt szybko, ukradnie Twoje punkty, a Ty zostaniesz z niczym!

3-6	12+	30
-	16×10×4 cm	-

ZAGRYWAJ KARTY I RZUCAJ

Połączenie dynamicznej karcianki z koszmarem z czasów szkolnych – grą w zbijaka. Naszym zadaniem jest zbieranie zestawów kart, zanim zrobią to przeciwnicy, przy jednoczesnym unikaniu nadlatującego zewsząd piankowego burrito. Gdy zbierasz zestawy – zdobywasz punkty. Gdy oberwiesz burrito – tracisz je.

2-6	7+	15
6 szt.	25×23×8 cm	0,7 kg

EKSTREMALNA GRA W ZBIJAKA

Powiększona wersja *Latającego Burrito*, w pełni dostosowana do zabaw na świeżym powietrzu. Zawiera 120 wielkich wodoodpornych kart i 2 olbrzymie, nadmuchiwane burrito (każde z nich ma 91 cm!). To nie zabawa, elementy są przeznaczone dla profesjonalnych miotaczy burrito, którzy wciąż szukają nowych wyzwań!

2-6	7+	15
6 szt.	27×25×8 cm	0,8 kg

BUDUJ, SABOTUJ, ZBIERAJ

Nic tak nie cieszy krasnoludzkiego serca jak lśniąca bryłka złota. Jako członek tej braci chcesz wydobyć jak najwięcej cennych skarbów. Jednak w kopalni są nie tylko poszukiwacze, ale też knujący w tunelach sabotażyści... W tej klasycznej grze blefu wcielamy się w górników poszukujących złota albo w sabotażystów, którzy na każdym kroku utrudniają im pracę. Nigdy nie możemy być pewni, kto jest po czyjej stronie - Tożmasmość każdego z krasnolódów zostaje ujawniona dopiero po rozdzieleniu złota.

3-10	8+	30
12 szt.	12×15×2 cm	0,2 kg

EDYCJA NA DWUDZIESTOLECIE

Od 20 lat krasnoludy przeczesują korytarze w poszukiwaniu cennego złota, a sabotażyści dokładają starań, aby im to uniemożliwić. To wyjątkowe, rocznicowe wydanie gry poza podstawową edycją *Sabotażysty* i dodatkiem zawiera także specjalne karty z mistrzostw świata 2016–2023, znane minidodatki *Myto tunelowe*, *Dział kostiumów* i *Wieczorek tunelowy*, a także dwa zupełnie nowe rozszerzenia: *Nowe cele* i *Skrzynie skarbów*. Bądźcie uważni i zastanówcie się dobrze, komu warto zaufać – ostatecznie liczy się tylko złoto!

2-12	8+	30
-	12×16×6 cm	-

WYBIERZ, ODKRYJ, ZAGRAJ

W tej niezwykle prostej, a jednocześnie maksymalnie wciągającej grze karcianej staramy się pozbyć z ręki wszystkich byczych głów. Na samym początku otrzymujemy po 10 kart, które następnie zagrywamy w 1 z 4 rzędów. Pamiętaj jednak, że nazwa gry nie jest przypadkowa: osoba która dołoży 6. kartę do rzędu, musi go zebrać, a każdy byk na zebranej karcie oznacza niechciane punkty karne! Zabawa kończy się, gdy któreś z Was zgromadzi na swoich kartach 66 byków. Zwycięża ten, kto ma ich najmniej!

2-10	8+	45
12 szt.	9×12×2 cm	0,2 kg

EDYCJA NA TRZYDZIESTOLECIE

Od 30 lat gracze na całym świecie pokazują, że umieją chwycić byka za rogi – to dzięki nim ta prosta i angażująca karcianka cieszy się niesłabnącą popularnością. Ta specjalna edycja rocznicowa zawiera znaną i lubianą grę *6. bierze!* oraz całkowicie nowy wariant kooperacyjny, w którym musicie połączyć siły w starciu z bykiem i mądrze wykorzystać dostępne opcje, by zmusić go do zbierania punktów karnych. W pudełku znajdziecie także nowe karty specjalne zaprojektowane przez fanów, dzięki którym rozgrywka będzie jeszcze ciekawsza!

1-10	8+	45
-	12×16×5 cm	-

PYSZNA GRA KARCIANA

Z grupą znajomych wybieracie się do baru sushi. Składniki wysokiej jakości gwarantują doskonały smak, ale to Wy musicie skomponować swoje danie! *Sushi GO!* to prosta gra karciana, w której staracie się zdobyć jak najbardziej opłacalne zestawy różnych rodzajów sushi. Każdy z nich punktuje na swój własny sposób: niektóre solo, inne w parach, jeszcze inne w większej puli. To od nas zależy, jak duże ryzyko podejmiemy i jakie elementy będziemy zbierać. Sprytny mechanizm wymiany kart sprawia, że mamy też pewną kontrolę nad poczynaniami przeciwników.

2-5	8+	15
5 szt.	16×22×8 cm	0,3 kg

JESZCZE WIĘCEJ PYSZNOŚCI

Pięcioosobowy stolik w naszym ulubionym barze sushi przestał już wystarczać. Coraz więcej osób chce do nas dołączyć, potrzeba dodatkowych miejsc! W tej powiększonej wersji popularnej gry karcianej mamy możliwość samodzielnego komponowania menu przy użyciu 22 rodzajów sushi. Na samym początku wybieramy 1 typ rolek, 2 dodatki, 3 przystawki i deser, a następnie składamy talię z zestawów wybranych kart. W ten sposób poszczególne rozgrywki jeszcze bardziej różnią się między sobą, a my mamy kontrolę nad realizowanymi celami.

2-8	8+	20
6 szt.	16×22×8 cm	0,8 kg

TAKTYCZNA GRA QUIZOWA

Uwielbiasz wszelkiego rodzaju quizy, chętnie odpowiadasz na pytania i masz zdanie na każdy temat? A może podczas oglądania teleturniejów co rusz masz wrażenie, że WIESZ LEPIEJ? Spróbuj swoich sił w 20 kategoriach i sprawdź, czy rzeczywiście przewyższasz wiedzą swoich znajomych! W tej karcianej grze quizowej drużyny rywalizują o zwycięstwo, odpowiadając na pytania. Oprócz sprawdzania wiedzy, gra oferuje również możliwości taktyczne, które skutecznie przybliżają nas do zwycięstwa (lub oddalają od niego przeciwników).

2-24	15+	45

4 szt.	26×26×7 cm	1,7 kg

WIĘCEJ PYTAŃ

Sypiesz jak z rękawa ciekawostkami o najpopularniejszych filmach? Z pamięci recytujesz listę zdobywców Złotej Piłki? Fascynuje Cię architektura wielkich miast? A może znasz się na historii, a Twoim konikiem są wynalazki i odkrycia? Minigry z serii *Wiem lepiej* to okazja, by przechylić szalę zwycięstwa na swoją korzyść przez dodanie kategorii, w której czujemy się naprawdę mocni. W każdym pudełku znajdziesz 60 pytań, na które możesz odpowiadać samodzielnie lub wykorzystać je jako dodatek do gry podstawowej.

2-24	15+	45

10 szt.	7×7×3 cm	0,1 kg

OBSERWUJ, REAGUJ!

Gra równie szalona jak jej nazwa! Do zwycięstwa przyda się doskonała pamięć, zmysł obserwacji i refleks. Zasada jest prosta: przy wykładaniu kart powtarzamy wyliczankę z tytułu, a gdy słowo jest identyczne z obrazkiem, musimy jak najszybciej przykryć ręką stos. Czeka nas mnóstwo emocji, rosnąca presja, a także wiele zabawnych pomyłek.

2-8	8+	10
12 szt.	8×12×4 cm	0,2 kg

W URODZINOWYM KLIMACIE

Wykładaj karty w rytm niecodziennej wyliczanki, a gdy wypowiedziane słowo pasuje do obrazka, przykryj ręką stos. To pasjonująca, szalona gra imprezowa pełna niespodziewanych zagrań i zabawnych pomyłek. Z każdą wykładaną kartą rośnie presja i tempo zabawy, a wypracowaną w pocie czoła przewagę można stracić w jednej chwili!

2-8	8+	10
12 szt.	8×12×4 cm	0,2 kg

ŚWIAT NA OPAK

Buła, Kot, Koza, Ser, Pizza! Wykładaj karty w rytm tej wyliczanki, a gdy słowo pasuje do obrazka, przykryj ręką stos. Pamiętasz inny układ haseł? Tym gorzej dla Ciebie, bo jest już nieaktualny! Ta wersja wywraca do góry nogami nie tylko wyliczankę, ale i same karty, których odwrócone wersje będą wymagały zupełnie innego reagowania.

2-8	8+	10
12 szt.	8×12×4 cm	0,2 kg

NOCNE JASKINIOWCÓW ROZMOWY

Uga Buga to szalona gra imprezowa, w której wcielacie się w członków plemienia walczących o tytuł przywódcy. Jedno po drugim powtarzacie zagrane do tej porty słowa, dokładacie nowe i wywołujecie kolejną osobę. Głośna zabawa toczy się do momentu, aż któreś z Was się pomyli!

3-8	7+	20
36 szt.	9×9×3 cm	0,2 kg

KOCIAKI SZUKAJĄ DOMU

Gra logiczna, w której Waszym zadaniem jest tak poprzestawiać sieć kanałów, by utworzyć nieprzerwaną drogę od kota do jego właściciela. Na stole rozkładacie 16 kart – od tej pory możecie je podmieniać, przesuwać i obracać aż do osiągnięcia celu. Będziecie starali się nie tylko zdobyć jak najwięcej punktów, ale też pokrzyżować szyki przeciwnikom!

1-4	6+	15
36 szt.	9×9×3 cm	0,2 kg

DAJ SIĘ PONIEŚĆ RYTMOWI

Podczas rozgrywek w *Palce w pralce* wszyscy uczestnicy klaszczą i wystukują rytm. Jeden po drugim pokazują gesty, które mają na swoich kartach, i przekazują kolejkę dalej, wywołując pozostałych graczy ich gestami. Wywołany gracz musi odpowiedzieć swoim gestem i przekazać kolejkę do kolejnej wybranej osoby. A to wszystko bez gubienia rytmu!

4-12	10+	5-30
36 szt.	9×9×3 cm	0,2 kg

KOSMICZNA GRA RODZINNA

Dynamiczna gra planszowa, w której w czasie rzeczywistym walczymy o jak najlepsze elementy do budowy statków kosmicznych, by następnie rywalizować z pozostałymi graczami o cenne ładunki, przetrwanie i zarobek. Naszym celem jest wykorzystanie wszystkich nadarzających się okazji, aby zmaksymalizować nasze zyski, przemierzając kosmiczną pustkę z nadzieją, że to właśnie nam się uda jako pierwszym doprowadzić statek do celu. Najlepiej w takim kształcie, w jakim go zbudowaliśmy, co, nie oszukujmy się, właściwie nigdy się nie zdarza...

2-4	8+	30

5 szt.	19×27×6 cm	1,3 kg

CZAS WRÓCIĆ NA TRASĘ

Firma Wyzysk i Spółka wdraża specjalny program dla najbardziej doświadczonych pracowników. W jednym, niepozornym pudełku kryje się aż 5 dodatków! Przygotowaliśmy dla Was nowe technologie, nowoczesne modele statków i rozszerzony program nagród pracowniczych. Najambitniejsi będą mogli spróbować swoich sił na naprawdę trudnych trasach. Część z nich jest absolutnie przerażają... to znaczy wyjątkowa! Każdy element można włączyć do gry pojedynczo albo połączyć z innymi, by jeszcze bardziej urozmaicić zabawę.

2-4	8+	30

5 szt.	19×27×6 cm	0,8 kg

NIEBANALNA GRA BLEFU

Łupieżca umysłów tworzy armię opętanych ludzi, z pomocą których zamierza dokonać inwazji na Ziemię. Uważaj, aby nie zaatakował Ciebie! Możesz go powstrzymać w szybkiej, innowacyjnej i pełnej niespodzianek grze ukrytych tożsamości, nawiązującej do popularnego serialu Netflixa! Ta angażująca zabawa toczy się w następujących po sobie turach i stawia przeciwko sobie dwie drużyny: wolnych i opętanych. Jeśli grasz wolną postacią, musisz oprzeć się atakom. Celem opętanych jest wyeliminowanie wszystkich wolnych postaci.

4-10	10+	20

12 szt.	13×20×7 cm	0,7 kg

POJEDYNEK NA SKUTECZNE PLANOWANIE

Klasyczna, dwuosobowa gra logiczna, która potrafi wciągnąć na długie godziny i zapewnić wymagającą intelektualną rozrywkę. Podczas zabawy naszym zadaniem jest wypchnięcie sześciu kul przeciwnika poza planszę. W tym celu możemy poruszać maksymalnie trzema własnymi bilami, a jeśli mamy ich w rzędzie więcej niż przeciwnik – możemy przepchnąć również jego kule. Ta prosta i elegancka gra zachwyca nie tylko łatwością zasad, ale również doskonałym wykonaniem, dzięki któremu kolejne partie rozegramy z przyjemnością.

2	7+	30

6 szt.	36×31×5 cm	1 kg

EKSPERT

OPOWIEDZ SWOJĄ WIEDŹMIŃSKĄ HISTORIĘ

Wciel się w rolę profesjonalnego zabójcy potworów i zanurz w legendarnym, pełnym niebezpieczeństw świecie! W przygodowej grze planszowej *Wiedźmin: Stary Świat* wcielisz się w przedstawiciela jednej z wiedźmińskich szkół i wyruszysz w podróż po Kontynencie, by walczyć z potworami. Podczas rozgrywki stworzysz unikalną talię, wybierając z puli dostępnych umiejętności: ataków, uników i wiedźmińskich znaków. Tajemna magia, mroczne sekrety i niezwykłe miejsca tylko czekają na odkrycie!

1-5	16+	90-150
5 szt.	30×30×10 cm	3 kg

EKSPERT

WIĘCEJ ŚWIATA

W wersji Deluxe gry *Wiedźmin: Stary Świat* znajdziesz 28 wykonanych z dbałością o szczegóły figurek potworów znanych z wiedźmińskiego świata. Dodatek *Skellige* wprowadza do gry dużą dodatkową planszę z 3 nowymi obszarami: Ard Skellig, Wyspą Mgieł i Eyną. Oznacza to więcej niezwykłych miejsc do odkrycia i zupełnie nowe akcje do przeprowadzenia.

1-5	16+	90-150
4 szt.	30×30×14 cm	3,8 kg

WIĘCEJ PRZYGÓD

Rozszerzenie *Magowie* wprowadza 5 nowych grywalnych postaci wraz ze wszystkimi niezbędnymi dla nich elementami: figurkami, unikalnymi taliami i planszami reprezentującymi zdolności. Natomiast *Legendarne Łowy* wprowadzają do standardowej zabawy zupełnie nowy tryb z 7 ogromnymi potworami.

1-5	16+	90-150
6 szt.	30×30×5 cm	1,5 kg

- Wiedźmin: Stary świat – Dodatkowy zestaw kości*
- Wiedźmin: Stary świat – Metalowe monety

*2-5	*16+	*90-150
*96 szt.	*10×15×2 cm	*0,2 kg

EKSPERT

POKONAJ SIŁY CIEMNOŚCI

Zbierz śmiałków i razem weźcie udział w przygodzie podzielonej na akty, z których każdy zapewnia kilkanaście angażujących misji. Zabawa toczy się na przestrzennej planszy, a dedykowana aplikacja zawiera informacje o świecie i rozwoju postaci. Poprowadzi Was też przez fabułę, zapisując decyzje, które będą miały wpływ na kształt całej opowieści.

1-4	14+	180-240
2 szt.	30×30×26 cm	4 kg

SZKOCKIE KLANY

Srategiczna gra planszowa łącząca proste zasady z mnogością dostępnych możliwości. Podczas zabawy będziemy starali się poszerzać swoje terytoria i zwiększać bogactwo – czy to uprawiając jęczmień do produkcji whisky, sprzedając towary, czy nawiązując przyjazne relacje z innymi klanami i przejmując kontrolę nad strategicznymi miejscami.

2-4	12+	90-120
4 szt.	27×37×10 cm	3 kg

EUROPA EPOKI RENESANSU

Strategiczna gra planszowa, w której wcielamy się w kupców próbujących pomnożyć majątki oraz zdobyć wpływy i uznanie. Sercem zabawy są kości o podwójnej funkcji: zapewniają określoną liczbę dóbr i pozwalają wykonywać akcje. Każda rozgrywka to zupełnie inny układ kluczowych elementów – od nas zależy, jak wykorzystamy nadarzające się okazje.

1-4	14+	60-100
6 szt.	29×29×7 cm	2,3 kg

DEDUKCJA I LABORATORIA

Wciel się w alchemika, który pełen zapału do pracy pozyskuje składniki, tworzy z nich eliksiry i testuje je, by publikować teorie dotyczące ich działania. W zależności od tego, czy Twoje badania zostaną opublikowane, czy odrzucone, zmieniać się będzie Twoja reputacja. Pod koniec gry jej wartość przełoży się bezpośrednio na punkty zwycięstwa.

2-4	13+	120
6 szt.	30×30×7 cm	2,3 kg

TAJEMNE ZAKLĘCIA I RYTUAŁY

Gra, w której wcielamy się w magów zebranych wokół świętego kamienia. Opiera się na prostym mechanizmie wyboru i zagrywania kafelków na własną planszę – symbole wskazują, jaką akcję możemy wykonać, a grupowanie tych samych wzmacnia ich efekt. Każda rozgrywka to nowe wyzwanie i szansa na wypróbowanie zupełnie innych strategii.

2-4	12+	60-90
6 szt.	29×29×7 cm	1,7 kg

ARTEFAKTY I POTĘŻNE MOCE

Gra karciana w klimacie fantasy, w której staramy się doprowadzić do perfekcji swoje specyficzne umiejętności w taki sposób, by osiągnąć konkretny cel. Kluczem do zwycięstwa jest umiejętne zagrywanie kart, których połączone zdolności wpływają na siebie wzajemnie, pozwalając nam na coraz to ważniejsze inwestycje w magiczną wiedzę.

2-4	12+	20-60
6 szt.	25×25×6 cm	0,7 kg

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA STRATEGICZNA

Frostpunk to rozbudowana, narracyjna gra planszowa, w której wcielamy się w przywódców ostatniej kolonii ocalałych w skutym lodem świecie. Musimy zarządzać infrastrukturą miasta i jego mieszkańcami oraz nieustannie lawirować między perspektywą zagłady a buntem. Obywatele to nie tylko nieme pionki na planszy: będą wysuwać postulaty i reagować zgodnie z nastrojami. Podjęte decyzje przyniosą istotne konsekwencje, tworząc każdorazowo wyjątkową, dojrzałą historię.

1-4	18+	120-150
2 szt.	32×32×15 cm	5 kg

- Frostpunk: Miniatures Expansion*
- Frostpunk: Timber City Expansion
- Frostpunk: Dreadnought Expansion

(produkty są niezależne językowo)

*1-4 | *18+ | *120-150

*3 szt. | *32×32×7 cm | *1,8 kg

- Frostpunk: Resources Expansion*
- Frostpunk: Playing Mat Expansion

(produkty są niezależne językowo)

- Frostpunk: Pionierzy

*1-4 | *18+ | *120-150

*10 szt. | *32×32×7 cm | *0,4 kg

- Frostpunk: Board Game (wersja w języku angielskim)*
- Frostpunk: Frostlander Expansion (wersja w języku angielskim)

*1-4 | *18+ | *120-150

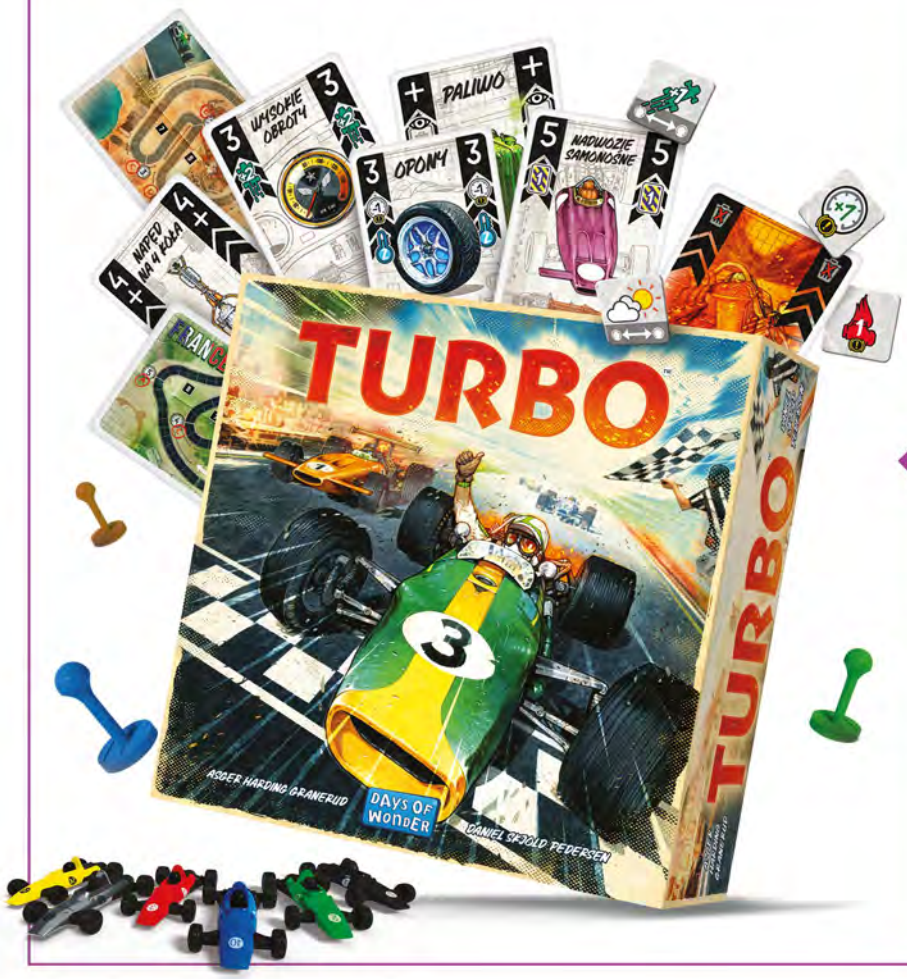
*2 szt. | *32×32×15 cm | *5 kg

EKSPERT

ODBUDUJ CYWILIZACJĘ Z RUIN

5000 lat temu cywilizacja została niemal doszczętnie zniszczona. Nieliczne plemiona próbują odkryć starożytne technologie i wykorzystać je w codziennym życiu. *Revive* to angażująca i strategiczna gra planszowa, w której wcielamy się w przywódców usiłujących wykorzystać swoje unikalne warunki początkowe, wiedzę i możliwości. Aby wygrać, będziemy eksplorować teren, konstruować maszyny i rekrutować nowych członków plemienia. Dzięki specjalnej kampanii odkryjemy dodatkowe elementy gry, by finalnie cieszyć się złożoną i wielowymiarową planszówką.

1-4	14+	90-120
-	29×29×8 cm	-



GAZ DO DECHY!

Przenieś się na tor chaotycznych wyścigów z lat 60., usiądź w fotelu kierowcy i na własnej skórze poczuj, jakim wyzwaniem było wyciągnięcie maksimum z prowadzonego auta. *Turbo* to planszówka o wyścigach, w której czeka na Ciebie proste i intuicyjne zarządzanie kartami połączone z wieloma strategicznymi możliwościami. Podobnie jak w prawdziwych zmaganiach na torze, maszyny graczy podlegają wielu czynnikom, o których trzeba pamiętać. Przegrzewanie, aerodynamika czy fizyka wchodzenia w zakręty sprawiają, że planowanie kolejnych ruchów jest bardzo złożone!

1-6	10+	60
4 szt.	30×30×10 cm	2,6 kg

WALKA O LOS GALAKTYKI

Niezwykle emocjonująca, doskonale wyważona i bardzo łatwa do nauczenia dwuosobowa gra karciana, która przeniesie gwiezdną wojnę prosto na Wasz stół. Wybierzecie stronę w najbardziej ikonicznym konflikcie w dziejach: jedno z Was pokieruje siłami Imperium, a drugie poprowadzi do walki Rebelię. Na przestrzeni gry oboje będziecie stale ulepszać swoje talie, kupując coraz potężniejsze okręty i werbując nowe jednostki, aby zwiększyć swoją siłę rażenia i zdobyć przewagę, która przesądzi o losach galaktyki.

2	12+	30
6 szt.	16×21×7 cm	0,6 kg

W OBLICZU ZAGŁADY

W XXIII wieku, w wyniku pogarszających się warunków życia, ludzie stworzyli technologię umożliwiającą dalekie podróże kosmiczne. W tej strategicznej grze planszowej wcielasz się w przywódcę, który próbuje znaleźć nową siedzibę na zdatnych do zamieszkania planetach odkrywanych w innych układach. Staniesz przed wyzwaniem, jakim jest budowanie nowej cywilizacji, zarządzanie zasobami i tworzenie indywidualnej ścieżki rozwoju. Dzięki zmiennym elementom gry każda partia będzie nowym wyzwaniem, zmuszającym do wypróbowania innych strategii.

2-4	14+	100
4 szt.	37×27×6 cm	2,5 kg

EKSPERT

NA RATUNEK LUDZKOŚCI

Pandemic to seria kooperacyjnych gier planszowych, w których tworzymy zespoły próbujące uchronić ludzkość przed globalnym zagrożeniem. W zależności od wersji gry czekają na nas różne wyzwania i dodatkowe elementy, jednak podstawowe mechanizmy pozostają te same. Każdy z uczestników zabawy wciela się w postać o unikalnej umiejętności, a kluczem do zwycięstwa jest skuteczna współpraca, dobry podział zadań i optymalizacja ruchów, która pozwoli wykonać zadanie na czas.

1-5	14+	60
6 szt.	22×31×7 cm	1,4 kg

- Pandemic Legacy: Sezon 0*
- Pandemic Legacy: Sezon 1 (edycja czerwona)
- Pandemic Legacy: Sezon 1 (edycja niebieska)

*2-4	*14+	*60
*4 szt.	*27×38×8 cm	*2,6 kg

- Pandemic*
- Pandemic: Czas Cthulhu
- Upadek Rzymu

*2-4	*10+	*60
*6 szt.	*22×30×5 cm	*1 kg

- Pandemic: Stan zagrożenia*
- Pandemic: Na krawędzi

*2-4	*13+	*45
*6 szt.	*22×30×5 cm	*0,7 kg

EKSPERT

GRA SUPERBOHATERÓW

Wciel się w jednego z bohaterów z uniwersum *Marvel* i stań przeciwko siłom zła! W tej przygodowej planszówce staramy się ukończyć misje, pokonać wrogów i wyzwać arcywroga na ostateczny pojedynek, który raz na zawsze przesądzi o losach świata. Bohaterowie dysponują potężnymi zdolnościami, ale ich prawdziwą siłą jest współpraca.

1-5	12+	180-240
4 szt.	29×29×10 cm	2,2 kg

GALAKTYCZNI BANICI

Zostań dowódcą statku kosmicznego, skompletuj załogę z legendarnych postaci i ruszaj w drogę jako jeden z przemytników, łowców nagród lub najemników, którzy sieją postrach na rubieżach galaktyki! To od Ciebie zależy, czy dorobisz się, kradnąc dla syndykatów przestępczych, czy przemycając towary pod nosem imperialnych patroli.

1-4	14+	120-180
6 szt.	30×30×7 cm	1,6 kg

WYKREŚLANKA NA KOSMICZNĄ SKALĘ

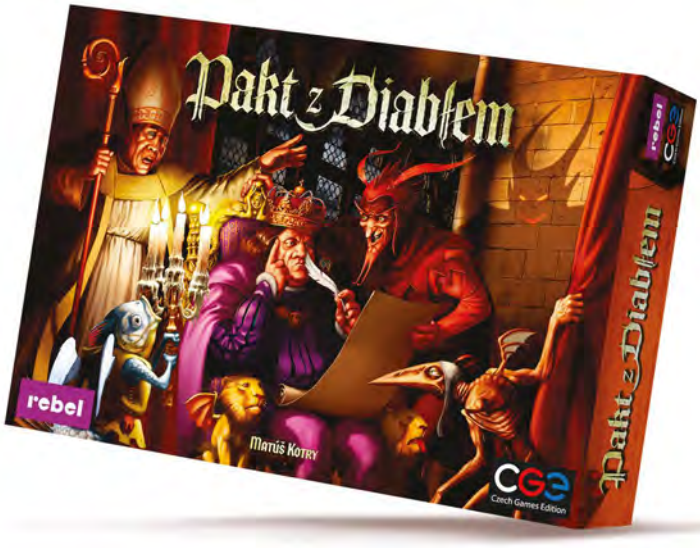
Rozbudowana, rywalizacyjna gra typu roll-and-write, w której każde z Was kontroluje po jednej z głównych ras z uniwersum *Twilight Imperium*. Każda z nich chce się stać najpotężniejszą siłą w galaktyce – dąży do tego poprzez ekspansję, rozwój technologii, wzrost gospodarczy i wzmacnianie siły militarnej.

1-8	14+	90-120
6 szt.	25×30×5 cm	1,4 kg

CI PRZEKLĘCI BOHATEROWIE!

Wznowienie kultowej gry strategicznej pełnej humoru i nikczemnych zagrywek. Wcielacie się w młodych zarządców podziemi, którzy starają się o oficjalną licencję. W okresie próbnym będziecie drążyć tunele, wydobywać złoto, najmować potwory, tworzyć pułapki i radzić sobie z bohaterami, którzy tylko czekają, żeby Wam przeszkodzić.

2-4	12+	90
6 szt.	29×29×7 cm	1,6 kg



ILE WARTA JEST DUSZA?

Strategiczna gra blefu i zmiennych układów, w której handel gra główną rolę, a towarem są... ludzkie dusze! Podczas zabawy każdy z czterech graczy wciela się w tajemnicy w jedną z ról: śmiertelnika, kultysty, a nawet samego diabła. Każda z nich oferuje zupełnie inne doświadczenie rozgrywki i różne strategie do wypróbowania.

4	13+	120
5 szt.	36×25×7 cm	2,7 kg

KARCIANKA W KLIMACIE FANTASY

W tej strategicznej grze karcianej wcielamy się w legendarnych wojowników zdolnych powstrzymać upadłego boga Samaela i jego armię potworów. Będziemy budować talie, aby gromadzić przydatne w walce konstrukty, a także rekrutować bohaterów, którzy staną z Wami ramię w ramię, by ocalić świat.

1-4	13+	30
-	35×22×8 cm	-

EKSPERT

EKSPERT

EPICKA PRZYGODA FANTASY

W pełni kooperacyjna przygodowa gra fantasy, w której wraz z przyjaciółmi wcielicie się w słynnych bohaterów z powieści J.R.R. Tolkiena. Podobnie jak oni będziecie podróżować przez Śródziemie, walczyć z niegodziwymi łotrami, dokonywać odważnych wyborów i mierzyć się ze złem zagrażającym krainie. Dedykowana aplikacja poprowadzi Was przez wciągającą kampanię, rozwidlającą się fabułę, wiele zadań pobocznych i dynamicznie generowaną mapę.

1-5	14+	60
3 szt.	30×30×14 cm	2,5 kg

WIĘCEJ EPICKICH PRZYGÓD

Dodatki wprowadzają do gry nowe tereny, bohaterów, wrogów i przedmioty. Rozszerzenie *Cieniste ścieżki* umożliwia rozegranie nowej kampanii z całkowicie nowymi przygodami, których akcja toczy się w gęstych kniejach Mrocznej Puszczy i znajdujących się głęboko pod ziemią salach Morii. *Zarzewie wojny* dodaje 15 przygód z nowej kampanii, w której bohaterowie będą musieli stawić czoła bezlitosnym najemnikom na równinach Riddermarchii, w gęstwinie lasu Fangorn i w nawiedzonych ruinach Osgiliath.

1-5	14+	60

6 szt.	30×30×7 cm	1,7 kg

- Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie – Złoczyńcy z Eriadoru

- Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie – Udręki pustkowi

- Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie – Czyhający w mroku

1-5	14+	60

12 szt.	9×16×6 cm	0,8 kg

KOSZMAR NA PEŁNYM MORZU

Gra planszowa z motywem zdrajcy, w której uczestnicy nie mogą ufać sobie nawzajem, a mimo to muszą razem zrealizować wskazany cel. Przesiąknięta klimatem twórczości H.P. Lovecrafta, pełna unikatowych postaci z ciekawymi historiami, zapewnia mnóstwo emocji i zmusza do nieustannego podejmowania ryzyka.

3-6	14+	120-240
4 szt.	29×29×10 cm	2,2 kg

AMERYKAŃSKI SEN

Zbuduj imperium handlowe i zaskocz wszystkich hojnością niczym A. Carnegie – ucieleśnienie amerykańskiego snu. *Carnegie* to wielowymiarowa gra strategiczna, w której będziesz zarządzać pracownikami, inwestować w nieruchomości, produkować towary i rozwijać łańcuchy transportowe na terenie całych Stanów Zjednoczonych.

1-4	14+	120
-	23×32×7 cm	2,4 kg

SOJUSZE, DYLEMATY I ZDRADA

Wejdź do mrocznego i nieprzyjaznego świata zdominowanego przez potwory, o jakich nikt wcześniej nie słyszał. W tej częściowo kooperacyjnej grze pełnej napięcia i interakcji wcielasz się w jednego z ostatnich ocalałych. Musisz zrobić wszystko, aby by Twoja rodzina przetrwała, nawet jeśli oznacza to okłamywanie i zdradzenie pozostałych.

3-6	14+	45
-	25×25×7 cm	-

KULTOWA GRA DETEKTYWISTYCZNA

Jedyna w swoim rodzaju, rozbudowana, klimatyczna i wymagająca gra dedukcyjna, w której przenosimy się prosto na mroczne ulice wiktoriańskiego Londynu i wcielamy się w członków słynnej Bandy z Baker Street. Analizując analogowe źródła, takie jak mapy, listy kontaktów oraz gazety stylizowane na historyczne, będziemy starali się rozwiązać zagadki morderstw i prześcignąć samego Sherlocka Holmesa. Cztery z dostępnych spraw tworzą spójną kampanię o Kubie Rozpruwaczu, a pozostałe sześć to niezależne, choć równie ciekawe wyzwania.

1-8	16+	90

6 szt.	23×31×6 cm	2 kg

MROCZNE TAJEMNICE

Samodzielna gra kooperacyjna oparta na popularnej serii *Sherlock Holmes: Detektyw doradczy*, wzbogacona o zupełnie nowe mechanizmy. Podczas zabawy wcielacie się w agentów badających poszlaki w Bostonie, Arkham i innych zakątkach mrocznego świata, by rozwiązać pięć podchwytliwych spraw inspirowanych twórczością H.P. Lovecrafta. Czekają na Was niejasne zagrożenia i zdarzenia paranormalne – będziecie mieli wiele wątpliwości, a niektóre elementy spraw na zawsze pozostaną tajemnicą, co nadaje grze niepokojącego klimatu.

1-8	18+	90

6 szt.	31×23×6 cm	1,5 kg

EKSPERT

DROGA HODOWCY BYDŁA

Uznana gra strategiczna, w której wcielamy się w amerykańskich ranczerów. Podczas rozgrywki musimy dbać o swoje stado i reagować na jego potrzeby, a także skutecznie przetransportować je do punktu załadunkowego. Na całe szczęście nie jesteśmy sami. Kowboje pomogą nam zadbać o krowy, rzemieślnicy pozwolą zbudować własne budynki, a inżynierowie zajmą się zarządzaniem ważnymi połączeniami kolejowymi. Ogrom możliwych strategii pozwala na opracowanie wielu różnych planów, których realizacja poprowadzi szlakiem prosto do zwycięstwa!

1-4	12+	75-150
6 szt.	29×29×7 cm	2,3 kg

SZLAK ARGENTYŃSKIEJ PAMPY

Great Western Trail: Argentyna to druga część planszówkowej sagi o hodowcach bydła w formie całkowicie samodzielnej gry strategicznej. Podczas rozgrywki musimy dbać o swoje stado i reagować na jego potrzeby, a także skutecznie przetransportować je do punktu załadunkowego. W porównaniu z pierwszą odsłoną serii druga część oferuje szereg niespodzianek mechanicznych, takich jak dodatkowe funkcje kart krów, plansze graczy ze zwiększoną liczbą akcji, nieznane dotąd zasoby do gromadzenia i wykorzystania oraz zupełnie nowy wariant solo.

1-4	12+	70-150
6 szt.	29×29×7 cm	3 kg

POPROWADŹ NOWOCZESNE PRZEDSIĘBIORSTWO

Wciel się w rolę jednego z przedsiębiorców epoki dymiących kominów oraz silników parowych. Twórz zakłady przemysłowe, rozwijaj sieci transportowe i dbaj o rynki zbytu, a być może zatriumfujesz jako człowiek z najbardziej gospodarnym umysłem w historii rewolucji przemysłowej! To nie lada gratka dla wszystkich fanów planowania i tworzenia rozbudowanych strategii. W tej wielowymiarowej planszówce każda decyzja będzie miała bezpośredni wpływ na Twój wynik i możliwości w kolejnych turach.

2-4	14+	60-120
6 szt.	30×30×5 cm	1,3 kg

BEZWZGLĘDNA RYWALIZACJA

Rozbudowana i wielowymiarowa gra ekonomiczna kontynuująca myśl zapoczątkowaną przez Martina Wallace'a w bestsellerowym *Brass: Lancashire*. Przenieś się w czasy angielskiej rewolucji przemysłowej i wciel się w jednego z przedsiębiorców, którzy rywalizują o dominację na rynku w Birmingham i w regionie West Midlands. Rozwijaj swoje imperium przemysłowe poprzez budowę kanałów i kolei, a także uruchamianie i unowocześnianie rozmaitych zakładów: przędzalni bawełny, kopalni węgla, hut żelaza, manufaktur czy garncarni.

2-4	14+	60-120
6 szt.	30×30×5 cm	2 kg

EKSPERT

EKSPERT

ODKRYJ TAJEMNICE WYSPY

Wciel się w nieustępliwego badacza i poprowadź wyprawę, by zbadać nieznane zakątki, odnaleźć zaginione artefakty, stawić czoła budzącym grozę strażnikom i poznać tajemnicę, którą skrywa wyspa! *Zaginiona wyspa Arnak* to przygodowa gra strategiczna, która sprytnie łączy mechaniki budowania talii i przydzielania pracowników. Podczas rozgrywki będziesz gromadzić zasoby, by eksplorować kolejne zakątki planszy i odkrywać nieznane tereny, a wraz z nimi nowe akcje do wykonania.

1-4	12+	30-120
5 szt.	37×25×7 cm	2,3 kg

POWRÓT NA WYSPĘ

Rozszerzenie wprowadzające asymetryczne warunki startowe dla każdego z graczy. Dostępnych jest sześciu przywódców o unikalnych umiejętnościach i kartach początkowych. Każdy gracz ma okazję wcielić się w jednego z nich, a tym samym wypróbować zupełnie nowe, dopasowane do niego strategie. Oprócz tego w pudełku znajdziemy dwie nowe świątynie do eksploracji, których możemy używać zarówno z liderami, jak i bez nich, a także jeszcze więcej przedmiotów, artefaktów, asystentów i strażników dla urozmaicenia rozgrywek.

1-4	12+	30-120

6 szt.	18×26×6 cm	1 kg

CO JESZCZE KRYJE WYSPA?

Podążaj śladem zaginionej ekspedycji i poznaj jej losy w nowym rozszerzeniu do *Zaginionej wyspy Arnak*! Dwaj nowi liderzy pozwolą Ci wypróbować kolejne ciekawe strategie, a dodatkowe karty przedmiotów i artefaktów urozmaicą Twoje rozgrywki. Dodatkowe elementy można swobodnie łączyć z dodatkiem *Przywódcy ekspedycji*. Zestaw zawiera też specjalną kampanię złożoną z sześciu rozdziałów, którą możesz rozegrać samodzielnie lub w dwuosobowym trybie współpracy.

1-4	12+	30-120

6 szt.	18×26×6 cm	1 kg

KULTOWA GRA EKONOMICZNA

Zbuduj gospodarstwo z mieszkaniem dla rodziny, polami uprawnymi i pastwiskami. Wysyłaj domowników na wybrane pola akcji, aby wykonywali na nich pracę. Zbieraj plony, hoduj zwierzęta i rozwijaj się we wszystkich kierunkach. Trafnie rozdzielaj zadania i zarządzaj zasobami, a niebawem będziesz właścicielem najlepiej prosperującej farmy w okolicy!

1-4	12+	90
4 szt.	23×32×8 cm	1,9 kg

WEJDŹ DO ŚWIATA WIKINGÓW

Prawdziwa saga w formie rozbudowanej planszówki, w której wcielacie się w przywódców klanów, by rozwijać kulturę, prowadzić wyprawy handlowe i plądrować dalekie krainy. W trakcie gry będziecie podbijać i eksplorować nowe tereny, a także brać udział w codziennych czynnościach.

1-4	14+	30-120
3 szt.	22×31×12 cm	3,3 kg

WITAMY W NASZYM MIEŚCIE

Członkowie Twojego rodu czekają, aż wybierzesz dla nich profesje, które zapewnią im sławę i prestiż. Jedni zdobędą wysokie stanowiska w ratuszu, inni wyruszą w daleką podróż, a pozostali zajmą się rolnictwem. Kolejne pokolenia będą przychodzić i odchodzić, a najbardziej zasłużeni zapiszą się na kartach miejskiej kroniki.

1-5	12+	60-120
3 szt.	43×32×10 cm	3,3 kg

LEGENDARNE CESARSKIE ODDZIAŁY

Wielowymiarowa gra strategiczna pełna wewnętrznych zależności, w której wcielamy się w najbardziej utalentowanych rzemieślników i artystów, tworzących niezwykłe figury. Podczas rozgrywki będziemy gromadzić zasoby, szkolić robotników i zabiegać o przychylność cesarskich doradców.

2-4	14+	90-120
6 szt.	29×29×8 cm	1,9 kg

ZDOBĄDŹ PRZYCHYLNOŚĆ BOGÓW

Klasyczna gra o nieszablonowym podejściu do mechaniki przydzielania pracowników. Sercem gry są zębatki zbudowane wokół tytułowego kalendarza Majów – ich obrót sprawia, że sytuacja na planszy stale się zmienia. Uczestnicy muszą więc uważnie planować swoje ruchy, by maksymalnie wykorzystać dostępne opcje.

2-4	12+	90
6 szt.	30×30×7 cm	1,6 kg

NAPISZ WŁASNĄ HISTORIĘ

Jedna z najpopularniejszych i najbardziej rozbudowanych gier strategicznych. Wcielamy się w przywódców, rozwijających cywilizacje na przestrzeni kolejnych wieków. To nie lada wyzwanie wymagające wielowymiarowego planowania z uwzględnieniem ogromnego spektrum możliwości. Zapewnia wiele godzin satysfakcjonującej zabawy.

2-4	14+	180-240
5 szt.	37×26×7 cm	1,8 kg

BURZLIWY CZAS WOJNY

Pojedynkowa gra figurkowa dla dwóch osób, w której przejmujemy kontrolę nad kultowymi postaciami z galaktyki Star Wars i ich sojusznikami, walcząc ze sobą o to, kto pierwszy osiągnie cele misji. Zbuduj swoją drużynę, rzuć wyzwanie przeciwnikom i rozegraj mnóstwo ekscytujących bitew, które przesądzą o losach galaktyki! Pamiętaj, że najlepsi dowódcy to ci, którzy szybko przystosowują się do sytuacji pośród chaosu bitwy i korzystają z dobrodziejstw Mocy.

2	14+	90-120
3 szt.	29×35×15 cm	3 kg

EKSPERT

- SW: Shatterpoint – Lepsza pozycja – Pakiet Terenów*
- SW: Shatterpoint – Kryć się! – Pakiet Terenów
- SW: Shatterpoint – Pakiet kości
- SW: Shatterpoint – Pakiet miarek

*2	*14+	*90-120
*3 szt.	*21×25×12 cm	*0,6 kg

- Wiedźmy z Dathomiry – Matka Talzin*
- Żądza zniszczenia – Generał Grievious
- Podwójna duma – Hrabia Dooku
- Zabawa skończona – Generał Mace Windu
- Witajcie – Generał Obi-Wan

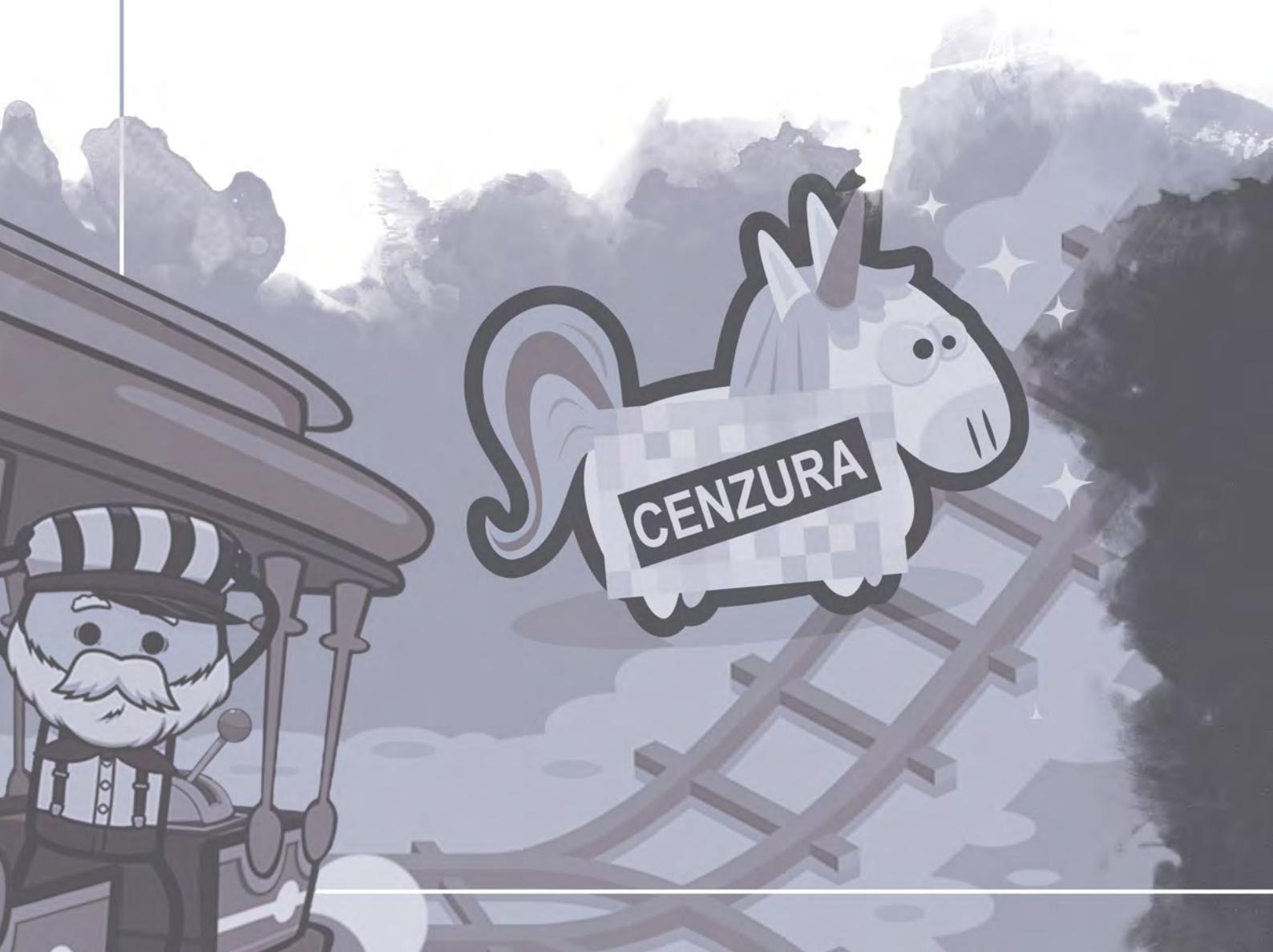
*2	*14+	*90-120
*6 szt.	*22×18×7 cm	*0,3 kg

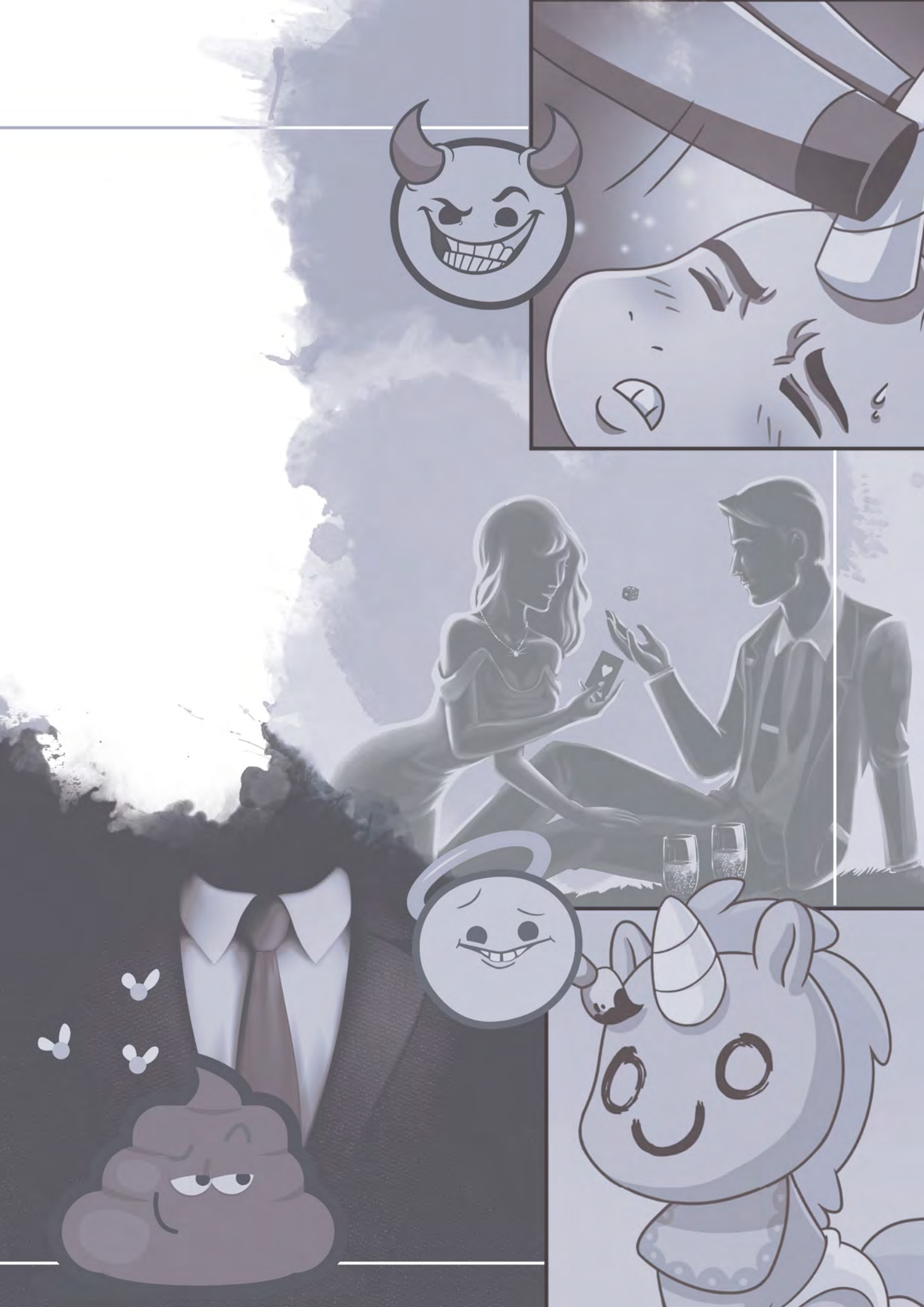
- Jesteśmy odważne – Padmé Amidala*
- Plany i przygotowania – Generał Luminara Unduli
- Nie zdołasz uciec – Pakiet pojedynkowy
- Łowcy Jedi – Wielki Inkwizytor
- Garść pełna kredytów – Cad Bane

*2	*14+	*90-120
*6 szt.	*22×18×7 cm	*0,3 kg

EKSPERT

18 +





BEZKOMPROMISOWA GRA IMPREZOWA

Gra moralnych dylematów, dzięki której będziecie mieli okazję spojrzeć na znajomych z zupełnie innej strony. W pudełku znajdziecie 165 kart z sytuacjami o dwóch rozwiązaniach. Waszym zadaniem będzie odgadnięcie, które z nich wybraliby inni gracze.

4-15	18+	15
6 szt.	7×9×8 cm	0,4 kg

JESZCZE WIĘCEJ DYLEMATÓW

Dwukrotnie trudniejsze wybory i jeszcze odważniejsze decyzje! Sądzisz, że po rozgrywkach w *Dylematy* Ty i Twoi znajomi znacie się na wylot? Nic bardziej mylnego! Staniecie przed nowymi wyborami i poznacie się z zupełnie innej strony dzięki 165 zupełnie nowym kartom z moralnymi dylematami.

4-15	18+	15
6 szt.	7×9×8 cm	0,4 kg

KOLEJNE TRUDNE DECYZJE

Dylematy 3 to imprezowa gra skierowana do osób dorosłych, pełna trudnych wyborów. Usiądźcie w kręgu, wybierzcie talię i osobę, która rozpocznie zabawę. A potem dajcie się porwać dyskusji o moralności i konsekwencjach swoich decyzji! W tej wersji znajdziecie 165 zupełnie nowych kart z dylematami o dwóch nieszablonowych rozwiązaniach.

4-15	18+	15
6 szt.	7×9×8 cm	0,4 kg

18+

CZARNY HUMOR I FILOZOFIA

Rozważania filozoficzne i krwawa jatka w jednym! W tej imprezowej karciance nie ma miejsca na nudę, a każda runda okraszona jest niebanalnym moralnym dylematem, przed którym staje maszynista rozpędzonego pociągu.
Waszym zadaniem jest wybranie takich postaci i modyfikatorów, by przekonać go do przejechania po TYM DRUGIM torze.

3-13	18+	30-90
8 szt.	20×10×7 cm	1 kg

MORALNYCH ROZWAŻAŃ CIĄG DALSZY

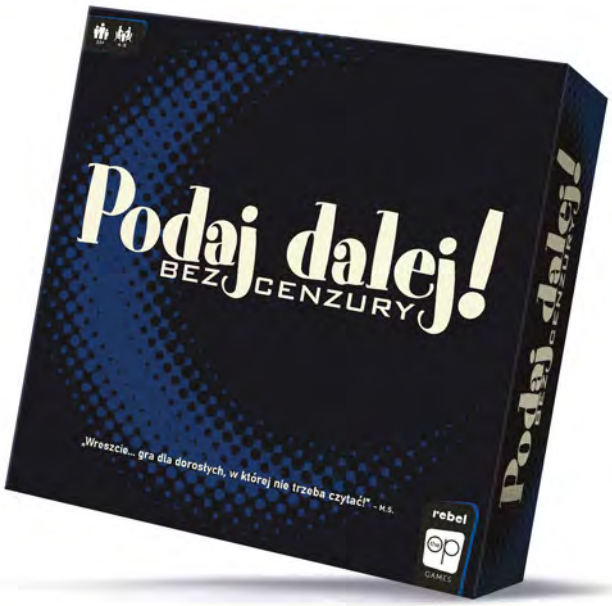
Pokaźny zestaw kart, które wyniosą rozgrywki w *Dylemat wagonika* na zupełnie nowy poziom! Zawiera 100 nowych okropnych postaci i 100 nowych nawet okropniejszych modyfikatorów, które uczynią rozjeżdżanie ludzi na torach jeszcze ciekawszym. Oczywiście wszystko w ramach czarnego humoru, ironii i żartów.

3-13	18+	30-90
8 szt.	20×10×7 cm	1 kg

RYSUJ ODGADUJ, PODAJ DALEJ!

Wariacja na temat głuchego telefonu, w której zamiast szeptać hasła, będziemy je rysować, odgadując jednocześnie, co naszkicowali pozostali gracze.
W wersji dla dorosłych hasła kojarzą się tylko z jednym, więc są jeszcze trudniejsze do zinterpretowania! Dzięki temu na graczy czeka mnóstwo śmiechu i doskonałej zabawy.

4-8	18+	20-30
6 szt.	26×26×8 cm	1,1 kg



18+

MORDA

Grzecznie już było! Nadszedł czas, by wyostrzyć humor i zmienić się w prawdziwych żartownisiów, którymi zawsze chcieliście być. *Morda!* to karciana zabawa, w której celem jest wybranie jednej z dostępnych ripost – w taki sposób, by jak najlepiej odpowiedzieć na zaczepkę i rozbawić do łez aktualnego lidera.

3-12	18+	25
12 szt.	13×16×5 cm	0,3 kg

KORPORACYJNE ZACZEPKI

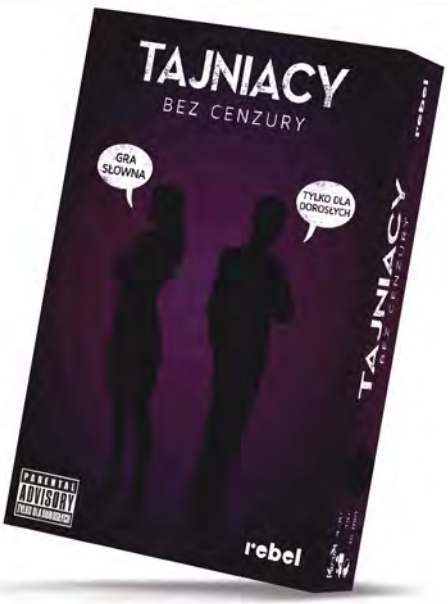
Wysłuchaj zaczepki, wybierz celną ripostę i... módl się, żeby nie zostać zwolnionym! W tej wersji imprezowej karcianki czeka na Was 120 zupełnie nowych zaczepek i 240 kreatywnych ripost, a wszystkie związane z korporacyjnym światem. Daje to Wam 28 800 unikalnych kombinacji tak zabawnych, że nawet HR chce o nich porozmawiać!

3-12	18+	25
12 szt.	13×16×5 cm	0,3 kg

ALUZJE I WIELOZNACZNOŚCI

Bestsellerowa gra skojarzeniowa w wersji dla dorosłych! Dwie drużyny, dwóch kapitanów, a między nimi 25 kart z hasłami. Które z nich należą do nas, a które do przeciwników? W tej kreatywnej zabawie trafne podpowiedzi są równie ważne jak odgadywanie toku myślenia innych. Zwłaszcza gdy wszystkie słowa na stole zdają się kojarzyć tylko z jednym...

4-8	18+	15
6 szt.	17×24×6 cm	0,5 kg



18+

PODKRĘĆ TEMPERATURĘ ZWIĄZKU

Flirtuj, rozmawiaj i ciesz się obecnością swojej drugiej połówki! Ta ekscytująca gra quizowa pozwala pogłębić więź zarówno świeżo zakochanych, jak i par z wieloletnim stażem. 240 pytań dla niej i dla niego dotyczących miłości, seksu i namiętności zachęca do poszerzania wiedzy na temat partnera.

2	18+	45
6 szt.	26×26×7 cm	0,5 kg

PUŚĆ WODZE FANTAZJI

Współpraca, kreatywność i dobra zabawa to Twoje ulubione elementy, a do tego uwielbiasz czarny humor i nieprzyzwoite żarty? Zbierz znajomych i spróbujcie swoich sił w nowej wersji *Top 10*, przeznaczonej dla dorosłych! To niebanalna gra skojarzeń, w której będziecie mogli puścić wodze fantazji, dążąc do wspólnej wygranej.

4-9	18+	30
6 szt.	19×15×5 cm	0,5 kg

NIEPRZYZWOITE JEDNOROŻCE

Karcianka pełna śmiechu i destrukcji, złośliwych zagrywek i radosnego rżenia – tym razem w wersji dla dorosłych! Każde z Was zacznie z uroczym, małym jednorożkiem, który stanowi zalążek pełnoprawnej armii zniszczenia. Zwyciężymy, jeśli będziemy umiejętnie wykorzystywać wpływające na siebie efekty i mądrze wybierzemy cele ataków.

2-8	18+	30-45
6 szt.	15×10×4 cm	0,3 kg

DYSTRYBUCJA

Włącz Twój sklep do programu Pokémon Play!

możliwości, benefity, wsparcie

Uzyskaj nowe możliwości nawiązania relacji z Twoimi klientami. Organizuj eventy wraz z The Pokémon Company International (TPCI) i otrzymaj dostęp do:

- Turniejów przedpremierowych (Prerelease tournaments),
- Wyzwań Ligowych (League Challenges),
- Pucharów Ligowych (League Cups),
- kwartalnego programu nagród i grantów,
- społeczności fanów Pokémon, którzy mogą stać się Twoimi klientami,
- najnowszych produktów jeszcze przed premierą (daty premier mogą być różne w zależności od kraju).

Analizy przeprowadzone przez TPCI wykazały, że:

- Gracze uczestniczący w programach Organized Play promują wydarzeniach wśród swoich znajomych.
- Zaangażowani gracze zwiększają obrót i pozostają dłużej zainteresowani marką niż inni klienci.

jak dołączyć do programu?

Uzyskaj ID konta

1. odwiedź stronę www.pokemon.co.uk/play-store
2. kliknij **join**
3. zweryfikuj swój adres e-mail
4. wejdź w Play! Pokemon settings
5. wybierz Please assign me a new Player ID number

Dołącz do programu Profesora zostając oficjalnym organizatorem eventów

Wyślij wiadomość z **ID** Twojego konta na adres: RetailerEurope@pokemon.com

Wypełnij wniosek o przyjęcie do Ligi Pokémon

1. zaloguj się na stronie www.pokemon.com
2. wejdź na **My Play! Pokemon**
3. wybierz **Organizer Information**
4. aplikuj wybierając **Apply** for a new league venue

Weryfikacja Twojego zgłoszenia

Oczekuj na akceptację lub na dalszy kontakt. Możliwe, że TPCI będzie potrzebować więcej informacji.

Jeżeli Twój lokal spełnia wszystkie wymogi, wniosek zostanie rozpatrzony pozytywnie!

Scarlet & Violet · Paldea Evolved · Obsidian Flames · 151 · Paradox Rift

Pokémon™

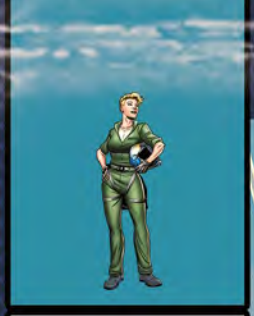
TRADING CARD GAME

Scarlet & Violet

PARADOX RIFT

TM & © Wizards of the Coast LLC. Ill. Magali Villeneuve

Genesys to uniwersalna gra fabularna, której zasady umożliwiają rozgrywanie sesji w wymyślonym przez Was lub istniejącym książkowym uniwersum. Sercem tej gry jest Kostkowy System Narracyjny, który wprowadził nową jakość do RPG. Jeden rzut kostkami nie tylko pozwala określić sukces bądź porażkę, lecz także tworzy szansę na przeżycie różnych wydarzeń – dobrych i złych.



MC01en

MARVEL CHAMPIONS

THE CARD GAME

Ludzkość jest
w niebezpieczeństwie.
Czy podejmiesz wyzwanie?
Wciel się w Spider-Mana,
Kapitan Marvel, Czarną
Panterę i innych bohaterów,
by stanąć do walki w *Marvel Champions: The Card Game* –
kooperacyjnej grze karcianej
dla od 1 do 4 osób.
Czy będziesz w stanie
pokonać Rhino, przechytrzyć
Klawa i pokrzyżować plany
Ultrona? Wykorzystaj potężne
moce i niszczycielskie taktyki,
by uniemożliwić złoczyńcom
przejęcie kontroli
nad światem!

ŚWIAT POTRZEBUJE BOHATERÓW!

© 2019 MARVEL. The FFG Logo is a TM of Fantasy Flight Games.

MARVEL
CRISIS
PROTOCOL
MINIATURES GAME
ACTIVATE

GEEK GAMING SCENICS
TERRAIN TO FIGHT OVER

SPEED PAINT 2.0

THE ARMY PAINTER™

JEDNA WARSTWA I GOTOWE

Roślinne MYDŁO

do pędzli modelarskich

GAMERS GRASS

NOWA SERIA KOSZULEK REBEL!

TERAZ W GRUBOŚCI 70 MIKRONÓW

KOŚCI REBEL

Szeroki wybór uniwersalnych kości do gier o różnych wielkościach, kolorach i wykończeniach: od klasycznych jednokolorowych, poprzez perłowe i brokatowe, aż po ciężkie, metalowe. Sprzedawane pojedynczo i w zestawach dedykowanych na przykład do gier RPG.

GAMEGENIC

INGENIOUS SUPPLIES

Ultra•PRO®

12
10
Pokémon
TRADING CARD GAME
MAGIC
THE GATHERING
Ultra•PRO
7
8
1
1
4 Oversized Loyalty Dice

Zyskaj **dodatkowe** miejsce i cieszącą oko przestrzeń
na **topowe produkty** wydawnictwa Rebel z możliwością **wyboru**
zatowarowania wedle **własnych preferencji**.

Skontaktuj się z nami by dowiedzieć się więcej:
hurt@rebel.pl

Rebel Sp. z o. o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk

www.wydawnictworebel.pl

rebel

asmodee