

Piatnik



Társasjáték

2015 | 2016

szeptember | augusztus



www.piatnikbp.hu



A Piatnik Budapesten

A magyar kártyajátékos társadalom egyik szlogenje ma is: "Piatnik csak kártyát adott..." Így korholja partnerét a kártyás ember, amikor ügyetlenkedése, figyelmetlensége elrontotta a biztosnak tűnő nyereségi lehetőséget és így közösen fizetik az elvesztett partit. Másik legenda, hogy a a trafikba lépve Piatnikot kértek az eladótól. Az árús pedig tudta a dolgát, máris a pultra tett egy csomag magyar kártyát. De hogyan is került a pesti ember mindennapjaiba egy sikeresen működő bécsi nyomdaüzem neve? A válaszért vissza kell térnünk a boldog békeidők Monarchiájába, amikor magyar és osztrák kártyagyárak versenyeztek minden idők legnépszerűbb játékszerének piacán a vezető szerep megszerzéséért.

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



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

A kártyagyártás jelentős csökkenését okozta az 1920-1930-as években, amikor a luxusadóval terhelte, magas áron forgalmazott kártyák helyett tisztított kártyákkal kezdtek játszani az emberek. A „mosható” kártyák gyártása egyfajta szolgáltató ipart, a kártyatisztító mesterséget hozta létre Budapesten. A klubok, kávéházak és magán-személyek az elpiszkolódott kártyacsomagokat a kártyatisztítóhoz vitték, aki a felület kezelésével és a lapok keret menti körülvagásával újította fel a kártyákat. Így azok élettartama – kis ráfordítással – 3-



4-szeresére nőtt. A Piatnik gyár új termékek gyártásába kezdett. Csak kevesen tudják, hogy a kártyagyártás mellett a budapesti üzem az 1938. évi bővítés után plakát- és könyvnyomtatással, reklámlapok, nyomtatványok, dobozok és árucímkek gyártásával is foglalkozott. Apró adalék a Piatnik név ismertségéhez a sikeres versenystálló, futballcsapat és munkáskórus működése.

A üzletmenet lendületét a világháború törte meg, amikor bombatalálat érte a budapesti nyomdát. 1949-ben a Kelet-Európai politikai változások a Piatnik budapesti gyárának államosításához vezettek. Ez történt a ratschachi kartongyárral, a prágai és krakkói nyomdákkal is. Egyedül a bécsi nyomda maradt Piatnik tulajdonban. A veszteségeket kiheverve, a technológia és a termékválaszték változtatásával két évtized alatt sikerült ismét üzleti sikereket elérni.

44 év távollét után a Piatnik Kártyagyár 1993-ban tért vissza Magyarországra, megalapítva a Piatnik Budapest Kft.-t. A játékdívatok alaposan megváltoztak, a szabadidős tevékenységekben háttérbe szorult a kártyajátszás. A társasjátékok teszik ki immár a Piatnik forgalom nagyobb részét. A játékkártya, melynek hírnevüket köszönhetik, szerényebb arányban van jelen a cég eladási statisztikáiban. Ennek ellenére egyedülálló kínálatot ott vannak a világpiacon, talán az osztrák ipar legismertebb márkájaként.

Írta: Jánoska Antal (kártyagyűjtő és kártyaszakértő)



Party játékok



Egy igazán jó házibuliból, szilveszteri vagy születésnap partyról nem hiányozhatnak a **Piatnik** party játéka! Party játékokat a játék közben átélt élmény miatt játszanak a résztvevők, és nem eredményre, tanulásra vagy teljesítményre törekszenek. A Piatnik Party játékaiknak legújabb tagja az **Activity[®] Champion**, amiben nem csapatok, hanem egyéni játékosok versenyeznek a bajnoki címért! Minden körben más az előadó, aki felhúz egy kártyát, majd a kártyán álló feladványokból egy perc alatt megpróbálja a legtöbbet előadni.

Az előadás módjai: rajzolás, műtogatás, szavakkal körülírás.

A műtogatás

Mozgásszegény életmódunk következményei lehetnek a rossz térérzeelés, vagy mozgáskoordinációnk ügyetlensége. Az „activityzés” során ezek a területek játszva fejlődnek. Az előadó a feladatot leképezi egy mozdulatsorra, amit csapattársai megpróbálnak gondolatát átalakítani. A játék során olyan mozdulatokat kell elvégeznünk, amik nem a hétköznapi életünk részei, hanem játékos formájú feladatok.

A szavakkal körülírás

A technikai eszközök fejlődésével egyre kevesebb az egymás közötti verbális kommunikáció. Nyelvhasználatunk sikkad, mondataink rövidülnek, egyszerűsödnek. Az „activityzés” fejleszti a játékosok verbális kommunikációját és a hallási figyelmet, ami a látás mellett a legfontosabb érzékelés. A játék közben a beszédgátlásokkal küzdők is oldódnak. A szavakkal körülírás segíti az ösztönös nyelvi ismeretek rendszerezését és alkalmazását, nyelvi kincseink megőrzését.

A rajzolás

Amikor a feladatot rajzoljuk, játszva fejlődik rajzképességünk, oldódik a rajzolással szembeni gátlásunk. A rajzkészségünk fejlődésében az első évek a lendületrajzokról szólnak. Itt még a kezünk vezeti a szemünket a papíron. Ezt váltja fel a legkreatívabb „rajzkor” a fantáziánk szülte rajzokkal. Ezután következnek a szemlélet alapú rajzok, amik során már a szemünk vezeti a kezünket. A felnőttkori rajzaink sokszor okoznak szorongást. Mivel úgy szeretnénk lerajzolni a dolgokat, ahogyan látjuk.



Activity Original

Az *Activity Original* játékban a játékosok célja, hogy csapatukat elsőnek juttassák a célba. A feladványokat rajzolva, szavakkal körbeírva, vagy elmutogatva kell előadni. Amikor a csapattársaknak sikerül megfejteniük egy feladványt, akkor figurájukkal előreléphetnek a játéktáblán. 3300 feladvány várja a játékosokat!

737329



Activity Minden lehetséges!

Az *Activity Minden lehetséges!* játékban a feladvány lehet egy egyszerű szó, egy szólásmondás, vagy valamilyen hang. Az előadó több előadásmódot is egyszerre használhat! Új előadásmód a játékban: a hangok. A különleges hangokat a játékos testrészeivel és a környezetben lévő tárgyak segítségével is előadhatja.

773129



Activity Countdown

Az 1320 feladványt tartalmazó *Activity Countdown* egy szédületes verseny az idővel! Az előadó felhúzza a legfelső kártyát, elindítja az időmérőt, ami méri a rendelkezésre álló időt. Amikor egy csapat megfejt egy feladványt, akkor leállítják az időmérőt és a kártyán lévő szám mértékében előrelépnek a táblán.

773020





Activity Club Edition

ÚJ

Csak felnőtteknek! Megújult szabályokkal! 330 új erotikuskártyával és 110 új szleng kártyával. Lehet még tovább fokozni az izgalmakat? Igen! Ha az időt kíméletlenül méri egy ketyegő időmérő! Ha az erotikus fogalmak annyira pikánsak, hogy már az olvasásukba is belepírunk! Ha a szleng kifejezések még a legvagányabbakat is legyűrik!

709630



Activity Champion

ÚJ

Az *Activity Champion*ban nem csapatok, hanem egyéni játékosok versenyeznek a bajnoki címért! A játékosok feladata: Egy percen belül a lehető legtöbb feladványt sikeresen előadni a kártyáról! A bajnok az, aki elsőként halad át a célvonalon! 1760 új feladvány várja a versenyzőket! Mindenkiről kiderül, hogy milyen gazdag a fantáziája és milyen kreatív a gondolkodása! Mindenki egyedül versenyzik, a játékelmény közös!

755422



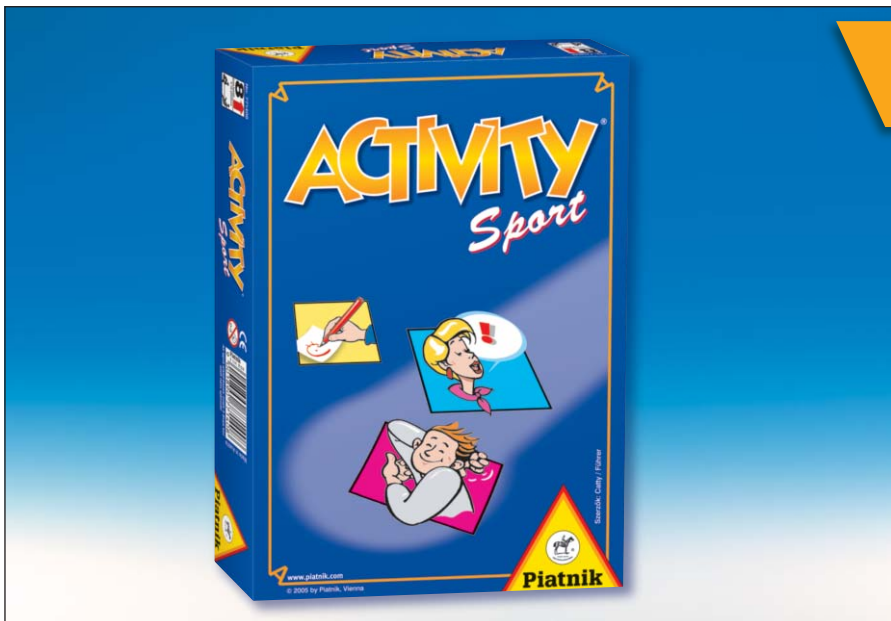
Activity Family Classic

ÚJ

Az *Activity Family Classic* egy szórakoztató játék, amit az egész család együtt játszhat! 1980 új feladvány 330 kártyán. Ebből 110 Family kártya a felnőtteknek és 220 Junior kártya a gyerekeknek készült. Így mindenki egyforma esélyekkel vehet részt a játékban. A közös játékelmény hihetetlen szórakozást nyújt a családnak, amiben a játékosok célja, hogy csapatukat elsőnek juttassák a célba.

710773





Activity Sport

Az *Activity Sport* játékot magunkkal vihetjük a nyaralásra, vagy sielésre, garantált a siker! A játékosoknak 330 sporttal kapcsolatos fogalmat kell az *Activity* szabályaihoz híven körülírni, elmutogatni, vagy lerajzolni. A játékot az a játékos, vagy csapat nyeri, aki a játék végéig a legtöbb pontot gyűjti össze.

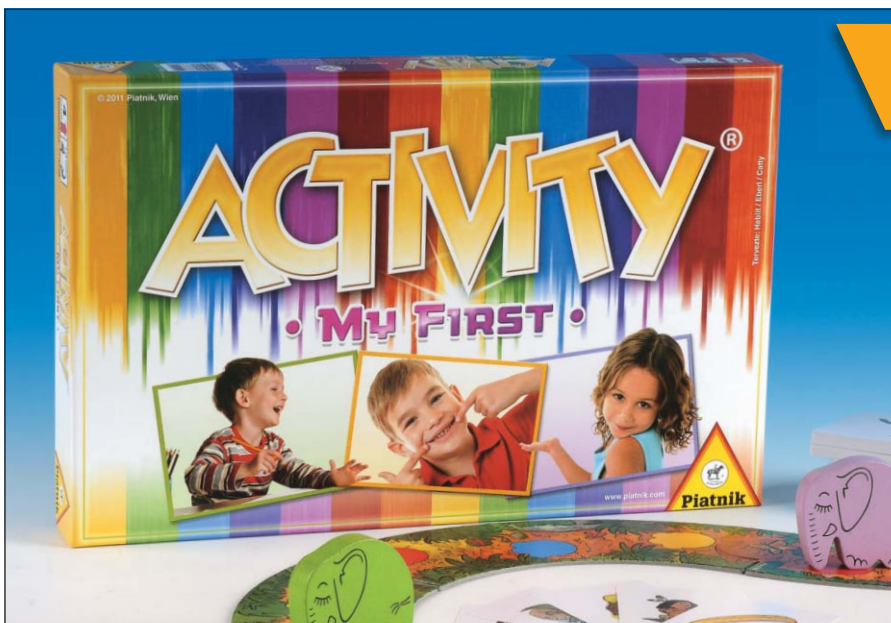
771408



Activity Junior

Az *Activity Junior* az általános iskolás korosztálynak készült játék! A játékban a gyerekeknek fogalmakat kell szavakkal körbeírni, elmutogatni, vagy lerajzolni úgy, hogy csapattársaik meg tudják fejteni! A feladványok a gyerekek szókincséhez vannak igazítva.

744648



Activity My first

Az *Activity My First* játszva fejleszti a gyerekek kommunikációs és rajzkészségét. A kártyákon lévő feladványokat a feliratok mellett kedves, színes rajzok is ábrázolják, így azok a gyermekek is könnyedén, részt vehetnek a játékban, akik még nem, vagy csak kicsit tudnak olvasni.

773549





Tick... Tack... Bumm

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

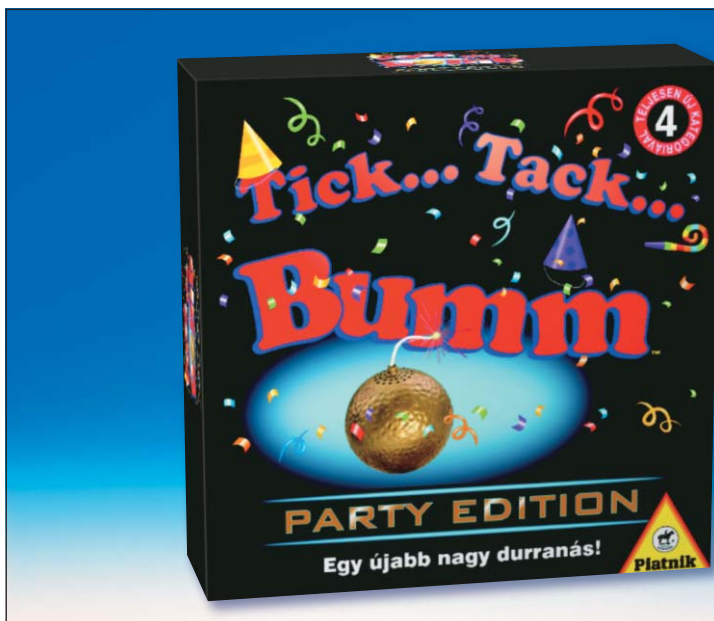
742262



Tick... Tack... Bumm junior

A Tick... Tack... Bumm gyerekeknek készült változata. Itt sem tudja senki, hogy meddig ketyeg és kinek a kezében lesz a Tick... Tack... Bumm, mikor elhangzik a Bumm!

744969

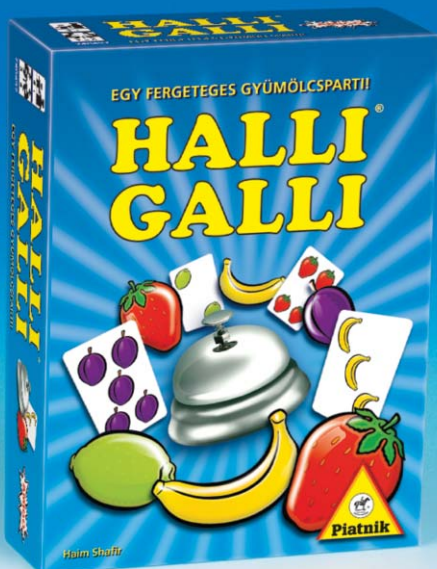


Tick... Tack... Bumm Party kiadás

Tick... Tack... Bumm játék 4 új kategóriával! Gondolkozni kell híres emberek nevén, vegyes betűkből képzett szavakon, összetett szavakon, miközben ketyeg a bomba! Az a játékos, aki nem tud válaszolni, megkapja a kártyát. A nyertes az a játékos, akinek a legkevesebb kártyája lesz.

742965

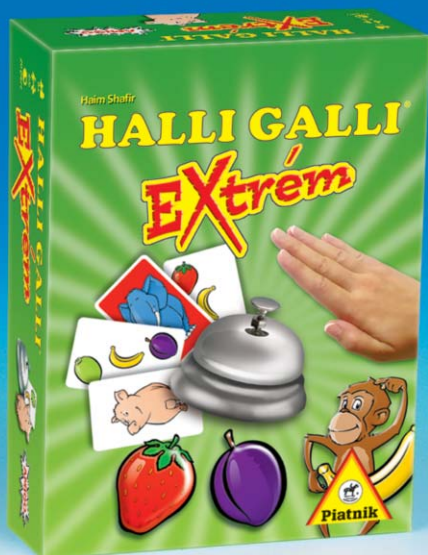




Halli Galli

A játékosok sorban fordítják fel lapjaikat. Akkor kell a csengőre csapniuk, amikor öt azonos gyümölcs látható a felfordított lapokon. Aki gyorsabban csap, az megnyeri a lapokat.

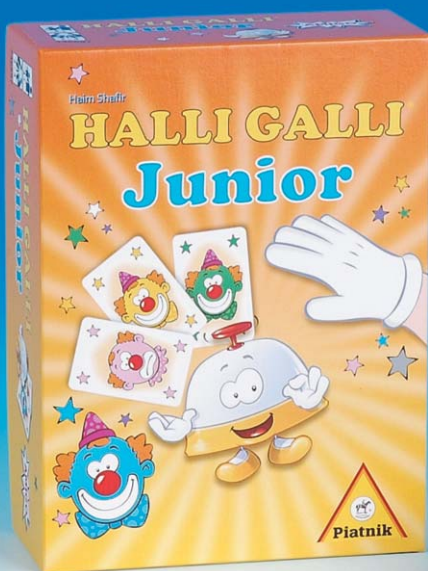
738869



Halli Galli Extrém

A játékosok sorban felfordítják legfelső lapjukat. Ha egy állat és kedvenc gyümölcse egyszerre tűnnek fel a lapokon, akkor a csengőre kell csapni. Az a játékos, aki elsőként csap a csengőre megkapja az összes felfordított lapot.

207057

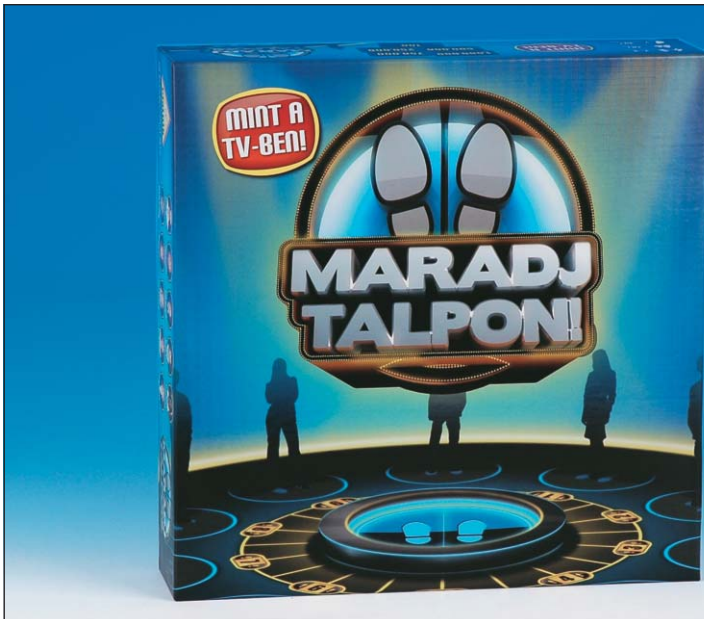


Halli Galli Junior

A játékosok sorban fordítják fel lapjaikat. Akkor kell a csengőre csapniuk, amikor két azonos bohóc látható a felfordított lapokon. Aki gyorsabban csap, az megnyeri a lapokat.

746697





Maradj talpon

A „Maradj Talpon!” kvízműsorból készült társasjáték! Baráti társaságok, családtagok vetélkedhetnek ebben az izgalmas és szórakoztató kvízzjátékban. Kockáztatva, taktikázva ki kell ejteni az ellenfeleket a győzelemért. A végső cél a milliós nyereség elérése! 900 változatos kérdés a millióhoz vezető úton!

279315



Pictofun

Kreatív asszociációs játék. Leleményességre és kreativitásra van szükség, amikor megpróbáljuk társítani a kártyákat a játéktábla kategóriáival. A 12 kategóriából lehetőleg minél többet le kell takarni az adott időn belül a kártyákkal. Ha azt mondom „Alma”, neked mi jut eszedbe? Egy közmondás, egy édes étel, vagy talán egy dal címe?

633140



42

A 42 játékot villámgyors válaszok, lendületes játékmenet jellemzi. A kártyák előlapján 3 kérdés van. A kérdések előtti szinkockák megadják, hogy mennyi időnk van a válaszadásra, amit egy időmérő mutat nekünk. A kártyák hátlapján lévő szám adja meg a helyes megoldásért kapható pontot. A pont mértékében előrelépünk a játéktáblán. Az nyer, aki elsőként éri el a 42-es mezőt.

773174





Lift it!

ÚJ

A *Lift it* egy ügyességi építőjáték, amit egyénileg vagy csapatban lehet játszani. A feladat, az építési kártyán megadott építményeket a megadott időn belül felépíteni. Daru, zsinór és akasztó segítségével kell az építési elemeket az építési területre a kártyán meghatározott módon felállítani. Az építéshez használt darut a játékosok vagy a kezükben tartják, vagy a homlokukra erősítik egy fejpánttal. Csak a pontos építésért jár pont!

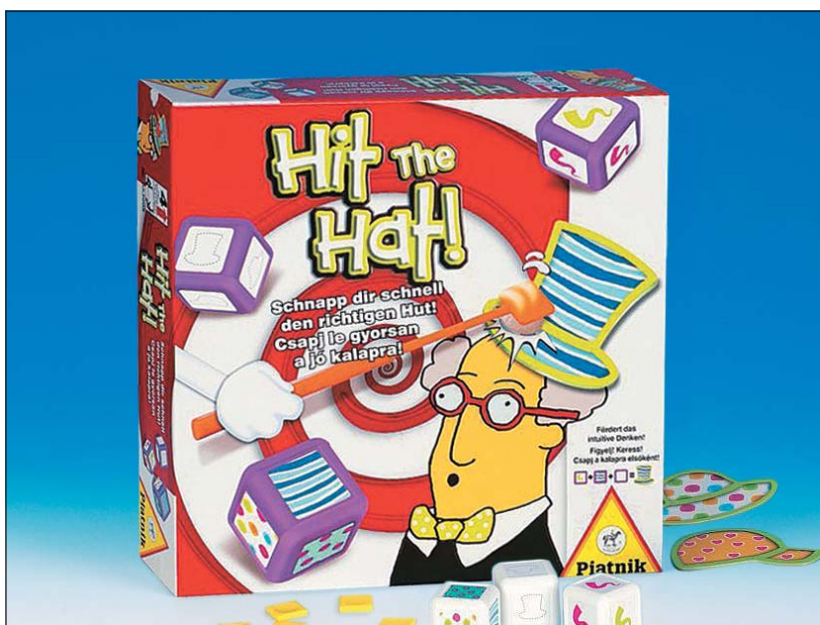
761372



Loopin Louie

Louie le akarja ütni a tyúkokat az ól tetejéről! Ha ügyes vagy és jó ütemben csapsz a karra, akkor az ellenfél tyúkjai felé terelheted Louie-t. Az nyer, akinek sikerül legalább egy tyúkot megmenntenie Louie repülőgépétől!

786594



Hit the Hat

A *Hit The Hat* egy izgalmas családi játék, amihez jó megfigyelőkészségre, gyorsaságra és jó reflexekre van szükség. A játékosok mindhárom kockával egyszerre dobnak. A kockákkal kidobott eredmény megmutatja, hogy melyik kalapra kell egymást megelőzve lecsapni. Az a játékos, aki elsőként csap le a kalapra, jutalmul 1 korongot kap.

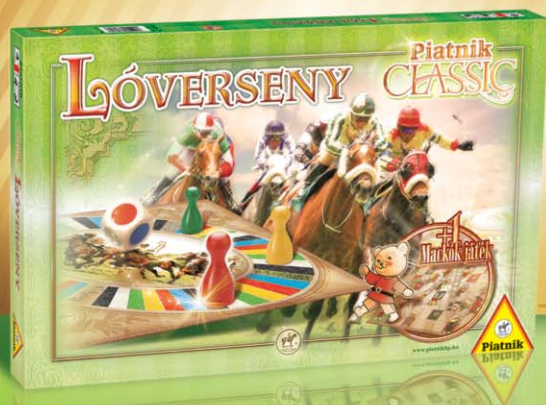
653995



Piatnik Classic sorozat



Piatnik CLASSIC



A „klasszikus” játékok közé nem csak a **Piatnik Classic** sorozatában megismert **Dáma, Malom, Sakk, Lóverseny, Ki nevet a végén...** játékokat soroljuk, hanem azokat a klasszikus játékokat is, melyek évtizedek óta öröklődnek, és szinte mindenki ismeri. Ilyenek például a **Játékgyűjtemények**, amelyekben számtalan olyan játék van, amikkel társasjátékozásra nevelhetjük gyermekeinket!

Gyermekeink nem egymással,

hanem lassan már csak gépekkel játszanak!

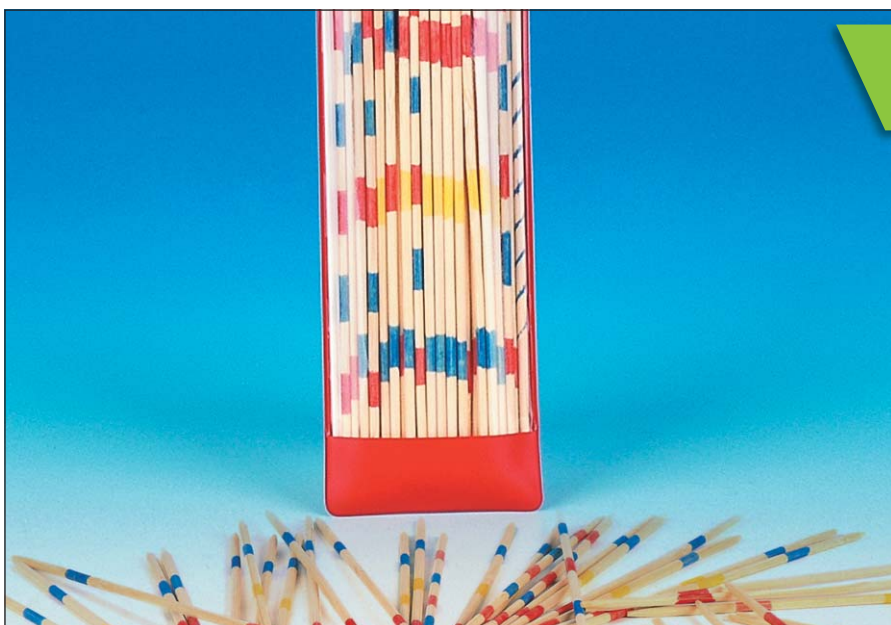
Ne engedjük elmagányosodni őket, nyissunk kaput számukra egy izgalmas és érdekes világra! Kezdjünk játszani már 4 éves korú gyermekünkkel egyszerűbb, „Ki nevet a végén” típusú játékokkal, majd a gyermek korával, fejlettségével párhuzamosan „bonyolultabb” játékokat játszunk! Gyermeünk a társasjátékozás közben velünk együtt izgul, nevet vagy bosszankodik, átéli velünk a közös játék élményét, és közben fejlődik is. A társasjátékokkal történő játék fejleszti a gyerek problémamegoldó képességét és logikus gondolkodását, valamint személyiségformáló hatása is van. A gyermek megtanulja méltósággal viselni a vereséget és a győzelmet is!



Dáma / Malom Classic

A Piatnik Classic sorozata a jól ismert és kedvelt klasszikus játékokat jeleníti meg új kiadásban. Hagyományos *Dáma* és *Malom* játékok.

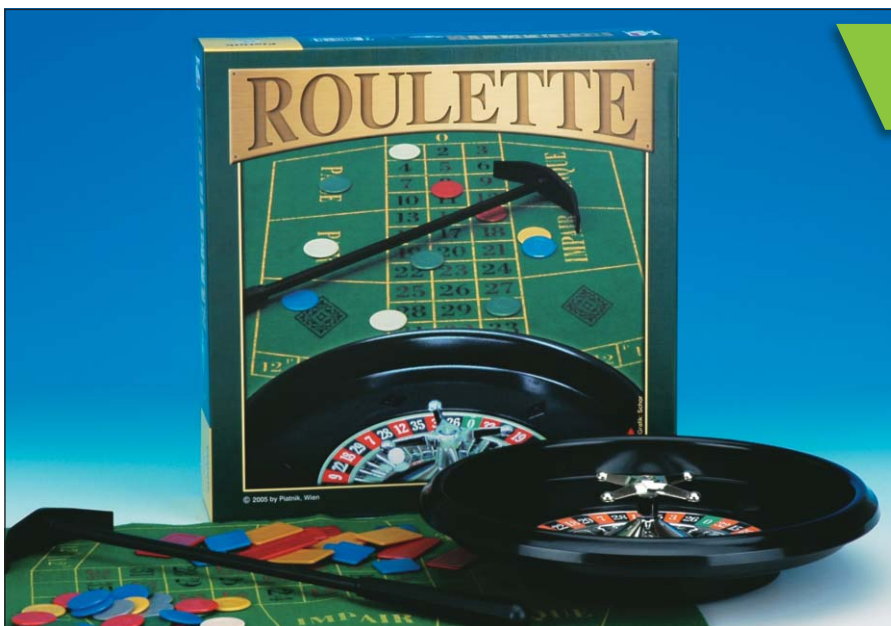
771248



Marokko

Egy vidám ügyességi játék. A játékosoknak az asztalon lévő pálcika halmazból kell egyesével pálcákat kiemelniük, a többi pálca elmozdítása nélkül. A színes pálcáknak különböző pontértékük van. A legtöbb pontot elérő játékos nyeri a játékot.

601095



Roulette

Klasszikus rulett gyerekeknek készült változata. A játék alapszabályai változatlanok, de a tétet játékpénzekben tehetik meg a játékosok. A rulettkerék 27 cm átmérőjű.

638794





Sakk Classic

A Piatnik Classic sorozata a jól ismert és kedvelt klasszikus játékokat jeleníti meg új kiadásban.

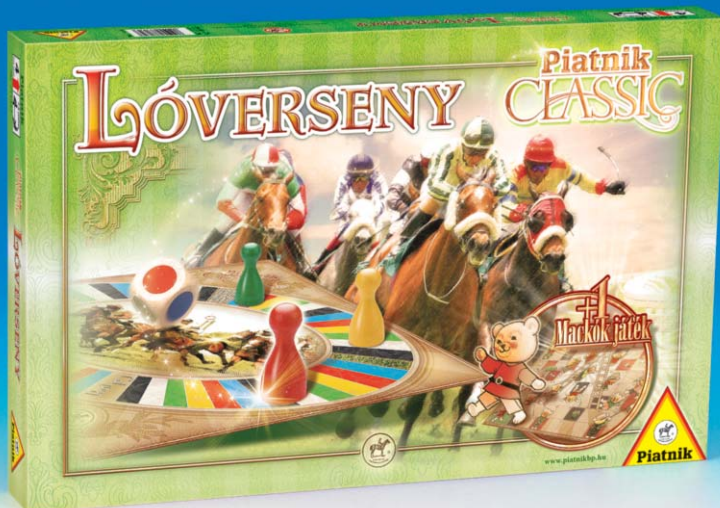
771941



Ki nevet a végén? Classic

Klasszikus *Ki nevet a végén?* játék 2-6 játékos részére. A kétoldalas játéktábla lehetővé teszi, hogy a játékban 2-6 játékos vegyen részt.

771149



Lóverseny / Mackók Classic

Gyermekkorunk *Lóverseny* játéka változatlan szabályokkal új kiadásban. A játékban 6 játékos lovai is egyszerre versenyezhetnek. A kétoldalas játéktábla két játéklehetőséget nyújt! Lóverseny és Mackó létrás társasjáték.

771347



Játékgyűjtemény 200



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

630798



9 001890 630798



Játékgyűjtemény 100



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

630644



9 001890 630644



Varázsdoboz 100



Ez a *Varázsdoboz* a gyakorlott bűvész ifjoknak készült. Még több kelléket tartalmaz, mint az 50-es *Varázsdoboz* és természetesen még több trükk sajátítható el egy kis gyakorlással.

771620



Varázsdoboz 50

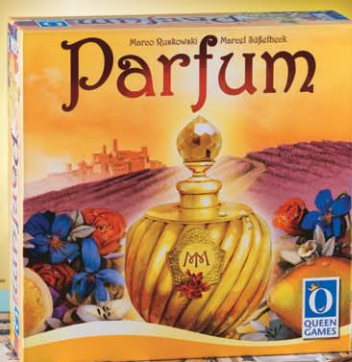


Ez a *Varázsdoboz* a bűvészet titokzatos világába vezeti be a gyerekeket. A trükköket bűvészek lektorálták. Egy kis gyakorlással egész estét betöltő műsort is adhatnak az ifjú bűvészpalánták.

771743



Stratégiai játékok



A **stratégia** szót régen a haditudományokban használták. Egy csata megnyerésének átfogó tervét értették alatta, ami a sereg ellátását és mozgatását foglalta magában. A **Piatnik** kínálatában azonban számtalan „békés” stratégiai játék megtalálható.

Ilyen a **Parfüm**, ami az illatok

lenyűgöző világába csábítja a játékosokat...

...és abba a korba, amikor a parfüm még olyan értékes volt, mint az arany! A parfümök története az ókorban kezdődött, a modern parfümgyártás hagyományai pedig a XVI. századra nyúlnak vissza. Az értékes illatkompozíciók előállításának tudománya Európában Medici Katalin, francia királyné nevéhez fűződik. Ő alapította meg a franciaországi Provence-ban fekvő Grasse városában az első parfümlaboratóriumot. Ezt a települést a mai napig a parfüm fővárosaként tartják számon a világon...

A játékosok parfümkészítőkként különböző esszenciák lepárlásával drága parfümöket alkotnak. A vásárlók a kedvenc illataikat szeretnék a parfümjükben érezni. Tehát a varázslatos illatkompozícióknak meg kell felelniük a vásárlók igényeinek. A játék végén a leggazdagabb parfümkészítő nyer.



Parfüm

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

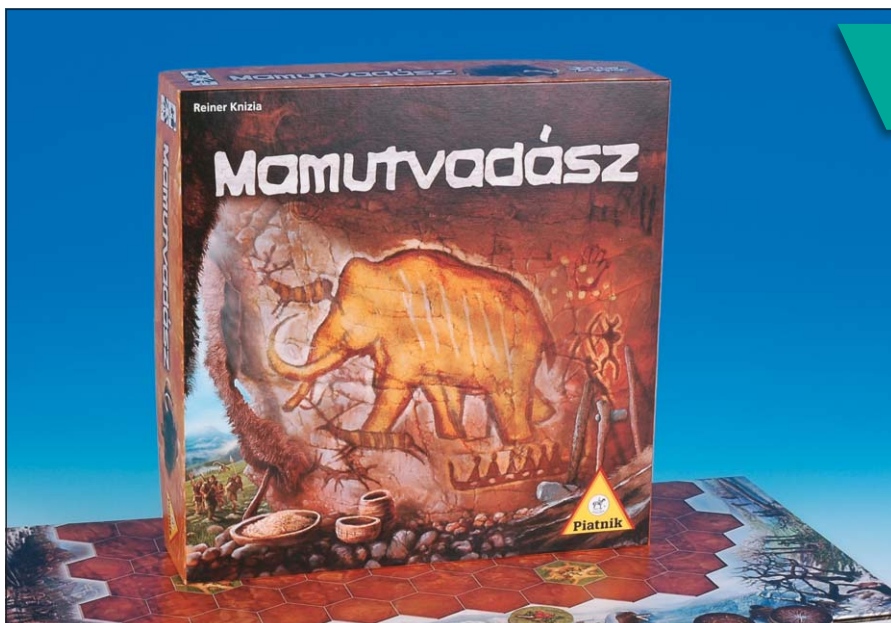
791499



Pacal's Rocket

A Pacal's Rocket a Maya piramisok misztikus világába csábítja a játékosokat! Miután az űrhajók landoltak a romvárosban megkezdődik a piramisok felállítása. A Maya romváros – Palenque templomának feltárása során egy titokzatos sírkő került elő, ami megtalálása óta számtalan találgatásra ad okot. Tényleg idegen lények lakták a várost és ők építették a Maya piramisokat?

634192



Mamutvadász

A Mamutvadász két fázisból áll: A nyári fázisban a játékosok főleg élelmet gyűjtenek és készleteket halmoznak fel. A téli fázisban használják a fegyvereket mamutvadászatra, és további élelmiszert gyűjtenek azért, hogy átvészeljék a hideg évszakot. A játék végén az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

738968





Tortuga

A játékosok a kalózok szerepébe bújva a Karib-térség értékes kincsei után kutatnak. Céljuk, hogy minél több kincssel megrakodva elérjenek a kalózárosba, Tortugába! Az odavezető hosszú úton meg kell küzdeni a rivális kalózzokkal is! A győzelemhez felfegyverkezett kalózzokra és ágyúval felszerelt hajókra van szükség! Minden kincsesláda után amit a játék végéig megszereztünk pontokat kapunk.

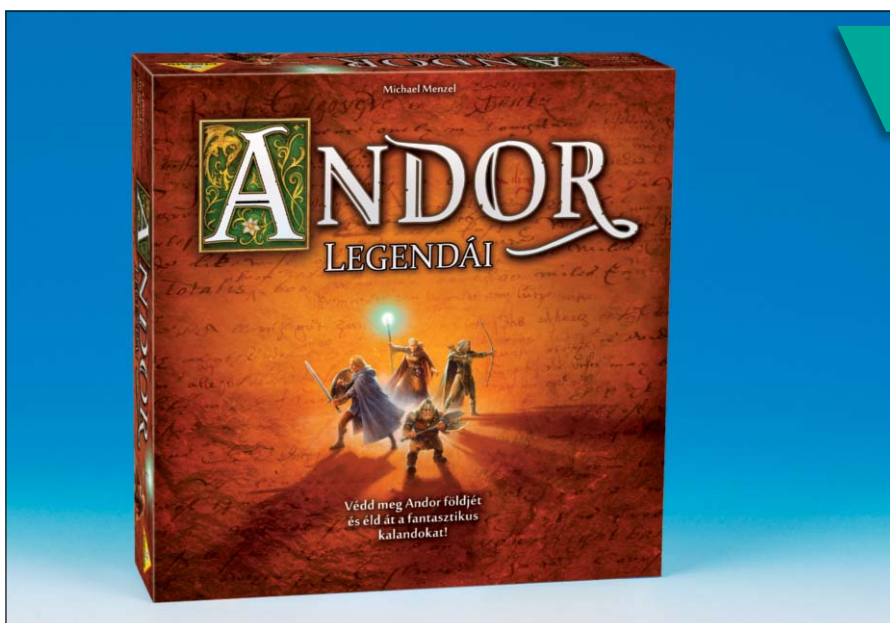
689994



Nyolc perces birodalom

Építs birodalmat és hódítsd meg a világot nyolc perc alatt! A játékosok egymás után választanak a hat nyitva fekvő kártya közül. Ezek nyersanyagot, vagy akciót biztosítanak. Az akciók segítik a játékosokat a területek elfoglalásában, a nyersanyagok pedig a játék végén jelentenek pontokat, ezért a játékosoknak az ezek közötti egyensúlyt kell megtalálniuk a győzelemhez.

745898



Andor legendái

A játékosok *Andor* egyik hőséne szerepébe bújva játsszák végig a 6 Legendát... a hősök megérkeznek, majd elviszik a király üzenetét. A király meggyógyításához meg kell szerezni a boszorkány italát, és meg kell ismerni a rúnakövek varázserejének használatát. Az ellenállás napjaiban a lények véletlenszerűen tűnnek fel. A bánya titka legendában meg kell szerezni a kincset. Végül a hősöknek fel kell szabadítaniuk Riet várát és le kell győzniük a Sárkányt.

746895



A „Játékmester”



Villámkérdések **Iványosi Szabó Gáborhoz**, a Játékmester társasjátékbolt tulajdonosához, a Kecskeméti Társasjátékos Klub egyik megalapítójához.

– Hogyan vélekedsz a játék és a kultúra kapcsolatáról?

– Napjainkban, mindenki megpróbál kemény munkával jó életkörülményeket biztosítani magának és a családjának. Munkánk kitölti életünk legnagyobb részét és olyan feladatokból áll, amelyek sokszor kellemetlenek, fárasztóak és általában stresszt okoznak. Ennek a kötelességekkel teli életmódnak a következménye, hogy a felnőttek néha túl komolyan veszik önmagukat. A legtöbben a játéktevékenységet komolytalannak vagy gyanúsak tartják a felnőttek életében. Pedig a kultúránkban a játéknak fontos szerepe van. A játék örömteli, izgalmas és lebilincselő. Ezek az érzelmi állapotok kellemes érzéseket nyújtanak, pihentetnek és csökkentik a bennünk lévő feszültséget. Ezeknek az átéléséért játszunk, miközben a játék fejleszti az általános értelmi képességeinket. A gyerekeknél a leghatékonyabb tanulási forma a játszva tanulás, ez a felnőttekre is igaz. A játék fejleszti a problémamegoldó képességet, a logikus gondolkodást és a kombinatív készséget. Az aktívan társasjátékozók a mindennapi életükben is gyorsabban mérlegelik a váratlan helyzeteket, gyorsabban oldják meg a felmerülő problémákat, de a társasjátéknak nagy szerepe van a társas kapcsolatok kialakulásában is.

– Milyen játékot ajánlanál azoknak, akik kedvet kaptak a társasjátékozáshoz?

– Jó „bevezető” játék a Carcassonne. Rövid játékidével és egyszerű szabályaival ideális a társasjátékokkal ismerkedőknek arra, hogy belekóstoljanak ebbe a világba. Egy kellemes, gyorsan lejátszható, aranyos, lapkalerakós játék, mely tökéletesen megfelel akkor is, ha csak ketten akarunk játszani, és akkor is, ha a barátainkkal. A Carcassonne-ban egy középkori tájat építünk közösen.

Ezzel a játékkal máris tudunk tenni egy lépést a jó társasjátékok irányába, valamint azt is megtapasztalhatjuk, hogy nincs szükség dobókockára a játékhoz. Így merőben új játékmóddal ismerkedhetünk meg, mellyel könnyű azonosulni. A közösen épített, fokozatosan kiépülő táj látványa nagyon hangulatos, valamint a menet közbeni pontozás azonnali sikerélményt ad.

Mindenképpen szót érdemel a Carcassonne legújabb verziója, az Aranyláz, ami a vadnyugaton játszódik. A játékosok vasútvonalakat és városokat építenek, az indiákkal kereskednek, vagy a hegyek mélyén rejtőző aranylételeket kutatják.

– Kereskedőként nyilván a játékok eladása a fő feladatod, de társasjátékosként milyen célt látsz magad előtt?

– Beszélgetni, játszani a vásárlóimmal, hogy minél inkább szűnjön meg az a téves nézet, hogy a társasjáték egyenlő a gyerekjátékkal. Számos, fiatalok és felnőttek számára készült játék nyújt kiváló szórakozási lehetőséget a családok, baráti társaságok számára. Örömmel mosolyogva nézem amikor egy-egy új klubtagunk vagy vásárlónk varázsolódik el a társasjátékok világában.

Gábor társasjáték fanatikus. Boltjában a magyar nyelven megjelenő játékok mellett fellelhetők különleges külföldi kiadású társasjátékok is. Aki ellátogat a Játékmester társasjáték szaküzletbe, (Kecskemét, Izsáki út 2.) biztosan a számára megfelelő játékkal távozik. Erre garancia Gábor társasjátékok területén megszerzett tapasztalata, több mint kétezer általa megismert játékból merített tudása.

www.jatekmester.COM



Catan Telepesei

ÚJ

Az első telepések egy ismeretlen sziget partjaihoz érnek. Településeket és utcákat építenek, településeiket városokká fejlesztik. Élénk cserekereskedelemmel új lehetőségek nyílnak meg mindenki előtt! Hamarosan szűkössé válik az élet a szigeten, és egy verseny veszi kezdetét a nyersanyagok és a hatalom megszerzéséért.

794995



9 001890 794995



Catan Lovagok és városok

Ez a kiegészítés nem önálló játék! Csak a *Catan Telepesei* műanyagfigurás játékkal együtt játszható. A városok gazdagsága csábítja a barbárokat. Kevés idő áll rendelkezésre egy ütőképes lovagsereg felállítására. Aki részt vesz a barbárok elleni küzdelemben, az pontokat kap, aki azonban nem fektetett be eleget serege felállításába, annak a városát a barbárok kifosztják.

772894



9 001890 772894



Catan Kereskedők és barbárok

Kiegészítés a *Catan Telepesei* játékhoz 5 új hadjárattal! A kocsikon szállítson márványt és üveget a várhoz. Az utakon barbárok támadása fenyeget. Küldjön lovagokat a barbárok ellen! A barbárok elűzése után a megsérült épületeket renoválni kell! A sivatagban nomádok telepednek le, akik karavánutakat építenek. A folyópartokon utcák épülnek, és hidak ívelnek a víz felett.

745799



9 001890 745799

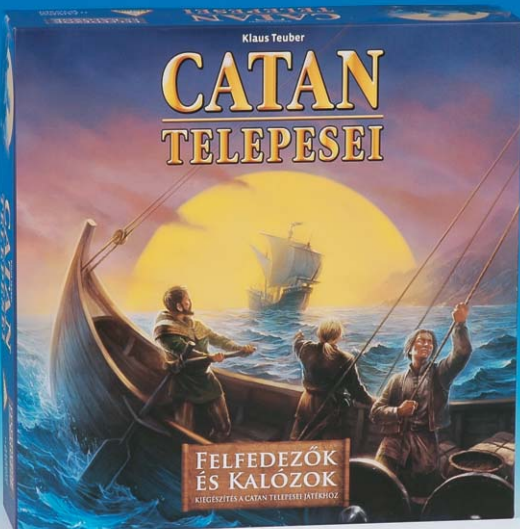




Catan Tengeri utazó

Ez a kiegészítés nem önálló játék! Csak a *Catan Telepesei* műanyagfigurás játékkal együtt játszható. Catan benépesült. A telepések fa és gyapjú segítségével hajókat építenek. Ezekkel hajóznak a partok mentén és a nyílt tengeren is. Catan történelmének 8 új fejezetét ismerhetjük meg!

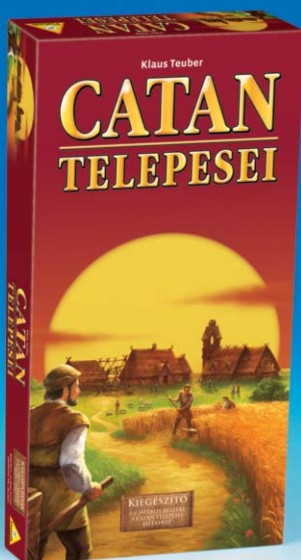
772795



Catan Felfedezők és kalózkok

Ez a kiegészítés nem önálló játék! Csak a *Catan Telepesei* alapjátékkal együtt játszható! Készítse fel a telepéseket és a tengerjáró hajókat egy kalandos utazásra és fedezze fel az ismeretlen területeket! Szerezze meg a Fűszersziget titokzatos őslakosaitól az egzotikus fűszereket! Hódítsa meg a Kalóztábort és csapjon le a zsákmányra! A játék egymásra épülő jelenetekből áll, melyekben a játékosok hajóikkal felderítik az ismeretlen tengert, és a felfedezett szigeteken településeket építenek.

777790



Catan Telepesei Kiegészítés 5-6 játékosra

Ez a kiegészítés nem önálló játék! Csak a *Catan Telepesei* alapjátékkal együtt játszható! Ez a kiegészítő lehetővé teszi, hogy a vállalkozó kedvű telepések a *Catan Telepesei* társasjátékot 5-6 személyesre bővítve játsszák! Ez a kiegészítés az eddig megjelent olyan *Catan Telepesei* kiadásokkal kompatibilis, melyek műanyagfigurákat tartalmaznak.

755088





Carcassonne



Egy furfangos lapkalerakó-játék, amiben a játékosok tájlapkák lehelyezésével Carcassonne útjait, városait és a mezőkön kolostorokat építenek. A kialakuló tájelemekre a játékosok követőket állítanak. A követők útonálló, lovagok, földművesek és szerzetesek - segítenek a pontok megszerzésében!

791697



9 001890 791697



Carcassonne Aranyláz

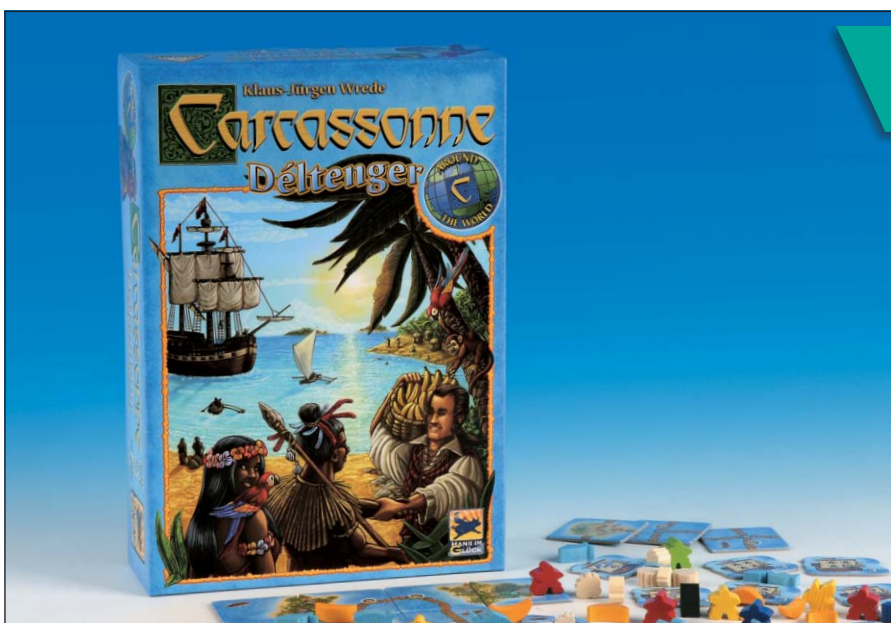


A Carcassonne Aranyláz egy önálló, teljes értékű játék! Nem szükséges hozzá az alapjáték! A játékosok lépésről lépésre tájlapkákat helyeznek le, így alakítják ki a vadnyugati tájat. Vasútvonalakat, hegységeket, városokat építenek. A prérin az indiánokkal kereskednek, a hegyek mélyén aranyteléreket tárnak fel.

791895



9 001890 791895



Carcassonne Déltenger

A Carcassonne Déltenger egy önálló, teljes értékű játék! Nem szükséges hozzá az alapjáték! A Déltenger kristálytisza vize számos szigetet ölel körül. A szigetlakók a természet adta ajándékokat gyűjtögetik. Halat fognak a tengerből, banánt termesztenek a szárazföldön, a stégeken pedig kagylógyűjtők szorgoskodnak. A szigeteket hajókkal meglátogató kereskedők meghatározott árukat keresnek, amelyekért gazdagon megjutalmazzák a szigetlakókat.

787393



9 001890 787393





Carcassonne I. Kieg. Fogadók és katedrálisok



Ez a kiegészítés csak a *Carcassonne* alapjátékkal együtt játszható és szabadon kombinálható más *Carcassonne*- kiegészítésekkel. Az új tájlapkák a fogadók és a katedrálisok értékesebbé teszik az utakat és a városokat. Új követőkkel többen játszhatnak. A pontlapkák a pontozásban segítenek.

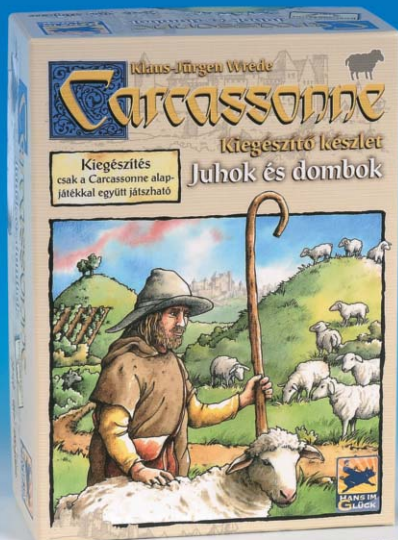
793899



Carcassonne A Hercegnő és a Sárkány Kiegészítés

Kiegészítő a *Carcassonne* alapjátékhoz. Csak az eredeti *Carcassonne* játékkal együtt játszható! Ebben a kiegészítésben *Carcassonne* földjét egy Sárkány fenyegeti. A városban a Hercegnőnek van hatalma a Lovagok felett, a követők pedig a városon kívül építik ki a Bűvös útjaikat, hogy elrejtőzzenek a Sárkány elől.

769399



Carcassonne Juhok és dombok Kiegészítés

Új tájlapkával, farkas – és juhlapkával és juhászokkal bővíthetjük *Carcassonne* alapjátékunkat! A juhászok *Carcassonne* mezein békésen terelgetik a nyájukat. Óvatosnak kell lenniük, nehogy meglepje őket a farkas, még mielőtt beterelnék az állataikat az istállóba. A dombokon biztosnak hitt pontoktól eshetnek el a játékosok. Egyes szerzetesek pedig örülhetnek a kolostoruk közelében fekvő szőlőhegynek.

791994





Escape

Kalendorok bátor csapata csapdába esett az elátkozott templomban. Fel kell tárnuk a templom kamráit, hogy rátaláljanak a mágikus kristályokra, amik aktiválásával meg tudják törni a templom átkát. De vigyázat a 10 perces játékidő valóságos! Ha nem jut ki a csapat minden tagja 10 percen belül, akkor az egész csapat odavész!

760495



9 001890 760495



Théba

A játékosok bejárják Európát értékes leletek után kutatva. A régészeti expedícióhoz asszisztensekre, felszerelésre, közlekedési eszközökre lesz szükségük. A játékosok pontokat kapnak a megtalált leletekért. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot szerzi.

763298



9 001890 763298



Samarkand

Samarkand - az egyik legfontosabb város a Selyemút mentén, ahol gazdag kereskedőcsaládok utaznak karavánjaikkal. A játékosok a kereskedők szerepébe bújva beházasodnak a gazdag családokhoz. Majd átveszik az üzlet irányítását, virágzó kereskedelmi kapcsolatokat alakítanak ki és jövedelmező üzleteket kötnek. (A magyar játékszabály megalkotásában segítségünkre voltak: Dunda, X-ta és Artax.)

772597



9 001890 772597





Kairo

A bazárban már kora reggel kezdődik a sürgés-forgás. Szőnyegek, értékes olajok és különleges fűszerek várnak a vevőkre. Kereskedőként bővítheted a helyedet, növelheted a piacot, hogy egyre több árut adhass el. Néha egy erőszakosabb eladóra van szükség a versenytársak legyőzéséhez.

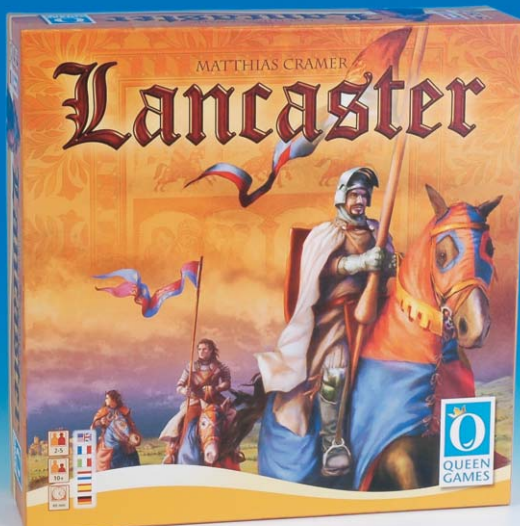
607435



Maharani

A Taj Mahal, a mogul sah szerelmének lenyűgöző bizonyítéka, nemsokára elkészül. Már csak pár színes mozaik hiányzik. Segíts befejezni a csodálatos épületegyüttest a Maharáni tiszteletére. A játékosok építészek, akik a gyönyörű mozaikok elhelyezésével egészítik ki a kastélyon végzett munkálatokat. Az elemek a palota bármely részét díszíthetik. Amikor pedig a mozaik elkészül, a legügyesebb építész győz.

609118



Lancaster

Anglia új királya V. Henrik célja Anglia egyesítése és a Francia Korona megszerzése. Minden játékos a saját nemesi családjának vezetője és szeretne felértékelődni egyszerű úrból a király legerősebb szövetségeseinek. Ehhez lovagokat kell bevetni Anglia megyéiben, vagy az angol-francia viszályokban. A parlamentben azokat a törvényeket kell bevezettetni, amelyek számukra a legtöbb hasznot hozzák.

060728



Pentago – a modern amőba

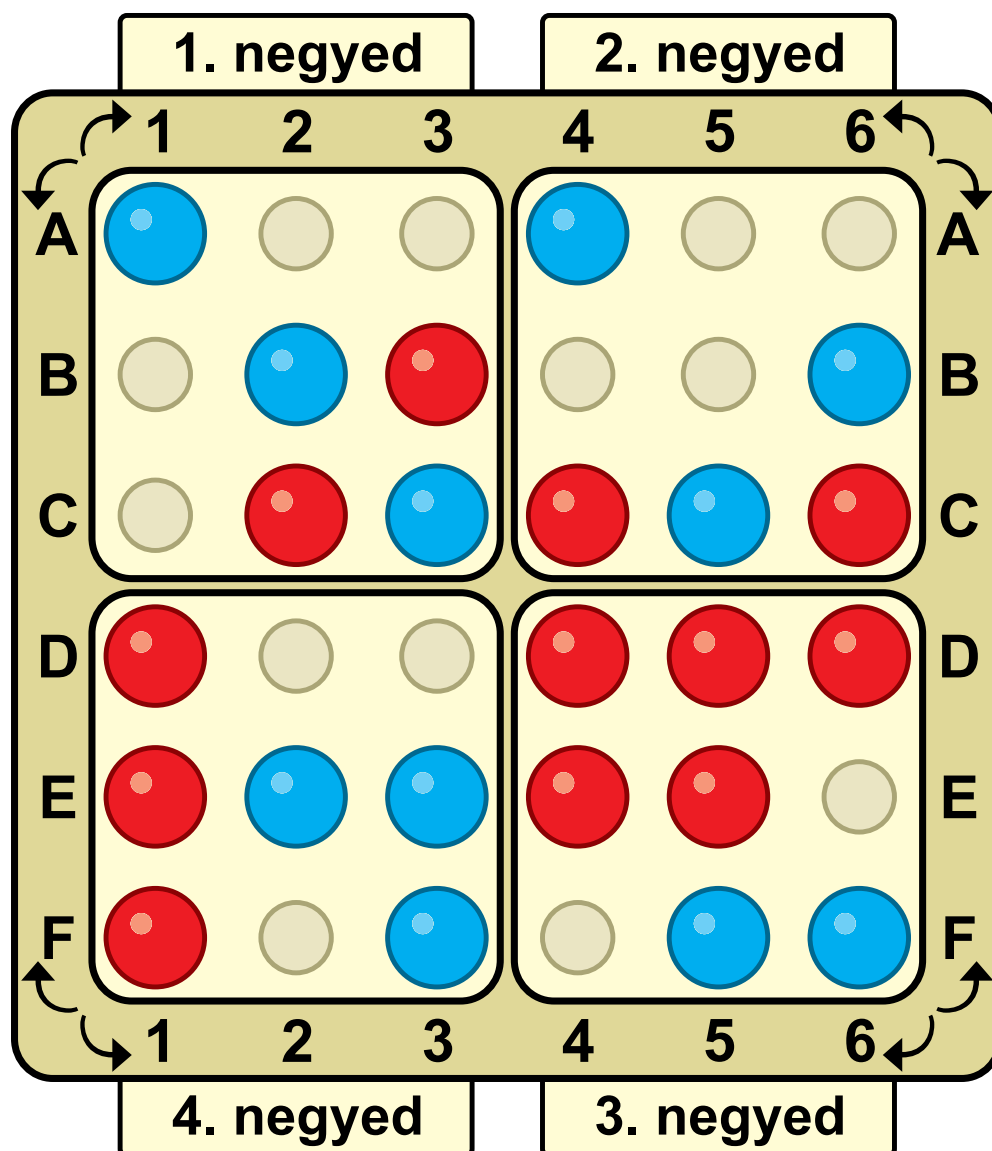


A pentago egy kétszemélyes stratégiai társasjáték, amely négy darab 3x3 bemélyedést tartalmazó, az ábrán látható módon egymáshoz illesztett táblából és a bemélyedésekbe illő kétféle (feladványunkban piros és kék) színű golyókból áll.

A játék során minden lépésnél a soron következő játékos a saját (még el nem használt) golyói közül egyet valamelyik üresen álló helyre feltesz, és a négy tábla valamelyikét a középpontja körül 90 fokkal elforgatja.

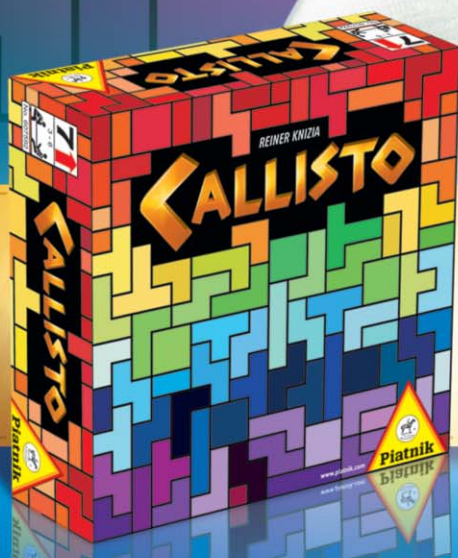
Feladványunkban a kék csapat egy kék golyót helyez az egyik szabadon álló bemélyedésbe és az egyik táblát a fent leírt módon elforgatja, ennek következtében mindkét színű golyóból 2-2 négyes sorozat alakul ki, amelyben közvetlenül egymás után áll (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan) 4 azonos színű golyó.

Melyik koordinátájú helyre került az utolsó kék golyó, és melyik táblát kellett elforgatni?





Logikai játékok



Miért játszunk **logikai játékokkal**? Mert fejlesztik a kombinációs készséget, és megtanítanak a divergens gondolkodásra azaz, hogy egy problémára több irányból keressük a megoldást.

Az egyedi megoldások kigondolásával fejlesztjük kreativitásunkat, és nem engedjük ellustulni az agyunkat. Erre kiválóan alkalmas a világ egyik legsikeresebb játékfejlesztője, Reiner Knizia által tervezett **Callisto!** Ez a logikai társasjáték egyszerű szabályokkal ideális a család minden tagjának. A játékban a játékosok célja, hogy a színükben minél több lapkát lehelyezzenek a játéktáblára. Az azonos színű lapkáknak a játéktáblán legalább egy oldallal érintkezniük kell. A játékosok tervszerű és taktikus lehelyezésekkel saját területüket bővítik és blokkolják egymást a játékban. A végső cél legyőzni az ellenfelet!



Rolit Junior

A *Rolit* társasjáték gyermekeknek készült változata. A játékot kedves állatfigurák: majom, elefánt, krokodil és oroszlán díszítik. A játékszabályok egyszerűek, a játék leírása könnyen, gyorsan megérthető. A *Rolit Junior* egy logikai játék, amiben a játékosok célja az, hogy ellenfeleik golyóit bezárják.

772399



9 001890 772399



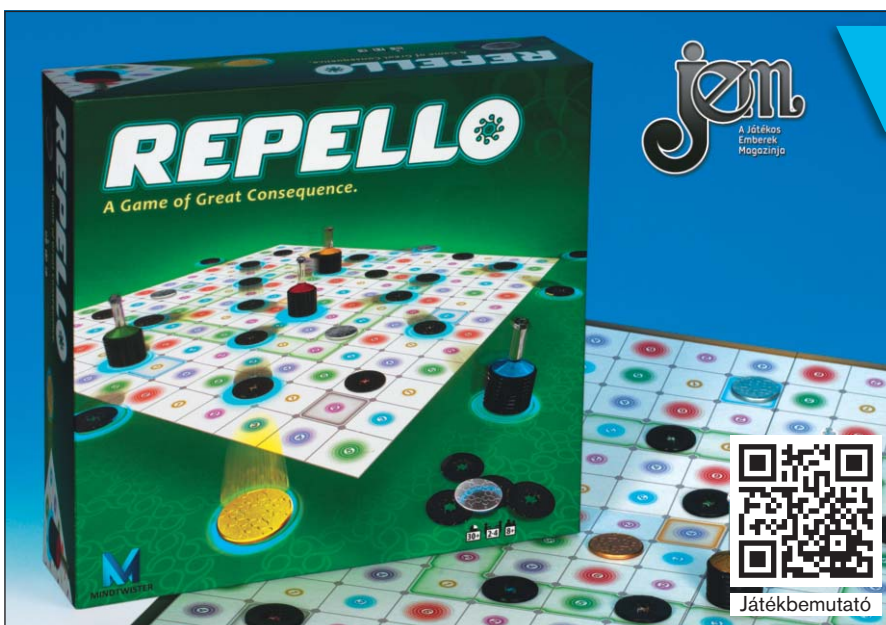
Rolit

A *Rolit* egy fordulatos logikai játék, ami az ősi Kínából ered. A játék, egyszerű szabályaival ideális családi társasjáték. A játék célja az, hogy minél több golyót fordítsunk át a saját színünkre. Mivel a táblán a színes golyók állása és száma állandóan változik, így csak a játék végére derülhet ki, hogy ki a győztes.

772290



9 001890 772290



Repello

A *Repello*-ban a játékosok célja a korongok és az ellenfelek tornyainak letolása a játékfelületről. A korongok és tornyok taszítják egymást. A torony léptetésével láncreakció indul be, mely végiggűrűzik az egész játékerületen és így értékes korongok hullnak le a tábla szélein. A tábláról lelökött korongok pontokat érnek és a játékot az nyeri, akinek a legtöbb pontot sikerül összegyűjtenie.

682797



9 001890 682797



Játékbeutató

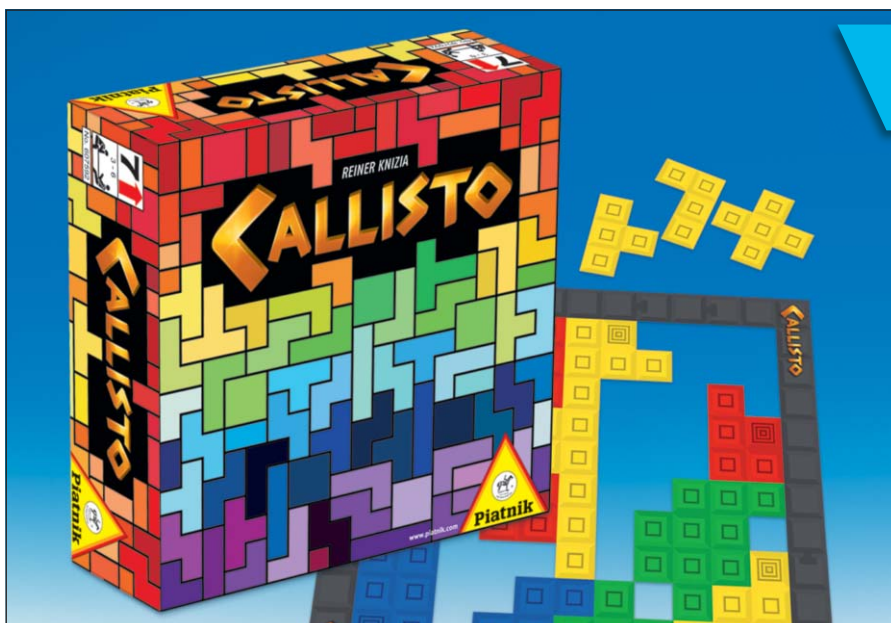


Cubo

ÚJ

Minden játékos egyszerre dob a kockáival, majd a dobás eredményéből megpróbálja a lehető legértékesebb kombinációt kirakni. Minél értékesebb a kombináció – annál több pontot ér. A szettek és a sorok hoznak pontot. Az nyeri meg a játékot, aki szerencsésen dob, ügyesen kombinálja a kockákat és figyeli a játékosársai dobásait is.

791598

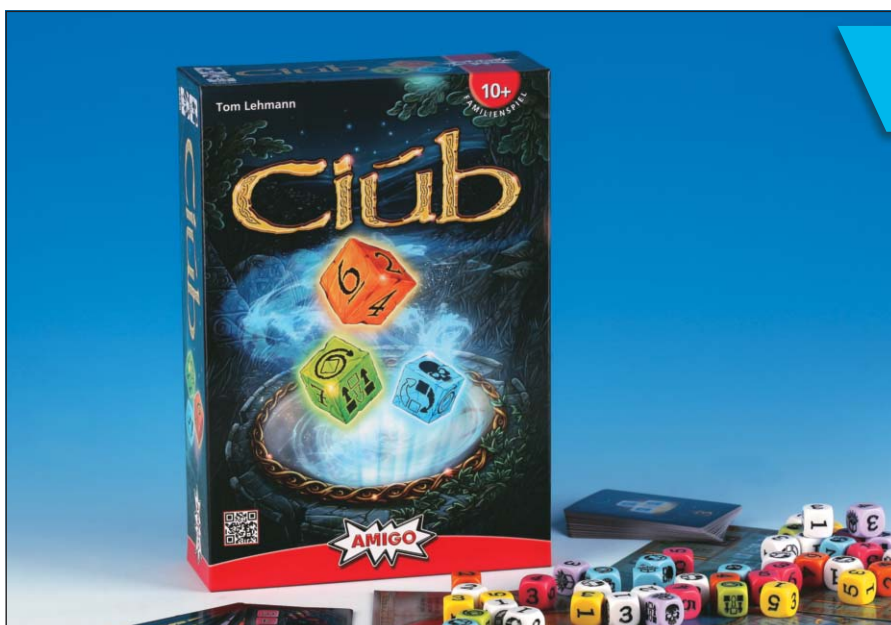


Callisto

ÚJ

A játékosok megpróbálják a játéktéren belülré letenni az összes lapkájukat a színükben. A megmaradt, lehelyezetlen lapkák a játék végén büntetőpontot jelentenek. A legkevesebb büntetőpontot gyűjtő játékos lesz a játék győztese.

657894



CIUB

ÚJ

Ebben a kockajátékban nem csak a szerencse vezethet sikerre, hanem a jó kombinációs-készség is! A játékosok minden körben megpróbálják a varázskártyákon megadott számkombinációt kidobni és értékes pontokat szerezni. Ebben segítenek a különböző kockák különböző akciói. Aki megnyer egy kártyát, az csökkenti a kockáinak a számát, ezért fontos, hogy a következő körre jól tervezze meg a dobásait.

046304





Tangram

A játékosoknak a geometriai alakzatokból a szabálykönyvben lerajzolt formákat kell kirakniuk. A játék fejleszti a gyerekek logikai és problémamegoldó képességét.

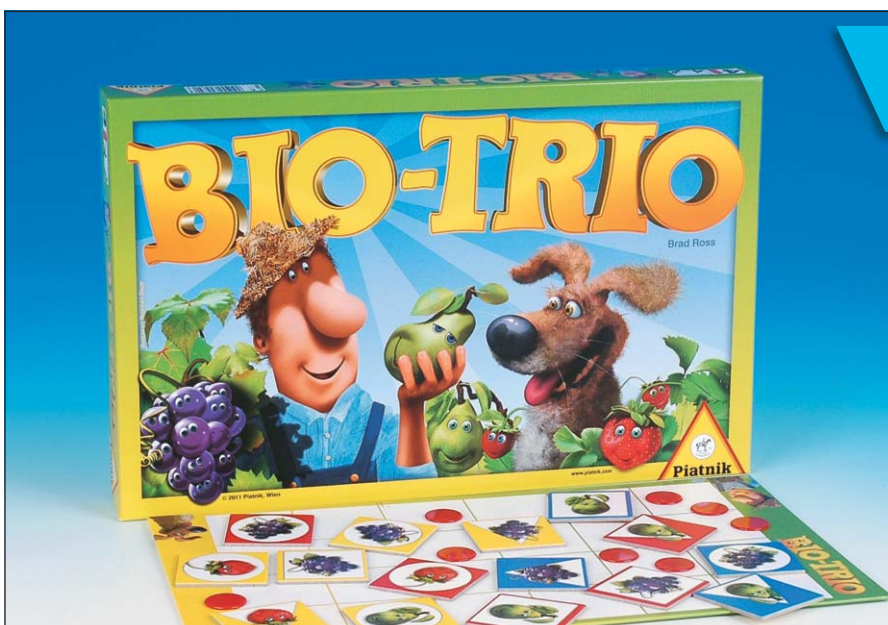
603006



Digit

A kártyákon található ábrákat kell kirakni egy pálcika áthelyezésével. A játék fejleszti a logikai és kombinációs képességet.

610509



Bio-trio

A játéktábla 24 mezőjére úgy kell a gyümölcsöket letenni, hogy vízszintesen, függőlegesen, vagy átlósan „Bio-Trio” alakuljon ki. Egy Bio-Trio állhat három ugyanolyan fajta gyümölcsből, vagy három ugyanolyan színű gyümölcsből, vagy három ugyanolyan formából. Akinek sikerül Bio-Triót letennie, korong a jutalma!

704840

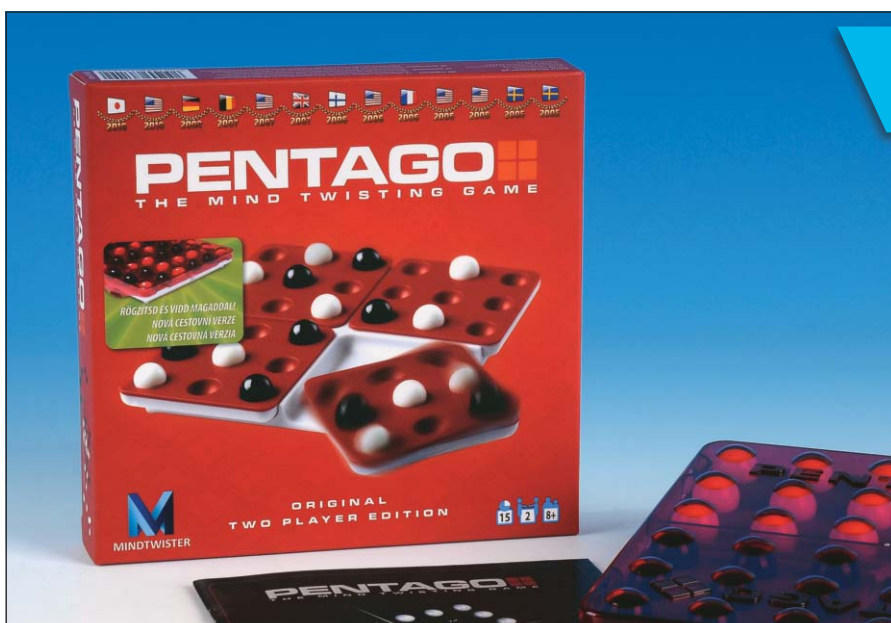




Othello

A játékos célja az ellenfél játékköveinek bezárása és átfordítása a saját színére. Mindenki kap 32 követ. Aki soron van, elhelyez a játéktáblára egy követ úgy, hogy az ellenfél egy, vagy több követ egyenes vonalban (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan) bezárja, majd átfordítja.

739798



Pentago

A játékosok célja, elsőként kialakítani egy 5-ös sort a saját golyóikból. Ez nem is olyan egyszerű, mert a játéktábla egy részét minden golyó elhelyezése után el kell fordítani, és így a játék állása azonnal megváltozik.

761492



Colorio

A Colorio egy nagyszerű családi játék. Minden lépésben felfordítunk a táblán lévő kupakokból, amiket vagy áthelyezünk, vagy végleg leveszünk a játéktábláról. Minden kupak alatt eltérő színű mező van. Aki egy színből az ötödik mezőt fedi fel, az kiesik a játékból!

773891





Kvízjátékok



A kvízjátékok lehetnek általános műveltségre kidolgozottak, de irányulhatnak konkrétan egy szűkebb témakörre is.

A Piatnik kínálatában megtalálható kvízjátékokból gyerekek és felnőttek is kiválaszthatják azt a játékot, amelyik számukra azt az érdekes témakört öleli fel, amiben tudásukat elmélyítenék.

A kvízjátékokkal nem csak szinten tarthatjuk tudásunkat,

hanem új ismereteket is szerezhethünk!

Műveltségünk tükré lehet az általános ismereteink mértéke. Ez nem olyan, mint az intelligencia, senki sem születik műveltnek, ez egy ismeretszerzési, tanulási folyamat eredménye. Ehhez szükséges az érdeklődés a világ eseményeinek megismerésére, megértésére. Tudásszomjunk már kisiskolás korban aktív. Ennek csillapítására, gyarapítására ajánljuk a Magyarország Kvíz Junior kiadását, ami 550 kérdést és választ tartalmaz Magyarországról! Történelem, földrajz, biológia, irodalom, művészetek, fizika, kémia, informatika és sport témakörökben!

A leghatékonyabb tanulási forma a játékos ismeretszerzés!



Magyarország Kvíz

A *Magyarország Kvíz* egy kommunikációs műveltségi társasjáték. Az új, javított kiadásban 220 kártyán 1100 kérdés vár megválaszolásra a magyar történelem, irodalom, zene, földrajz, sport és művészet témakörökben. A jó válaszokért korongot kapunk. Az nyer, aki a legtöbb korongot gyűjti.

734243



9 001890 734243



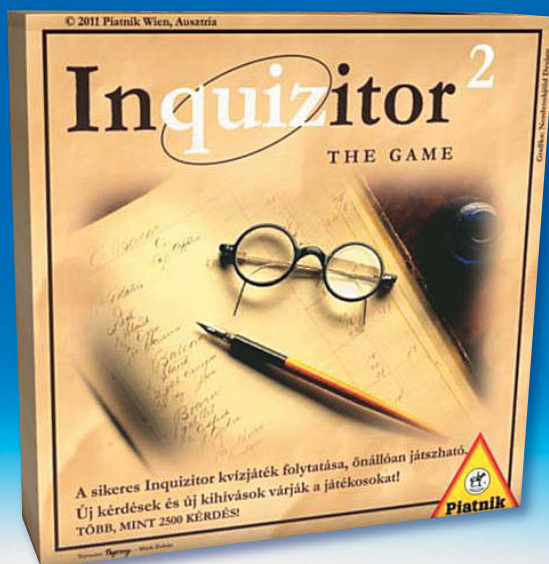
Magyarország Kvíz Junior

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

744846



9 001890 744846



Inquizitor 2

A sikeres *Inquizitor* kvízjáték folytatása. A játékosokra újabb 2500 érdekes kérdés vár. Cél, hogy az öt különböző témakörben feltett kérdések megválaszolásával, minél hamarabb célba érjen a játékos.

773693

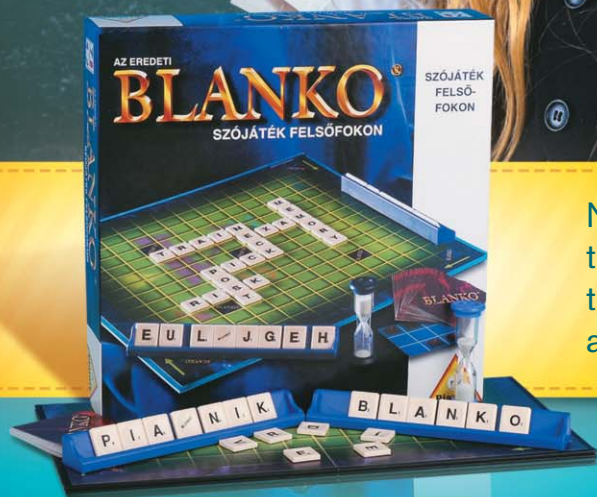


9 001890 773693





B E T Ű - É S S Z Á M J Á T É K O K



Napjaink kommunikációs eszközei, a mobiltelefonos üzenetek és a számítógépeken történő „chatelés” lerövidítik, átalakítják a hétköznapi nyelvhasználatunkat.

Számtalan olyan idegen szó is rögzül indokolatlanul a hétköznapi nyelvhasználatunkban, aminek van magyar megfelelője. Nyelvi kincseink pedig napról-napra vesznek el! Számtalan nép van, amely már nem érti az 500 évvel ezelőtt írt műveit, mi azonban még értjük az Ómagyar Mária Siralom hangzását, amit az 1300-as évekre datáltak. Grimm Jakab meseíró ezt írta a magyar nyelvről: "A magyar nyelv logikus és tökéletes felépítése felülmúl minden más nyelvet!" **Legyünk büszkéek a nyelvünkre és őrizzük szépségét, akár játékokkal is!**

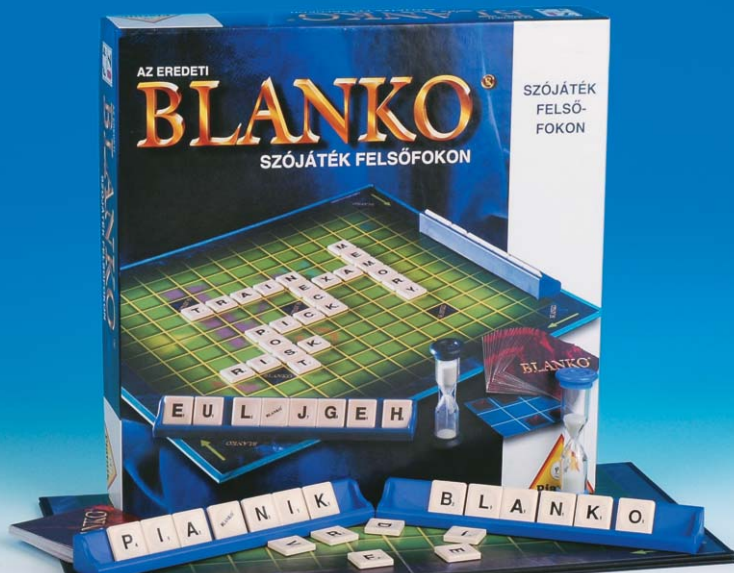
A **Blanko** a szép magyar nyelvre kidolgozott szójáték, ami a keresztrejtvény elve alapján működik! A szavak kombinálásával és összekapcsolásával új szavakat alkotunk! A betűknek, amelyekből a játékmezőn szavakat alkotunk, külön értékük van. Ezeket az értékeket az határozza meg, hogy az adott betűket milyen gyakorisággal használjuk a nyelvben. A játék különösen szórakoztató, izgalmas, hiszen az utolsó betű felhasználásáig minden lehetőség nyitva áll előttünk.



Rummikub Betűs

A *Rummikub Betűs* játék a szép magyar nyelvre kifejlesztett játék. A játékosoknak az állványukon álló betűk felhasználásával kell újabb szavakat, vagy szavak ragozott alakját kirakniuk, amiért pontot kapnak.

514046



Blanko

Társasjáték, a betűkkel. A betűknek különböző pontértéke van. A játék célja, a lehető legnagyobb pontértékkel minél több szó megalkotása, összekapcsolása, és a Blanko feliratú mezők elfoglalása a játéktáblán. A Blankoval játszva fejleszthető a logikai és kombinációs készség.

233999



Blanko Junior

Ez a játék olyan kisgyermeknek készült, akik most ismerkednek a betűk világával. Az első szavak megalkotása játékos felkészítés az iskolai feladatokra. A játékkal a gyerekek felhőtlenül gyakorolhatják a betűk felismerését és a szóalkotást, melyben kedves képek és előre beírt betűk segítik őket a játékmezőn.

063802





Rummikub Számos

A *Rummikub Számos* a rabló-römi játékhöz hasonlóan nagy logikai készséget igénylő játék. A világ minden országában népszerű, mert minden forduló más és más. Népszerűségét a háromévente megrendezett világbajnokság is jelzi, melyet több mint 30 ország részvételével rendeznek.

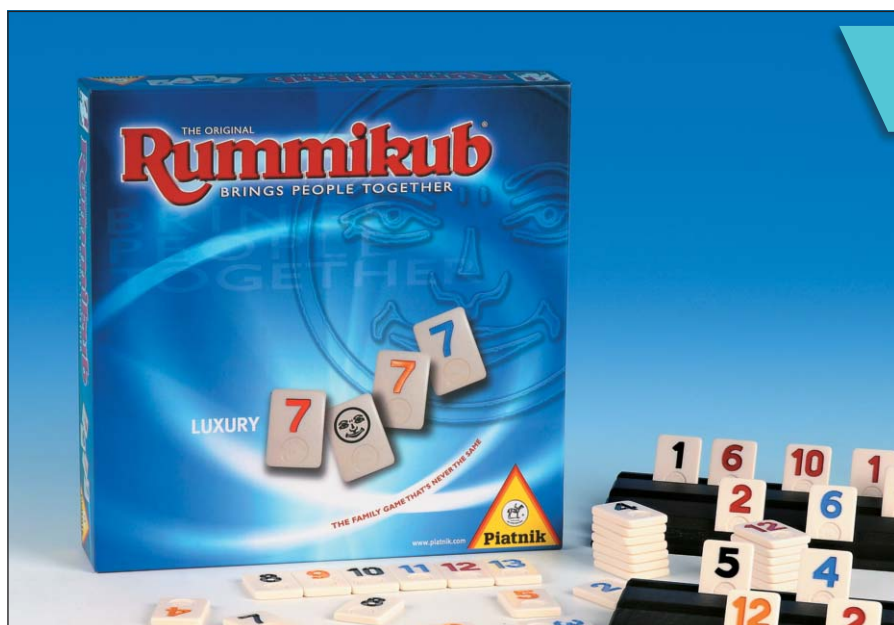
687396



Rummikub XXL

Rummikub extra nagyméretű számokkal! A cél: Elsőként az összes játéklapot számsorba, vagy csoportba rendezve letenni az asztalra. Lehetőleg minél több pontot érő játéklapot hagyva a játékosársak állványain. A Joker játéklappal még érdekesebb a játék, de vigyázat, mert a kör végén az állványon maradt minden joker játéklapért – 30 pont jár!

689291



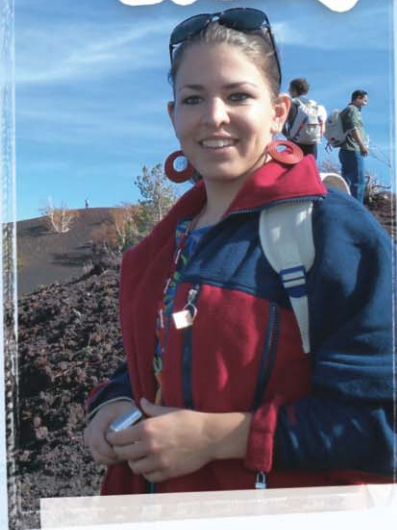
Rummikub Luxury

A *Rummikub Luxury* a *Rummikub* számjáték megújult kiadása, új alkatrészekkel! Játék közben könnyen, biztonságosan rendezhetjük a játéklapkákat, mert az állványok kialakítása megakadályozza a lapkák leesését, leborulását. A különleges játéklapok könnyedén beleállíthatóak az állványokba és kiemelhetőek az állványokból.

689598



Ismerje meg a Rummikub játékokat!



Kassai Gerda beszámolója a 2012 novemberében, Szicíliában megrendezett Rummikub világbajnokságról

A Rummikub® Original a rabló-römi játékhoz hasonlóan nagy logikai készséget igénylő játék. A játékosok célja az összes játéklapot számsorba, vagy csoportba rendezve elsőként letenni az asztalra úgy, hogy lehetőleg minél több pontot érő játéklap maradjon a játékos társak állványain.

A Piatnik évenként megrendezi az országos Rummikub bajnokságot. Minden bajnokság első 8 helyezettje kvalifikációt nyer a 3 évente megrendezésre kerülő országos bajnoki nagydöntőre. Az itt első helyezést elért játékos vehet részt a háromévente változatos helyszíneken megrendezésre kerülő világbajnokságon!

A magyar bajnokság nyerteseként én mehettem ki a 2012-es Rummikub világbajnokságra, amit Szicíliában, Taorminában rendeztek 32 ország részvételével. Szicíliában az első este egy elegáns vacsorán vettünk részt, ahol volt alkalmunk megismerkedni a többi résztvevővel. Az ételek nagyon finomak voltak, és csak későn kerülünk vissza a szobánkba, ahova belépve ajándékokat találtunk (mp3 lejátszót, órát, táskát, pulóvert stb.).

Másnap csapatokat alkotva bejártuk a várost egy vidám verseny keretében! Sokat nevettünk, hiszen izgalmas feladatokat kaptunk: beöltöztünk helyi népviseleti ruhákba, megkóstoltuk a helyi süteményeket (amiket verseny sebességgel mi magunk készítettünk), golfoztunk, énekeltünk, táncoltunk... közben egy fényképész dokumentálta az eseményeket.

A szombati ebéd egy elegáns étteremben volt, ahol már

csak az elődöntőre tudtam gondolni! Ismertették a versenyszabályokat, megtudtuk, hogy a világbajnokságon folyamatosan mérik mindenki idejét. Az elődöntőt a hotelben rendezték, két fordulóból állt. A nyolc játékból kettőt sikerült megnyernem, aminek nagyon örültem.

Az elődöntő után az ajándékozás következett. Minden versenyző átadott a többi versenyzőnek egy ajándékot. A szombati vacsorán szicíliai estét tartottak és élő zenét játszottak, itt hirdették ki a négy döntőt.

Vasárnap reggel jeepekkel vittek fel minket az Etnára 1600 méter magasra. Az Etnán egy vulkanológus mesélt nekünk az Etnáról, közben berendezték a döntő helyszínét. Elképesztően jól nézett ki, hogy a döntőt az Etnán rendezik! A világbajnokságot a Holland versenyző nyerte meg, nyeresége pedig egy világkörüli út lett. A döntő után túrázni mentünk a vulkánon. Láthattunk egy kitörés által elzárt útszakaszt is.

A vasárnapi vacsora egy kastélyban került megrendezésre, ez tetszett nekem a legjobban. Ezen az estén mindenki estélyi ruhában volt. Ünnepelesen kihirdették a győztest, valamint a versenyzők eredményét is elmondták. A világbajnokság sajnos vasárnap a vacsora végén befejeződött.

Életem legnagyobb élménye volt ez a pár nap. Egyrészt, mert elképesztően gyönyörű helyen voltam, a legmagasabb szintű kiszolgálással. Másrészt, mert rengeteg jó embert ismertem meg. Mindenkinek szívből kívánom, hogy részesüljön ilyen élményben.

Rummikub



A Rummikub egy népszerű társasjáték, amely alapjában a rablórömire hasonlít. A játékosoknak a lapjaikból sorokat és terceket (esetleg kvartetteket) kialakítva kell lerámolniuk a táblájukról. A már az asztalon lévő lapocskákat tetszés szerint használhatják, de lapot onnan fel nem vehetnek, és minden esetben érvényes kombinációnak kell az asztalon maradnia. Az számít ilyennek, ahol azonos színből minimum három egymást követő érték szerepel (például: kék 7, 8, 9), míg a terceknek három különböző színű, de azonos értékű lapot kell tartalmazniuk (például: sárga 5, piros 5, fekete 5). Feladványunkban az alábbi állás alakult ki:

12	12	12	1	2	3	4	4	4
8	9	10	1	1	1	11	12	13
3	4	5	7	7	7	1	1	1
9	9	9	6	7	8	9	10	11
13	13	13	6	7	8	11	11	11
10	11	12	2	3	4	3	4	5

6	9	10	8	12
---	---	----	---	----

1. JÁTEKOS

2	2	5	5	6
---	---	---	---	---

3. JÁTEKOS

1	2	3	5	7
---	---	---	---	---

2. JÁTEKOS

2	7	10	9	13
---	---	----	---	----

4. JÁTEKOS

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





Rummikub Mini Tin

Rummikub fémdobozban! A játék célja: Elsőként az összes játéklapot számsorba, vagy csoportba rendezve letenni az asztalra. Lehetőleg minél több pontot érő játéklapot hagyva a játékosársak állványain. Jó stratégiával és ügyes „húzásokkal” túljárni az ellenfeleink eszén és elsőként letenni az utolsó játéklapunkat. Tökéletes egyszerűségével a *Rummikub* órákig tartó izgalmas játékot nyújt.

689093



Rummikub Junior

A *Rummikub Junior* a szülők segítségével játszva fejleszti a gyerekek kognitív képességét. A gyerekek megismerik a számok alakját, a kisebb-nagyobb fogalmát, valamint számsorozatok és számcsoportok kialakítását.

689499

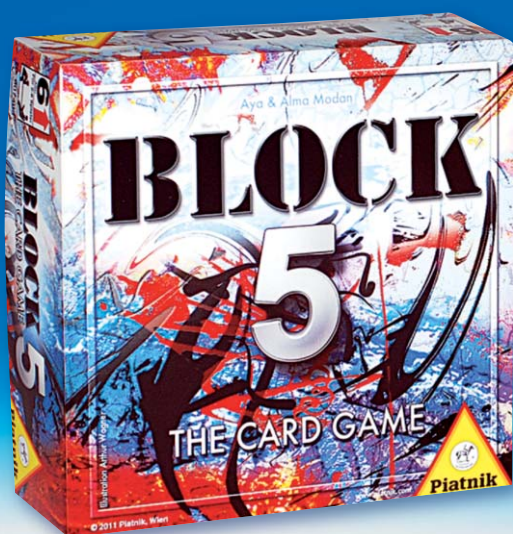


Rummikub Disney Kids

A *Rummikub Disney Kids* a klasszikus *Rummikub* játék gyermekeknek kidolgozott változata. A játékban résztvevő gyerekek ismereteitől függően a *Rummikub Disney Kids* három eltérő nehézségi szinten játszható. A cél pedig az, hogy a gyerekek vidám játék során könnyedén megismerkedjenek a számokkal, a számsorozatokkal és a halmazalkotás alapjaival.

690594

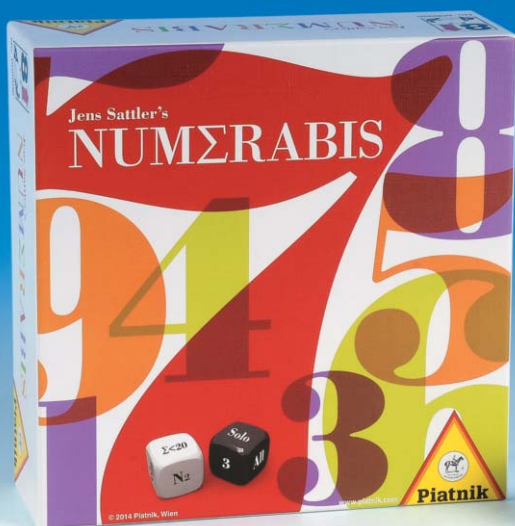




Block 5

A játékosok célja, elsőként letenni kezükből az összes lapot. Mindenki kap 8 lapot, amikből 5-ös lapkombinációt kell letenni. Az 5. 5-ös kombináció lezár egy blokkot. Új blokk bármilyen lappal kezdhető és abba a blokkba csak a kezdőlap értékét kiadó kombinációt lehet tenni.

607493



Numerabis

Számolási – és memóriajáték. Kettő, de az is lehet, hogy három számkártyát kell felfordítani az egyszerű matematikai feladatok megoldásához. Memória, jó kombinációs készség és egy kis szerencse a siker kulcsa! A cél az, hogy minél több matematikai műveletet oldjunk meg a helyes kártyák felfordításával.

608896

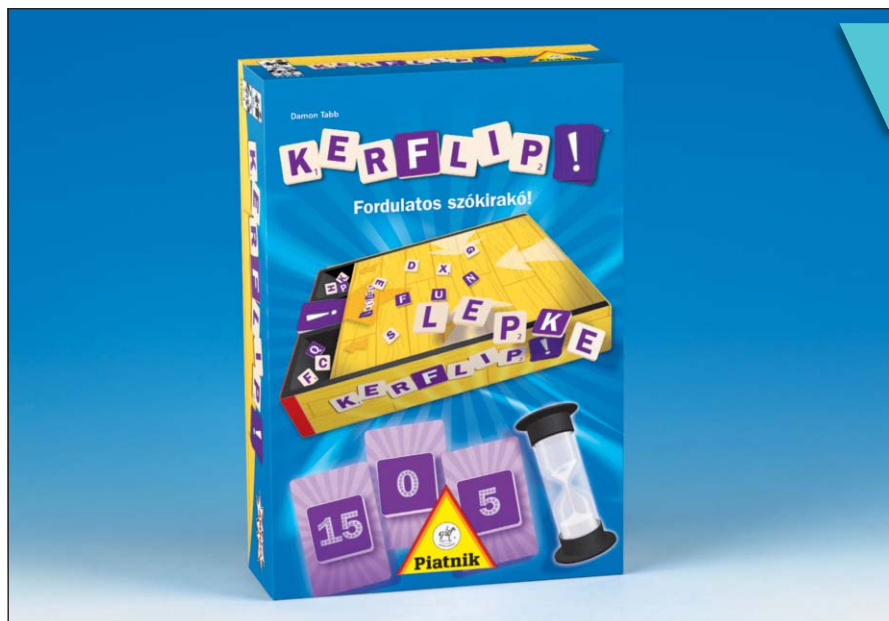


Duplex

Lendületes szóalkotó kártyajáték. A játékosoknak meg kell figyelniük a felfordított kártyákon látható szimbólumokat és a betűket, majd a szimbólumokhoz kapcsolódó olyan szavakat kell keresniük, amikben a megadott betűk is szerepelnek.

608797





Kerflip

ÚJ

Fordulatos szókirakó! A játékosok kihúznak a zsákból néhány betűt, leszórják őket az asztalra és már kezdődik is a szóvadászat! Mindenki egyszerre keresi a szavakat! Aki talál egy szót, az villámgyorsan bemondja! Minél hosszabb egy szó annál több pontot ér. A használt betűket átfordítják, azok már csak feleannyit érnek. Aki sok pontot akar szerezni, az gyorsan mond egy szót!

717697

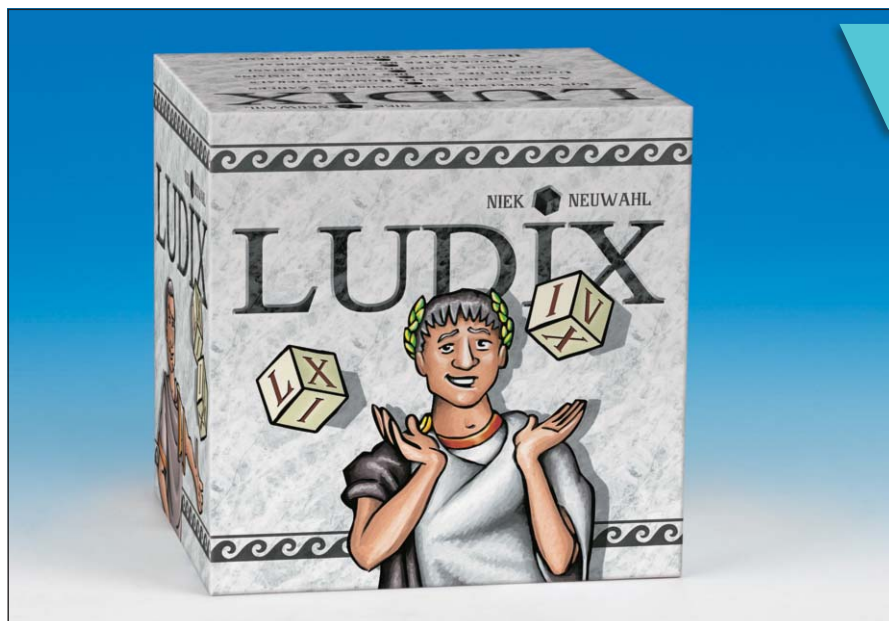


Alfa-Beta

ÚJ

Szójáték akasztókkal. A játékosoknak egy betűhalomból kell kihorgászni a szavakhoz szükséges betűket! A céljuk, a betűhalomból a lehető leghosszabb szóhoz tartozó betűket sorban, ügyesen kihorgászni és minél több pontot szerezni.

634871



Ludix

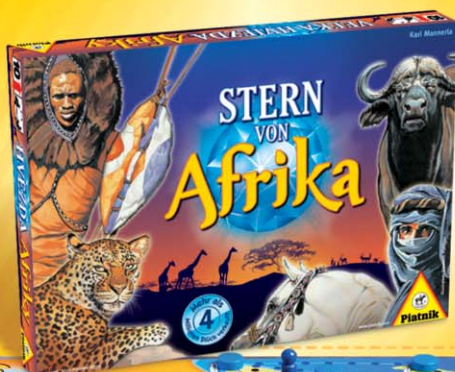
Kockajáték római számokkal. Aki soron van, az egyszerre dob a négy kockával, majd mindegyik kocka felhasználásával kirak egy érvényes római számot. Ez a szám adja a játékos pontjait. Ezután a játékos dönt: Megáll, felírja a pontszámot és átadja a kockát vagy továbbmegy. Vigyázat! Ha egy dobás eredményéből nem tud érvényes római számot kirakni, akkor az összes addig megszerzett pontját elveszíti.

633898





Családi játékok



Családi környezetben a játékban a legfontosabb a **közösen** egymásra figyelve eltöltött idő! A gyerekeknek fontos az aktívan együtt töltött idő, amikor a szülő csak rájuk figyel, csak velük játszik. A közös játékban a szülő-gyermek viszony tartalmas és élményekkel teli lesz, a családtagok együtt izgulnak, nevetnek, így átélik az összetartozás érzését!

Szülőként a közös játék azonban nem csak a felhőtlen szórakozás színtere,

hanem a megfigyelés és a megismerés is!

Játék közben megfigyelhetjük gyermekünket, felismerhetjük, ha gyermekünk valamilyen nehézséggel küzd. A felmerülő problémákat játékok segítségével megoldhatjuk, súlyosságukat csökkenthetjük! A társasjátékozás segíti a gyermekek nyelvi fejlődését a kommunikációs elemek használatával: egymásra figyelés, figyelem fenntartás, interakció, kérdés és válaszadás. A társasjáték hatással van a gyermek értelmi fejlődésére, fejleszti a gyerekek logikus gondolkodását, figyelmét, valamint gazdagítja érzelmvilágát és kreativitását. A társasjáték nevelési szerepe sem elhanyagolható. Szülőként számtalan szabályt hozunk, a legtöbb esetben a gyermek megóvása érdekében. A gyerekek nem szeretik a szabályokat, nem is értik miért kell azokat betartani. Társasjátékozás közben viszont megértik a szabálykövetés fontosságát, mivel a társasjáték szabályok közt zajlik, és csak akkor működik jól, ha mindenki betartja a szabályokat.



Afrika Csillaga

ÚJ

Izgalmas családi kalandjáték. A játékosok a legendás *Afrika Csillaga* gyémántot szeretnék egymást megelőzve megtalálni! Aki megtalálja, az igyekszik minél gyorsabban - szárazföldi, tengeri vagy légi úton - visszajuttatni *Tanger* vagy *Kairó* városába. Az úton sok veszély leselkedik a kincskeresőkre. Nem csak szerencsére, hanem jó stratégiára is szüksége lesz annak, aki vissza akar jutni és nem akar belesétálni a rablók karjaiba.

642425



9 001890 642425



Titkos ügynök

ÚJ

Ebben a leleplező-játékban minden forduló más helyszínen játszódik. A játékosok az adott helyszíneken különböző szerepekbe bújnak és megpróbálják leleplezni a titkos ügynököt, akinek a küldetése az információszerzés! A helyszín szereplői, óvatos utalásokat tesznek arra, hogy ők pontosan tudják azt, hogy hol vannak tehát ők nem titkos ügynökök. Céljuk, hogy kiderüljön a titkos ügynök kiléte.

635571



9 001890 635571



Inkognito

A játékosok a velencei karnevál éjszakáján titkos ügynökök szerepébe bújnak, majd információkat gyűjtenek egymásról. Meg kell találni a társukat, akivel közösen meg tudják fejteni a titkos üzenetet, hogy végrehajthassák a rájuk bízott küldetést.

786792



9 001890 786792





Camel Up

Ez minden idők legörültebb tevéttatása! A verseny 5 szakaszból áll. A tevék lépését a piramisból kieső kocka adja meg, de a lépésüket az oázisok és a délibábok is befolyásolják. A résztvevőket a verseny és a fogadásokkal megszerezhető egyiptomi érmék is csábítják! A játékosok fogadásokat tehetnek egy-egy szakasz, vagy az egész verseny győztésére, de fogadást lehet kötni az utolsó helyezettekre is.



Játékbeutató

722295



9 001890 722295



Camel Up Supercup

Nem önálló játék! Kiegészítés a *Camel Up* játékhoz. 4 modult tartalmaz: 1. a versenypálya meghosszabbítása és a galoppkockák. Ezzel a játékidő hosszabb lesz. 2. a fotográfus, aki jutalmat kap, ha sikerül egy magas tevetornyot lefotóznia. 3. a helyfogadást, amitől a verseny még változatosabb lesz. 4. a fogadási partnerkapcsolatok amelyekkel nyíltan együttműködhetnek.

722196



9 001890 722196



Santiago de Cuba

Santiagoóban az utcákat a nyüzsgő tömeg, és az élénk kereskedelem morája tölti be. A teherhajók folyamatosan futnak ki a kikötőből. Az árúk kereslete folyamatosan változik. A játékosok célja a legtöbb győzelmi pont szerzése, amiket az áruszállítás után kaphatnak.



Játékbeutató

747397



9 001890 747397





Golden Horn

XV. századi velencei kereskedők szerepébe bújunk. Kereskedelmi flottákkal Velence és Konstantinápoly közötti tengeri úton hajózunk. A célunk az, hogy tetemes rakományra tegyünk szert, mert a játék végén az nyer, aki a legtöbb árut halmozza fel a házában.

631894



Golden Horn Kiegészítés

Nem önálló játék! Kiegészítés a *Golden Horn* játékhoz. Éppen úgy, ahogyan a *Golden Horn* alapjátékban, a játékosok itt is kereskedelmi flottákkal árut szállítanak Velence és Konstantinápoly között. Új a játékban, hogy nem csak árut, hanem hódítókat is vihetnek magukkal a hajóikon különböző tartományokba.

635199



Venezia 2099

Velencét, a varázslatos várost egy sötét jóslat árnyékolja! A jóslat szerint a város elkerülhetetlenül a tenger mélyére süllyed. Élje át a játékkal a lagúnák városának hangulatát! Lépjen egy műgyűjtő szerepébe és kutasson értékes kincsek után! A játékosok feladata, hogy utat építsenek a süllyedő városrészekből, és minél több kincset mentsenek meg az elsüllyedéstől.



Játékbeutató

633591





Dinomino

ÚJ

A játékosok célja, hogy a lapkák ügyes lehelyezésével minél több pontot szerezzenek. A megszerzett pontok mértékében előreléphetnek a játéktáblán. Aki sárkánygyümölcsöt tesz le, annak a dinoszaurusza felgyorsul. Az a játékos nyer, akinek a játék végén az első helyen áll a dinoszaurusza.

634475



Catan Telepesei Junior

Catan Telepesei társasjáték gyerekeknek kidolgozott új változata! A gyerekek kalózhajókkal átkelnek a tengeren egy lakatlan szigetre bukkannak. Jó búvóhely lesz itt a kalózoknak! A kalóztanyák építéséhez azonban szükség van néhány dologra, például fára, szablyára, aranyra. Aki az első kalóztanyája helyét ügyesen választotta ki, az könnyedén hozzájuthat a következő tanya építéséhez szükséges anyagokhoz.

794896



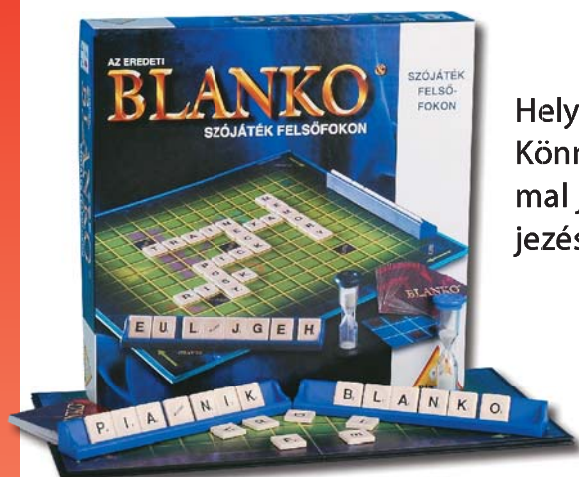
Lemmingek

- **Ki ugrik elsőként?** Ez a mottója ennek a vidám versenynek. A játékosok egy nagy ugrással a csúcsról a hideg vízbe ugranak. A csúcsra vezető úton néhány akadályt is le kell küzdeniük, nem egyet közülük a játékosársak helyeztek el! De vigyázat! Aki megáll az úton, azt vagy eltolják az útból, vagy megelőzik.

046014

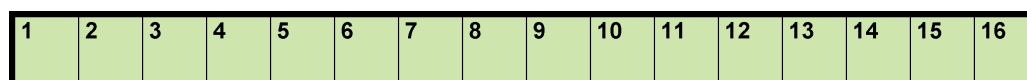
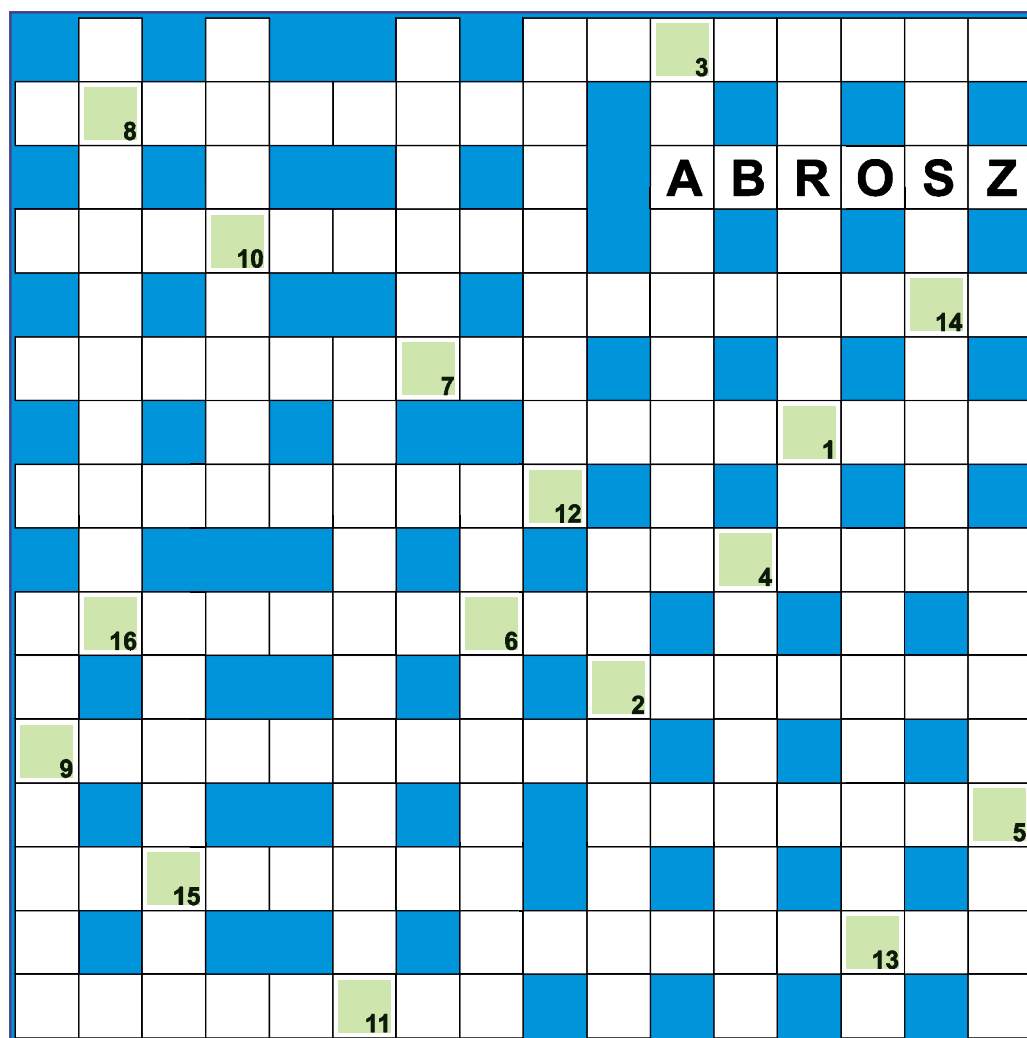


Játék a szavakkal



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

- ABROSZ
- ACÉLOZ
- ÁCSORGÁS
- DECIMÉTER
- EGRESBOR
- ELBOTLÁS
- FORGÓSZÉL
- HARAPÓS
- HARCKOCSI
- HÓPALACK
- ÍZTELEN
- KICSELEZ
- KIOKTATÓ
- KÖTÉLLÉTRA
- LAKÓTORONY
- LEGYINT
- MÓDOSULÁS
- NEKIVET
- NYÍLVESSZŐ
- OLAJBARNA
- ÓESZTENDŐ
- PACSIRTA
- POGÁCSA
- PORSZÍVÓZ
- RÁGÓGUMI
- SZAKTÁRS
- SZÍVESLÁTÁS
- TÁNCOSNŐ
- TESTÁPOLÓ
- TÚRATÁSKA
- VALENTIN





Alhambra

ÚJ

A játék a Granadától nem messze fekvő Alhambra palota-erődbe repíti a játékosokat, akik építési lapkák lehelyezésével saját Alhambráikat építik. Az építési lapkákat a piactéren lehet megvenni, ahol sokféle pénzzel lehet fizetni. Aki soron van, az dönt arról, hogy pénzt vesz fel, épületet vásárol vagy átépíti Alhambráját. Az értékelésekkor az kapja a legtöbb pontot, akinek sikerült a legértékesebb épületekből a legtöbbet beépíteni!

791390

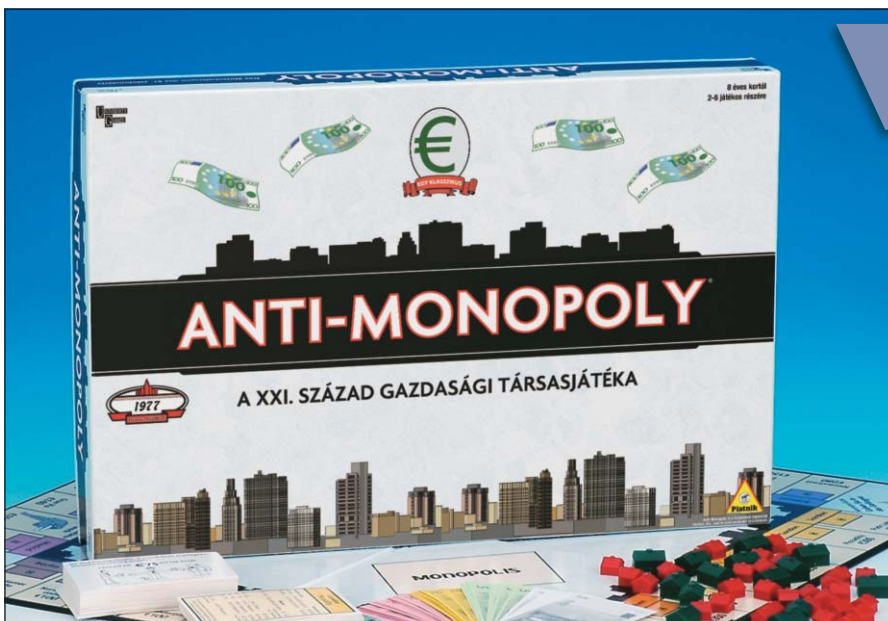


Metro

ÚJ

1898 a párizsi metró építése. A játékosok kapnak egy-egy kártyát, ami megmutatja, hogy melyik metróvonal tartozik hozzájuk. Egymás után rakják vágánylapjaikat a játéktáblára. Dönteniük kell, hogy saját metróvonalukat hosszabbítják, vagy az ellenfél vonalát terelik el. Amikor egy metróvonal elkészül, pontokat hoz tulajdonosának. Az nyer, aki több pontot szerez a metróhálózat kiépítéséig.

766299

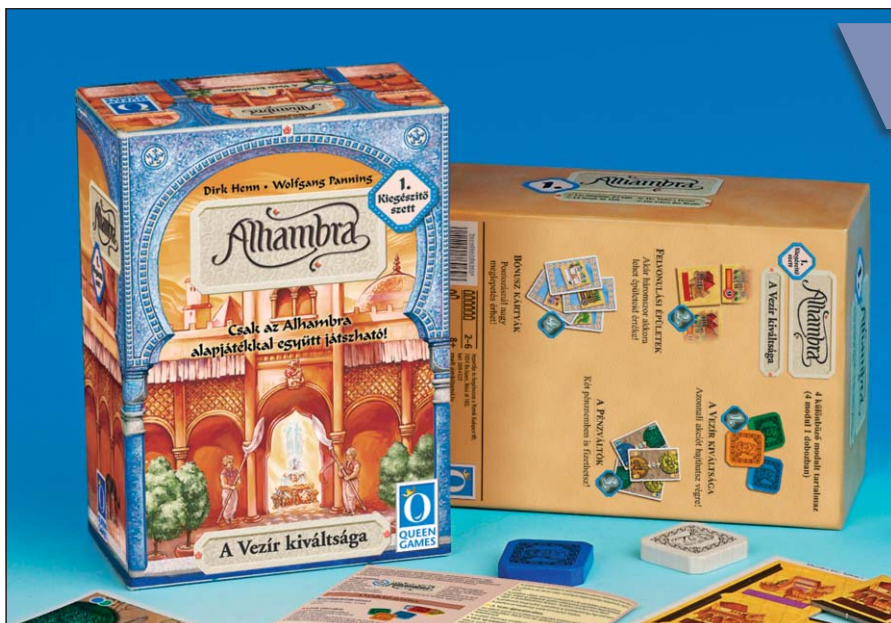


Anti-Monopoly

Az *Anti-Monopoly* társasjátékban a küzdelem a monopóliumok tulajdonosai és a vállalkozók között zajlik. A játékosok célja, hogy minél nagyobb vagyona tegyenek szert és kiiktassák a konkurenciát. Az egyenlő esélyek érdekében külön szabályok érvényesek a monopóliumok tulajdonosaira és a vállalkozókra.

763892

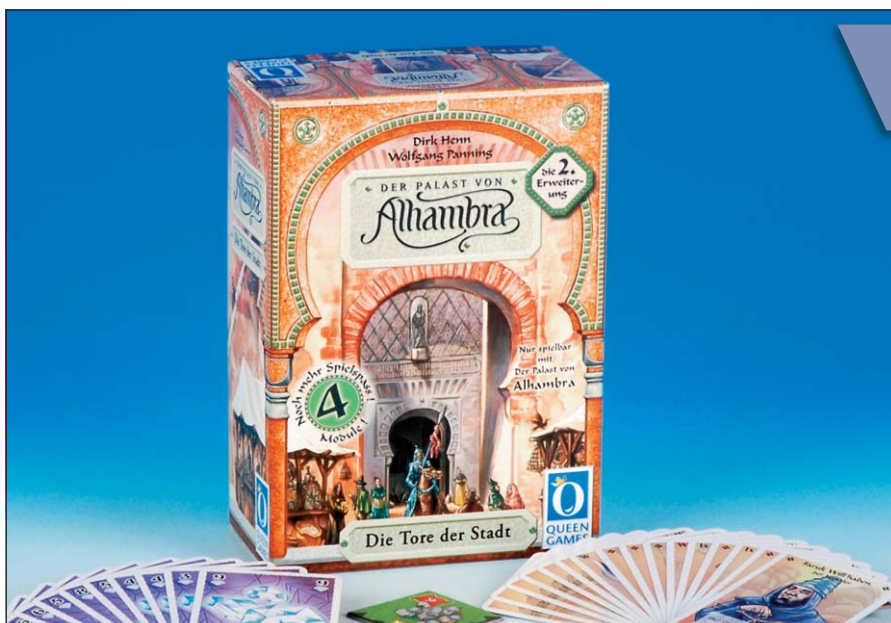




Alhambra I. Kiegészítés • A Vezír kiváltsága

Csak az *Alhambra* alapjátékkal együtt játszható új játékelemek! A Vezír kiváltsága: Azonnali akció! Felvonulási épületek: Háromszor akkora lehet épületeid értéke! Pénzváltó: Két pénzemben is fizethetsz! Bonusz kártyák: Pontozásnál nagy meglepetés érhet!

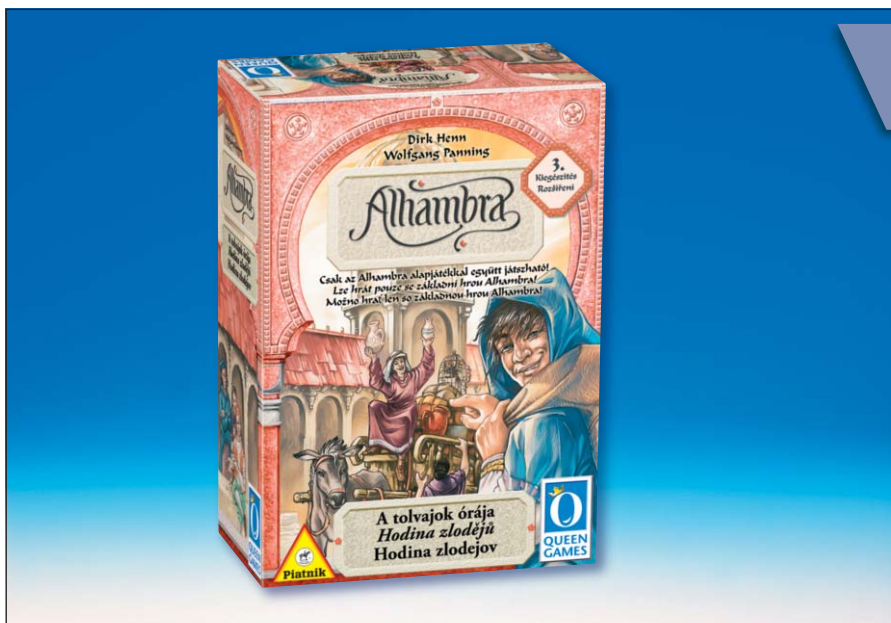
769696



Alhambra II. Kiegészítés • A város kapui

Csak az *Alhambra* alapjátékkal együtt játszható új játékelemek! A Városkapuk: Lehetővé teszik, hogy tiltott helyre illessz épületlapot. A Gyémántok: Új pénznem a játékban. Karakterkártyák: Különleges tulajdonságokat adnak. Tábormezők: Extra pontot hoznak.

603147

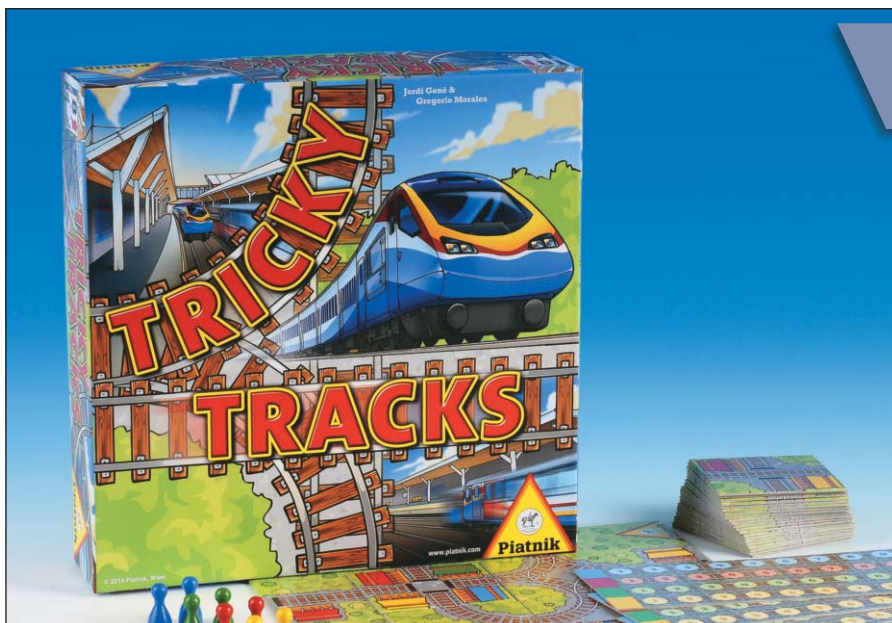


Alhambra III. Kiegészítés. • A tolvajok órája

Csak az *Alhambra* alapjátékkal együtt játszható új játékelemek! A Tolvajok 12 kártya, amikkel a játékosok pénzkártyát lophatnak. A Pénzváltóval váltópénz kerül a játékba. A Repülő Kereskedőkel lakókat lehet beköltöztetni az Alhambrába. A Falakkal a játékosok lezárhatják a meglévő falon lévő lyukakat.

682094

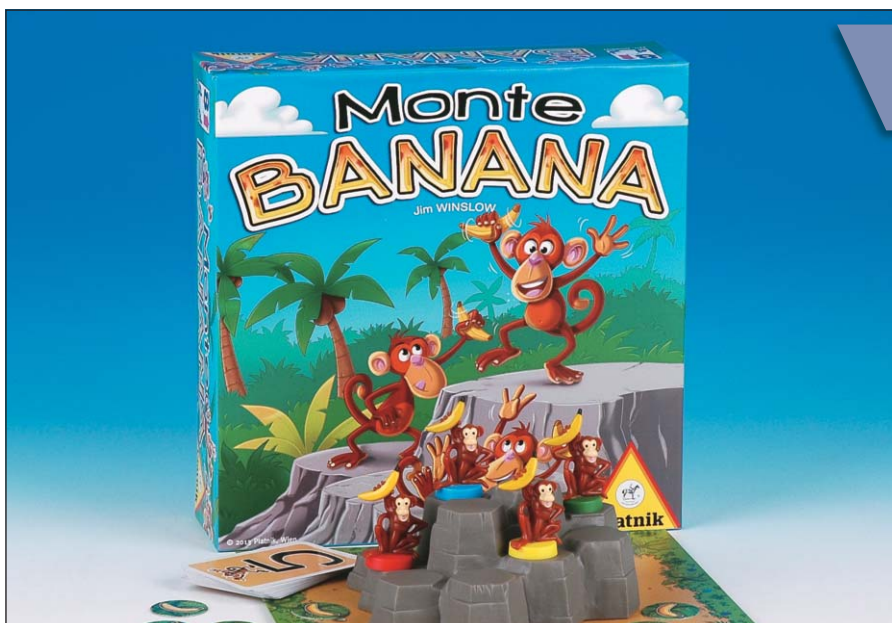




Tricky Tracks

A vasúti pályaépítés nagyon nehéz feladat, különösen akkor, ha a konkurencia is ellenünk dolgozik. Minden játékosnak az a célja, hogy körönként egy sínlapka lehelyezéssel több azonos színű állomást összekapcsoljon, és így sok pontot szerezzen. Akinek sikerül a sínlapkát ügyesen lehelyeznie, az előreléphet az értékelő-táblán.

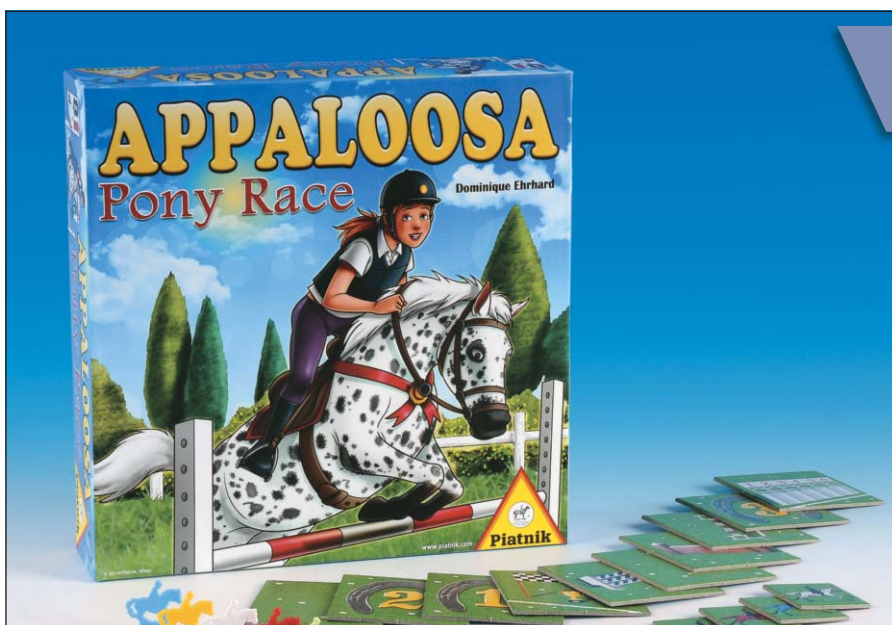
633270



Monte Banana

Egy vidám taktikai játék! A mászás igazán nem probléma a majmoknak, de ahhoz, hogy elsőként érjenek a hegycsúcsra, szerencsére és taktikus lépésekre is szükségük van! Aki ügyesen játssza ki kártyáit, az elsőként érhet a csúcsra és jutalmul banánkorongot kap.

608698



Appaloosa

Mindenki megpróbál elsőként célba érni, de senki sem tudja, hogy ki melyik lóval versenyzik, mert a játékosok lovuk színét titokban tartják. Aki soron van, az választ egy számozott patkót, ráteszi az egyik lóra, majd annyit lép a lóval, amennyit a patkólapka megad. A játékos úgy lép, hogy a játékostársai lovát lassítsa, a saját lovát pedig a célba juttassa.

633379





Speed Cups

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

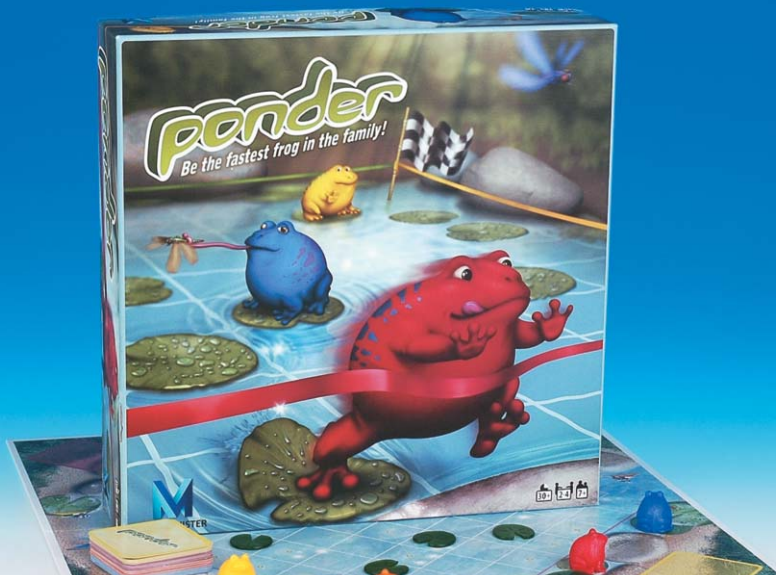
206890



Grimassimix

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

783043



Ponder

A játékosok célja, békákkal elsőként átugrani a tó túlsópartjára. De a békák nem túl fitteek, ezért tavirózsalevelekből utakat kell kiépíteniük a tó felszínén. Az átkelés közben azonban csak olyan irányban ugrálhatnak a békák, amilyen irányt a lépéskártyák megengednek.

682896





Mixfix

A cél, hogy kártyáinkat a leggyorsabban tegyük le, mert az nyer, akinek elfogynak a lapjai. Mindenki kap 6 lapot, majd dobunk a képes kockákkal. A dobás eredményét összehasonlítjuk a lapjainkkal. Akinél van olyan lap amin a kidobott képek vannak, az gyorsan leteszi azt.

607592



Dinopark

A játékosok a kalandorok, akik be akarják fogni a dinoszauruszokat. Aki a megfelelő felszerelést dobja a kockákkal, az befoghatja a legértékesebb dinoszauruszt. Ő lesz a játék nyertese!

608193



Gold Nuggets

A játékosok az „Aranyosók” akik kockadobásaik ügyes kombinálásával aranyat szereznek, de vigyázniuk kell, mert az óvatlanoktól könnyen elcsenhetik az összegyűjtött aranyrögöket!

608094





Quadro Color

Egy gyors megfigyelőjáték – Három lapka, egy játéktábla - és már indulhat is a verseny! Amint valaki elsőként lehelyezi a lapkáit a tábla nekik megfelelő helyeire, már meg is nyeri a játékot.

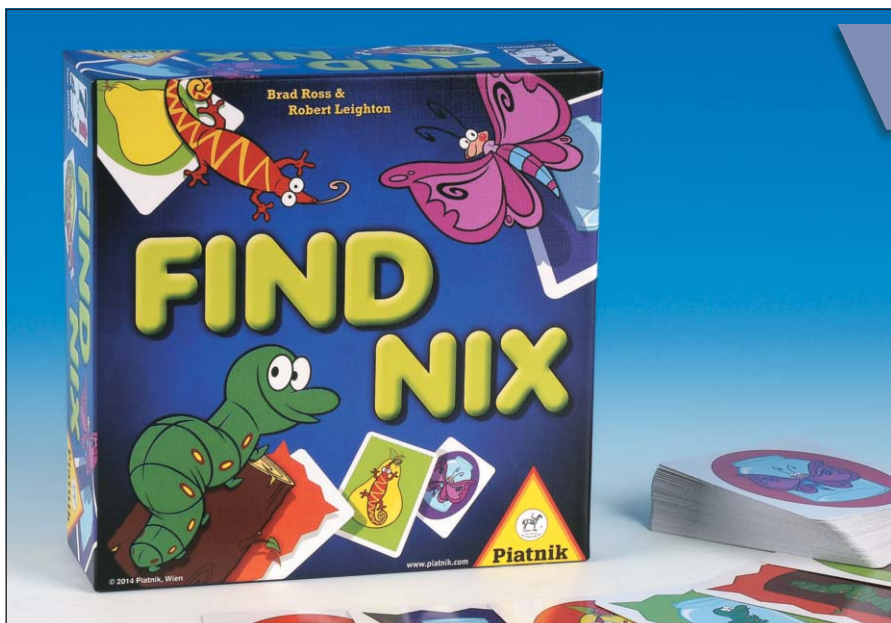
748295



Espresso Fishing

Kockadobó horgászjáték, amiben a játékosok a dobozba bedobott halakat kockadobással próbálják meg kihorgászni. A sikeres horgászathoz kukacot és horgot is kell gurítani. Aki bakancsot gurít, az nem figyelt eléggé a horgászathoz, talán el is bóbiskolt, így üres kézzel távozik, kivéve akkor, ha bedobott egy-két espressót azért, hogy éber maradjon.

609190



Find Nix

A játékosoknak 5 lapot adunk, majd felcsapunk középre egy lapot. Mindenki megfigyeli a felcsapott lapot és a kezében tartott lapokat. A játékosok egymást megelőzve egyezőségeket keresnek. Akinek van olyan lapja, amelyiken legalább két dolog megegyezik a felcsapott lappal, akkor ráteheti azt a lapját. Aki elsőként megszabadul a lapjaitól, az megnyeri a fordulót.

608995



Társasjátékok gyerekeknek



A játéknak elengedhetetlen szerepe van a gyerekek fejlődésében, de az is fontos, hogy a játék során a gyermekek felszabadultak legyenek és örömeiket leljék a játékban!



A játéknak fontos szerepe van a gyerekek mozgásfejlődésében is. Az aktív testmozgással járó játékok segítenek levezetni a gyerekek felesleges energiáját, miközben megismerik a testük lehetőségeit és korlátait is. A mozgásos játékok közben a gyerekek felszabadultan mozognak, de már megjelenik egy bizonyos versenyszerűség is. A versenyzés egyenlő feltételeit a játékszabályok biztosítják.

A **Jungolino** játék segít a gyermekek mozgásképességeinek játékos fejlesztésében. A **Jungolino** szabályai szerint a lakás vagy a kert különböző részein elhelyezzük az állatos szőnyeglapkákat, amiket a gyerekeknek a játék változatos szabályai szerint különböző sorrendben kell megtalálniuk, megérinteniük... A játék közben a szaladgálás, mászkálás, keresgélés segít megismerni a térbeli viszonyokat, segít felmérni a távolságokat, fejleszti a gyerekek egyensúlyi képességét.



Jungolino

Egy lendületes keresőjáték. A játékosok az asztalra fektetik a kártyákat, a puha állatos szőnyeglapkákat pedig elhelyezik a lakásban. Az asztalon fekvő kártyák adják meg, hogy milyen sorrendben kell megtalálni az állatos szőnyeglapkákat. Memória, megfigyelőkészség és gyorsaság kell a játék megnyeréséhez.

657443



Windy Woody

Vidám, megfigyelőkészség-fejlesztő játék, 4 játékváriációval, 3 nehézségi szinttel. Woody sárkányt ereget, de összekeveredtek a zsinórok. A játékosoknak végig kell követniük a zsinórok vonalát, hogy megtalálják a hozzá tartozó sárkányt, majd a sárkányhoz tartozó ruhát kell megtalálni! Aki megtalálja a keresett ruhát, az kap egy masnis-kártyát. A játék végén az nyer, aki a legtöbb masnis-kártyát gyűjtötte.

657542

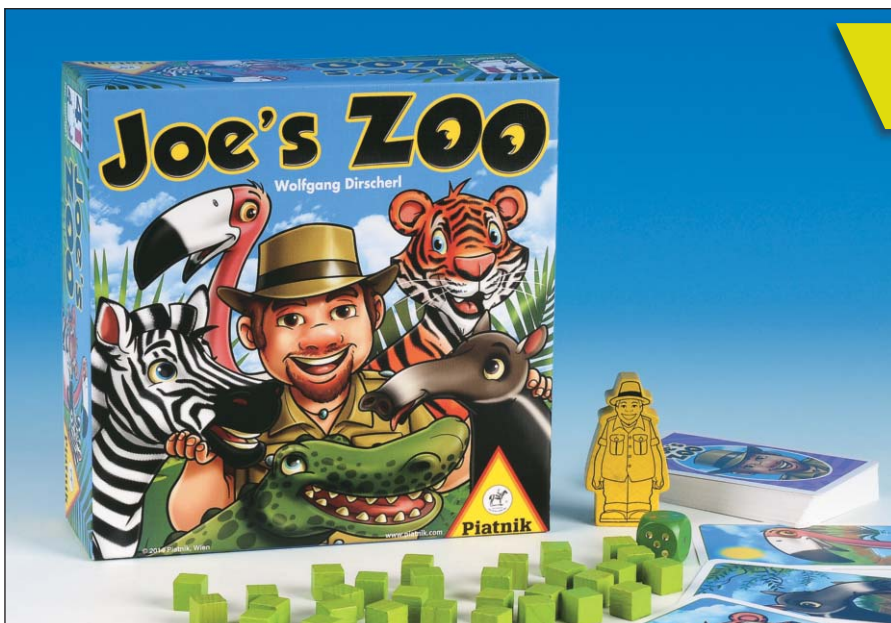


Raketofix

Egy vidám, szórakoztató játék a mozgás, a gondolkodás és a beszéd fejlesztésére! A *Grimassimix* játék logopédusokból és fejlesztőpedagógusokból álló tervezőcsapata egy új játékot alkotott, a gyermekek beszéd- és mozgáskészségének fejlesztésére, ez a Raketofix.

786143





Joe's zoo

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

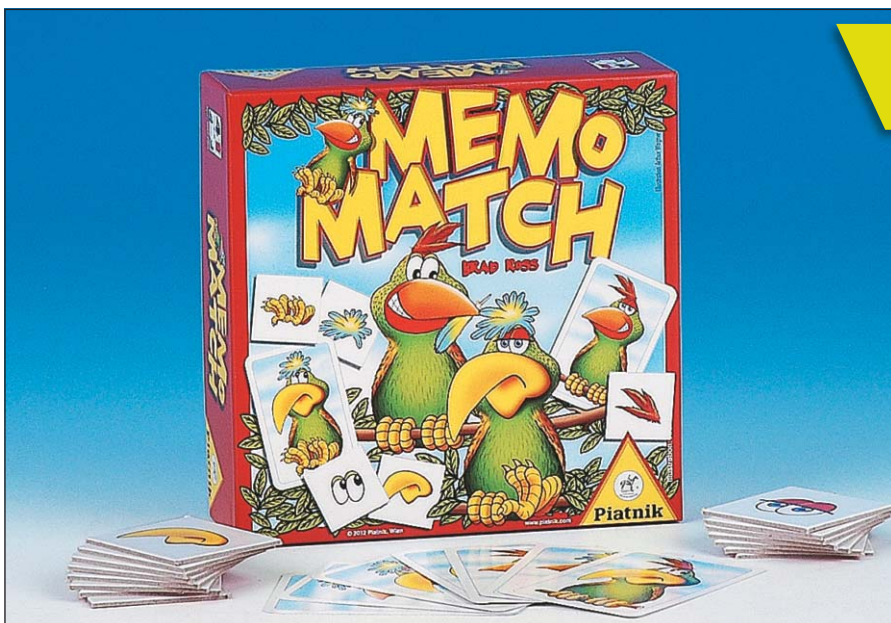
609091



Match'n'Turn

Elosztjuk a képtáblákat. A képkártyákból 4 paklit alakítunk ki. Aki lát az egyik pakli tetején olyan képet, amelyik képe megegyezik a képtáblája képével, elveszi azt a lapot és képpel lefordítva ráteszi a képtáblájára. Ettől kezdve a lerakott képkártya hátán lévő kép látható. Így változnak minden kártya lehelyezésével a képek. Aki a legtöbb képkártyát gyűjti össze a játék végéig, az megnyeri a játékot.

609299



Memo Match

Memóriafejlesztő játék. A gyerekek megfigyelik a madárkártyákat, majd megpróbálják megtalálni az odaillő részeket. Aki először fordít fel 4 lapkát a megfelelő haj, csőr szemek, és lábak képével, az megnyeri a kártyát.

607790





Ali Baba memo

Egy egzotikus memóriajáték. A lapkákon lévő agyagkorsók kincseket rejtenek. Azonban nem minden korsó rejt kincset! Vannak üres korsók, sőt olyan korsók is vannak, amikben rablók lapulnak... akik csak arra várnak, hogy visszavegyék a kincseket!

657993



Bubbles

Megfigyelőkészség-fejlesztő játék. A játékosok szétterítik a lapokat az asztalon. Sárga, piros, kék és zöld színekben vannak különböző méretű buborékok a kártyákon. A kezdőjátékos dob a kockákkal. A kockák megadják a buborékok sorrendjét. Aki elsőként megtalálja azt a kártyát, amelyiken a helyes sorrendben vannak a buborékok, az megnyeri azt a lapot!

657696

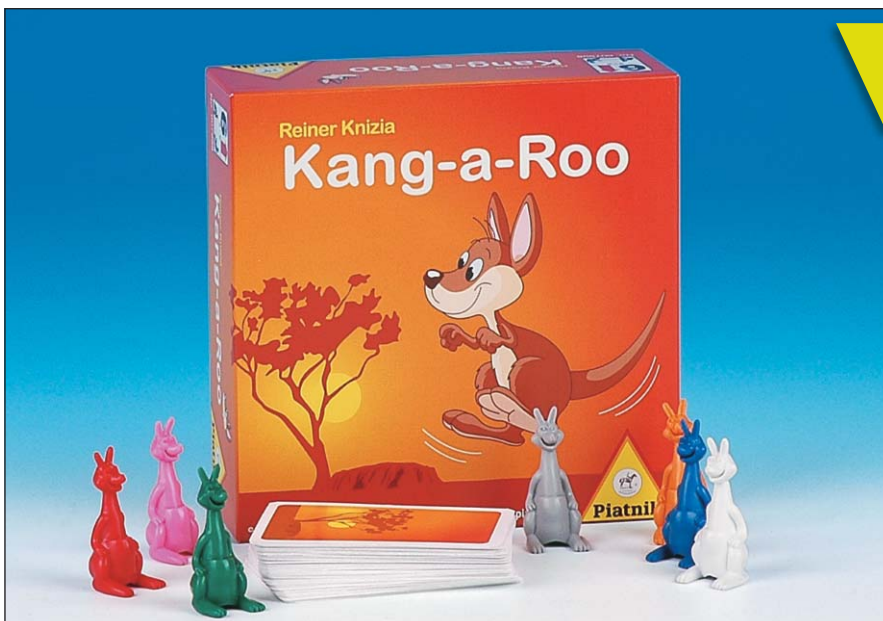


Cubingos

Egy vidám megfigyelőkészség-fejlesztő játék. A cubingos kockákat szórjuk az asztalra. Amint a kezdőjátékos felfordít egy lapot, kezdetét veszi a keresgélés! Aki elsőként találja meg azokat a kockákat, amelyekből ki tudja rakni a kártyán lévő cubingot, az megnyeri a felfordított lapot.

657771

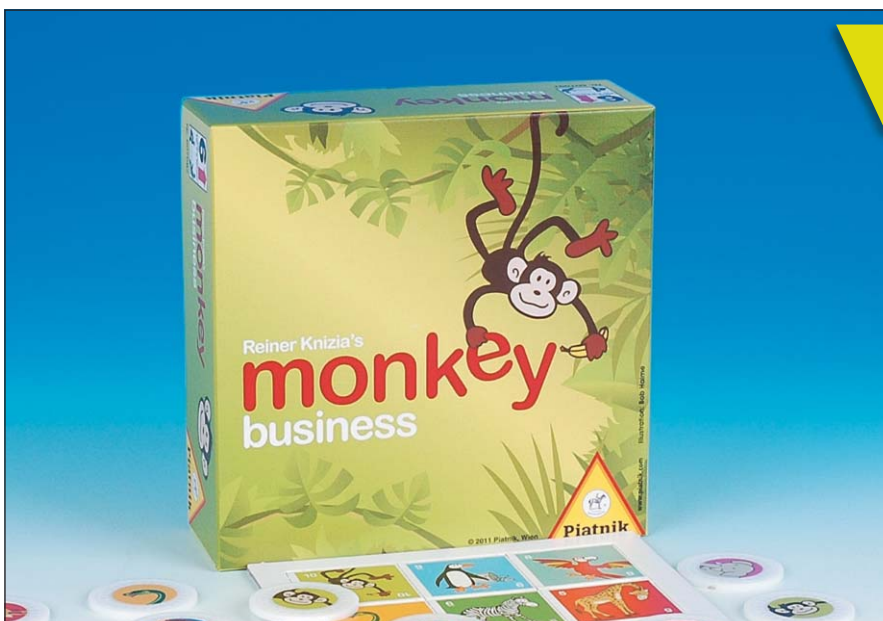




Kang-a-Roo

A kengurukat középre állítjuk, Gyűjtsd össze a vidáman ugrabugráló erszényeseket! Vigyázz! A játékosársak könnyen elhappolhatják előled a kengurudat, ha nincs nálad a megfelelő kártya! Te lehetsz a győztes, ha te gyűjtöd össze a legtöbb erszényest!

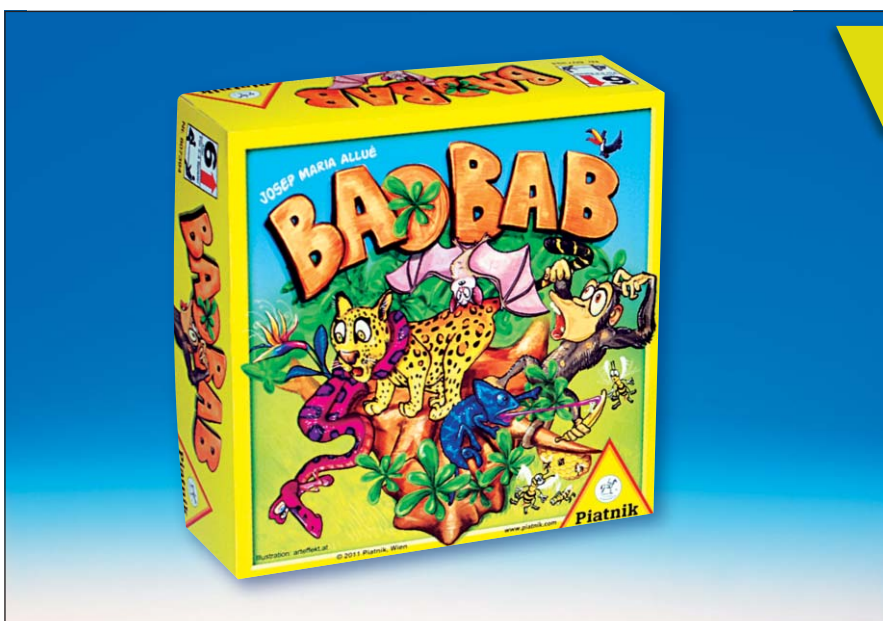
607998



Monkey Business

A soron lévő játékos húz egy korongot a vászonzsákból és leteszi maga elé, majd eldönti, hogy akar-e még egy korongot húzni. Ha olyan állatot húz ki, amilyen már van előtte, akkor vissza kell tennie az összes korongját a zsákba. Aki a legtöbb állatot gyűjti össze, az megnyeri a játékot.

607097



Baobab

A cél, hogy kártyáinkat úgy helyezzük el a „baobab” fán, hogy egy kártya se essen le, mert az nyer, akinek elfognak a lapjai. Mindenki kap 3 lapot és a lapon lévő állat képe szerint kell a lapot a fára tenni, dobni, dugni. Ügyességi játék!

607394





Koboldbanda

A sötét barlang mélyén egy veszedelmes sárkány egy kincscsel teli ládát őriz. A játékosok útra kelnek a bátor koboldokkal azért, hogy megszerezzék a kincset! A sárkány barlangjához vezető utat sűrű erdőn keresztül kell megtenni. Az erdőben meg kell találni 3 kulcsot azért, hogy ki tudják nyitni a kincses ládát! Közösen kell rátalálni a kincses ládához vezető útra, még mielőtt a sárkány odaér!

207026



A sárkányok völgye

A játékosok két varázspálca segítségével visszajuttatják a sárkánykölyköket a Sárkányok Völgyébe. A sikerhez mindig két varázslótanoncnak együtt kell egy sárkánykölyköt eljuttatni a toronytól a Sárkányok Völgyébe, mielőtt Razandar elérje a mágustornyot. Ha Razandar úgy érkezik meg a mágustoronyba, hogy még mindig van ott sárkánykölyök, akkor mindannyian veszítettetek a játékban.

689796



Játékbemutató



Ghost Tower

A kis szellemek minden éjjel 10-kor kiszöknek a szobájukból. Kapjátok el és még éjfél előtt küldjétek őket ágyba. Együtt biztosan sikerülni fog, segítsétek egymásnak! Ha sikerül a minden szellemcsemetét ágyba küldeni, mielőtt az óra éjfélét üt, akkor mindannyian nyertetek!

696893





Teknő Csenő

A gyerekek felcserélik a teknősök páncélját, majd megpróbálnak olyan lapot találni, amin a teknős és a páncél színe megegyezik az egyik, teknős és páncél színeivel. Akinek ez sikerül, megtarthatja a lapot. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjtötte.

735295



Bingo Bongo

A Disney mesékből megismert állatok képei díszítik a memóriakártyákat és bingo-táblákat. Vajon kinek sikerül a bingo-tábláján három egymással szomszédos állat képét letakarni? Ügyesen fordítsd fel a memóriakártyákat, mert ha sikerült párt találnod, akkor letakarhatod egy állat képét a bingo-táblán.

734694



Monstermania

A kicsi szörnyecskék szeretnének összekapcsolódva egy nagy csoportot alkotni, és a gyerekek segítenek nekik ebben. De figyelni kell ám, mert a szörnyecskék csak akkor tudják megfogni egymás kezét, ha a kezeik színei megegyeznek. Vajon kinek sikerül elsőként beillesztenie az utolsó kis szörnyecskéjét a csoportba?

600692





My Beautiful Pony

Csodálatos színes pónik várják, hogy az istállódba tereld őket. Két kocka mutatja meg, hogy melyik pónit veheted magadhoz. Ha a póni már valakinek az istállójában áll, akkor értékes patkó a jutalom. Aki a legtöbb pónit tudja az istállójába terelni, megnyeri a játékot!

607196



Elephant Memo

Az elefánt-bébi elbújt a porondok alá és arra vár, hogy megtalálják őket! Aki a legtöbb elefánt-bébit találja meg, az megnyeri a játékot! A soron lévő játékos dob a színekkel. Ezek után felemeli az egyik porondot. Ha ügyes volt, akkor az alatta elbújt elefánt-bébi színe megegyezik azzal a színnel, amit dobott. Ebben az esetben megtarthatja az elefánt-bébit.

602092



Pigolino

A gyerekeknek minden színből 4 kismalacot kell gyűjteniük. Dobnak a kockákkal, az első kocka megmutatja, hogy milyen színű kismalacot, a második pedig megmutatja, hogy hány darab kismalacot lehet gyűjteni. De óvakodni kell a farkastól, ha a harmadik kockán ő látható, elszaladnak a kismalacok.

720192





Oktató és képességfejlesztő játékok



Mivel a tanulási nehézségek jelei már az óvodás és kisiskolás korban mutatkoznak, ezért nagyon fontos ebben a korban a gyermekek képességeinek fejlesztése!

A **Sudoku My First** játékkal már ebben az időszakban különösen hatékonyan fejleszthetők bizonyos részképességek, mint a **problémamegoldó**, vagy **kombinatív képességek**, összességében a **logikus gondolkodás**. A legkisebbek a legegyszerűbb feladványokkal kezhetnek, sőt nekik még a számokat sem kell ismerniük, mert a feladványok képekkel is megoldhatók. A fokozatosan növekvő játékfelület és egyre bonyolultabb feladványok biztosítják a gyermekeknek a mindig új kihívást, a sikerélményt és a fejlődést!

Az iskolaérettség azonban a gyerekek biológiai, értelmi és szociális érettségét is jelenti.

Az óvodáskorú gyerekek már nem egymás mellett, hanem egymással játszanak. A játék az alapja a kapcsolatteremtésnek, a játék-tevékenység alatt a gyerekek nem csak a közös játék élményét élik át, hanem együttműködnek, megosztják egymással a játékeszközöket, és ezek a **szocializáció** első lépcsői.

A játék az óvodáskorú és kisiskolás gyerekek elsődleges fejlesztő tevékenysége!



Sudoku my first

A *Sudoku My first* játékkal már óvodás korú gyerekek is játszhatnak. A rejtvények és a játéklapok színes ábrái lehetővé teszik, hogy azok a gyerekek is játszanak, akik még nem ismerik a számokat.

686092



Club 2%

84 rejtvény, ami fejleszti a logikai készséget! Az emberiség 2%-a tud megoldani ilyen típusú rejtvényeket. Egy sor ház van előtted. Minden házban másik lakó lakik, néhány lakónak még háziállata is van. A kérdés az, hogy: Ki melyik házban lakik? A *Club 2%* játékkal fejlesztheted logikus gondolkodásod!

653896



Tudnak-e repülni a malacok?

60 hazai és egzotikus állat megismerése vár rád! Minden körben másik állat tulajdonságait vizsgáljátok. Aki a leggyorsabban tesz a helyes tulajdonságokra, az jutalmul előreléphet a játéktáblán. A füzetben az állatok bemutatása mellett különleges kérdésekre is választ találsz!

772993





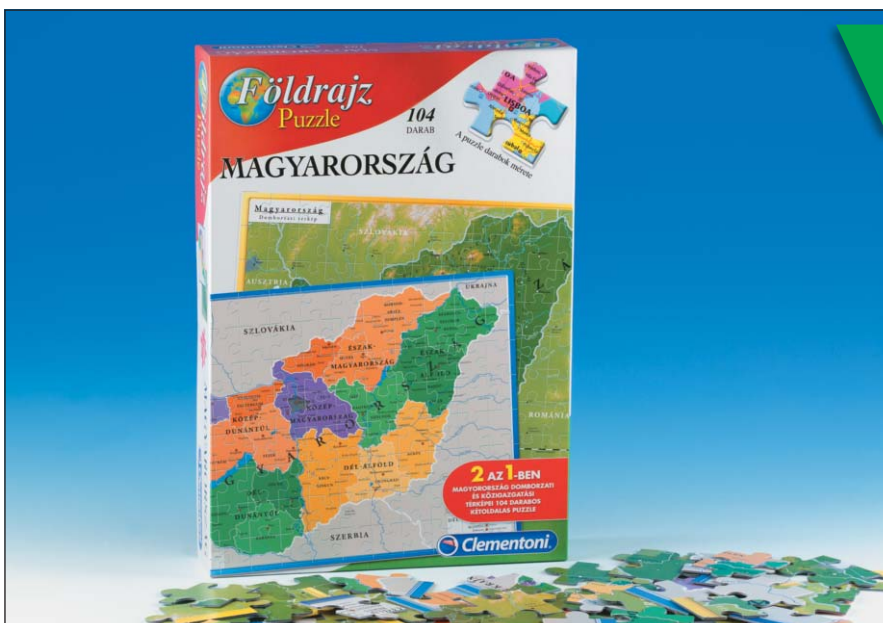
Biztonságosan az úton

Egy vidám játék amivel a gyerekek megismerhetik a közlekedési és utazási szabályokat, a jelzőtáblákat és azokat a váratlan eseményeket, amik a közlekedés során előfordulhatnak. Ez a játék segíti a gyerekeket az önálló közlekedéshez vezető úton.

640270



8 005 125 640270



GEO Puzzle

Ezzel a *Földrajz* puzzleval a gyerekek játszva ismerhetik meg Magyarország domborzatát, vízrajzát és az országunkat körülvevő szomszédos országokat. A puzzle kirakása során megtanulhatják Magyarország megyéinek elhelyezkedését a régiókban a megyei jogú városok, megyeszékhelyek és városok helyét.

640379



8 005 125 640379



Sapientino English

A *Sapientino English* játékos formában nyújt segítséget gyermekeknek az angol nyelv megismerésében és gyakorlásában. A játék különböző témakörökre vonatkozó szókincs elsajátítására irányul továbbá a színes, gazdagon illusztrált feladatkártyák segítségével a gyermekek megtanulhatják első angol mondataikat.

640263



8 005 125 640263



Oktató és készségfejlesztő játékok



Sapientino Enciklopédia

Több mint 500 feladatot tartalmaz a tudomány különböző területeiről. A gyerekek a természet, földrajz, kultúra és technika témakörökben játékosan gyarapíthatják meglévő ismereteiket.

640041



Sapientino Földrajz

A Sapientino Földrajz játékban 24 játékos feladatsor van, amelyek elvégzése során a gyermekek részletesebben megismerhetik az egyes földrészek természetrajzát. Új ismereteket szerezhetnek az országok zászlóira, fővárosaira, pénznemeire, kulturális értékeire és szokásaira vonatkozóan.

640058



Sapientino Lányok

A Sapientino Lányok 4-5 éves kislányok számára készült fejlesztőjáték. A kislányok érdeklődéshez igazított témakörökkel szórakoztatóan fejleszti a gyerekek logikai gondolkodását és vizuális asszociációs képességét.

640089





Quizzy Doc Mc Stuffins

A gyerekek 24 képes feladatlapon számos vidám feladatot oldhatnak meg, amelynek elvégzése során fejleszthetik logikai készségüket és megtanulhatják összehasonlítani a geometriai formákat, megismerhetik a rész- és egész fogalmát, valamint különböző számításokat végezhetnek.

604227



Interaktív kvíz Jake

Vidám készségfejlesztő játék, 12 képes feladatlapon számos vidám feladatot kínál, amelyek elvégzése során a gyerekek megismerhetik a számok alakját, fejleszthetik logikai készségüket és megtanulhatják összehasonlítani a geometriai formákat. Jake izgalmas világának illusztrációi serkentik a gyermekek fantáziáját és szórakoztatóbbá teszik a tanulást.

640256



Sapientino Junior

A *Sapientino Junior* feladatlappjai játékos formában tanítják a gyereket a formákra, színekre, az „előtte” és „utána” fogalmára és sok minden másra.

645237





Sapientino Állatok

A *Sapientino Állatok* játék egy vidám barangolásra hívja a gyermekeket az állatok világába. A feladatlapokat gyönyörű természetfotók, állatképek díszítik. A gyermekek a feladatok megoldása során megismerhetik az állatok tulajdonságait és természetes környezetét.

640096



8 005 125 640096



Barátaim az állatkölykök

Egy szórakoztató utazásra csábítja a gyermekeket az állatok és a természet világába. A gyermekek a feladatok megoldása során megismerik a gazdaság, a sarkkör, a szavanna és az erdő állatait. A feladatok fejlesztik a gyermek megfigyelőképességét és logikai asszociációs-készségét.

640126



8 005 125 640126



Számolni tanulok!

A *Számolni tanulok* játék olyan 4-6 éves gyerek számára készült, akik most ismerkednek a számokkal, most tanulják megoldani az első matematikai műveleteket, és kezdik felfedezni az alapvető matematikai összefüggéseket.

640157



8 005 125 640157





Tudományos játékok



Az ismeretszerzés a világ örömteli felfedezése! A gyermekekben él a vágy a környezetük és a világ felfedezésére!

A Piatnik által forgalmazott tudományos készletekkel a gyerekek megismerhetik az őket körülvevő fizikai, kémiai, biológiai jelenségeket, történéseket. A készletek tartalmazzák a kísérletezéshez szükséges eszközöket, részletes útmutatókat, valamint a gyermekek biztonságának megóvása érdekében minden szükséges biztonsági felszerelést.

Az Egyiptom tudományos készlettel a gyerekek felfedezhetik a fáraók titokzatos világát!

A kalandfüzet segítségével megismerhetik az egyiptomi nép történetét, a hieroglifák titkát, az istenek dicsőítését és az életet a Nílus partján. Archeológusok lehetnek, akinek a kezében életre kelnek az antik tárgyak, pl. Tutankhamon maszkja, piramisok, szfinx, ékszerek és amulettek. Felépíthetik a Gízai-fennsík modelljét és olyan növényeket ültethetnek, amik már évezredekkel ezelőtt is léteztek.



Ismerd meg az 5 érzékszerved

Tedd próbára érzékszerveid formákkal, színekkel, hangokkal, ízekkel és szagokkal! Számatalan érdekes kísérlettel tesztelheted az érzékszerveidet. Az érzékszerveink segítségével érzékeljük a különböző jeleket, veszélyeket, amiket a környezetünkben élő emberek, állatok és a természet közvetít felénk. Ez a tudományos játék lépésről-lépésre vezet azon az úton, amelyen megismerkedhetsz az öt érzékszerved működésével.

640218



Az ókori Egyiptom

Fedezd fel a magadban rejtőző paleontológust! A készletben található sok különböző eszköz segítségével feltárhatod az egyik legősibb és legelragadóbb társadalmat... az ősi Egyiptomot. Élvezettel fedezheted fel eme ősi birodalom titkait, így válik majd belőled igazi egyiptológus.

640249



Vidám Kémia

Jól értelmezhető képes útmutató magyarázatai, szórakoztató módon, lépésről-lépésre vezetnek be a kémia világába! Számatalan érdekes kísérlet során megismerheted az otthonodban és a természetben zajló kémiai folyamatokat! A készletben komplett kémiai labort és minden védőfelszerelést megtalálsz a biztonságos kísérletezéshez.

640072



Botanika

Megfigyelheted, hogyan fejlődnek ki a magokból a növények. A növények neveléséhez kis keltetőt, az átültetésükhöz pedig cserepet is találsz a játékban.

649150



illusztráció

Mikroszkóp alatt a természet

Egy gazdagon felszerelt mikrobiológiai labor, aminek segítségével felfedezheted környezeted mikrovilágát. A kísérletek elvégzéséhez egy képekkel illusztrált kísérleti kézikönyv nyújt segítséget.

649273



illusztráció

A konyha titkai

A gyerekek néhány hétköznapi édesség elkészítése közben bepillanthatnak a gasztronómia tudományába, miközben sok érdekes dolgot megtudhatnak a konyhában zajló folyamatokról.

645558



A megújuló energia



640331



8 005 125 640331



Triops



640348

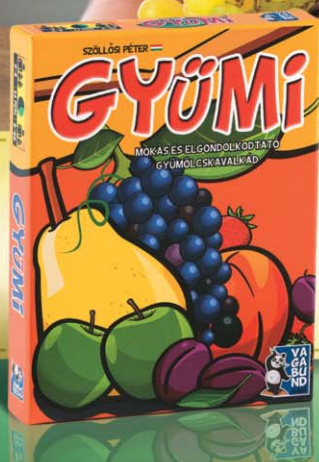


8 005 125 640348



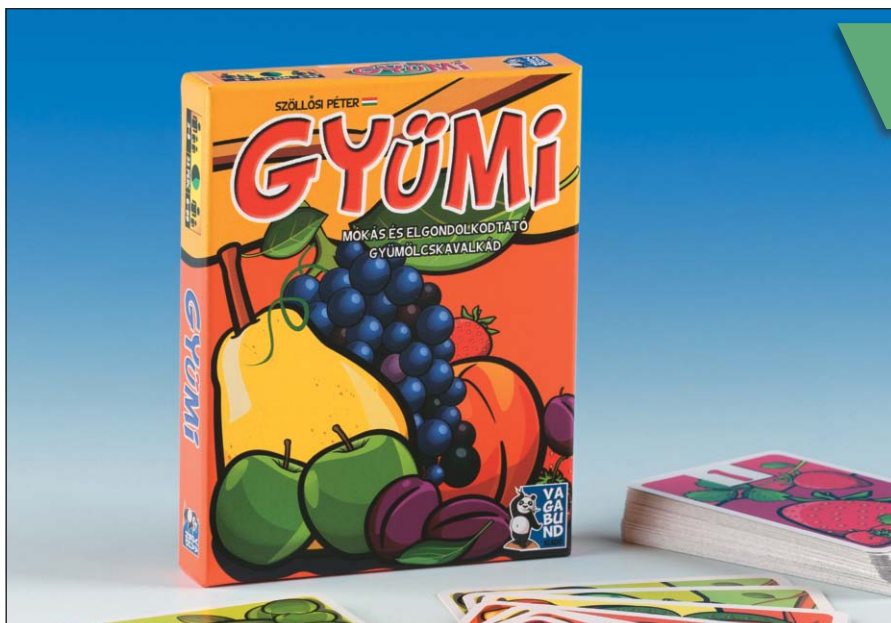


Kártyás társasjátékok



A hagyományos francia és a magyar kártyák mellett egyre ismertebbé válnak a Piatnik által forgalmazott kártyás társasjátékok.

Az óvodás korosztálytól a felnőttekig minden korosztálynak készülnek kártyával játszható játékok. A választék nagyon széles, az oktató, készségfejlesztő játékoktól a stratégiai játékokig számtalan kártyás játék megtalálható! Újdonság a magyar fejlesztésű Gyümi kártyajáték! A Gyümi varázslatosan egyszerű, szórakoztató, vidám és egyben ravasz kártyajáték az egész család számára. A játékszabály elsajátítása mindössze egy perc, majd játszhatjuk ketten, de akár 4, 6, sőt 8 játékosal is! A játék a játékosok számától függően más-más játékelményt nyújt. Ideális családi játék, mert már 6 éves kortól játszható, és a felnőtteknek éppúgy izgalmas szórakozást nyújt, mint a gyerekeknek! A játékosok célja az, hogy a gyümölcsöket okosan gyűjtögetve minél több pontot szerezzenek. Ehhez mindössze jó megfigyelőképességre és megbízható memóriára lesz szükség.

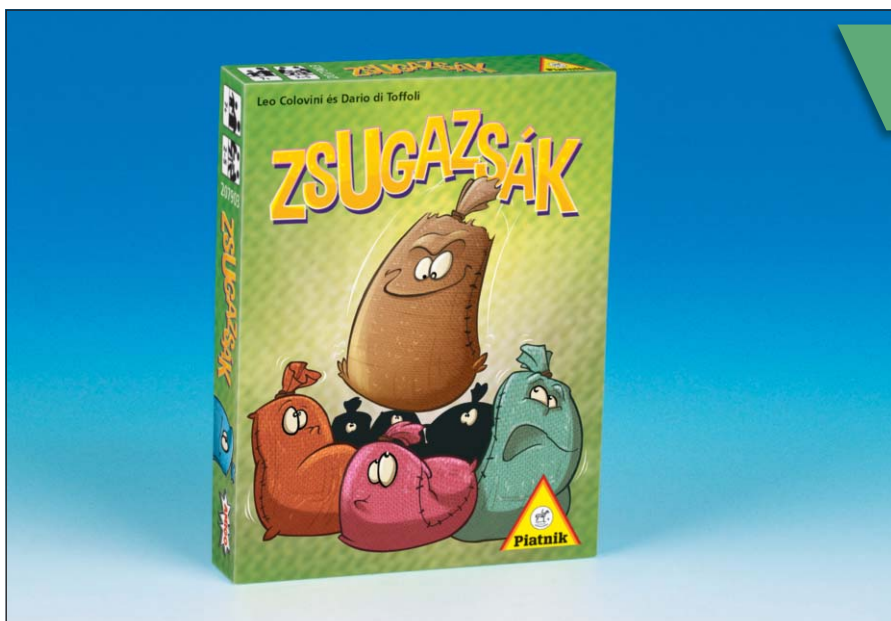


Gyümi

ÚJ

Egy varázslatosan egyszerű szórakoztató kártyajáték az egész családnak. A játékosok célja az, hogy a gyümölcsöket taktikusan gyűjtögetve minél több pontot szerezzenek. Az összegyűjtött lapokból mindig csak a legfelső lap látszik, ezért jó megfigyelőkészségre és megbízható memóriára van szüksége annak, aki meg akarja nyerni a játékot!

467005

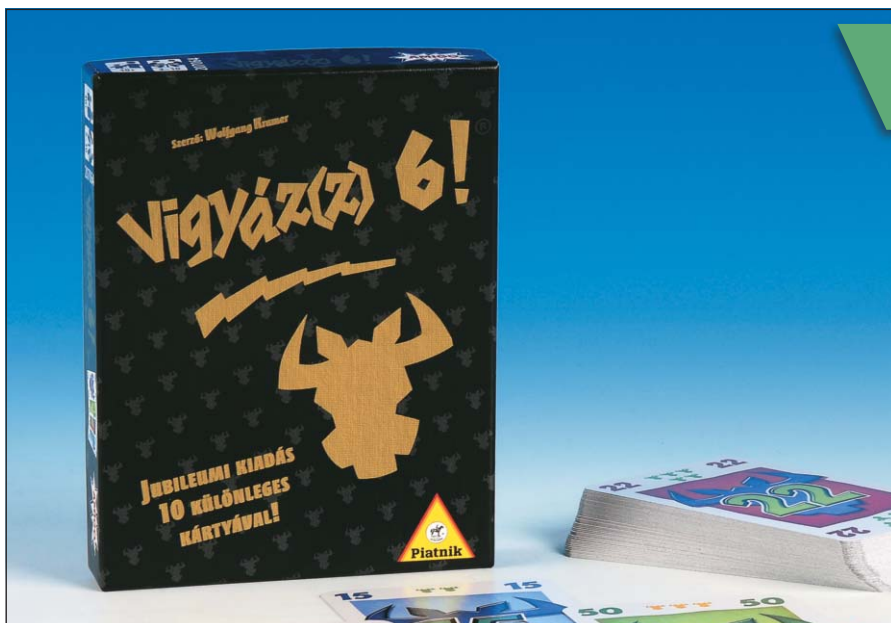


Zsugazsák

ÚJ

Egyszerű szabályok és azonnali játékkezdés! Kicsiknek és nagyoknak is elképesztően szórakoztató! Amilyen egyszerű olyan hatalmas élmény játszani! A játékosok a kártyák taktikus elhelyezésével kész sorokat alkotnak! Egy megfelelő időben lerakott kártyával akár egy egész kártyasort is meg lehet szerezni! Aki a játék végéig a legtöbb kártyát „zsákolta be” az nyer!

207903

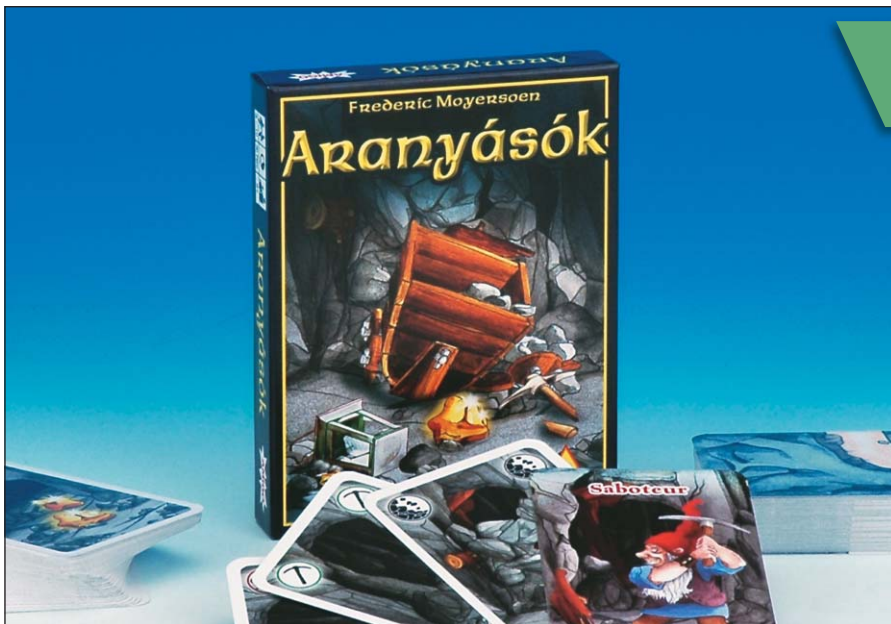


Vigyáz(z)hat Jubileumi kiadás

Három játékvariációt és 10 extra kártyát tartalmaz! A játékosok a kapott lapokból körönként egyet lefordítva kitesznek, majd egyszerre megfordítják és a legkisebbtől kiindulva hozzáillesztik a sorokhoz. Aki a hatodik lapot illeszti egy sor végére, az a sor első öt lapját felveszi! Aki a játék végéig a legtöbb ökörfejes kártyát gyűjti, az elveszíti a játékot.

207064

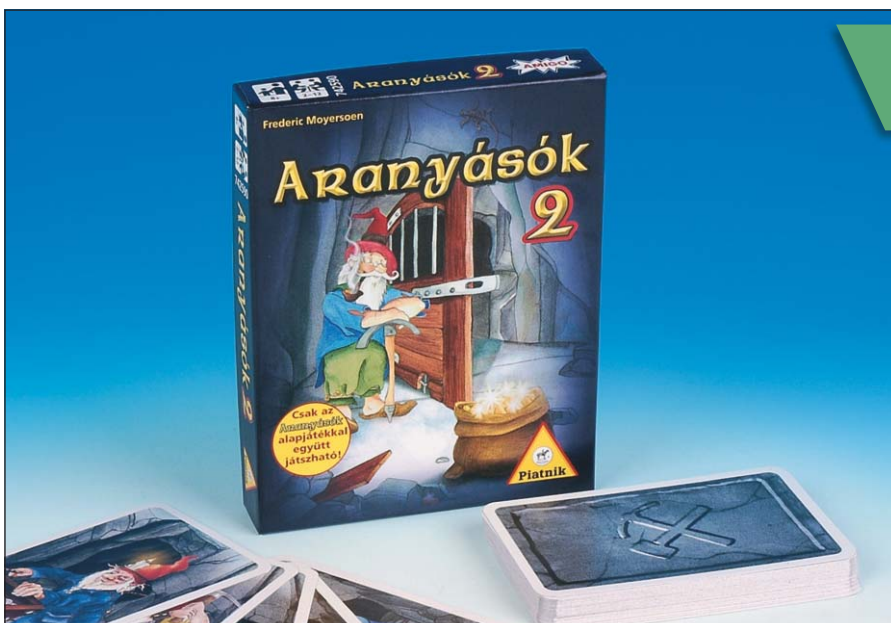




Aranyásók

A játékosok lehetnek aranyásók, akik arany után kutatnak, vagy pedig szabotőrök, akik hátráltatják az aranyásókat. Csak akkor derül ki, hogy melyik játékos, melyik csapathoz tartozott, amikor az arany elosztásra kerül. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb aranyat gyűjtötte.

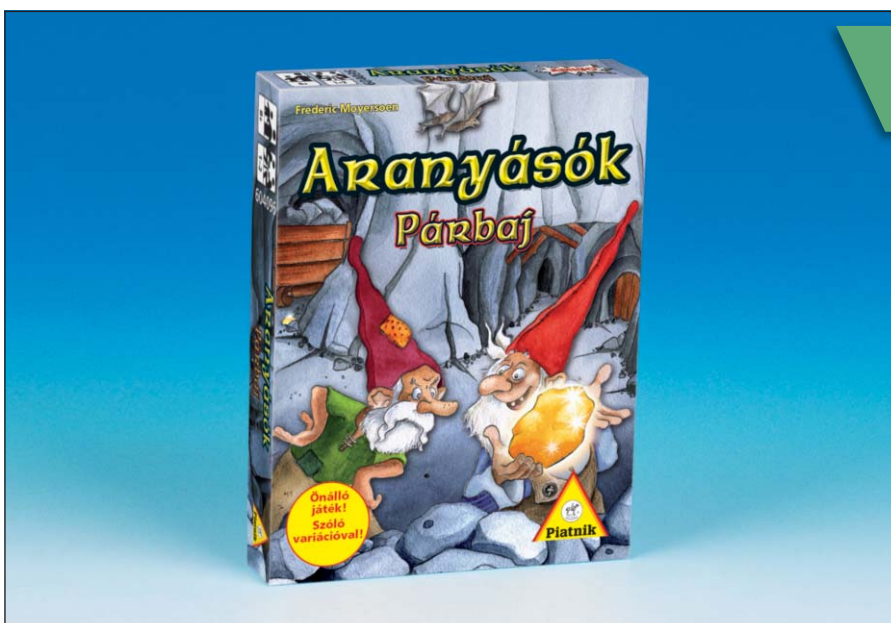
742699



Aranyásók 2

Kiegészítés, csak az *Aranyásók* alapjátékkal együtt játszható! Az aranyásókra új szerepek (Főnök, Nyerészkedő, Geológus), a játékosokra új akció- és útkártyák várnak. Az aranyásók célja változatlanul az, hogy alagutat ássanak az aranyig. Az utakat helyenként ajtók zárják, a tárnákban pedig kristályok vannak eldugva. Végül az nyer, aki a legtöbb aranyat gyűjti.

742590



Aranyásók 3. A Párbaj

ÚJ

Önálló játék! Két játékos vesz részt a játékban. Az aranyásóknak az a céljuk, hogy akadályozzák egymást az alagútásásban - egy törött csákánnyal, egy bányaomlással esetleg egy zárt ajtóval – a ravaszabb törpe megpróbálja megszerezni a másik törpe orra elől az aranyat. Három forduló után az a törpe nyer, akinek több aranya lesz.

604096

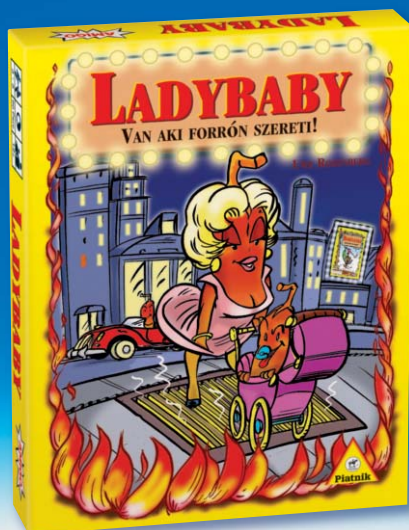




Bohnanza

A játékosok a földjeiken babot termelnek, amit igyekeznek minél nagyobb haszonnal eladni. Sajnos sokszor áron alul kell eladni a termést. A játékosok célja, hogy minél több tallérhoz jussanak, a kereskedés folyamán!

742194



Ladybaby

A *Bohnanza* alapjátéktól függetlenül játszható! A játékosok a földjeiken babot termelnek, amit minél nagyobb haszonnal el akarnak adni. Ha aratásakor lady babkártya van felül, több tallért ér a termés. A játékosok célja az, hogy minél több tallérhoz jussanak.

743160



Mágus párbaj

A játékosok különböző erejű kártyalapjaikkal párbajoznak. A kezdő játékos kijátszik egy varázslapot, amit a játékosoknak le kell győzniük. Vigyázat, akinek kifogy a varázsereje, az büntetőpontokat kap! Akinek a játék végéig a legkevesebb pontja gyűlik össze az a játék győztese!

745690

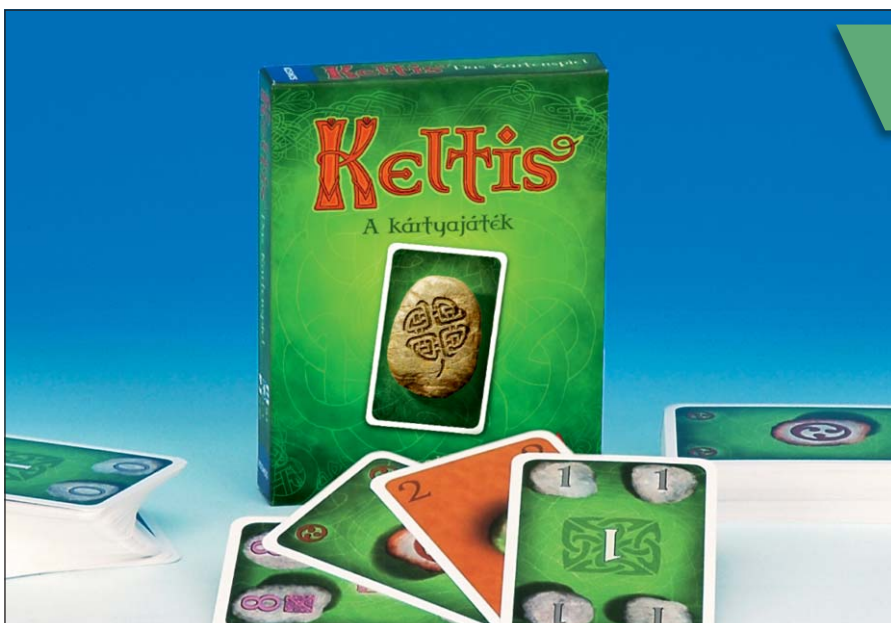




Wizard

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

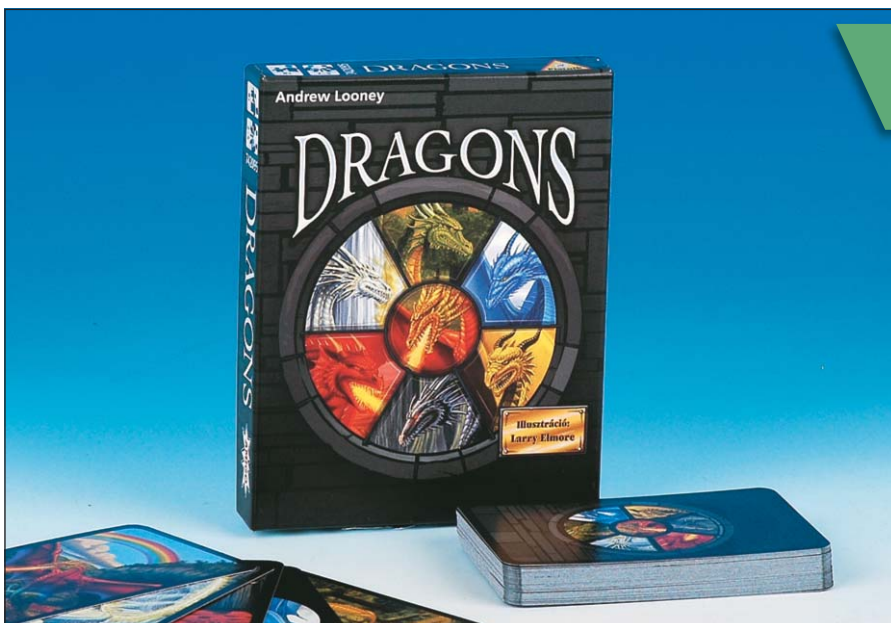
739491



Keltis

A játékosok szinkártyák kijátszásával megpróbálnak minél hosszabb színsorokat alkotni. Egy színsoron belül a lapoknak növekvő, vagy csökkenő sorrendben kell lenniük. Minél hosszabb egy színsor a játék végén, annál több pont jár érte. A játékot az a játékos nyeri, akinek a játék végén a legtöbb pontja gyűlik össze.

763991



Dragons

A hét színes sárkány birodalmában nagy az izgalom! A versenyzők kihúzzák a titkos célkártyákból a színüket, és azt a feladatokat kapják, hogy hét sárkányt gyűjtsenek össze a színükben! Acélkártyákat azonban az akciókártyák egy pillanat alatt megváltoztatják! Vajon kinek sikerül elérni a célját, és egy vonalba állítani a színéhez tartozó sárkányokat?

742095



WIZARD VILÁGBAJNOKSÁG



Interjú Suba Gergellyel a Wizard játék 2014. évi világbajnokával
Ismerjük meg a világbajnokságon átélt élményeit és a Wizard játékot.

– Mi a Wizard?

– Kecskeméten egy társasjátékos körben talákoztam először a Wizarddal, ami egy ütésszerző kártyajáték. A játék több körből áll. Minden kör elején sorban mindenki megtippeli, hány ütést fog vinni. Körönként emelkedik az osztott lapok száma. Általában a legnagyobb értékű kártya üti a többi, de vannak különleges kártyák is, amik ezt a szabályt „átírják”. Akinek sikerül eltalálnia az ütések számát, pozitív pontot kap, ha bármilyen irányban eltér attól, akkor negatívát.

– Mikor indultál először versenyen?

– Először 2011-ben Kecskeméten a Szókraténusz játékházban versenyeztem, majd Budapesten országos versenyen vettem részt. 2014-ben már a harmadik világversenym volt.

– Ki szervezi a világbajnokságokat?

– A német **AMIGO Spiel + Freizeit GmbH** szervezi, világszerte együttműködve a Wizard kártyajátékot forgalmazó partnereivel. A forgalmazók vállalják a világbajnokságon résztvevőknek a költségeit. Magyarországon ez a **Piatnik Budapest Kft.** A 2011-es Wizard világbajnokságot Magyarország rendezte.

– Hogyan lehet bejutni a magyar bajnokságra?

– Selejtezőkön keresztül. Egy selejtező rendezéséhez legalább nyolc induló szükséges. A selejtezőt dokumentálni kell, majd be kell regisztrálni a **wizardkartya.hu** oldalon, ahol minden további információ megtalálható.

– Hogyan zajlik a verseny a világbajnokságon?

– 2014-ben 13 versenyző vett részt a megmérettetésen. Négy alapforduló előzte meg a végső, döntő játszmat. Pontozással dőlt el, ki jut be a döntőbe. Aki megnyerte a döntőt, az lett a világbajnok.

– Mennyi az ideális létszám a játékhoz?

– Különböző számú játékos esetén más és más taktikát kell alkalmazni a nyeléshez. Mi szeretjük hatan is játszani, de szerintem négy-öt fővel a legjobb.

– Milyen képességek kellene a játékhoz?

– Azok, akik kijutnak a világbajnokságra, mindannyian megérdemelnék, hogy világbajnokok legyenek. Hogy ki lesz a világbajnok? Aki jobban tud koncentrálni, vagy

szerencsésen kapja a lapokat, vagy jó döntéseket hoz. A szerencsének akkora szerepe van, hogy lehetővé teszi azt, hogy egy kezdő játékosnak is legyen esélye a világbajnok ellen. Mégis egy jobb játékos többször nyer, ami azt igazolja, nem csak a szerencsétől függ a győzelem. Én éppen ezért imádom ezt a játékot. Nemzetközi szinten azok a versenyzők az eredményesebbek, akik országában sokan játszzák a Wizardot. A verseny akár 5 órás is lehet, ezért fontos, hogy ki mennyire tud koncentrálni, mennyire marad energiája a verseny végéig.

– Hogyan zajlott az idei verseny?

– A világbajnokság előtt egy nappal érkezünk meg Athénba. Szombaton délelőtt zajlott a verseny. Magyar versenytársam, **Pólya Antal** és én szerencsésen elkerültük egymást az alapszakaszi párharcokban, így egymástól nem vettünk el pontot. Antal magabiztosan, a második helyen, én 5 ponttal éppenhogy bejutottam a döntőbe. A döntőasztalon egymás mellé kerültünk és szerencsésen alakuló lapjárás mellett el tudtuk hozni **az első két helyet**. Délután a helyi nevezetességeket néztük meg. A szokásokhoz híven egy tradicionális vacsora zárta a napot. Másnap a reggeli után a búcsúzás és hazautazás következett.

– Mennyire félnek tőled versenytársaid?

– Semennyire, és nem is kell. Természetesen számon tartjuk egymást, de senki sem ül le félelemmel játszani. Alapvetően ez egy családi játék, még akkor is, ha versenyt rendeznek belőle.

– Mi a következő célod?

– A Wizard történetében nem volt még kétszeres világbajnok, de az én fő célom a Wizard és általában a társasjátékoszás népszerűsítése.

Suba Gerely nem csak játszani szeret, de elmélyült a játék történetében is. Akinek felkeltette az érdeklődését, keresse a [facebook.com/wizardhu](https://www.facebook.com/wizardhu) oldalt, vagy a Gergő által készített: wizarkartya.hu weblapot.

A Kőrösi Újság 2014-ben megjelent cikke alapján.



Inferno

Izgalmas kártyajáték az egész családnak! Minden forduló elején egy felfordított lap kerül középre, amire színben vagy számban megfelelőt kell tenni. Aki nem tud lapot tenni, az felveszi az összes felfordított lapot. Az inferno lapokkal vigyázni kell, mert azok ördögien sok mínuszpontot hoznak.

712135



Mango Tango

Ebben az érdekes kártyajátékban táncolnak a mangók! A forduló elején a játékosok kiteszik a „szólótáncos” mangó lapokat. Ezekre szavaznak a játékosok, amelyik táncost nem szavazzák ki, ahhoz „táncpartnert” lehet illeszteni! A szólólapokhoz illesztett táncpartnereket a játékosok lapkombináció adják. Minél több lapból áll egy kombináció, annál több pontot hoz a játékosnak!

712234



Phineas & Ferb Szorzókártya

Az alapvető matematikai műveletek játékos megtanulásában Phineas & Ferb segítenek a gyerekeknek. A kártyával a gyerekek játszva megtanulhatják és gyakorolhatják a szorzást.

160318





Solo

Makaó típusú kártyajáték gyerekeknek és felnőtteknek! A játékosok célja a lehető leggyorsabban megszabadulni a lapoktól. A játékosok a kezeikben tartott lapokat egymás után játsszák ki. A lapok lerakását az akció kártyák nehezítik.

738760



Solomino

A világ egyik legkedveltebb kártyajátéka - most dominójáték! A játékosok egymás után teszik le a dominókártyákat. Aki ügyesen használja az akciókártyáit, az megváltoztathatja a játék irányát, kicserélheti lapjait egy játéktársával, vagy akár mindenkivel felvetethet egy lapot!

Az nyer, akinek elsőként elfogynak a lapjai!

739064



Mio

Egy gyorsan pergő, izgalmas kártyajáték. A játékosok célja a lehető leggyorsabban megszabadulni a lapoktól. A csillag és a joker akciókártyák fokozzák a feszültséget! Kinek sikerül elsőként az utolsó lapját kijátszani?

712036

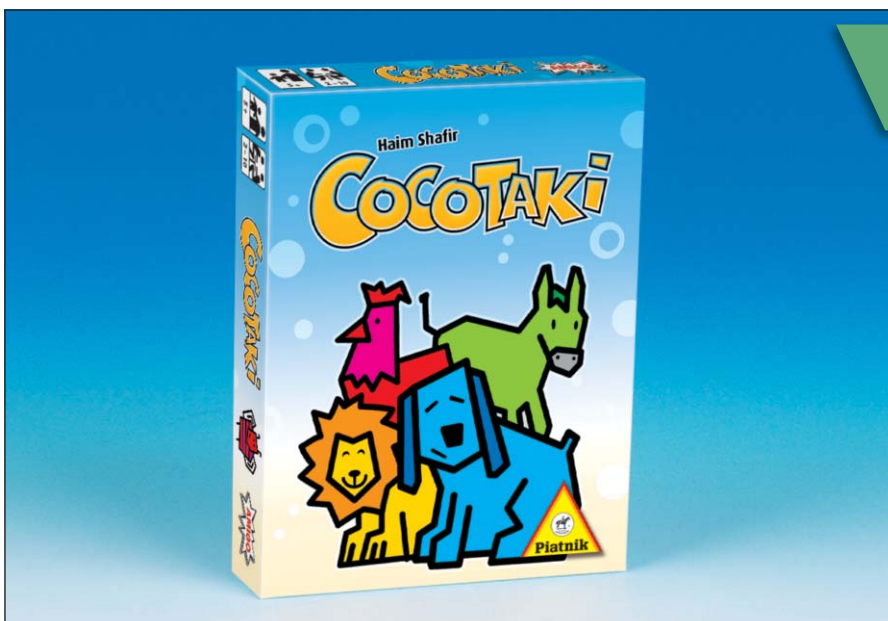




Nézd csak!

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

281910



Cocotaki

Ebben a lendületes játékban, sokkal színesebb a világ és telis-tele van vidám állatokkal! Minden kártyaletételnél utána kell nézni az állat hangját. Aki ezt elfelejti, az büntetőkártyákat kap! Hacsak nem piros kártyát teszünk le, mert akkor bizony csendben kell maradni! Kivéve a vörös kakast, mert itt megint csak egészen mást kell csinálnunk, hát ilyen ez a Cocotaki játék. Aki elsőként leteszi az összes kártyáját, az nyer!

747892



Papa Maci

A játékosok felfordítanak egy feladatkártyát. A kártya hátoldalán láthatóak azok a ruhadarabok, amelyek színe a medvebocson helyet cserél. A játékosoknak ki kell találniuk, hogyan nézhet ki a medvebocsa a „ruhák színének kicserélése után”.

739293





Sólyomszem

A játékban lapokat kell egymás mellé illeszteni úgy, hogy két lap találkozásánál 4 különböző szimbólum kerüljön egymás mellé. A 4 egymással határos szimbólum képének és színének különbözőnek kell lennie.

741791



Ki állította át az órát?

A játékosok eltérő időpontokat mutató kártyákat húznak egymás kezéből, majd ezeket időrendbe leteszik maguk elé. De vigyázat, mert pórul jár az, aki Szellemkártyát húz, mert az sehogy sem illik a sorba.

743269



Snipp Snapp

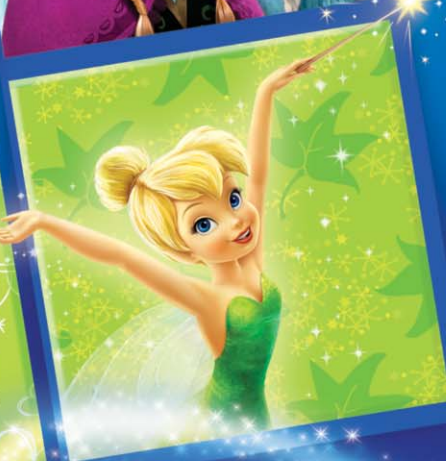
A kártyákon látható képekről egy mesét kell kitalálni és elmondani. A játék fejleszti a gyermekek kifejező-képességét, a szülők pedig megismerhetik a gyermekek fantáziavilágát.

754500

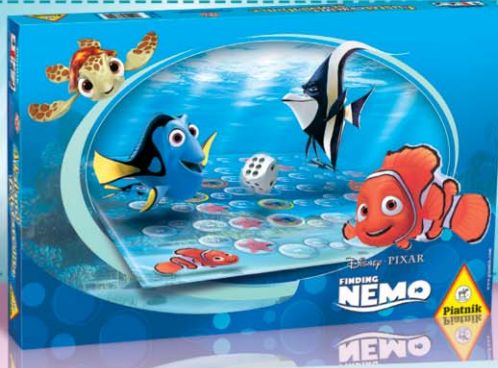




Disney



© Disney, © Disney/Pixar



A Piatnik gyermekjátékainak egy részét a Walt Disney mesékből megismert kedves szereplők díszítik.

Ezeknél a játékoknál elsődleges szempont a kiváló minőség mellett a karakterek hiteles és tökéletes megjelenítése. A Disney mesék elképesztő alkotások valóra vált álmokkal, a gyerekek szívéhez szóló történetekkel, melyek szereplői karcsú hercegnők, bohókás állatok, jóképű lovagok, félelmetes szörnyetegek. A Disney mesék szereplőit a világon szinte minden gyerek és felnőtt ismeri. Hiszen például Hófehérke, eredeti címén Snow White and the Seven Dwarfs filmben 1937-ben került bemutatásra, Miki egér, Mickey Mouse 1928-ban született, napjainkban 87 éves lenne!

Ezek a mesék hatással vannak a gyerekek életszemléletére, értékrendjük kialakulására, a jó és a rossz cselekedetek közötti különbség felismerésére. A mesék hőseit könnyű beazonosítani, mindig vannak rosszak és jók, akikkel a gyerekek könnyen azonosulhatnak.

A gyerekek örömmel játszanak olyan játékokkal, melyeket kedvenc mesehőseik díszítik!



Frozen Quizzy

ÚJ

Készségfejlesztő-játék 24 képes feladatlappal. A feladatok megoldása segít a gyerekeknek a rész és egész közötti összefüggések megértésében, a színek és formák megismerésében, a térbeli tájékozódás: felette, alatta, mellette fogalmak megértésében valamint a számok alakjának megismerésében és a számok hozzárendelésében mennyiségekhez.

139279



Violetta Quibble



A „Violetta Disney Quibble” olyan tini lányoknak készült szórakoztató kvíz-játék, akik ismerik és szeretik a Violetta sorozat történetét és szereplőit, valamint azokat a dolgokat, amik a tini lányokat foglalkoztatják! Amikor soron vagy, húzz egy kártyát! Dobj a színekkel! Olvasd fel a dobott színhez tartozó kérdést! Indítsd el az időmérőt és sorolj fel olyan dolgokat, amiket a kártya megad.

749674



NEMO



A kaland folytatódik. Nemo, Pizsi, Szenilla és Búb felkerekednek, hogy meglátogassák Szotyit a kis tengeri teknőst, aki a Golf-áramlattal továbbúszott. Meg akarják tudni tőle, hogy: Hány évig él egy tengeri teknős? Merülj el a tenger világába és legyél része egy kalandokkal teli utazásnak!

736148





Hercegnők Ki nevet a végén?

A *Hercegnők Ki nevet a végén?* társasjátékot a Disney mesékből megismert hercegnők díszítik. A játékosok célja változatlanul az, hogy célba juttassák bábuikat. Akinek a figurái elsőként érnek célba, megnyeri a játékot.

763595



Micimackó Ki nevet a végén?

A *Micimackó Ki nevet a végén?* társasjátékban a játékosoknak a célba kell juttatniuk bábuikat. Dobnak a dobókockával és annyi mezőt lépnek előre a játéktáblán, amennyit dobtak, de taktikázni is kell, mert a játékban lehetőség van egymás bábuinak kiütésére.

766398



Hófehérke Ki nevet a végén?

Klasszikus *Ki nevet a végén?* játék a csodálatos Disney mesefilm, a „Hófehérke és a hét törpe” szereplőivel. A gazdagon illusztrált játéktáblán Hófehérke és a törpék hívják a gyerekeket egy varázslatos játékra.

735592





Winnie the Pooh Memo&Domino

ÚJ

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

737596



Cars Ice Racers Memo&Domino

ÚJ

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

736698



Verdák Plus Minus

A gyerekeknek az a feladta, hogy elsőként letegyék kártyáikat. Kártyát csak úgy lehet letenni, hogy az mindig 1-el kisebb, vagy 1-el nagyobb legyen az asztalon lévő lapnál. A játékosok különböző akciókártyákat játszhatnak ki egymás ellen.

735301





The Good Dinosaur Memo&Domino

ÚJ

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

736490



9 001890 736490



Frozen Memo&Domino

ÚJ

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

736599



9 001890 736599



Miffy

Vidám készségfejlesztő játék kisgyermeknek 6 hónapos kortól! A kisgyermekkel játszó szülő eldugja Miffyt. Miffy bújócskázni hívja gyermeket, aki Miffy keresésére indul. A keresésben a kártyák és Miffy hangja segítenek neki.

689895



9 001890 689895





Princess Quartett

ÚJ

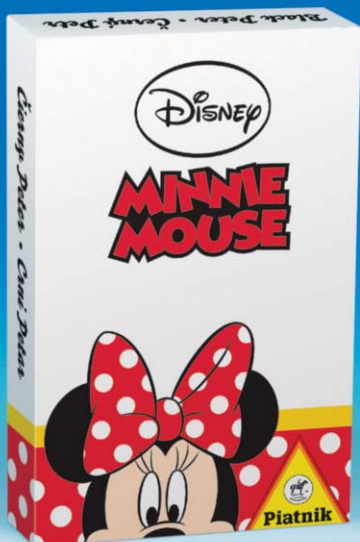
484711



Fairies Quartett

ÚJ

482915



Minnie Mouse Fekete Péter

ÚJ

486319



The Good Dinosaur Fekete Péter

ÚJ

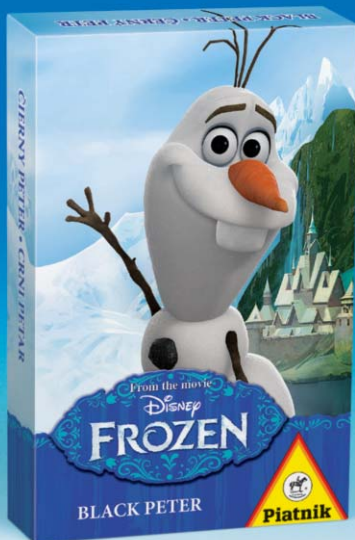
486210



Frozen Fever Fekete Péter

ÚJ

485916



Frozen Olaf Fekete Péter

ÚJ

486111



Mi a JEM?



Interjú Hegedűs Csabával,
a JEM, A Játékos Emberek Magazinjának alapítójával és főszerkesztőjével

– Honnan jött az ötlet, hogy társasjátékos magazint indíts?

– Az ötlet alapjául sok minden szolgált. A legfőbb szempontot az jelentette, hogy azt tapasztaltam, hogy nincs olyan magazin, amit hazánkban a társasjátékokért rajongók anyanyelvükön tudnak olvasni, és ezen szerettem volna változtatni.

Ezért a társasjátékos klubunk egyik találkozója meghívtam néhány profi játékost, akikkel hosszas beszélgetés eredményeképpen lefektettük a JEM magazin alapjait. Célokat és terveket kellett alkotnunk a következő kérdésekről: Hogyan, kinek, miről szóljon, milyen rendszeresen jelenjen meg, hogy nézzen ki, mi legyen a neve...? Az első szám 2013. április elsején jelent meg, amit nagy meglepődés fogadott játékos körökben. Sokan nem értették, honnan jött és hová tart a JEM. Ennek az volt az oka, hogy nem vertük nagydobra a magazin terveit, mivel mi magunk sem voltunk tisztában azzal, hogy mi lesz a magazin további életével. A kezdeti zötykölődés után egyre szervezettebben és profibban készítettük el az újabb számokat, és mostanra a JEM egy olyan online kiadvány lett, amit az olvasók kíváncsian várnak. Sose áruljuk el, mi lesz a következő számokban, meglepetésként kezelünk minden megjelenést.

– Mi a JEM célja?

– Az újság elsődleges célja a tájékoztatás és a játékok széleskörű bemutatása. Egy olyan magazint és a hozzá tartozó internetes felületet akartunk létrehozni, melyen keresztül mindenki tájékozódhat a társasjátékvilág újdonságairól, híreiről, eseményeiről. Igyekezünk mindenkinek megmutatni a neki való játékokat saját játékélményeink alapján. Cikkeink csak úgy kerülhetnek a

magazinba, hogy az érintett játékkal a cikk írója több alkalommal játszott, és kellően megismerte azt ahhoz, hogy objektíven tudjon írni róla. A magazinban egyre több hazai játékiadó, játékszerző és társasjátéklub mutatkozik be, és igyekszünk nekik is teret adni oldalainkon. Vannak kiadók, akik igen gyorsan felismerték a JEM-ben rejlő lehetőségeket. Klubokat is megkerestünk, hogy teret adjunk nekik, bemutassuk őket, népszerűsítsük tevékenységüket.

– Miről lehet olvasni a JEM-ben?

– Elsősorban játékmertetők találhatók a magazinban minden kategóriában és korosztálynak, továbbá szoktunk elmélkedni a társasjátékok világáról. Elméleti cikkeink között van történelmi barangolás, és rendszeresen adunk közre tippeket, trükköket egy-egy adott játékhoz, amelyek győzelemhez vagy sikeres eredményhez vezethetnek. Előfordulnak olyan cikkek is, amikben ötleteket adunk játékszerzőknek vagy ajándékvadászoknak, és olyanok is vannak, amikben a játékok szociológiai és oktatási értékeit emeljük ki. Ezen kívül igyekszünk olyan társasjátékokkal kapcsolatos eseményekről számot adni, amik idehaza vagy a világ bármely pontján zajlanak. Például a Jem elsőként ír beszámolókat a Társasjátékok Ünneperől.

– Hogyan választjátok ki, hogy miről írtok az újságban?

– Legtöbbször saját kedvenceinkről írunk, de előfordul, hogy felkérnek minket egy játék bemutatására. A JEM magazin legnagyobb támogatója a Piatnik, a kezdetek óta mellettünk állnak, és sok mindenben együttműködünk. Ennek köszönhetően előfordult, hogy olyan

játékról írtunk, ami még nem volt kapható idehaza. Ezen kívül az újságnak van egy bevált struktúrája, melyben helyet kapnak a fent említett elméleti cikkek, a német Spiel des Jahres díjat nyert játékok és egyéb izgalmas sorozatok, mint például a legutóbb indított világméretű utazásunk. Amire a legbüszkébbek lehetünk, az a minden számban megtalálható melléklet. Ezt gondosan választjuk ki minden alkalommal, és igyekszünk minden igénynek megfelelni elkészítésekor, ezekkel a mellékletekkel is szeretnénk segíteni a játékosokat. Eddig két alkalommal fordult elő, hogy egy játéknak a hazai kiadója hivatalosan a játék mellé adta mellékletünk tárgyát: Elsőként a Piatnik adta a Kingdom Builderhez, majd a Compaya a Five Tribeshoz. Ezt elismerésként fogadjuk, és remélem, sok hasonló eset fogja követni ezeket.

– A JEM 2013 áprilisa óta rendszeresen, minden hónap elején megjelenik. Már eleve rendszeres kiadványnak szántátok?

– Igen, eredetileg is úgy terveztük, hogy havonta fogunk megjeleníteni egy új számmal, és eddig ezt sikerült teljesíteni. Fontosnak tartjuk a rendszerességet, mivel olvasóink már tudják, hogy minden hónap első napján jön a JEM, és nagyon várják a friss megjelenést.

– Mit tartasz a JEM eddigi legnagyobb eredményének?

– Sok mindent nagy eredménynek tartok: hogy az újság még mindig él, és számról számra fejlődik, szépül; vagy a mellékleteink, amiket mi magunk készítünk el; cikksorozataink; az új weblapunk; kapcsolatunk a legnagyobb hazai kiadókkal, és természetesen az olvasóink tábora, ami folyamatosan növekszik. De talán a legnagyobb sikerünk a tavaly indított játékszerzői pályázatunk, aminek támogatója a Piatnik volt, és ennek eredménye idén ősszel megjelenik a hazai boltok polcain. Nagyon sok munka előzte meg ezt a pályázatot, és az egész JEM-et igénybe vette a játékok szelektálása, véleményezése, tesztelése, kiválasztása. Büszkéek vagyunk rá, hogy részesei lehettünk egy ilyen fantasztikus munkának, és a JEM munkájának gyümölcse hamarosan mindenkinek elérhetővé válik

– Kik alkotják az újság stábját?

– Sokfélék vagyunk. Van köztünk tanuló, rendőr, jogász, informatikus, vegyészmérnök, tanár. Ez azért pozitívum, mivel több szempontból nézzük a játékokat és ez komoly vitákhoz vezet. Legtöbbször a cikkek írásában jeleskedünk, de mindenki igyekszik egyéb módon is részt venni a magazin készítésében. A jelenlegi csapat tagjai: dr. Farkas Tivadar (Eraman), Szőgyi Attila (Szogya), Hegedűsné Richter Mónika (Móni), Horváth Vilmos (Vili), Wenzel Réka (Mandala), dr. Kiss Csaba (Dr.Kiss), dr. Rigler László (Főnix), Hegedűs Anett (Anett), dr. Varga Attila (Maat), Halász Szabó Dániel (Fisha), Tóth Szegő Dániel (DannyT), Hegedűs Erik (Erik), Szűcs Sándor (Apcsel).

– Bárki csatlakozhat a szerkesztői csapathoz?

– Igen. Eddig is szívesen fogadtuk új tagjainkat, és ezután is így lesz. Mindig szükség van cikkíróra, grafikusra, tör-

delőre, fordítóra, játékosra, elmélkedőre. Akik érzik magukban a késztetést, és szívesen lennének a JEM tagjai, jelentkezzenek bátran. Sokszor megkérdezzük, hogy mit kap az, aki a JEM tagja. A válasz igen egyszerű: semmit, de azért valamit mégis. Lehet, hogy kicsit fellengzősen hangzik, de mindannyian azzal az érzéssel hajtjuk esténként álomra a fejünket, hogy tettünk valamit a magyar társasjátékos kultúra felvirágoztatásáért. Hihetetlen érzés, amikor megjelenik egy szám, amiben benne van az általunk írt cikk, és biztosan tudjuk, hogy azt a cikket több százan fogják elolvasni, és valaki talán pont a mi ismeretünk hatására találja meg a kedvenc társasjátékát.

– Várhatóak-e újítások, fejlesztések a közeljövőben?

– Mindig igyekszünk új dolgokat belevinni a magazin életébe. Folyamatosan csiszolgatjuk a magazin megjelenését, weboldalunknak már a harmadik változatát koptatjuk, és igyekszünk az olvasók igényeit figyelembe véve formálni. A JEM még nem érte el végső arculatát, így folyamatosan újítunk. Az első szám megjelenése óta megszámlálhatatlan változáson mentünk keresztül. Van, amit láthat az olvasó, van, amit nem, mivel az a belső működést segíti. Terveink vannak, és remélem meg is tudjuk őket valósítani. Ami az olvasóinkat legjobban érintheti, hogy célunk az általunk készített mellékleteket nem csak otthoni készítésre közreadni, hanem bizonyos számú példányt nyomdában el készíttetni és terjeszteni. Szeretnénk, ha ezt több hasonló játékkiegészítő követelné, ezért szívesen fogadjuk a kiadók ilyen felkéréseit. Mi kitaláljuk, és már készülhet is a JEM promó.

– Hogyan képzelték el a JEM jövőjét?

– Amikor megalapítottuk a JEM-et, még nem tudtuk, hogy meddig fogunk eljutni vele. Sokszor azon nevetgélünk, hogy egyes rovataink évekig fognak tartani, addig kényelmesen hátradőlhetünk. Most, hogy áprilisban két éves múlt a magazin, látjuk, hogy az idő rohan, és lassan elérünk a Spiel des Jahres sorozatunk végére is, amelyben a német játékdíj győzteseiről írunk fordított időrendben. Szeretnénk, ha az összes hazai kiadó képviseltetné magát magazinunkban, és tervezzük külföldi kiadókkal is felvenni a kapcsolatot. Erre az idén már volt példa, amikor a Zoch jóvoltából jelent meg cikk magazinunkban. Szeretnénk, ha minél többen olvasnának minket, és tájékozódna a világ játékos dolgairól, kezdő játékosok, családok, gamerek magazinunkból merítenének ötleteket játékok választásakor. Hazai és nemzetközi versenyekről szeretnénk tudósítani, és a szervezésben is szívesen részt vennénk. A JEM akkor lesz teljes, ha mindenki, akit érdekelnek a társasjátékok, nálunk találja meg kérdéseire a válaszokat. Tervezzük olyan JEM-es bulik szervezését, ahova nem csak tagjaink, hanem olvasóink is el tudnak jönni, és együtt tudunk játszani, továbbá JEM-es kirándulásokat tagjainknak, amik természetesen játékkal telnének. Egyszerűen van még mit megvalósítanunk, és ez élteti magazinunkat.

Jó játékot!

Kapcsolat: drcsaba (Hegedűs Csaba)
www.jemmagazin.hu

Tartalomjegyzék

42.....	7	Cars Ice Racers Memo&Domino	83
A konyha titkai	68	Catan Felfedezők és kalózok	19
A megújuló energia	69	Catan Junior.....	44
A Sárkányok völgye	57	Catan Kereskedők és barbárok	18
Activity Champion Új	3	Catan Kiegészítés 5-6 főre	19
Activity Club Edition Új	3	Catan Lovagok és városok	18
Activity Countdown	2	Catan Telepesei Új	18
Activity Family Classic Új	3	Catan Tengeri utazó	19
Activity Junior	4	Ciub Új	27
Activity Minden lehetséges!.....	2	Club 2%	61
Activity My First	4	Cocotaki	78
Activity Original	2	Colorio	29
Activity Sport	4	Cubingos Új	55
Afrika csillaga Új	41	Cubo Új	27
Alfa-Beta	39	Dáma / Malom Classic	10
Alhambra I. Kieg. A Vezír	47	Digit	28
Alhambra II. Kieg. A Város	47	Dinomino Új	44
Alhambra III. Kieg. A Tolvajok	47	Dinopark	50
Alhambra Új	46	Dragons	74
Ali Baba Új	55	Duplex	38
Andor	16	Elephant Memo	59
Appaloosa	48	Escape	22
Aranyásók	72	Espresso Fishing	51
Aranyásók 2	72	Fairies Quartett Új	85
Aranyásók 3. A Párbaj	72	Find Nix	51
Az ókori Egyiptom	67	Frozen Fever Fekete Péter Új	85
Baobab	56	Frozen Memo&Domino	84
Barátaim az állatkölykök	65	Frozen Olaf Fekete Péter Új	85
Bingo Bongo	58	Frozen Quizzy	81
Bio-Trio	28	GEO Puzzle	62
Biztonságosan az úton	62	Ghost Tower	57
Blanko	33	Gold Nuggets	50
Blanko Junior	33	Golden Horn	43
Block 5	38	Golden Horn Kiegészítés Új	43
Bohnanza	73	Grimassimix	49
Botanika	68	Gyümi Új	71
Bubbles Új	55	Halli Galli	6
Callisto Új	27	Halli Galli Extrém	6
Camel Up	42	Halli Galli Junior	6
Camel Up Supercup Új	42	Hercegnők Ki nevet a végén?	82
Carcassonne Aaranyláz Új	20	Hit the Hat	8
Carcassonne Déltenger	20	Hófehérke Ki nevet a végén?	82
Carcassonne I. Kiegészítés Új	21	Inferno	76
Carcassonne Kieg. A Hercegnő	21	Inkognito	41
Carcassonne Kieg. Juhok	21	Inquizitor 2	31
Carcassonne Új	20	Interaktív Kvíz Jake	64

Ismerd meg az érzékszerveid	67	Quadro Color	51
Játékgyűjtemény 100	12	Quizzy My Stuffins	64
Játékgyűjtemény 200	12	Raketofix	53
Joe's Zoo	54	Repello	26
Jungolino Új	53	Rolit	26
Kairo	23	Rolit Junior	26
Kang_a_Roo	56	Roulette	10
Keltis	74	Rummikub Betűs	33
Kerflip	39	Rummikub Disney Kids	37
Ki állította át az órát?	79	Rummikub Junior	37
Ki nevet a végén? Classic	11	Rummikub Luxury	34
Koboldbanda	57	Rummikub Mini Tin	37
Ladybaby	73	Rummikub Számos	34
Lancaster	23	Rummikub XXL	34
Lemmingek	44	Sakk Classic	11
Lift it!	8	Samarkand	22
Loopin Louie	8	Santiago de Cuba	42
Lóverseny / Mackók Classic	11	Sapientino Állatok	65
Ludix	39	Sapientino Enciklopédia	63
Mágus párbaj	73	Sapientino English	62
Magyarország Kvíz	31	Sapientino Földrajz	63
Magyarország Kvíz Junior	31	Sapientino Junior	64
Maharani	23	Sapientino Lányok	63
Mango Tango	76	Snipp Snapp	79
Maradj talpon	7	Solo	77
Marokko	10	Solomino	77
Match 'n' turn	54	Sólyomszem	79
Memo Match	54	Speed Cups	49
Metro Új	46	Sudoku My First	61
Micimackó Ki nevet a végén?	82	Számolni tanulok	65
Micimackó Memo&Domino	83	Tangram	28
Miffy	84	Teknő Csenő	58
Mikroszkóp alatt a természet	68	The Good Dino Memo&Domino	84
Minnie Fekete Péter Új	85	The Good Dinosaur Fekete P Új	85
Mio	77	Théba	22
Mix Fix	50	Tick Tack Bumm	5
Monkey Business	56	Tick Tack Bumm Junior	5
Monstermania	58	Tick Tack Bumm Party	5
Monte Banana	48	Titkos ügynök Új	41
My Beautiful Pony	59	Tortuga	16
Nemo	81	Tricky Tracks	48
Nézd Csak!	78	Triops	69
Numerabis	38	Tudnak-e repülni a malacok?	61
Nyolc perces birodalom	16	Varázsdoboz 100	13
Othello	29	Varázsdoboz 50	13
Pacal's Rocket Új	15	Venezia	43
Papa Maci	78	Verdák Plus Minus	83
Parfüm Új	15	Vidám Kémia	67
Pentago	29	Vigyáz(z)6 Jubileumi	71
Phineas &Ferb	76	Violetta Quibble	81
Pictofun	7	Windy Woody Új	53
Pigolino	59	Wizard	74
Ponder	49	Zsugazsák Új	71
Princess Quartett Új	85		



PIATNIK BUDAPEST KFT.

1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel.: +36 1 388-41-22; Fax: +36 1 250-02-72
Web: www.piatnikbp.hu, e-mail: piatnik@piatnik.hu, webshop: www.piatnikbolt.hu

Szerkesztés és szöveg: Barkóczy Edit
Grafikai tervezés és kivitelezés: Co-Libri Reklámgrafika Bt.