

# Wypożyczalnia

Gry pokazowe / turniejowe / premierowe

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
1984: Animal Farm	Ekonomiczna Negocjacyjna	1984: Animal Farm to gra planszowa w klimatach Zimnej Wojny z dużym elementem negocjacyjnym, przeznaczona dla 3-5 graczy od 12 roku życia. W roku 1984 zwierzęta przejęły władzę na całym świecie i rozpoczęły wyścig zbrojeń na niespotykaną dotychczas skalę. Ty, jako lider jednego z mocarstw, bierzesz udział w walce o władzę nad całym światem.	3-5 osób od 12 lat 60 min
5 sekund	Rodzinna Refleks	Gracze ustawiają na środku pudełko z kartami i losują pytanie, na które odpowiada gracz siedzący na Gorącym Krześle. Kiedy usłyszysz pytanie, wystartuje czasomierz odmierzający dokładnie 5 sekund przeznaczonych na udzielenie 3 poprawnych odpowiedzi.	3-6 osób od 8 lat
51. Stan (Master Set)	Karcianka Eurogra Strategiczna Zaawansowana	Mechanika gry opiera się na nowatorskiej regule pozwalającej użyć każdej z kart lokacji w grze na jeden z trzech sposobów – gracz sam decyduje, czy posiadaną kartę (np. Stacji paliw) chce wystawić jako Lokację, czy chce ją napaść i wystawić jako Zdobywcę czy też chce z nią nawiązać handel i wystawić ją jako Umowę.  Olbrzymia ilość decyzji, jakie mają gracze, bogactwo fabularne, sprawiają, że gra jest nieprawdopodobnie emocjonująca i posiada bardzo wysoki współczynnik regrywalności.	1-4 osoby od 14 lat 90 min
51. Stan: Nowa Era	Karcianka Rozbudowana	Nowa Era to samodzielna gra, którą można łączyć z jej starszą siostrą - 51. Stanem. Zawiera ponad 80 nowych kart lokacji i kontaktu oraz nową, piątą frakcję - Hegemonię - agresywną, brutalną siłę, która włącza się do wyścigu o władzę w Zaszarych Stanach.  Dodatek zawiera nowe reguły pozwalające na bezpośrednią interakcję pomiędzy graczami, od tej pory możliwe jest palenie lokacji innych graczy oraz podpisywanie z nimi umów. Na stole pojawiają się nowe możliwości i opcje działania. Gra wciąga jeszcze bardziej i jest jeszcze bardziej wymagająca.	2-5 osób od 12 lat 45-90 min
6 bierze	Imprezowa Karcianka	Każdy z graczy otrzymuje 10 kart, które musi wyłożyć w jednym z czterech rzędów. Ten, kto położy szóstą kartę musi wziąć pozostałe pięć i otrzymuje punkty karne.	2-10 osób od 10 lat 10-15 min
7 Cudów Świata	Strategiczna Ekonomiczna	Świetnie zbalansowana gra o rozwoju cywilizacji. Zostań przywódcą jednego z siedmiu wielkich miast świata antycznego. Zbieraj surowce, weź udział w odwiecznym wyścigu cywilizacyjnym, nawiąż kontakty handlowe i stwórz militarną potęgę. Pozostaw ślad na kartach historii budując cud architektury, który przetrwa wieki!	2-7 osób od 10 lat 30-45 min
7 dni Westerplatte	Wojenna Kooperacyjna	Kooperacyjna gra wojenna 7 dni Westerplatte przenosi nas do pierwszych dni II Wojny Światowej. Od 1 do 4 graczy wspólnie odpiera ataki wojsk niemieckich po to aby przetrwać 7 dni.	1-4 osoby od 8 lat 45 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
7 Ronin	Strategiczna Dla 2 graczy	7 Ronin to gra planszowa przeznaczona dla 2 osób. Jedna z nich wciela się w rolę naczelnika licznego klanu ninja, który zamierza zająć wieś i ograbić ją z zapasów. Druga staje po stronie siedmiu roninów, próbując ochronić mieszkańców. Obok przemyślnego planowania kluczem do zwycięstwa będzie wykorzystanie zdolności roninów oraz zajętych obszarów wioski, a także przewidywanie przyszłych ruchów wroga.	2 osoby od 14 lat 20-30 min
A ticket to ride monster expansion alvin&dexter	Familijna strategiczna Dodatek do gry	Gracze mogą przemieszczać Potwory do różnych miast w swojej rundzie, zagrywając 1 lub 2 karty lokomotyw i poruszając figurki o odległość 3 miast za każdą zagrana kartę. Gracz, który przemieści Alvina (lub Dextera) więcej razy w ciągu gry dostanie także nagrodę punktową. Karty biletów zawierające miasta w których jest któryś z Potworów na koniec gry - warte są tylko połowę punktów.  Alvin i Dexter to dodatek do gry - może być wykorzystany w grze Wsiąść do Pociągu. Europa lub w każdej dowolnej grze z cyklu Ticket to Ride.	2-5 osób od 10 lat 45 min
Abalone	Logiczna Strategiczna Dla 2 graczy	Dwóch graczy zasiada do sześciokątnej planszy z wgłębieniami, w której umieszcza się po 14 białych kul i 14 czarnych. Gracze na przemian popychają swoje kule tak, aby ostatecznie wypchnąć poza planszę 6 kul przeciwnika. Przepycha się 1, 2 lub 3 swoje bile (znajdujące się w jednej linii) do przodu, do tyłu lub na boki, przy czym 2 moje bile mogą popchnąć 1 bilę przeciwnika, 3 moje bile mogą popchnąć do 2 bil przeciwnika.	2 osoby od 7 lat 20 min
Abalone: Quatro	Logiczna Strategiczna	Dwóch, trzech lub czterech graczy zasiada do sześciokątnej planszy z wgłębieniami, w której umieszcza się po 9 kul dla każdego gracza (czy 4 graczach), po 11 (przy 3 graczach) lub po 14 (przy 2 graczach) - białych, czarnych, żółtych lub czerwonych. Gracze na przemian popychają swoje kule tak, aby ostatecznie wypchnąć poza planszę połowę kul przeciwnika. Przepycha się 1,2 lub 3 własne kule (znajdujące się w jednej linii) do przodu, do tyłu lub na boki, przy czym 2 kule mogą popchnąć 1 kulę przeciwnika, 3 moje kule mogą popchnąć do 2 kul przeciwnika.	2-4 osoby od 7 lat 20-40 min
Activity	Imprezowa Familijna Dla dużej liczby graczy	Activity jest grą umożliwiającą wykazanie się różnymi formami kreatywności. Hasła przedstawiane są kolegom z drużyny rysunkowo, na migi lub w formie opisu słownego. Gra zawiera ponad 2500 haseł z różnych dziedzin, a pomysłowe reguły zapewniają dynamiczną rozgrywkę.	3-16 osób od 12 lat 45 min
Adrenalina	Strategiczna Taktyczna zaawansowana	Adrenalina to planszowy odpowiednik komputerowych strzelanin, w którym trup ściele się gęsto, a martwi zawodnicy błyskawicznie wracają do gry, by mścić się na swoich oprawcach! W Adrenalinie każdy gracz wciela się w jedną z pięciu postaci.	3-5 osób od 12 lat 60 min
Agenci	Imprezowa	Wciel się w rolę tajnego agenta. Twoim zadaniem jest zdobywanie sekretnych informacji, umiejętnie przemieszczanie pionków na planszy oraz rozszyfrowanie kim są inni gracze.	2-7 osób od 8 lat 30 min
Agricola	Ekonomiczna	Przenieśmy się w czasie do roku 1670. Zaraza szalejąca w Europie Środkowej od 1348 roku w końcu została przezwyciężona. Na nowo odżywa cywilizacja. Ludzie coraz częściej odnawiają i rozbudowują swoje domostwa. Łąki przekształca się w użytki rolne, na których uprawia się zboże i warzywa. Głód panujący przez ostatnie lata spowodował, że ludzie jedzą teraz więcej mięsa.	1-5 osób od 12 lat 120 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Amber	Rodzinna Ekonomiczna Kafelkowa	Królestwo przejęło władzę nad nadmorską krainą i nadało ziemię we władanie nowym baronom. Ci szybko zorientowali się, że prawdziwym bogactwem ich nowych ziem jest bursztyn, po który przybývają karawany z najdalszych zakątków świata. Bursztyn zbierają chłopi z pobliskich wsi i tam jest kupowany przez kupców z dalekich krain. Baronowie wiedzą, że ten z nich, któremu uda się przejąć zyski z handlu bursztynem zostanie najpotężniejszym władcą na nowych ziemiach.	2-6 osób od 10 lat 30-45 min
Apacze i komancze	Zaawansowana Strategiczna	Gra strategiczna wymagająca planowania i zarządzania zasobami. Nieustanna rywalizacja o najmniejszy nawet fragment terytorium sprawia, że w każdym momencie gry trzeba bardzo uważnie dysponować swoimi indiańskimi wojownikami i przewidywać posunięcia rywali.	2-4 osób od 10 lat 60-90 min
AquaBrunch	Karcianka Rodzinna Imprezowa	W morskich głębinach nadeszła pora posiłku! Gracze będą robić wszystko, żeby zebrać idealną grupę morskich drapieżców, która sprzątnie pozostałym sprzed nosa najsmaczniejsze kąski. Jeśli jednak myślicie, że nakłonieni do współpracy rekinów, morsów, orek czy ośmiornic jest zadaniem łatwym, to grubo się mylicie	3-7 osób od 8 lat 20 min
Atlantyda	Eurogra	Akcja gry rozgrywa się na wyspie zatapianej przez wielkie fale. Co rundę woda pochłania kolejny fragment wyspy, a zadaniem graczy jest uratowanie własnej dzielnicy i domków.	2-5 osób od 10 lat 45 min
Automobile	Ekonomiczna Strategiczna Euroga	Uczestnicy rozgrywki wcielają się w role przedsiębiorców działających na amerykańskim rynku motoryzacyjnym początku XX wieku. Prowadzą własne koncerny, budują fabryki samochodów, organizują sieci sprzedawców i inwestują w rozwój technologiczny swoich zakładów.  To od decyzji graczy zależy, czy skoncentrują się na produkcji tanich aut, na które popyt rośnie najszybciej, samochody średniej klasy o stabilnym popycie lub ekskluzywne, drogie limuzyny dla najzamożniejszych klientów.	3-5 osób od 12 lat 120 min
Awanturnicy: Świątynia Boga Chaca	Przygodowa Rodzinna Imprezowa	Każdy z grających wciela się w rolę awanturnika, którego w grze symbolizuje figurka postaci i przypisana jej karta. Jego zadaniem jest wynieść ze świątyni jak najwięcej bezcennych archeologicznych skarbów, nawet, jeżeli w tym celu musi zmierzyć się ze śmiertelnymi pułapkami, których pełno w zagubionej wśród dżungli świątyni.	2-6 osób od 10 lat 45 min
Badacze Głębin	Zaawansowana Strategiczna	Złożona gra strategiczna, bogata w różnorodne możliwości, która wymaga zarówno dalekosiężnego planowania, jak i umiejętności dostosowania się do zmiennej sytuacji na planszy.	2-4 osoby od 12 lat 100 min
Bang (kości)	Imprezowa	Pomysł na rozgrywkę pozostaje taki sam, jak w produkcie podstawowym: wylosuj dla siebie postać oraz tajną rolę, a potem wykorzystaj umiejętności oraz szczęście, aby osiągnąć przypisany do roli cel. Wszystko zmieniają kostki: nigdy do tej pory gra w Bang! nie była tak szybka i emocjonująca. Sytuacja graczy zmienia się z sekundy na sekundę: ktoś traci szansę, ktoś zyskuje nowe możliwości.	3-8 osoby od 8 lat 15 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Bankrut	Imprezowa Negocjacyjna	NEGOCJACJE, KRZYKI I GWAR JAK NA TARGU! W tej grze nie czekasz na swoją kolejkę, wszyscy grają równocześnie! Gracze wcielają się w rolę kupców handlujących towarami na targu. Wśród gwaru i krzyków wymieniają się kartami towarów, starając się zdobyć jak najwięcej towaru jednego rodzaju. Muszą jednak być czujni! Jeden z towarów może doprowadzić ich do bankructwa!	3-6 osób od 8 lat 30 min
Battalia: Początek	Strategiczna Zaawansowana	Cztery ludy po wodzą swoich mistrzów będą rywalizować o dominację w świecie Battalii. Przewodnią ideą gry jest to, że wszystkie cztery frakcje mogą dowolnie ze sobą współpracować pod jednym dowództwem. W przeciwieństwie do większości gier, gdzie gracze wybierają frakcje, w tej grze frakcje wybierają graczy...	2-4 osoby od 13 lat 180 min
Battlestar Galactica	Kooperacyjna Zaawansowana Negatywna interakcja	Gra planszowa Battlestar Galactica to emocjonująca gra pełna nieufności, intryg i walki o przetrwanie, która została oparta na popularnym, epickim serialu o tej samej nazwie. Podczas rozgrywki gracze wcielą się w role swoich ulubionych postaci: mogą służyć ludzkości jako Admirał Floty Kolonialnej, Prezydent Kolonii lub narwany as przestrzeni. Aby przetrwać, ludzka rasa będzie potrzebować ich wszystkich... o ile oczywiście nie będą Cylonami.	3-6 osób od 10 lat 60-180 min
Bitwa Morska	Logiczna Strategiczna Dla 2 graczy	Bądź wielkim admirałem - zniszcz okręty przeciwnika! Ustaw swoją flotę i nastaw radary - za chwilę rozpocznie się bitwa morska! Wszyscy na stanowiska! Zaplanuj strategię, bądź przebiegły, a przy odrobinie szczęścia Twoja flota uniknie ostrzału.	2 osoby Od 7 lat
Carcassonne	Eurogra Rodzinna	Popularna gra familijna. Gracze wyciągają losowe elementy planszy i kładą na stole, układając przy sobie tak, aby stworzyć nowe zamki, rzeki, łąki. Gdy stworzysz nowy obiekt, możesz przejąć nad nim kontrolę. Im więcej żetonów znajduje się na stole, tym obiekty robią się większe, ogromne nawet, czasem się łączą.	2-5 osoby od 8 lat 30-45min
Catan	Familijna Strategiczna Ekonomiczna	Gracze są osadnikami na niedawno odkrytej wyspie Catan. Każdy z nich prowadzi świeżo założonej kolonii i rozbudowuje ją stawiając na dostępnych obszarach nowe drogi i miasta. Każda kolonia zbiera dostępne dobra naturalne, które są niezbędne do rozbudowy osiedli. Gracz musi rozważnie stawiać nowe osiedla i drogi, aby zapewnić sobie dostateczny, ale zrównoważony doptyw zasobów, a jeśli ma ich nadmiar - prowadzić handel z innymi graczami sprzedając im owce, drewno, cegły, zboże lub żelazo a pozyskując od nich te zasoby, których ciągle mu brakuje.	3-4 osoby od 10 lat 45-60 min
Chaos w Starym Świecie	Strategiczna Fantastyka Negatywna Interakcja Zaawansowana	W grze Chaos w Starym Świecie, każdy z graczy wcieli się w rolę jednego z Panów Chaosu. Charakterystyczne zdolności każdego z bogów i legionu jego wyznawców dają graczom unikalne sposoby na sianie zniszczenia i panowanie nad Starym Światem. W czasie, gdy potęgi Chaosu ścierają się ze sobą, rujnując ziemie ludzi i siejąc w nich spustoszenie, Stary Świat nie poddaje się. Walczy z całych sił i stawia opór rękami swoich wiernych bohaterów, by wygnać złych bogów z powrotem do ich Domeny Chaosu... chociaż na chwilę.	3-4 osoby od 13 lat 60-120 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Chrum Chrum	Karcianka Rodzinna Imprezowa Dla dzieci	W Chrum, chrum liczy się refleks. Jak najszybsze przykrycie stosu zagranych kart i naśladowanie zwierzęcia z karty pozwala na zabranie wszystkich kart ze stołu.	2-6 osób od 6 lat 15 min
Chupacabra przetrwaj noc	Kościana Imprezowa	Zapada zmrok i krwiożercza Chupacabra tropi swoją ofiarę. Jej czerwone oczy zwiastują zagładę... Podziel 24 świeczki w ciemności kości między graczy. Gdy wyrzucisz Chupacabrę, możesz zabrać kości swych przeciwników, ale oni mogą to samo zrobić Tobie.	2-4 osoby od 8 lat
ClashJihad vs. McWorld	Logiczna Dla 2 graczy Taktyczna kafelkowa	CLASH: Jihad vs McWorld to gra o wolności wyboru i jego konsekwencjach. Każdy element misternej mozaiki, na którą składają się mieszkańcy krajów objętych rewolucją - "arabską wiosną", może zmienić swoje położenie, zmieniając przy okazji los całego społeczeństwa, a może i świata. W którą stronę zwrócą się "zwykli muzulmanie"? Czy wybiorą kolorową komercję laickiego zachodu, czy tradycyjne wartości religijnego wschodu? Według której z tych filozofii będą budowali własne poczucie szczęścia?	2 osoby od 14 lat 15-30 min
Cluedo	Logiczna Detektywistyczna	Gra dla 3-6 osób. Rewelacyjna zabawa! Kiedy spotka się więcej osób (4-6), nabiera fantastycznego klimatu - naprawdę można mieć trudności w odgadnięciu kto jest zbrodniarzem. Dzięki dobrej grze aktorskiej i zimnym nerwom można wszystkich wyprowadzić w pole! Przy grze zawsze jest dużo śmiechu, podejrzeń, prób oszustwa i odwrócenia uwagi - jednym słowem trzeba być czujnym, spostrzegawczym i przebiegłym.	3 - 6 osób od 12 lat
Concordia	Strategiczna Zaawansowana Ekonomiczna	Concordia to strategiczna gra ekonomiczna osadzona w czasach Imperium Rzymskiego dla 2-5 graczy. Zamiast szukać szczęścia w rzutach kością i kartach, musicie polegać na swoich strategicznych umiejętnościach. Dokładnie obserwujcie, w którą stronę rozwijają się przeciwnicy i gdzie znajdziecie okazję, by ich wyprzedzić. W grze będziemy wysyłać kolonistów, aby zakładali osady w całym imperium, a z nich pozyskiwać surowce (cegły, jedzenie, wino, narzędzia i ubrania).	2-5 osób od 13 lat 100 min
Corsari	Karcianka Rodzinna Imprezowa	Kapitanowie korsarzy planują kolejną wyprawę, do której muszą skompletować swoje załogi. W wyprawie chcą uczestniczyć członkowie aż dziesięciu band korsarskich, nie wszyscy jednak są potrzebni. Kapitan, który pierwszy podniesie kotwicę i wypłynie w morze ma przewagę, jednak na jego pokład może się prześlizgnąć zbyt wielu nieproszonych gości! Zwycięża ten, kto zabierze najmniej pasażerów na gapę.	2-4 osoby od 8 lat 30 min
Crime story	Karcianka Imprezowa Skojarzeniowa Detektywistyczna	Crime Story - Detektywi bez Licencji to wyjątkowa gra story-tellingowa, w której gracze będą mieli szansę stworzenia wspólnie fascynujących i zaskakujących kryminalnych opowieści.	3-8 osób od 12 lat 45 min
Cut the Rope	Karcianka Budowanie talii Rodzinna Dla dzieci	Maleńki zielony potworek Om Nom zamierza właśnie pokrzepić się ulubionymi cukierkami, ale potrzebuje waszej pomocy. Bądźcie uważni i przezorni, twórcie rzędy kart i wykorzystujcie nożyczki, ale przede wszystkim obserwujcie poczynania przeciwników. Tylko jeden z was zdobędzie przychylność łakomczuszka Om Noma poprzez napełnienie jego brzucha łakociami.	2-8 osób od 6 lat 15 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Czarne Historie 2	Karcianka Imprezowa Skojarzeniowa	Rozwiązujcie zagadki! Zrekonstruujcie wydarzenia poszczególnych incydentów, kompletując je kawałek po kawałku poprzez zadawanie pytań, odgadywanie oraz składanie w całość dowodów - samodzielnie lub z przyjaciółmi. To mroźna krew w żyłach, ale jednocześnie zabawna gra.	2-15 osób od 14 lat 45 min
Czarne historie Głupia Śmierć	Karcianka Imprezowa Skojarzeniowa	Czarne historie - Głupia śmierć to najbardziej spektakularne wydanie w całej serii. Ich szczególną cechą jest to, że wszystkie te groteskowe, makabryczne i wręcz niewiarygodne opowieści, które są przedstawione na kartach, wydarzyły się naprawdę. Opisane wydarzenia brzmią absurdalnie i wydają się nieprawdopodobne, wyglądały jednak dokładnie tak, jak je opisano.	2-15 osób od 12 lat
Czas Honoru	Dla 2 graczy Wojenna Strategiczna	Gra Czas Honoru: Operacja Most III została opracowana z najwyższą dbałością o szczegóły historyczne. Karty są ilustrowane historycznymi zdjęciami, wzbogaconymi dodatkowo fotografiami oryginalnych, ówczesnych przedmiotów, co nadaje im niepowtarzalny i realistyczny wygląd.	2 osoby od 12 lat 30 min
Descent edycja druga podstawka i dodatek	Zaawansowana Fantastyka	Mennara to kraina przepiękna magią, tajemnicami i przygodą. Głęboko pod powierzchnią ziemi czają się przerażające potwory oraz zli przestępcy, knujący spisek, który ma pogrążyć ziemię w zaciemnieniu. Najmroczniejsze zakątki lasów skrywają rzeczy, o których lepiej zapomnieć. W górach zbierają się hordy żądnych krwi bestii, których sensem życia jest obrócenie wszystkiego w krwawą łaźnię. Za całym tym złem i nieprawością stoi On, Pan Ciemności, skryte zagrożenie, które chce podporządkować losy całego królestwa swym mrocznym planom. Na szczęście Mennara jest także krainą bohaterów. Bohaterów o bystrym umyśle, silnym ciele oraz sercu przepięknym męstwem i odwagą. Bohaterów o różnych kształtach i rozmiarach, pochodzących z różnych ras, podążających w życiu różnymi ścieżkami. Bohaterów takich jak ty...	2-5 osób od 14 lat 60-120 min
Dice Brewing	Kościana Eurogra Ekonomiczna	Dice Brewing to gra, w której gracze wcielają się w rolę młodych, początkujących piwowarów, rywalizujących ze sobą o posadę głównego piwowara w lokalnym browarze. Ich zadaniem jest pozyskiwanie zasobów niezbędnych do warzenia piwa i zdobywania kolejnych receptur a wraz z nimi złota i punktów zwycięstwa.  Dice Brewing jest grą o szybkiej do przyswojenia mechanice, która jednocześnie dostarcza graczom sporo wyborów i decyzji, a także możliwości wpływania na przebieg rozgrywki.	2-4 osoby od 12 lat 45 min
Dinopody	Imprezowa	Dinopody to śmieszna i przewrotna karciana gra blefu dla graczy w każdym wieku. Wcielamy się w pierwotnych łowców, którzy współzawodniczą o miano najlepszego myśliwego plemienia. Zadaniem graczy jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich kart z ręki. Aby to zrobić potrzebny będzie spryt, umiejętność skutecznego wyprowadzania rywali w pole oraz – co najważniejsze – zachowanie kamiennej twarzy, tak aby za nic w świecie nie zdradzić swoich zamiarów! Do tego piękne grafiki, proste zasady i mnóstwo emocji gwarantowane!	2-7 osób od 5 lat 15 min
Dixit + Dixit Odyssey	Imprezowa Skojarzeniowa	Dixit to wesoła i zaskakująca gra skojarzeń do wspólnego odkrywania w gronie przyjaciół i rodziny.  W Dixit Odyseja dzięki nowym wariantom, w grze może brać udział aż do 12 osób.	3-12 osób od 8 lat 30 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Dobble	Imprezowa Spostrzegawczość	Dynamiczna gra karciana na spostrzegawczość. Podstawowa zasada gry to znalezienie jak najszybciej symbolu, który łączy dwie karty. W instrukcji znajduje się pięć różnych minigier.	2-8 osób od 6 lat 5-10 min
Dobble (język angielski)	Imprezowa Spostrzegawczość	Dynamiczna gra karciana na spostrzegawczość. Podstawowa zasada gry to znalezienie jak najszybciej symbolu, który łączy dwie karty. W instrukcji znajduje się pięć różnych minigier.	2-8 osób od 6 lat 5-10 min
Dobry Glina Zły Glina	Imprezowa	Blef i dedukcja w policyjnych klimatach, dynamiczna gra ukrytych tożsamości.	4-8 osób od 12 lat 10 min
Dolina Kupców	Strategiczna Budowanie talii	Przepięknie ilustrowana deckbuildingowa gra karciana, w której każda z kart może zostać użyta na kilka sposobów.	2-4 osoby od 10 lat 40 min
Dolina Kupców 2	Strategiczna Budowanie talii	Dolina Kupców to przepięknie ilustrowana gra, w której każda z kart może zostać użyta na kilka sposobów. Czy zrezygnujesz z przeprowadzenia akcji na rzecz zdobycia kolejnych kart? Wygra ten, kto najlepiej wyczuje odpowiedni moment, by pozbyć się pieczętówic budowanej talii!	2-4 osoby od 10 lat 30-40 min
Domek	Rodzinna	W ciągu dwunastu rund zbierzesz tyle kart, by zapełnić swoją planszą pokojami, wybrać kolor dachu i znaleźć miejsce na stylowe lub praktyczne dodatki, tworząc tym samym niepowtarzalny „Domek” z charakterem. Na koniec gracze porównują swoje dzieła i zliczają punkty za funkcjonalność, dobry projekt, jakość dachu i wykończenie całości.	2-4 osoby od 7 lat 30 min
Domek na drzewie	Rodzinna Logiczna	<b>ZBUDUJ WYMARZONY DOMEK NA DRZEWIE!</b> Gracze mają do dyspozycji ponad 70 atrakcji: hamaki, mosty linowe, kawiarnie, kina i wiele innych zaskakujących pomieszczeń! Podczas budowy należy uważać, aby drzewo nie przechyliło się w którąś ze stron!	2-4 osoby od 8 lat 30 min
Dominion	Karcianka Strategiczna Budowanie talii	Gra Dominion polega na budowaniu talii. Talia symbolizuje dominium gracza. Za-wiera jego zasoby, punkty zwycięstwa i możliwe akcje. Na początku jest to smutna, mała kolekcja posiadłości i miedzianków, ale gracze mają nadzieję, że przed końcem gry ich talia będzie pełna złota, prowincji oraz sług i budynków.	2-4 osoby od 10 lat 20-50 min
Dracula	Kooperacyjna Fantastyka Rozbudowana	Prawie od roku ty i twoi towarzysze podążacie za swoją zwierzyną od miasta do miasta, przez cały kontynent, niemal wszędzie znajdując oznaki zła. Zmierzyłeś się już z wieloma koszmarnymi pułapkami, które za sobą pozostawił: wilkami, złodziejami, dziwnymi chmarami nietoperzy, plagami i jeszcze innymi, gorszymi rzeczami! Ale Dracula zawsze ci się wymykał... do tej pory.	2-5 osób od 12 lat 90-120 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Drako	Dla 2 graczy	<p>Krasnoludy kontra smok</p> <p>W grze Drako jeden z graczy kieruje zespołem trzech krasnoludów, których celem jest pokonanie smoka. Musi tego dokonać w określonym czasie - zanim wyczerpie się talia jego kart - wygrywa wtedy grę. Każdy krasnolud jest charakterystyczny i posiada swoje umiejętności, których odpowiednie wykorzystanie jest kluczem do sukcesu.</p> <p>Drugi z graczy kieruje smokiem - jego celem jest przeżycie lub pokonanie krasnoludów. Gdy talia kart przeciwnika wyczerpie się - smok odlatuje, a kierujący nim gracz zostanie zwycięzcą. Wygrywa także, jeżeli uda mu się pokonać wszystkich krasnoludów (co jednak zdarza się niestety rzadko, ponieważ smok jest osłabiony i uwięziony na niewielkim obszarze).</p>	2 osoby od 8 lat 30-45 min
Duszki	Rodzinna Imprezowa Refleks	Duuuszki to świetna gra imprezowa dla dzieci i dorosłych. Wylosuj kartę i złap odpowiedni przedmiot szybciej niż przeciwnicy!	2-8 osób od 8 lat 20 min
Dylematy	Imprezowa Dla dorosłych	Poznaj (i oceń!) moralność innych graczy! Dylematy to nietypowa gra moralnych dylematów i trudnych wyborów.	4-15 osób od 18 lat
Dziedzictwo: Testament Diuka de Crecy	Ekonomiczna	Dziedzictwo: Testament Diuka de Crecy pozwala graczom zbudować potężną dynastię w XVIII-wiecznej Francji. Poprzez trzy kolejne generacje gracze będą - wcielając się w rolę patrona rodu - budowali koneksje pomiędzy rodzinami, zwiększali swoją zamożność i prestiż, włączali do swojej rodziny najcenniejszych arystokratów, zarówno z Francji jak i z innych krajów.	1-4 osoby od 10 lat 60 min
Dzielne Myszki	Rodzinna	Gracze przemieszczają swoje myszki na planszy i starają się zdobyć smakowity ser. Muszą jednak wystrzegać się kota, który depcze im po piętach. Gra ma dynamiczne tempo i dostarcza dużych emocji. Świetna także dla starszych graczy.	od 4 lat
Elder Sign	Kooperacyjna Fantastyka Kościana	Elder Sign to szybka, kooperacyjna gra kościana, która przeniesie was w niezwykle świat Mitów Cthulhu, znany z prozy H.P. Lovecrafta i gier planszowych takich jak Arkham Horror czy Posiadłość Szaleństwa. Uczestnicy rozgrywki Elder Sign wcielają się w role badaczy, którzy prowadzą dramatyczny wyścig z czasem. Uzbrojeni w użyteczne narzędzia, sojuszników i tajemną wiedzę, muszą wystawić na próbę swą fizyczną wytrzymałość i psychikę. Od ich wspólnych działań zależy, czy uda się zrealizować zamierzony cel, jakim jest powstrzymanie powrotu Wielkiego Przedwiecznego.	1-8 osób od 13 lat 120 min
Enclave: Zakon Krańca Świata	Rozbudowana Przygodowa	Dwunastu przywódców religijnych zwanych Mistrzami Blasku zyskało wielkie wpływy oraz mnóstwo wyznawców, aby w noc przesilenia niespodziewanie wywołać koniec świata dokładnie według przepowiedzianych przez siebie reguł.	2-4 osoby od 12 lat 90 min
Eurobiznes	Ekonomiczna Rodzinna	Chyba najstarsza gra biznesowa dostępna obecnie na rynku. Eurobiznes oparty jest na zasadach klasycznego Monopoly, praktycznie nie wprowadza żadnych zmian. Inna oczywiście jest plansza oraz miejsca do wykupienia.	2-5 osób od 14 lat 60 min



Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Ewolucja: Pochodzenie gatunków + rozszerzenie	Karcianka	W Ewolucji gracze łączą różne cechy zwierząt i hodują własną populację, dysponując wciąż zmieniającą się ilością zasobów żywności. Każdy może zdominować życie na planecie, regulując liczbę zwierząt w danym gatunku, zdobywając nowe pożyteczne cechy i walcząc z przeciwnikami.	2-4 osoby od 12 lat 30 min
Fabryka robotów	Rodzinna Spostrzegawczość Refleks	<b>SPOSTRZEGAWCZOŚĆ I REFLEKS!</b> Na fabrycznej taśmie produkcyjnej pojawiają się różnokolorowe roboty. Zadaniem graczy jest jak najszybsze odnalezienie robota, na którego przyszło zamówienie. Aby wygrać, musisz być szybszy od rywali! Zwycięzcą zostanie najszybszy i najbardziej spostrzegawczy gracz.	2-6 osób od 6 lat 20 min
Fasolki	Imprezowa Handlowa	Gra zmusza do ogromnej interakcji między graczami. Każdy w swojej kolejce stara się sprzedać co może, kupić kolejne karty hodowanych już fasolek, gdyż im więcej fasolek jednego typu sprzedasz, tym więcej dostaniesz za nie monet!	3-5 osób od 10 lat 45 min
Fauna	Rodzinna Wiedkowa	Fauna to wyjątkowa gra rodzinna - zadaniem graczy jest zgadywanie jaką wagę / długość mają różne egzotyczne zwierzęta oraz jakie obszary zamieszkują. W pudełku znajdują się duże karty z ilustracjami 360 ssaków, ptaków, gadów i płazów, duża kolorowa plansza z mapą świata, znaczniki graczy oraz broszurka krótko opisująca wszystkie występujące w grze zwierzęta.	2-6 osób od 10 lat 45-60 min
Finger tangle	Imprezowa		
Fioletowe historie	Imprezowa	Fioletowe Historie to 50 mistycznych zagadek dla nieustraszonych... nocnych marków! Opowiadają o tajemniczym świecie cieni, w którym zetkniecie się z mrocznymi postaciami i podstępными czarownicami, ale spotkania również przemiłe, magiczne stworzenia i uwodzicielskie wampiry.	2-bez ograniczeń od 8 lat 2-20 min
FLUXX	Karcianka Fantastyka	Gra karciana o bezustannie zmieniających się zasadach! Wszystko zaczyna się bardzo prosto: dobierz jedną kartę i zagraj jedną kartę. To nie trwa jednak długo, bo każdy z graczy może wywrócić rozgrywkę do góry nogami za pomocą specjalnych kart Nowych Zasad! Co zrobić, gdy trzeba dobrać trzy karty, a zagrać cztery? To proste! Zagrać wszystko co się da, albo... Zmienić zasady! Zbieraj Fanty i zrealizuj jeden z 30 różnych Celów. Jednak spiesz się, bo cele zmienia się równie łatwo, co zasady!	2-5 osób od 8 lat 30min
Fluxx Cthulhu	Karcianka Fantastyka	Gry karciana o bezustannie zmieniających się zasadach! Cthulhu FLUXX to gra o prostych zasadach, przy której oszalejesz! Dobierz jedną kartę i zagraj jedną kartę. Uważaj na swoją poczytalność i módl się, by Przedwieczni nie pogmatwali Ci planów nowym typem kart, Zonkami! Jeśli masz je na stole, to Twoje szanse na zwycięstwo znacząco spadają. Zbieraj legendarne Fanty i realizuj Cele za pomocą wiecznie zmieniających się Zasad. Uważaj na znaczniki Zagłady i złowrogie Antycele, bądź szybszy niż inni Badacze na drodze do szaleństwa... Znaczy zwycięstwa!	3-5 osób od 8 lat 30 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Gaja	Eurogra Strategiczna	<p>W grze przy jednym stole zasiadają starożytni bogowie, którzy zdecydują jak będzie wyglądał świat i gdzie zamieszkają ich wyznawcy.</p> <p>Gra zawiera 3 warianty:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Familijny.</li> <li>Zaawansowany ze strategią dla doświadczonych graczy. Tu można przejmować miasta zajęte przez innych graczy (negatywna interakcja).</li> <li>Agresywny z kataklizmami (można nie tylko przejmować miasta ale je doszczętnie zniszczyć).</li> </ul> <p>Gra znakomicie sprawdza się w wariantcie 2-osobowym!</p>	2-5 osób od 8 lat 30 min
Galapagos	Rodzinna	<p>Żółwie z Galapagos to bardzo prosta i emocjonująca gra rodzinna. Spodoba się fanom Pędzących Żółwi.</p> <p>Weź udział w szalonym wyścigu żółwi! Rzucaj kostkami i jak najszybciej przemieszczaj się wokół wyspy. Sam decydujesz, iloma kostkami rzucasz, ale gdy zbyt często zaryzykujesz zaczynasz od początku!</p>	2-7 osób od 7 lat 30 min
Ghost Stories	Kooperacyjna Fantastyka Przygodowa Rozbudowana	<p>Ghost Stories to gra kooperacyjna. Gracze jako drużyna grają przeciwko grze. Spotka ich wspólne zwycięstwo bądź razem poniosą porażkę. W Ghost Stories można grać na czterech poziomach trudności: Początkowy, Normalnym, Koszmarnym i Piekelnym.</p>	1-4 osoby od 12 lat 60 min
Gigamon	Rodzinna Pamięciowa Odmiana memory	<p><b>SZUKAJ LEŚNYCH DUSZKÓW I ZOSTAŃ CZARODZIEJEM!</b></p> <p>Gigamon to prześlicznie ilustrowana gra oparta na sprawdzonej mechanice Memory. Pozwala bawić się z dziećmi już od piątego roku życia; w gronie od dwóch do czterech osób. Warte uwagi, proste zasady i dynamiczna - około dwudziestominutowa - rozgrywka sprawiają, że nie sposób się przy niej nudzić!</p>	2-4 osoby od 5 lat 20 min
Glory to Rome	Karcianka Ekonomiczna	<p>Gracze wcielają się w role patrycjuszów, którzy uczestnicząc w odbudowie Rzymu próbują zdobyć bogactwa i wpływy. Prestiż można zdobyć sumiennie wykonując cesarskie rozkazy i wznosząc budynki na chwałę Rzymu. Osobisty majątek pomnaża się sprzedając przeznaczone na rekonstrukcję materiały budowlane. Na koniec gry wyłania się zwycięzca sumując zdobyte wpływy i zgromadzone bogactwa każdego gracza.</p>	2-5 osób od 12 lat 60 min
Go	Logiczna Strategiczna Dla 2 graczy	<p>Starochińska gra planszowa, popularna również w Korei i Japonii, a w ostatnich latach zdobywająca rosnącą popularność na całym świecie (w tym także w Polsce).</p>	
Gobblety	Rodzinna Logiczna Dla 2 graczy	<p>Idealna pierwsza gra strategiczna!</p> <p>Kółko i krzyżyk, w którym każdy gracz posiada trzy wielkości pionków i może przykrywać pionki swoje i przeciwnika! Wygrywa ten, kto pierwszy ustawi trzy Gobblety w linii!</p>	2 osoby od 5 lat 5 min
Gra na emocjach	Imprezowa	<p><b>GRA NA EMOCJACH JESZCZE NIGDY NIE BYŁA TAKA ZABAWNA!</b></p> <p>Gracz zadaje pytanie zaczynające się od <b>JAK SIĘ CZUJĘ, GDY...</b>, a pozostałe osoby wykładają karty z ikonkami, które według nich pasują do odpowiedzi na zadane pytanie. Gracz wybiera tę, którą uważa za najlepiej oddającą jego emocje. Właściciel karty zdobywa punkt! Zwycięzcą zostaje osoba, która zdobędzie 3 punkty.</p>	3-10 osób od 10 lat 20 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Gra o miód	Rodzinna Logiczna	Gra o Miód to gra logiczna, w której gracze starają się zdobyć jak największą liczbę punktów. W tym celu dokładają dwustronne, trójkątne elementy do budowanego układu tak, aby dopasować do siebie symbole. Ta z pszczoł, która wybuduje największy i najczystszy plaster zostanie przodownikiem ula!	2-4 osoby od 7 lat 30-40 min
Gra o Tron	Karcianka Fantastyka Rozbudowana	Gra o Tron: Gra karciana pozwala graczom wziąć udział w politycznych intrygach, zdradach i wojnach osadzonych w uniwersum bestsellerowych powieści z cyklu Pieśń Lodu i Ognia autorstwa George'a R.R. Martina. Wykorzystując elementy, które składały się na sukces pierwszej edycji gry karcianej Gra o Tron, niniejszy zestaw podstawowy drugiej edycji umożliwi rozpoczęcie nowej przygody z grą zarówno nowym, jak i doświadczonym graczom. Ponieważ Gra o Tron: Gra karciana jest żyjącą grą karcianą (ang. Living Card Game), regularnie będą pojawiać się nowe karty, które pozwolą graczom rozbudować zawartość tego zestawu i tworzyć swoje własne, wyjątkowe talie.	2-4 osoby
Graffiti	Imprezowa Rysowanie	Losujesz kartę z hasłami. Wybrane hasło pokazujesz wszystkim graczom z wyjątkiem tego, który będzie musiał odgadnąć narysowane przez was hasło. Gracz odgadujący zamyka oczy. Przekręcasz klepsydę i gracze rysują wybrane przez ciebie hasło. Gracz odgadujący otwiera oczy i widzi takie oto rysunki: krokodyl, płaczący człowiek...hmm, co to może być? Krokodyle czy!	3-5 osób od 10 lat 30 min
Gwiazdy są w Porządku	Fantastyka	Gracze wcielają się w rolę kultystów przywołujących koszmara spoza czasu i przestrzeni, rodem z prozy Lovecrafta. Rzucają zaklęcia pomniejszych kreatur, aby przesuwac kafelki, z których składa się niebo. Tworzą w ten sposób wzory pozwalające na przyzywanie coraz to potężniejszych istot. Wygrywa gracz, który jako pierwszy przyzwie najpotężniejszych Przedwiecznych i zdobędzie 10 punktów.	2-4 osób od 12 lat 55 min
Hack Trick	Logiczna	W Hack Trick dwóch hakerów rywalizuje o to, który z nich pierwszy złamie zabezpieczenia serwera, przez wprowadzenie trzycyfrowego hasła przed przeciwnikiem. Za pomocą kart generujesz cyfry, które potem umieszczasz na klawiaturze. Miej się jednak na baczności, gdyż twój przeciwnik również może wybrać tę samą cyfrę, a wtedy nie tylko przejmie twój znacznik, ale także może uzyskać informację na temat twoich kart. Wygrywa haker, który jako pierwszy utworzy rząd z 3 swoich znaczników (poziomo, pionowo lub ukośnie) lub umieści je na jednym klawiszu.	2-4 osoby od 10 lat 25 min
Halli Galli	Karcianka Imprezowa Rodzinna Refleks	Wielka sałatka owocowa z bananami, truskawkami, limonkami i śliwkami! Każdy gracz kolejno odwraca kartę zmieniając skład sałatki. W chwili, gdy odkryte karty pokażą dokładnie 5 owoców tego samego rodzaju, pierwszy gracz, który zadzwoni dzwonkiem, wygrywa wszystkie odkryte karty.	2-6 osób od 6 lat 15 min
Halli Galli Junior	Karcianka Rodzinna Refleks Zręcznościowa	Zawsze gdy dwaj szczęśliwi klauni w tym samym kolorze pojawią się na stole, trzeba szybko uderzyć w dzwonek. Gracz, który zadzwoni najszybciej zdobywa wszystkie stosy odkrytych kart.	2-4 osoby od 4 lat 15 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Hanabi	Kooperacyjna Imprezowa	Wesoła gra kooperacyjna o fajerwerkach. Gracze nie grają przeciw sobie, lecz współpracują aby osiągnąć wspólny cel. W tym przypadku wcielają się w rolę bezmyślnych właścicieli fabryk z fajerwerkami, którzy niechcący pomieszalili prochy, lonty i rakiety na pokazie sztucznych ogni. Przedstawienie zaraz się zaczyna, a panika wdziera się w ich szeregi. Muszą działać razem aby pokaz nie zakończył się katastrofą!	2-5 osób od 8 lat 25min
Hej, to moja ryba	Rodzinna Logiczna	Na Biegunie PINGWINY przeskakują z kry na krę w poszukiwaniu smacznych rybek. Muszą pilnować też swojego łowska przed zapędami innych pingwinów. Zmyślny pingwin, który napętni swój brzuch największą ilością tłuszczyków śledzików wygra rozgrywkę!	2-4 osoby od 8 lat 20 min
Hocki klocki	Imprezowa	Zabawna i szalona gra o zwariowanych budowlach. Odkryj specjalną zasadę na bieżącą rundę. Wybierz swojego partnera do drużyny i przygotuj się. Zbieraj klocki i układaj budowle szybciej niż inni! A w następnej rundzie? Nowa specjalna zasada, nowy partner, nowa budowla... Ta gra nigdy się nie znudzi!	2-9 osób od 5 lat 30 min
Hollywood	Rodzina Eurogra	Gra familijna z ciekawym mechanizmem licytacyjnym, której celem jest montowanie filmów z pakietu wylosowanych, wybranych i wylicytowanych kart.	2-6 osób od 13 lat 30 min
Hooop!	Rodzinna Logiczna	Gra logiczna, prawie abstrakcyjna. Gracze starają się przeprowadzić swoje żaby z liści startowych na liście startowe przeciwników. Ten, kto zrobi to pierwszy - wygrywa. Niestety, przeprawa nie jest taka łatwa... Trzeba używać kładek, a te... spadają!	2-4 osób od 7 lat 30-45 min
Horror w Arkham	Kooperacyjna Fantastyka	Mamy rok 1926. Arkham Massachusetts. W całym mieście otwierają się wrota do niewyobrażalnie koszmarnych wymiarów. Z ich trzewi wydostają się ohydne stwory, które zaczynają nawiedzać noc. Co gorsza, jeśli otworzy się zbyt wiele bram, na świat uwolni się istota o niezgłębionej mocy. Naprzeciw tych przerażających potworów staje grupa Badaczy, zdeterminowana odeprzeć falę mrocznych sił wszechświata. Jeśli chcą mieć chociaż cień szansy na sukces, będą musieli zgłębić tajemnice Mitów i wykorzystać wszystkie swoje umiejętności, zaklęcia i broń.	1-8 osób od 12 lat 120-240 min
Intryganci	Imprezowa Karcianka	Gra karciana dla miłośników interakcji negatywnych. Żeby wygrać, musisz być zły! Bardzo zły. Spiskuj, donoś i bądź czujny! Jeśli uknujesz spisek idealny – wtedy zapunktujesz!	3-5 osób od 10 lat 45 min
Jungle Speed: Safari	Imprezowa Spostrzegawczość Refleks	Jungle Speed Safari to nowa odmiana kultowej już gry Jungle Speed, wspaniałej zabawy dla całej rodziny. Tym razem zabiera nas ona w podróż po afrykańskiej dżungli i równinach Serengeti. Będziemy karmić i polować na afrykańskie zwierzęta, wypatrywać zmieniających kolor kameleonów, ryczeć jak tygrys, trąbić jak słoń i przede wszystkim dobrze się bawić w tej ćwiczącej refleks i spostrzegawczość grze! Naszym celem jest zdobycie jak największej ilości kart, ale łatwo nie będzie, bo tym razem w grze totემów do łapania jest aż 5! Czy będziesz w stanie odróżnić jedne zwierzęta od innych w tej feerii barw, jaką cechuje się afrykański kontynent?	2-6 osób od 5 lat 15 min
Jungle Speed	Imprezowa Spostrzegawczość Refleks	Gra, w której liczy się zręczność, spostrzegawczość i szybkość. Każdy z graczy dostaje karty, których musi się pozbyć podczas gry – aby to zrobić, trzeba w odpowiednim momencie złapać drewniany "totem". Jeśli gracz złapie go w złym momencie, albo w ogóle tego nie zrobi – będzie musiał wziąć karty od swoich przeciwników.	2-6 osób od 5 lat 15 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Kalejdoskop gier	Rodzinna	Zestaw gier	
Kameleon	Karcianka Strategiczna Logiczna	Podobnie jak kameleon, gracz może zmienić swój kolor wiele razy podczas gry. Jednak gracze, którzy zmieniają kolory zbyt często nie postępują zbyt rozsądnie i postępując tak, mogą nawet zarobić minusowe punkty. Oznacza to, że gracz musi czekać na właściwy czas i miejsce by dokonać zmiany, ale zrobić to, zanim uczynią to tego jego przeciwnicy.	2-5 osób od 10 lat 40 min
Kamienie Erenthi	Karcianka	Każdy z uczestników zabawy wciela się w jednego z bohaterów świata Erenthi. Zadaniem gracza jest zdobycie skarbu lub pokrzyżowanie planów innym uczestnikom. Tylko od Ciebie zależy w jaki sposób przejdiesz rozgrywkę. Gracze mogą tworzyć potajemne sojusze lub samotnie przemierzać rozległe krainy w poszukiwaniu magicznych kamieni.	2-8 osób od 8 lat 30 min
Karty zwykłe bee	Karcianka		
Karty zwykłe w szkatułce	Karcianka		
Kasa i Spluw	Imprezowa	W opuszczonym magazynie gangsterzy dzielą łupy z ostatniego napadu... jednak nie mogą dogadać się co do tego, kto ile dostanie, więc niech przemówią pistolety! Każdy mierzy do każdego, świszczą kule, a co bardziej tchórzliwi chowają się pod stołem. Ten, kto wyjdzie z tego najbogatszy (i żywy!), wygrywa grę.  "Kasa i Spluw" przypomina najlepsze sceny z ulubionych filmów o gangsterach i mafii. Błef i twarde negocjacje - gwarantowane. Zabójcza zabawa!	4-8 osób od 10 lat
Kawerna	Ekonomiczna	W grze Kawerna zostajesz głową rodziny, brodatym krasnoludem żyjącym w górach. Rozpoczynasz przygodą posiadając przy swoim boku jedynie swoją małżonkę i jaskinię. W przyszłości każdy członek rodziny, będzie kolejnym pionem, którym będziesz mógł wykonywać akcje.  Kawerna to gra dla od 1 do 7 graczy, która trwa po 30 minut na każdego uczestnika rozgrywki. Jest to odświeżona wersja Agricoli, której dodano pełno nowych pomysłów. Dodano do niej m.in. jaskinię, nowe zwierzęta i wyprawy na misje.	1-7 osób od 12 lat 210 min
Kiwi	Rodzinna Zręcznościowa	Co ma wspólnego Kiwi z Kiwi? Pierwsze to owoce eksportowane z Nowej Zelandii w drewnianych skrzyniach. Drugie to wesołe ptaszki, które chcą polecieć na wakacje. Niestety, same latać nie potrafią. Czy znajdzie się ktoś, to katapultuje je do skrzyń z owocami i wyśle na wymarzony urlop? :)  Kiwi - Leć, Nielocie, Leć! to szybka gra zręcznościowa, w której do czterech graczy jednocześnie wystrzeliwuje żetony kiwi-urlopowiczów do skrzynki pełnej przegródek zmontowanej z pudełka z grą.	2-4 osoby od 5 lat 5-15 min
Klątwa Faraona	Rodzinna	Gra dla najmłodszych. Myszka Miki i przyjaciele udają się w podróż do dalekiego Egiptu. Czeka tam na nich starożytna piramida i ukryty w jej wnętrzu legendarny skarb.	2-4 osoby od 6 lat 15-30 min
Knyf karciany	Karcianka	W Knyfie Karcianym znajdziemy talię 108 kart umożliwiającą rozgrywkę w klasyczną grę w kości. Są tu full, strit, trójki i inne znane układy. Należy znaleźć je wszystkie szybciej niż pozostali gracze.	2-5 osób od 8 lat 20 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Kolej na kolej	Rodzinna	Rzucając kostkami, będziesz tworzyć pociągi, składające się z lokomotyw, wagonów pasażerskich i towarowych. Im dłuższe pociągi uda Ci się zbudować, tym więcej zdobędziesz punktów za przewiezionych ludzi i towary. Postaraj się, aby Twój pociąg jako pierwszy dotarł do mety!	2-4 osoby od 8 lat 20-30 min
Kolejka	Rodzinna Eurogra	Gracze ustawiają swoje pionki w kolejkach, nie wiedząc z początku do którego sklepu zostanie dostarczony towar. Napięcie rośnie, gdy odsłania się karty dostawy towaru i okazuje się, że kart towaru starczy tylko dla kilku szczęśliwców, stojących najbliżej drzwi do sklepu. Kolejka zaczyna napierać na drzwi, bo każdy chce być pierwszy. Do przepychania się w kolejce gracze używają zagrywanych z ręki kart kolejki, takich jak: „Matka z dzieckiem na rękę”, „Pan tu nie stał” czy „Towar spod lady”. Muszą jednak uważać na „Remanent”, „Pomyłkę w dostawie” oraz na stojące w każdej kolejce czarne pionki – spekulantów. Z zakupami wrócą do mieszkania tylko ci, którzy najsprawniej wykorzystali trzymane w rękę karty kolejki.	2-5 osób od 12 lat 60 min
Koncept	Rodzinna Skojarzeniowa	W grze Koncept waszym celem jest odgadywanie haseł pokazywanych przez innych graczy. Ale... pokazujący nie może się odzywać ani nic pokazywać, czy rysować, do dyspozycji ma tylko planszę z różnymi obrazkami i za pomocą znaczników będzie wskazywał te, które będą miały was naprowadzić.	4-12 osób od 10 lat 30-40 min
Kotobirynt	Rodzinna Logiczna	Pięknie ilustrowana gra-labirynt dla najmłodszych. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów za tworzenie wolnej od przeszkód ścieżki prowadzącej od Kota do Opiekuna.	1-4 osób od 6 lat 15min
Królestwa Wikingów	Strategiczna	Strategiczna gra dwuosobowa, w której wybierasz terytoria, planujesz akcje, aby zdobyć najlepszy łup, a następnie przeprowadzasz ostateczny najazd. Porywaj zakładników, zdobywaj sojuszników, unikaj buntu i wygraj, stwarzając trzy identyczne osady lub przyłączając najcenniejsze tereny. Na chwałę Królestwa!  Gra wydawnictwa Fullcap Games trafi na półki sklepowe pod koniec marca 2017.	2 graczy 12+ 30 min
Królestwo w budowie	Strategiczna	Podczas rozgrywki gracze tworzą własne królestwa, rozważnie stawiając nowe osady by na końcu rozgrywki posiadać jak najwięcej złota. Kolejne rozgrywki znacząco różnią się od poprzednich, dzięki odmiennym zestawom komponentów używanych w danej partii.	2-4 osoby od 10 lat 45 min
Krwawa oberża	Ekonomiczna Z klimatem	Z tego zajazdu nie wszyscy goście wychodzą żywi...  Krwawa oberża to gra ekonomiczna z zaskakująco silnie zarysowanym klimatem pełna napięcia (co się zdarza niezwykle rzadko w tego typu grach), w której gracze starają się tak zaplanować i przeprowadzić akcje, by zgromadzić jak najwięcej pieniędzy.	1-4 osoby od 14 lat 30-60 min
Kryptos	Logiczna	Gra Kryptos pozwoli Ci wcielić się w rolę kryptologa, którego zadaniem jest rozszyfrowanie tajnych kodów. Myśl, planuj i analizuj, ale nie trać czasu, bo przeciwnicy bez skrupułów wykorzystają każdą pomyłkę!	3-6 osób od 8 lat 15 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Księstwo	Strategiczna Rozbudowana	Gracze w ciągu trzech lat rozwijają swoje księstwa. W trakcie gry muszą odpowiedzieć sobie na pytania: Kiedy jest najlepszy czas na rozbudowywanie centrum miasta? Kiedy najlepiej zbierać zboże i jak bardzo potrzebna jest obrona własnego księstwa? Tylko ten, kto właściwie kontroluje czas, może odnieść sukces. Z ciągle zmieniającej się puli dostępnych kart gracze starają się wybrać te, które w danej chwili będą dla nich najbardziej użyteczne. Muszą jednak pamiętać, że wybierając nowe warianty, najczęściej znacznie ograniczają sobie możliwość inwestowania w dotychczasowe kierunki rozwoju swojego księstwa. To wszystko sprawia, że Księstwo jest grą pełną emocji, misternego planowania, zaskakujących zagrań i niespodziewanych zwrotów akcji!	2-4 osoby od 10 lat 60 min
La Granja	Ekonomiczna Rozbudowana	W grze La Granja, gracze kontrolują małe farmy nad jeziorem Alpich niedaleko wioski Esporles na Majorce. Podczas gry gracze rozwijają swoje farmy i dostarczają towary do wioski, zdobywając dzięki temu punkty zwycięstwa.  La Granja to fascynująca gra, wymagająca ostrożnego planowania. Gracze muszą obserwować akcje przeciwników, zmieniać kolejność w rundzie i nauczyć się radzić sobie z kaprysami kości i kart.	1-4 osoby od 12 lat 120 min
Labyrinth	Fantastyka	Nowa edycja kultowej gry przygodowej! Proste i czytelne zasady pozwalają szybko zacząć grać i świetnie się bawić, przenosząc Cię do miejsca pełnego magii.  Każda rozgrywka jest unikalnym starciem, w którym epickie postacie bohaterów używają swoich potężnych mocy, zdobywają magiczne artefakty i kreują za każdym razem inny, unikalny wygląd labiryntu, pragnąc zdobyć upragnioną... nieśmiertelność!	2-6 osób od 8 lat 20-60 min
Lanterns: The Harvest Festival	Rodzinna Logiczna	Festiwalu Plonów nadszedł czas. Jak co roku najwspanialszy artyści przygotowują pokaz z pływających latarni, które stanowią wisienkę na torcie całego święta.  Układaj fantazyjne wzory, zdobywaj punkty chwały i zachwyć przechodniów swoim zmysłem artystycznym!	2-4 osoby od 8 lat 30 min
Legendy Krainy Andor	Przygodowa Rozbudowana	Tylko razem jesteście silni i możecie zostać Bohaterami Andoru. Po pierwszej przygodzie czekają na was kolejne. Będziecie musieli odnaleźć czarownicę i zdobyć lecznicze zioła dla chorego króla. W podziemnych kopalniach odkryjecie bezcenne klejnoty i zmierzycie się ze śmiertelnym niebezpieczeństwem. W końcu będziecie musieli stanąć do walki z prastarym, obudzonym z letargu smokiem. Czy stawicie czoła wszystkim tym wyzwaniom?	2-4 osoby od 10 lat 75 min
Leo wybiera się do fryzjera	Rodzinna Pamięciowa	Zapamiętajcie jakiego koloru zwierzaki napotyka Leo na swej drodze i wykładajcie karty w takich samych barwach, by nie tracić cennych chwil na pogawędki. W przeciwnym wypadku może plotkować ze znajomymi nawet dwanaście godzin i nie zastać Kędziorka w pracy!  Każdego dnia lwia grzywa rośnie - dokładamy po jednym z pięciu puzzli grzywy do twarzy Leo. Ułożenie całej układanki oznacza koniec - przegrana! Żeby wygrać, musimy wspólnymi siłami dotrzeć do fryzjera przed upływem tygodnia.	2-5 osób od 6 lat 30 min
List Miłosny	Imprezowa Karcianka	Gra z gatunku dedukcji, ryzyka oraz szczęścia. Przekaż swój list księżniczce Annette i nie pozwól na to innym graczom. Mocne karty przynoszą szybką korzyść, ale czynią z ciebie cel. Z drugiej strony, poleganie zbyt długo na słabych kartach skończy się tym, że twój list wylądował w kominku Księżniczki.	2-4 osób od 10 lat 20 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Listy z Whitechapel	Kooperacyjna Detektywistyczna Rozbudowana	W Listach z Whitechapel jeden z graczy przyjmuje rolę Kuby Rozpruwacza, a pozostali – pięciu detektywów ścigających go po uliczkach wiktoriańskiego Londynu. Kuba Rozpruwacz musi zmylić policyjny pościg w gmatwaniu uliczek dzielnicy Whitechapel i uciec, popełniwszy straszliwe morderstwa. Tymczasem detektywi wykorzystują siłę dedukcji i przewagę liczebną, by go schwytać, nim dokona kolejnej zbrodni. Czy najstynniejszy seryjny zabójca w historii ucieknie ponownie, czy tym razem osiągnie go sprawiedliwość? Polowanie się rozpoczyna!	2-6 osób od 13 lat 120 min
Loyang	Ekonomiczna Rozbudowana	Loyang jest przystępną, choć rozbudowaną grą ekonomiczną dla 1 do 4 graczy o czasie rozgrywki wynoszącym 60 do 120 minut. Jej projektant - Uwe Rosenberg - zyskał sławę jako autor gry karcianej Fasolki. Od 2005 roku poświęcił się jednak tworzeniu bardziej rozbudowanych gier. Po wielkim sukcesie gry Agricola, jak i jej godnej następczyni w postaci Le Havre, przyszedł czas na zaprezentowanie polskiemu graczom gry Loyang, która jest zwieńczeniem Trylogii Żniw.	1-4 osoby od 10 lat 60-120 min
Luna	Strategiczna	Zyskaj przychylność Kapłanki Księżycy Gracze przemieszczają Nowicjuszy po siedmiu wyspach otaczających dużą wyspę, na której wzniesiona jest świątynia. Aby gromadzić punkty, nowicjusze wykonywać będą prace na rzecz świątyni, wznosić kapliczki oraz brać udział w nabożeństwach Kapłanki. Kluczowe na drodze do zwycięstwa będzie werbowanie nowych nowicjuszy, kierowanie ich w konkretne miejsca w odpowiednim czasie, jak również zyskiwanie przychylności lokalnych Kapłanów.	1-4 osoby od 12 lat 90 min
Łowcy Skarbów	Rodzinna Eurogra	Gra twórcy "Magic The Gathering", polega na zbieraniu kart i zdobywaniu przy ich pomocy cennych klejnotów, magicznych zwojów i wartościowych artefaktów.	2-6 osób od 8 lat 40 min
Mafia	Imprezowa	MAFIA to wciążająca gra psychologiczna oparta na schemacie popularnej gry towarzyskiej. Mogą bawić się w nią dorośli i dzieci, doskonale sprawdza się na wszelkiego rodzaju imprezach, wyjazdach integracyjnych, obozach, w świetlicach itp. Jej unikalna formuła umożliwia jednoczesną wspólną zabawę dużej grupie graczy. Zestaw zawiera żetony używane w podstawowej wersji gry, a także karty umożliwiające zaawansowanym graczom intrygujące rozszerzenie reguł i wzbogacenie rozgrywki.	7-22 osób od 8 lat
Magiczny Labirynt	Rodzinna Logiczna Pamięciowa	Podczas swojej tury gracz rzuca kością i następnie porusza swojego magika w dowolnym kierunku, o liczbę pól zgodną z wynikiem rzutu (lub mniej, rezygnując z części ruchu). Gracz porusza swojego magika pionowo lub poziomo, może jednak przy tym skręcać tyle razy, ile tylko chce. Magika należy poruszać delikatnym, płynnym ruchem. Podczas ruchu nie wolno sprawdzać, czy na drodze nie ma ściany.	2-4 osoby od 6 lat 15 min
Małe Epickie Królestwa	Eurogra Strategiczna	Znakomita gra, w której przeprowadzimy jedną z fantastycznych frakcji tak by osiągnąć dominację nad możliwie dużą liczbą krain.	2-5 osób od 13 lat 30 min
Mały Księżę	Rodzinna	Zbieraj gwiazdy w pogoni za Małym Księciem! W grze Mały Księżę: Droga do Gwiazd wyruszasz w wielką podróż z domku Dziadka na planetę Małego Księcia. Przesuwaj swój pionek po podniebnej trasie, zbierając gwiazdy. Gra ma świetny, balansujący mechanizm nie pozwalający żadnemu graczowi pozostać z tyłu. Zawsze rusza się ten z graczy, którego samolot jest na samym końcu. Ale, jeśli dobrze zaplanujesz swoje ruchy, możesz ruszyć się dwa, a nawet trzy razy pod rząd!	2-6 osób od 6 lat 15-30 min



Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Mamma Mia!	Karcianka Pamięciowa	W tej smakowitej grze karcianej gracze wcielają się w piekarzy przygotowujących pizzę. Gracze przyjmują od swoich kelnerów zamówienia i otrzymują z puli składniki, które łączą ze sobą, a następnie wkładają do pieca i pieką. Kiedy wszystkie składniki zostaną wykorzystane gracze otwierają piec, aby sprawdzić które pizze zostały przygotowane zgodnie z zamówieniami, a które nie. Niezrealizowane zamówienia wracają do graczy, którzy mogą spróbować je wykonać podczas kolejnej rundy.	2-5 osób od 10 lat 40 min
Mamy szpiega	Imprezowa	Wesoła, nietypowa zabawa w szukanie szpiega. Rozgrywka składa się z kilku krótkich rund. Podczas każdej rundy gracze losowo otrzymują karty z prezentacją miejsca, w którym się aktualnie znajdują... wszyscy, poza jednym, który otrzyma kartę Szpiega! Jego zadaniem będzie dowiedzieć się w jakiej lokacji toczy się bieżąca runda, a zadaniem pozostałych graczy, agentów, domyślenie się, który spośród graczy jest szpiegiem. Aby tego dokonać gracze będą wzajemnie zadawać sobie pytania.	3-8 osób od 12 lat 15 min
Marco Polo	Strategiczna Ekonomiczna	<b>Laureat konkursu Zaawansowana Gra Roku 2016!</b> Wyruszcie śladami Marco Polo na dalekowschodnie szlaki, gdzie poznacie radości i smutki jego wielkiej podróży. Rozważnie zaplanujcie swoje szlaki, handlujcie wielbłędami, złotem oraz przyprawami. Grając, wykorzystajcie w jak najlepszy sposób umiejętności swoich postaci, aby stać się najlepszymi kupcami!	2-4 osoby od 12 lat 100 min
Martinque	Przygodowa	Stara legenda głosi, że na wyspie Martynika ukryto nieprzeliczone skarby: złoto, klejnoty i kosztowności, pochodzące ze statków handlowych, pładowanych i zatopionych przez piratów. Morscy rozbójnicy przybywali potem na wyspę, by zakopać swój łup. Niejeden śmiałek próbował odszukać zaginione skarby, ale nikomu się to nie udało.	2 osoby od 10 lat 30 min
Maskarada	Imprezowa	Maskarada jest grą blefu i dedukcji bazującą na różnych rolach postaci, w którą grać można w gronie od 2 do 13 osób. Rozgrywka obfituje w rozmaite zwroty akcji, sytuację trzeba śledzić na bieżąco obserwując kto jest kim. Gdy wszyscy "założą maski" rozpocznie się bal, prawdziwa maskarada, w której wygra najprzebieglejszy!	2-13 osób od 10 lat 20 min
Memo-mniam	Rodzinna Pamięciowa Na 2 graczy	Memo-Mniam jest grą pamięciową, pomagającą dzieciom kształtować pamięć bezpośrednią. Rozwija pamięć i koncentrację uwagi, poprzez umiejętności znajdowania identycznych par obrazków. Wspomaga funkcje kojarzenia i rozpoznawania przedmiotów.	2 osoby od 5 lat 20 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Mexica	Strategiczna Rozbudowana	<p>Jest rok 1325. Właśnie odkryliście wyjątkową wyspę, o której krążyły legendy. Jesteście wybrańcami, którzy będą budować Tenochtitlan - przyszłą aztecką stolicę. Wszyscy wcielacie się w rolę wielkiego arystokraty - Pilli Mexica. Aby stać się suwerenem, musicie objąć panowanie nad regionami (calpulli).</p> <p>Trzeba więc budować kanały, konstruować mosty i podróżować między regionami, a wszystko to zgodnie z nakazami Cesarza. Będziecie się przemieszczać drogą lądową (pieszo na łądzie, albo przez mosty) i morską (łodzią przez kanały - z jednego portu do drugiego), tworzyć i zakładać regiony.</p> <p>Będziecie wznosić świątynie i robić wszystko, aby suma ich poziomów była większa od sumy poziomów świątyń innych graczy. Tylko w ten sposób możecie zaprezentować swoją duchową wartość i zdobyć przychyłność Cesarza.</p>	2-4 osoby od 10 lat 90 min
Mistakos	Imprezowa Rodzinna Zręcznościowa	Wybierz krzesło w swoim kolorze i ustaw je na poprzednim, tak żeby nie spadło na stół. Kto pierwszy skusi i dostanie punkty karne?	1-3 osoby od 5 lat
Monopol na zbawienie	Rodzinna		
Monopoly Deal	Rodzinna	Kultowa gra Hasbro w niezmienionej postaci. Akcja toczy się szybko i trwa zaledwie 20 minut. Zbierz trzy zestawy nieruchomości, ale uważaj... nie możesz wyda wszystkich pieniędzy. Możesz ich potrzebować na opłaty za postój na polach innych graczy, prezenty urodzinowe czy na ratowanie swojej nieruchomości.	2-5 osób od 8 lat 20 min
Multiuniversum	Karcianka	<p>Multiuniversum to gra karciana w, której gracze wykonują akcje ze swoich kart by przemieszczać się pomiędzy 5 modułami Zderzacza Hadronów, robić badania, konstruować narzędzia i w efekcie zamykać portale do alternatywnych rzeczywistości.</p> <p>Multiuniversum to szybka gra oparta w całości na kartach, w której ścigamy się z pozostałymi graczami o to, kto pierwszy zamknie portale warte jak najwięcej punktów. Trzeba być czujnym, bo odpowiednio skonstruowana kombinacja u przeciwnika potrafi sprzątnąć nam nagrodę sprzed nosa. Bardzo fajny mechanizm sprawia natomiast, że w zależności od tego, przy którym portalu stoimy, nasze karty mają inne właściwości.</p>	1-5 osób od 12 lat 45 min
Mumia - Wyścig w bandażach	Rodzinna	Gra rodzinna, w której o zwycięstwie decyduje dobre planowanie i trochę szczęścia. Do podstawowych zasad są cztery dodatki urozmaicające rozgrywkę	2-6 osób od 8 lat 30 min
Munchkin	Karcianka Imprezowa Fantastyka	Munchkin to niekolekcyjerska gra karciana, która oddaje urok typowej gry fabularnej bez tego całego durnego odgrywania postaci. Musisz tylko zabijać potwory i zbierać magiczne przedmioty! Szybka partyjka Munchkina sprawi, że bywalcy sesji RPG będą pękać ze śmiechu.	3-5 osób od 12 lat 60-90 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Myszki w opałach	Rodzinną Kooperacyjną	Nowa gra dla dzieci autora Pędzących żółwi! Harce w spiżarni czyli zabawa w kotka i myszki dla małych i trochę większych graczy Gra kooperacyjna z dwoma wariantami. Idealna gra dla dzieciaków, które mają kłopot z przegrywaniem Zawiera wariant dla całkiem małych dzieci (5 lat) oraz nieco trudniejszą łamigłówkę dla dzieci lat 7+. Gracze wcielają się w rolę mysiej rodziniki, która wynosi ze spiżarni państwa łośuchów kawałki sera, warzywa i ryby. Kłopot polega w tym, że domu pilnuje kot Łoskot! Każdy błąd graczy oznacza szmer, po którym kot jest coraz bliżej spiżarni.	2-4 osoby od 7 lat 20 min
Neuroshima Hex	Strategiczna Wojenna	Neuroshima Hex to planszowa gra strategiczna rozgrywająca się w postapokaliptycznym świecie opanowanym przez mutantów i bezwzględne maszyny Molocha. Każdy z graczy dowodzi jedną z armii, na którą składają się żetony jednostek, modułów i akcji, które wyklada się na heksagonalnej planszy pola bitwy.	2-4 osoby od 10 lat 45-90 min
Neuroshima Hex 3.0	Strategiczna Wojenna	Nowa wersja kultowej Neuroshima HEX! Neuroshima HEX 3.0 to planszowa gra strategiczna rozgrywająca się w postapokaliptycznym świecie opanowanym przez mutantów i bezwzględne maszyny Molocha. Każdy z graczy dowodzi jedną z armii, na którą składają się żetony jednostek, modułów i akcji, które wyklada się na heksagonalnej planszy pola bitwy.	2-4 osoby od 10 lat 45-90 min
Neuroshima Hex Babel 13	Strategiczna Wojenna	Dodatek do gry	
Niezła draka	Rodzinną	Urwis wyszedł z psem na spacer i rozpoczęła się niezła draka: pies goni kota, kot goni mysz, mysz goni urwisa, a urwis psa! Każdy gracz losuje jednego z bohaterów gry i wyklada płytki w taki sposób, aby na koniec na stole było jak najwięcej rysunków tego bohatera. Goniąc kogoś pamiętaj, że ktoś goni Ciebie! Niezwykle dynamiczna gra z prostymi zasadami dająca mnóstwo emocji. Kto okaże się najsprytniejszy?	2-4 osoby od 6 lat 15 min
Osadnicy z Catanu: Na Podbój Europy	Rodzinną Ekonomiczną Eurogra	Dobrze znana gra w zupełnie nowej odsłonie! Gracze wcielają się w role liderów wielkich bractw kupieckich i wysyłają swoich przedstawicieli na szlaki średniowiecznej Europy w poszukiwaniu klientów na swoje towary. Zakładają placówki handlowe i czerpią zyski z surowców pochodzących z terenów leżących w ich sąsiedztwie. Rekrutują nowych kupców, których zadaniem będzie zakładanie kolejnych siedzib. Założenie każdej nowej placówki owocuje wypełnieniem magazynu gracza nowymi towarami, które następnie mogą zostać sprzedane. Czasu jest niewiele dlatego gracze muszą być szybcy – przynajmniej szybsi niż ich przeciwnicy! Zwycięża gracz, który jako pierwszy wybuduje wszystkie swoje placówki handlowe i sprzeda cały swój towar.	3-4 osoby od 10 lat 45-60 min
Ostatnia Wola	Ekonomiczną	Ciekawa rozbudowana gra ekonomiczna z nietypowym celem. W swym testamencie wuj zostawił każdemu z potencjalnych spadkobierców pewną sumkę. Ten, który wyda ją najszybciej otrzyma całą resztę majątku.	2-5 osób od 11 lat 45-75 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Palce w palce	Imprezowa	<p>Wesoła gra imprezowa.</p> <p>Każdy z graczy ma przed sobą jedną lub więcej kart z rysunkami gestów. W rytmie wybijanym przez wszystkich gracze pokazują gesty kolejnych osób. Ale uwaga! Każda pomyłka oznacza otrzymanie karty Kula, a ten z graczy, który zbierze ich najwięcej, przegrywa grę.</p> <p>Wycucie rytmu, obserwacja współgraczy, zapamiętanie gestów biorących udział w grze – to klucz do Twojego sukcesu!</p>	4-12 osób od 8 lat 5-30 min
Pandemic	Kooperacyjna	<p>Wciągająca gra o nieuchronnej zagładzie ludzkości</p> <p>Cztery choroby wy dostały się na świat i przed drużyną specjalistów w różnych dziedzinach stanęło zadanie odnalezienia szczepionek na te epidemie, zanim ludzkość zostanie unicestwiona.</p> <p>Gracze muszą współpracować ze sobą, wykorzystując silne strony swych postaci i dobrze planować strategię, jaką wykorzystają, by pozbyć się chorób, zanim w serii coraz gwałtowniejszych epidemii opadną one cały świat.</p>	2-4 osoby od 14 lat 60 min
Panic Lab	Spostrzegawczość Refleks Rodzinna Imprezowa	<p>Pierwszy gracz rzuca czterema kośćmi. Od tego momentu wszyscy gracze grają jednocześnie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• trzy kości określają kolor, kształt i wzór ameby, którą należy odnaleźć</li> <li>• kość "laboratorium" wskazuje miejsce, z którego ameba uciekła oraz kierunek jej ucieczki</li> </ul> <p>Aby znaleźć amebę wskazaną przez "kości koloru, kształtu i wzoru", gracze muszą zacząć poszukiwania od laboratorium wskazanego przez "kości laboratorium" i poruszać się w kierunku wskazanym przez strzałkę. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotknie odpowiedniego obrazka z amebą (wszyscy gracze sprawdzają czy znaleziona została właściwa ameba). W nagrodę otrzymuje żeton zwycięstwa. Pierwsza osoba, która zdobędzie pięć żetonów zwycięstwa - wygrywa grę.</p>	2-10 osób od 8 lat 30 min
Party Alias	Imprezowa	<p>Party Time (dawniej Party Alias) to gra, w której musisz wyjaśnić pozostałym graczom znaczenie słów za pomocą innych wyrazów, używając synonimów, antonimów i podpowiedzi. Na polach premiowych czekają na Was zadania dodatkowe: pokazywanie zwierząt lub zawodów, wyszukiwanie rymów, opisywanie znanych osób lub znalezienie jak największej ilości wyrazów na tą samą literę.</p>	4-bez ograniczeń od 11 lat 45 min
Patchwork	Dla 2 graczy Logiczna	<p>Wymagająca i satysfakcjonująca gra dla dwojga. Wymagać będzie od was około 30 min rozsądnego doczepiania guzików. A gracz, który połączy najlepsze materiały i doda je w najefektywniejszy sposób do kołderki, wygrywa!</p>	2 osoby od 8 lat 30 min
Pentago	Logiczna Dla 2 graczy	<p>Znakomita gra logiczna dla 2 osób</p> <p>Gracze na przemian układają na planszy po jednej kuli w swoim kolorze. Wygrywa gracz, który jako pierwszy ułoży 5 swoich kul w jednym rzędzie.</p> <p>Wydaje się łatwe? Tylko pozornie - po każdym ułożeniu kuli, gracz obraca jedną z czterech części planszy o 90 stopni!</p>	2 osoby od 8 lat 15 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Pędzące Ślimaki	Rodzinna	Nowa gra z pędzącej serii! Gracze rzucają kolorowymi kostkami i przemieszczają ślimaki na planszy. Po drodze starają się spychać przeciwników i zdobyć jak najwięcej pysznych grzybów. Do samego końca nie wiadomo, którymi ślimakami grają przeciwnicy, co gwarantuje wielkie emocje. Gra ma proste zasady, a o zwycięstwie decydują taktyka i umiejętność blefowania.	2-5 osób od 6 lat 30 min
Pędzące Żółwie	Rodzinna Imprezowa	Sympatyczne, dziecięce grafiki oraz karty oparte na symbolach pozwolą usiąść przy grze nawet bardzo małym planszówkowiecom. Celem gry jest doprowadzenie żółwia wylosowanego koloru do mety i utrudnianie tego innym. Gracze mogą poruszać się wszystkimi żółwiami i nie znają kolorów żółwi rywali...	2-5 osób od 5 lat 20 min
Piraci: Karaibska flota	Karcianka Eurogra	Buduj swoją piracką flotę, korzystaj z usług legendarnego Czarnobrodego i strzeż się ataków olbrzymich krakenów. Siej postrach na morzu i zdobądź fortunę!	3-5 osób od 8 lat 30 min
Pitch Car	Zręcznościowa	Wyścigi na dużym torze! Wypadnięcie poza tor, przewrócenie pionka do góry nogami (dachowanie) lub wypchnięcie za tor innego bolidu powoduje, że Twoja formuła wraca na miejsce, z którego wykonywany był ruch.	2-8 osób od 6 lat 30 min
Planeta Nomino	Rodzinna Skojarzeniowa	<b>KRETYWNE DZIWOŁĄGI SŁOWNE I OBRAZKOWE</b> Wyrusz na wyprawę razem z rodziną lub przyjaciółmi, by odkryć tajemnice planety Nomino. Przejdź do historii nauki jako odkrywca nowych, kosmicznych obiektów. Na wyprawie przydadzą się: niczym nieskrępowana wyobraźnia, siła przekonywania i przede wszystkim dużo dobrego humoru.	4-12 graczy 7+ 20 min
Plusk!	Imprezowa	PLUSK! to świetna gra imprezowa. Zasady tłumaczy się błyskawicznie, a rozgrywka dostarcza mnóstwo śmiechu. W grze ważne są i zręczność, i taktyka. To Ty wybierasz, który klocek dołoży przeciwnik, a kolor i kształt mają kluczowe znaczenie.	2-6 osób od 6 lat 15 min
Podejrzani	Imprezowa	Podejrzani to gra, która rozkręci każdą imprezę. Świetnie sprawdza się w grupie (nawet osiemnastu!) znajomych, pozwala też przełamywać lody w nieznanym towarzystwie. Gracze jako detektywi starają się odkryć sprawcę przestępstwa. Mamy dwunastu gniewnych podejrzanych i tylko jednego świadka, którego trzeba przesłuchać.	3-18 osób od 13 lat 30 min
Podziemne Królestwa	Karcianka Strategiczna	Cztery rasy stają w szranki o bogactwa Gór Mglistych. Pierwszymi, którzy odkryli ogromne kopalnie były Krasnoludy. Niestety, wkrótce Gobliny oraz Orkowie również zapragnęły zdobyć i zgrażyć te niewyczerpane bogactwa ziemi. Olbrzymy z kolei są pradawnymi panami tych wspaniałych gór i nie pozwolą nikomu zająć ich terytorium.	2-4 osoby od 10 lat 40 min
Polowanie na Robale	Rodzinna Imprezowa	Szalone kurczaki toczą zaciętą walkę o jak największą ilość pieczonych robali! Dołącz do gry, jeżeli nie chcesz, żeby inni gracze oskubali ruszt do ostatniego robala. Walcz o najlepsze kaski. Miej oczy szeroko otwarte i nie pozwól, aby ktoś pozbawił cię posiłku! Nie czekaj! Zapoluj na robala! Zabawny temat gry idealnie pasuje do tej niezwykle wciągającej i emocjonującej gry, która z pewnością spodoba się zarówno dzieciom jak i dorosłym.	2-7 osób od 8 lat 20 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Pomarańczowe historie	Imprezowa Zagadki	Pomarańczowe Historie to 50 wakacyjnych zagadek dla ciekawych świata podróżników, które opowiadają o najdalszych zakątkach globu, orientalnych podróżach i niesamowitych przygodach! Będziecie podróżować po lądzie, głębinach lub przestworzach. Wybierzcie się na koniec świata lub na pobliskie pole namiotowe. Nie zawsze zna się cel podróży, czasem to ona sama jest celem. By rozwiązać zagadki, musicie obserwować otaczający was świat z szeroko otwartymi oczyma!	2-bez ograniczeń od 8 lat 2-20 min
Prawo dżungli	Imprezowa	Gra, w której liczy się zręczność, spostrzegawczość i szybkość. Każdy z graczy dostaje karty, których musi się pozbyć podczas gry – aby to zrobić, trzeba w odpowiednim momencie złapać drewniany "totem". Jeśli gracz złapie go w złym momencie, albo w ogóle tego nie zrobi – będzie musiał wziąć karty od swoich przeciwników.	2-20 osób od 7 lat 10-15 min
Prawopolis	Wiedkowa	Poznaj ciekawostki prawne, następnie wykaż się wiedzą i zbieraj punkty, dzięki którym osiągniesz zawodowy sukces! Pnij się po szczeblach prawniczej kariery, aby zostać szanowanym adwokatem. Grę wydaje Fundacja Court Watch Polska.	od 12 lat 60-90 min
Prezencik	Karcianka Strategiczna	Prezencik to szybka gra, w której wykorzystuje się 33 karty o wartości od 3 do 35. Gracze muszą nieustannie decydować, czy odrzucić znacznik, czy wziąć kartę, by sprytnie budować ciągi liczb... Całkiem proste, prawda? Jednak trzeba uważać, bo za szybko wzięta karta może dać dużo punktów ujemnych.	3-7 osób od 8 lat 15-20 min
PRL	Eurogra	Planszowa Rozrywka Ludowa. Sprawdź swoją wiedzę z czasów PRL-u oraz zdobywaj upragnione towary deficytowe.	2-4 osób od 10 lat 30 min
Przewrotne motylki	Imprezowa Rodzinna	Dynamiczna emocjonująca gra, której zasady przyswoisz w 2 minuty! Do tego nie da się przygotować, trzeba pójść na żywioł i od razu zapisać się na turniej najnowszej gry wydawnictwa Lucrum Games.	2-4 graczy 6+ 15 min
Puerto Rico	Ekonomiczna Rozbudowana	Gracze wcielają się w role właścicieli plantacji na Puerto Rico w czasach, gdy na morzach panowały żaglowce. Każdy z plantatorów może uprawiać: zboże, kawę, cukier, tabakę i indygo, a jednocześnie muszą się starać, aby to właśnie ich firma prosperowała najlepiej. Unikalny system gry pozwala graczom samodzielnie wybierać kolejność faz w każdej turze, a gracz, który potrafi wykorzystać to z najlepszym skutkiem dla siebie, wygrywa grę.	2-5 osób od 12 lat 90-150 min
Pyrkon: Atak Koziołków	Imprezowa Fantastyka	Mafia w klimatach największego konwentu fantastyki Ta gra pozwoli Ci wcielić się w jednego z uczestników konwentu – np. Mangówkę, LARPOwca czy Wystawcę, którzy dzięki swoim wyjątkowym Zdolnościom spróbują uratować Festiwal przed Koziołakami. Chyba że sam nim jesteś, wtedy zrób wszystko, by inni nie poznali prawdy i wraz z innymi Koziołakami opanujcie Festiwal.	8-26 osób od 8 lat 20-60 min
Quarto	Logiczna Dla 2 graczy	Gracze rywalizują w utworzeniu linii składającej się z 4 elementów mających wspólną daną cechę - wysokość, kształt, kolor, żłobienia. Każdy z graczy w swojej turze wskazuje przeciwnikowi jeden element, a ten musi go umieścić na pustym miejscu na planszy. Wygrywa ten, kto jako pierwszy ukończy linię z 4 elementów, mających przynajmniej jedną wspólną cechę.	2 osoby od 6 lat 15 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Quixo	Logiczna Dla 2 graczy	Każdy z graczy rywalizuje w ułożeniu jednej ciągłej linii składającej się z 5 takich samych symboli. W swojej kolejce gracz wyciąga jeden wybrany element znajdujący się na krawędzi planszy i przepycha cały rząd, umieszczając wyciągnięty element na drugim końcu przesuniętego rzędu. Gra jest bardzo szybka i pełna zabawy, gdyż nie raz jeden ruch przeciwnika może zniszczyć misternie budowaną linię!	2 osoby od 6 lat 15-30 min
Quoridor	Logiczna	Celem graczy jest przeprowadzenie swoich pionków na drugą stronę planszy jednocześnie utrudniając innym graczom stawianiem na ich drodze płotków.	2-4 osoby od 6 lat 15 min
Qwirkle	Logiczna Spostrzegawczość Rodzinna	Lekka gra logiczna, ćwicząca wyobraźnię i spostrzegawczość	2-4 osoby od 6 lat 45 min
Qwirkle karciane	Rodzinna Logiczna	Założenia Qwirkle są tak proste jak dopasowywanie kolorów i kształtów, ale ta gra wymaga także taktyki i strategicznego planowania. W przeciwieństwie do tradycyjnej gry, karty układa się w oddzielnych rzędach. Ponadto można je dowolnie przegrupowywać i na nowo układać, próbując w ten sposób stworzyć i zebrać Qwirkle. Oczywiście - zanim któryś ze współgraczy nie sprzątnie ich nam sprzed nosa.  Klucz do zwycięstwa to wyobraźnia, spostrzegawczość oraz trochę taktyki i szczęścia. Wygrywa osoba, która zgromadzi najwięcej punktów.	2-4 osoby od 8 lat 20 min
Race for the Galaxy	Karcianka	Badania, Osiedlanie, Rozwój, Handel, Konsumpcja czy Produkcja? Czego potrzebujesz najbardziej? Która z dawnych ziemskich kolonii najlepiej zdoła zasiedlić galaktykę, po tym jak rozwój silników skokowych umożliwił tak dalekie podróże? Kto odkryje sekrety tajemniczych zaginionych Obcych Władców? Twój cel: zbudować najlepiej prosperujące i najpotężniejsze kosmiczne imperium!	2-4 osoby od 12 lat 30-60 min
Ranczo Party	Karcianka Imprezowa	Ranczo Party to pełna humoru taktyczna układanka, która uczy planowania i pobudza logiczne myślenie, a przy tym wciąga, jak dobry film akcji. Zadaniem graczy jest kompletowanie wierszy i kolumn kart, przedstawiających zwierzęta gospodarskie udające się na huczne przyjęcie. Zbierają oni w ten sposób cenne punkty zwycięstwa, ale muszą przy tym uważać, by planując własne zagrywki, nie ułatwić zadania przeciwnikom. A kluczem do sukcesu jest... czerwony balonik.	2-4 osoby od 8 lat 10 min
Red 7	Karcianka Imprezowa Logiczna	Fantastyczna! Genialna! Tak gracze mówią o Red7. Ta mała i niepozorna gra zdobyła nominacje do Golden Geek Award 2014 w aż 4 kategoriach (najlepsza gra innowacyjna, karciana, rodzinna i imprezowa).  Jak to możliwe, że 7 liczb, 7 kolorów i 7 zasad na 49 kartach wdarło się przebojem do światowej czołówki gier? Tego się nie da opisać. Po prostu wybierz jeden z trzech wariantów i zagraj! Tylko pamiętaj, że pod koniec ruchu musisz wygrywać albo odpadasz z gry!	2-4 osoby od 9 lat 10 min
Rekiny biznesu	Karcianka Ekonomiczna	Pieniądze szczęścia nie dają. Ale mogą pomóc obronić się przed zawiścią i korupcją. Uczestnicząc w zażartych aukcjach, gracze zdobywają najlepsze fabryki i najcenniejsze symbole statusu dla swojego imperium. Dlatego też czasem może opłacić się sięgnąć głębiej do kieszeni, zanim jakaś niespotykana podła akcja kogoś z przeciwników przekreśli nasze wszystkie wysiłki.	2-4 osoby od 12 lat 45 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Robinson Crusoe	Kooperacyjna Rozbudowana	Walka o przetrwanie na bezludnej wyspie! Robinson Crusoe: Przygoda na przeklętej wyspie to wielka gra Portalu. Tym razem porywamy was na bezludną wyspę i rzucamy w wir niezwykłych przygód, które przytrafią się grupie rozbitków! Będziecie budować szalasy, palisadę, broń, będziecie tworzyć przedmioty, będziecie starać się robić co w waszej mocy, by... by przetrwać. Będziecie szukać pożywienia, walczyć z bestiami, chronić się przed złą pogodą...	1-4 osoby od 10 lat 75-120 min
Robot X	Karcianka	Skonstruuj własnego robota, który wykonywałby za ciebie uciążliwe czynności i zbieraj za niego jak najwięcej punktów. Licytuj najcenniejsze części robota, wykupuj najkorzystniejsze bonusy, zagrywaj karty wydarzeń i wygrywaj!	2-5 osób od 8 lat 45 min
Różowe historie	Imprezowa Zagadki	Różowe Historie to 50 magicznych zagadek wyłącznie dla dziewczyn! Opowiadają o czarowanych spotkaniach i wspaniałych przygodach. Spotkacie tam czarownice, wróżki, księżniczki, a nawet gwiazdy filmowe, ale także zwyczajne dziewczyny ze zwykłymi problemami. Wszystkie zachowują się tajemniczo, a niektóre z nich wręcz jak czarowane!	2-bez ograniczeń od 8 lat 2-20 min
Runewars i dodatek	Fantastyka Rozbudowana	W grze planszowej Runewars każdy z dwóch do czterech graczy staje na czele potężnego imperium jednej z fantastycznych ras i zmagają się z przeciwnikami o zwierzchność nad krainą. Jednakże podbój Terrinoth nie jest prosty. Każda frakcja musi zgromadzić armie, pozyskać dla swojej sprawy dzielnych bohaterów, poszukujących potężnych artefaktów i utożycić się z innymi mieszkańcami krainy, umiejętnie łącząc dyplomację i talenty bojowe. Rasa, która do perfekcji opanuje sztukę podboju, wypełni bohaterskie misje i zdobędzie cenne surowce, zdoła zgromadzić święte smocze runy i z ich pomocą zjednoczyć całą krainę Terrinoth pod własnym sztandarem. Ponad 190 szczegółowo wykonanych, plastikowych figurek, setki kart i żetonów, modułowa plansza oraz otwarta konstrukcja sprawiają, że Runewars to idealna gra dla każdego miłośnika fantastycznych imperii.	2-4 osoby od 12 lat 180 min
Rzymianie do domu	Karciana Imprezowa	Wykurz Rzymian z fortów na Murze Hadriana Rzymianie do domu! to szybka, zabawna i zadziorna gra karciana dla 1-3 graczy na około 10 minut.	1-3 osoby od 13 lat 15 min
Sabotażysta	Imprezowa	Gracze wcielają się w rolę kopaczy poszukujących brytek złota lub w sabotażystów, którzy na każdym kroku utrudniają pracę kopaczom. Członkowie obu grup powinni wspierać się wzajemnie, kiedy już odkryją, kto jest po ich stronie.	3-10 osób od 8 lat 30 min
Sabotażysta: Pojedynek	Dla 2 graczy	Kto pod kim dołki kopie... Kto pod kim dołki kopie... Krasnoludy muszą się zdecydować, czy budują tunel razem, czy każdy z nich będzie próbował zrobić to na własną rękę. W obu przypadkach istnieje możliwość zniweczenia planów współgracza i zagarnięcia całego złota dla siebie! Zepsuty kilof, zwłaszcza w tunelu lub zamknięte drzwi - przebiegły krasnal zapewni sobie decydującą przewagę w walce o złoto. A jeśli pod ręką nie ma drugiego kopacza, można spróbować swych sił w grze jednoosobowej. Czy samemu uda się zbudować tunel i ominąć przy tym wszystkie przeszkody na drodze do złota?	1-2 osoby od 8 lat 30 min



Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Santiago	Eurogra	Gracze wcielają się w plantatorów uprawiających banany, arbuzy, paprykę, winogrona i kokosy. Powiększaj swoje plantacje, nawadniaj je i odcinaj przeciwników od wody!	3-5 osoby od 10 lat 60-75 min
Shinobi Wojna Klanów	Karcianka Strategiczna	W grze Shinobi gracze wcielają się w role tajnych agentów najpotężniejszych klanów feudalnej Japonii. Wszystkie klany walczą o dominację w kraju, chcąc zjednoczyć Japonię pod swoim sztandarem. Nawet najliczniejsze i najlepiej uzbrojone armie mogą stać się bezużyteczne, jeśli otrzymają fałszywe rozkazy, wpadną w zasadzkę czy stracą swojego przywódcę.  Każdy z graczy ma wpływ na wszystkie pięć klanów, lecz do końca gry pozostaje zagadką, który uczestnik służy danemu klanowi. Aby doprowadzić swój klan do zwycięstwa, trzeba nie tylko planować z wyprzedzeniem, ale także wykazać się sprytem.	3-5 osób od 12 lat 20 min
Sid Meier's Civilization	Strategiczna Rozbudowana	Sid Meier's Civilization: Gra Planszowa przenosi bestsellerową grę komputerową na wasz stół. Gracze odkrywają świat, prowadzą badania nad technologiami, budują imperium oraz za pomocą dyplomacji oraz bezpośrednich działań wojennych zdobywają dominację nad przeciwnikami.  Dwóch do czterech graczy ściga się ze sobą w tworzeniu cywilizacji, która jako pierwsza zostawi wyraźny ślad w historii. Podczas każdej rozgrywki w Sid Meier's Civilization: Gra planszowa gracze mają do dyspozycji inną mapę, sześć zróżnicowanych cywilizacji oraz prawie 40 technologii, których mogą się nauczyć.	2-4 osoby od 13 lat 180 min
Siedem	Karcianka Strategiczna	Poczuj magię liczby siedem!  Wykorzystaj moce 7 mórz, 7 cudów świata, 7 fortun, 7 grzechów głównych, 7 kolorów, 7 etapów życia człowieka oraz 7 cnót boskich aby pod koniec gry mieć jak najwięcej punktów. Używaj umiejętności kart, aby wykorzystać drzemiącą w nich moc do pokonania przeciwników.	2-4 osoby od 7 lat 30 min
Slavika	Fantastyka	Karciana gra o łowach na potwory, zdobywaniu skarbów i rywalizacji.  Każdy z graczy otrzymuje talię 6 kart bohaterów, których będzie wysyłał do leżących na stole krain. Jednocześnie będzie manipulował znajdującymi się tam potworami tak, aby zapewnić sobie przewagę i przechrzyć przeciwników.  Ten, kto zgarnie najwięcej skarbów (punktów zwycięstwa) wygrywa.	2-5 osób od 10 lat 45-60 min
Słowo Stwory	Rodzinna Imprezowa	To gra imprezowa polegająca na wymyślaniu na czas słów pasujących do kategorii wskazanej przez kostkę oraz zawierających litery widoczne na kartach. Należy wymyślić np. słowo z kategorii „muzyka” zawierające litery R i N. Na wymyślenie poprawnej odpowiedzi gracze mają 30 sekund!  W grze pojawiają się tytułowe stwory pożerające zdobywane przez graczy karty, dostarczając w zamian punkty zwycięstwa. Wygra gracz z największą liczbą punktów. Gra posiada proste zasady zapewniające mnóstwo emocji i zabawy.	2-7 osób od 8 lat 30 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Słudzy ciemności	Rodzinna	Zabawna gra wykorzystująca stylistykę starych kultowych gier komputerowych. Gracze wcielają się w mroczne postacie i wyruszają w podróż do miasta. Ich zadaniem jest zdobycie skarbów i powrót do mrocznej krainy. Na swojej drodze spotykają jednak będą superbohaterów próbujących powstrzymać graczy.	2-5 osób od 6 lat 30 min
Small World	Strategiczna Rozbudowana	14 fantastycznych nacji w walce o przetrwanie Small World, stworzony przez Philippe Keyaerts jako następcę jego szeroko nagradzanej poprzedniej gry Vinci, to świat zamieszkały przez różnorodne rasy - krasnoludy, czarodziejów, amazonki, gigantów, orki a nawet ludzi. Każda z tych nacji posyła do walki swoje armie - wszystko, aby zdobyć chociaż odrobinę nowego terytorium i wymazać inne plemiona z powierzchni ziemi.	2-5 osób od 8 lat 60-90 min
Smash Up!	Karcianka Imprezowa	Smash Up! to gra karciana dla 2 do 4 osób. Każdy z graczy wybiera dwie talie ras, tworząc dzięki temu unikalne połączenie. Następnie, przy pomocy potężnych kart sługusów zdobywa bazy. Gracz, któremu udało się podbić bazy z największą liczbą punktów, wygrywa! Każda talia jest wyjątkowa i wymaga specyficznej taktyki. Wśród dostępnych ras mamy do wyboru: złych piratów, żądnych władzy kosmitów, zabójczych ninja, nieumarłe zombie, potężne dinozaury, futurystyczne roboty. Frakcje posiadają własny, unikatowy styl: Piraci przesuwają karty, Zombie powracają ze stosu kart odrzuconych, Dinozaury są po prostu ogromne. Każda kombinacja to inna taktyka i przebieg gry, a każda gra to zupełnie inna zabawa!	2-4 osoby od 12 lat 45 min
Speed Cups	Rodzinna Imprezowa Spostrzegawczość Refleks	W "Speed Cups" każdy z graczy otrzymuje 5 różnokolorowych kubeczków i musi jak najszybciej ułożyć je w kolejności pokazanej na karcie z rysunkiem. Ta wskazuje, czy kubki mają być ułożone obok siebie, czy ustawione jeden na drugim. Zadanie wykonane? Czas jak najszybciej zadzwonić dzwonkiem! Najbardziej spostrzegawcza osoba zostanie zwycięzcą.	2-4 osoby od 4 lat 15 min
Splendor	Eurogra	Dynamiczna gra w zbieranie żetonów i kart, które tworzą zasoby gracza, umożliwiające mu dalszy rozwój.	2-4 osoby od 10 lat 30 min
Spoils Seed Children of the Lingamorph Gearsmith	Karcianka	Taking the action to the desert region of Marmothoa, the Seed cycle takes place 150 years in the past, prior to the founding of voidal science or the rise of the Micromajigs. Children of the Lingamorph adds 220 cards to The Spoils universe, including new characters, items, gear, locations, and tactics, as well as five new faction cards. Seed competition packs contain 70 randomly inserted cards, including 25 resources, 6 factions and 1 premium resource card.	
Spoils Seed Children of the Lingamorph Warlord	Karcianka		
Sponsio	Licytacyjna Strategiczna	Gra wydawnictwa Fullcap Games trafi na półki sklepowe pod koniec marca 2017.	3-4 graczy 10+ 30-45 min
Statki, łupy, kościotrupy	Imprezowa	Gracze, jako piraci będą toczyć bitwy, grabić, zatapiać statki kupieckie, by pod koniec ciężkiej dniówki zawinąć do portu. A tam ciężko zarobowane łupy wymienić na rum...	2-5 osób od 8 lat 60 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Straszny dwór	Kooperacyjna Imprezowa Z klimatem	Na wzgórzu za twoim domem znajduje się posępny, opuszczony dwór spowity wieczną mgłą. Wraz ze swoją wierną podwórkową bandą lubicie się tam zakradać przez starą, przerdzewiałą bramę i grać w cykora.  Wczorajsza wyprawa była jednak inna, ponieważ dostrzeżliście we mgle dziwne, świetliste sylwetki. Dorośli nigdy wam nie uwierzą, postanowiliście więc, że uratujecie miasto i za pomocą sprytu oraz wiedzy czerpanej z komiksów przepędzicie duchy tam, skąd przybyły.	2-4 graczy 6+ 15 min.
Stronghold	Dla 2 graczy Rozbudowana Strategiczna	Epickie starcie na murach  Stronghold jest grą planszową przeznaczoną dla 2 graczy, która opowiada historię oblężenia twierdzy Skanja na zachodzie Agarii. Gracze dzielą się na obozy Najeźdźcy oraz Obrońcy i przystępują do walki o to, jak kronikarze zapiszą tą bitwę w kronikach. Z każdą upływającą turą Najeźdźca traci Punkty Chwały na rzecz Obrońców, których dzielna postawa skrzętnie odnotowywana jest w annałach.	2 osoby od 10 lat 90 min
Swing	Imprezowa Dla dorosłych	Swing to szalona, imprezowa gra karciana dla 3-8 osób. Możesz wcielić się w dowolną postać, a nawet przekornie zmienić płeć czy orientację!  Największą siłą w seksie jest wyobraźnia i to właśnie do niej odwołuje się nowa, niezwykła gra towarzyska Swing.  Przygotuj się na gorące romanse, partnerskie alianse, potyczki i szalenie zabawne sytuacje, które rozpalą każdą imprezę! To pierwsze takie połączenie humoru i sztuki kochania na polskim rynku.	3-8 osób od 18 lat 30 min
Szachy	Klasyczna Dla 2 graczy		
Szalona Misja	Rodzinna	Gracze wcielają się w bohaterów, którzy przemierzać będą królestwo w poszukiwaniu chwały i chwalebnych czynów.  Jako jeden z nich chwyć do ręki zmywalny pisak. Spójrz na krainę, do której się wybieracie. Masz 30 sekund na to, by narysować trasę, którą będziesz podążał! Po wyznaczeniu trasy nałóż swoją folię na planszę i sprawdź jak Ci się udało...	2-5 osób od 8 lat 20 min
Szaolin Panda	Karcianka Strategiczna	Gracze są adeptami staropandzkiej szkoły szaolin, której mistrzowie trenują sztuki walki i zachowanie równowagi między siłami ping i pang. Gracze wysyłają do rywalizacji swoje pandy i starają się zebrać jak najmniej karnych punktów.  O zwycięstwie zadecyduje dobre planowanie swoich zagrań, obserwacja poczynąń rywali i umiejętność zaryzykowania we właściwym momencie.	3-5 osób od 8 lat 30 min
Szeregowy pingwin	Karcianka Strategiczna	Co dziś będziesz robić? Podbijać świat!  Co rundę musisz zadecydować, jakie karty przekazać przeciwnikom, a jakie zachować dla siebie. Następnie spośród posiadanych kart wybierasz jedną i zagrywasz. Zagrane karty zapewniają Ci wpływy na danym obszarze, za co na koniec gry dostaniesz punkty, jeśli na rękę posiadasz jeszcze karty należące do zdominowanego obszaru.	2-5 osób od 7 lat 20 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Szeryf z Nottingham	Gra blefu	<p>Wcielasz się w rolę kupca starającego się dowieźć towary na miejski targ. W tym celu musisz przekonać Szeryfa, aby Cię wpuścił – i to za (prawie) każdą cenę!</p> <p>W trakcie gry gracze po kolei będą odgrywać rolę Szeryfa i decydować o tym, które torby kupieckie przeszukać, a które przepuścić na targ bez inspekcji. Jeśli podczas inspekcji nie trafią na kontrabandę, to muszą z własnej kieszeni pokryć koszt odszkodowania dla niewinnego kupca. Jeśli natrafią w transporcie na zakazane towary, to przyłapany przemytnik zapłaci solidną grzywnę, która wpada do skarbca Szeryfa, a nielegalne dobra zostaną skonfiskowane.</p>	3-5 osób od 13 lat 60 min
Szkoła alchemii	Karcianka	<p>Gracze wcielają się w role początkujących alchemików, którzy próbują zgłębić naukę warzenia eliksirów. Zaczynają od najprostszych receptur, by na koniec stworzyć Najwyższy Elixir i Najwyższy Talizman Magii. Gracz, który najlepiej opanuje tę sekretną sztukę, zdobędzie tytuł Wielkiego Alchemika.</p> <p>Gracze otrzymują punkty za każdy zdobyty składnik i za każdą skompletowaną recepturę. Im bardziej skomplikowana, tym więcej punktów będzie można za nią zdobyć. Wygrywa osoba, która zgromadzi najwięcej punktów.</p>	2-6 osób 40 min
Tajemnicze Domostwo	Kooperacyjna Skojarzeniowa	Tajemnicze Domostwo to towarzyska gra planszowa dla 2-7 graczy. Jeden z nich wciela się w postać ducha. Jego zadaniem jest sprawić, by pozostali gracze odgadli przedmioty, miejsca i osoby powiązane ze zbrodnią sprzed lat. Posłużą im do tego przepiękna talia kart, siła skojarzeń i potęga wyobraźni!	2-7 osób od 8 lat 30 min
Tajniacy	Imprezowa Drużynowa	Zespołowa zabawa dedukcyjna. Dwie drużyny, którym przewodzi dwóch Szefów Wywiadu, próbują jak najszybciej nawiązać kontakt ze wszystkimi swoimi agentami. Szef Wywiadu może podawać swojej drużynie tylko jedno hasło na turę, którym powiąże ze sobą kilka widocznych dla wszystkich kryptonimów. Drużyna musi domyślić się, który z prezentowanych kryptonimów należy do agentów ich drużyny, omijając cudzych agentów. Uwaga! Jeden z kryptonimów należy do zabójcy!	2-8 osoby od 14 lat 10 min
Tajniacy: Obrazki	Imprezowa Drużynowa Rodzinna	Zespołowa zabawa dedukcyjna. Dwie drużyny, którym przewodzi dwóch Szefów Wywiadu, próbują jak najszybciej nawiązać kontakt ze wszystkimi swoimi agentami. Szef Wywiadu może podawać swojej drużynie tylko jedno hasło na turę, którym powiąże ze sobą kilka widocznych dla wszystkich obrazków. Drużyna musi domyślić się, który z prezentowanych obrazków należy do agentów ich drużyny, omijając cudzych agentów. Uwaga! Jeden z obrazków należy do zabójcy!	2-8 osób od 10 lat 15 min
Tak, Mroczny Władco! Gra podstawowa zielona	Karcianka Imprezowa	Tak, Mroczny Władco! to narracyjna gra karciana osadzona w świecie Kragmorthy. Lekka i pełna humoru, łatwa do nauczenia. Wystarczy kilku przyjaciół i trochę wyobraźni, by zacząć rozgrywkę pełną fantazji.	4-16 osób od 8 lat 25 min
Talisman: Magia i Miecz	Przygodowa Rozbudowana	Każdy z graczy wciela się w jednego z poszukiwaczy przygód i wędrując po barwnej planszy, pełnej niebezpieczeństw krainie, zdobywa doświadczenie, rozwija umiejętności swojej postaci, odnajduje albo kupuje przedmioty i przeżywa niezwykle przygody. Celem każdego gracza jest odzyskać, jako pierwszy, starożytny artefakt.	2-6 osób od 12 lat 120-180 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Tangram	Logiczna Solo	Celem tej gry jest ułożenie z 7 części obrazka wg wzorca, który znajduje się w instrukcji dołączonej do gry. Za pomocą elementów układanki można ułożyć tysiące obrazków: sylwetek ludzi i zwierząt, przedmiotów, figur geometrycznych.	
Team Play	Kooperacyjna Karcianka Imprezowa	W Team Play musisz trzymać jedno oko na swoim partnerze, by przekazywać mu odpowiednie karty w odpowiednim czasie, drugie oko skierować na przeciwników, żeby w razie potrzeby krzyżować im szyki, a trzecie oko skupiać na odwróconych kartach znajdujących się na środku stołu :) W tym zaciętym pojedynku między dwoma drużynami, zwycięży ta, która zdobędzie więcej punktów zwycięstwa. Punkty zwycięstwa otrzymujemy za prawidłowe wykonanie zadań znajdujących się na kartach. Uwaga! Wszystkie potrzebne karty może zgarnąć Wam sprzed nosa drużyna przeciwna, dlatego współpraca i gra zespołowa jest kluczem do sukcesu.	3-6 osób od 8 lat 30 min
Telefon 112	Rodzinna	Gra "Telefon 112" pomaga w rozpoznawaniu i klasyfikowaniu zagrożeń oraz kojarzeniu numerów alarmowych straży pożarnej, policji, pogotowia ratunkowego i europejskiego numeru alarmowego. Szczególne elementy tej gry takie jak: plansze-telefony komórkowe, plasterki czy osoby do uratowania powodują, że dzieci podczas zabawy podejmują decyzje, które służby ratownicze należy powiadomić i co za tym idzie, pod jaki numer telefonu zadzwonić.	2-4 graczy od 5 lat 45 min.
The Citadels	Fantastyka		
The Resistance	Imprezowa Dedukcyjna	Czy zdołasz domyślić się, kto z zebranych jest Agentem? The Resistance to świetna gra na każdą okazję, pozwala bawić się w szerokim gronie znajomych, oferuje olbrzymią dawkę dedukcji, blefu i interakcji pomiędzy graczami. Idealna gra do plecaka. Warto udać się z nią na każdą wyprawę.	5-10 osób od 13 lat 30 min
Ticket to Ride: Nordic Countries	Eurogra Rodzinna Strategiczna	Gracze zbierają karty różnych rodzajów pociągów, które pozwalają im obejmować kontrolę nad szlakami kolejowymi, przejeżdżać tunelemi i wjeżdżać na promy, aby podróżować pomiędzy miastami Skandynawii.	2-3 osoby 45 min.
Tikal	Strategiczna Eurogra	Tikal jest grą strategiczną, ale jej poziom zaawansowania pozwala zagrać w nią nie tylko "starym wyjadaczom", ale również graczom początkującym. Grę polecamy osobom poszukującym gry strategicznej na niezbyt zaawansowanym poziomie, o wyraźnym klimacie, przyjaznej dla szerokiego kręgu graczy. Gra może spodobać się fanom "Osadników z Catanu".	2-4 osoby od 10 lat 120 min
Timeline: Poska	Rodzinna Imprezowa Wiedkowa	Czy potrafisz uporządkować historię? Zgadnij daty utworzenia kilku-set różnych wynalazków, wydarzeń historycznych i odkryć! Najlepsze jest to, że do dobrej zabawy nie trzeba wcale znać dat! Wiedza ogólna i wycucie w zupełności wystarczą, aby większość kluczowych momentów w naszej historii umiejscowić w ich chronologicznym położeniu. Świetnie nadaje się też jako gra edukacyjna, gdyż dzięki rozgrywce możemy poznać chronologię wydarzeń, co porządkuje wiedzę o naszym świecie.	2-8 osób od 8 lat 15 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Top Secret	Rodzinna Logiczna Na 2 osoby	Jesteś szefem wywiadu i starasz się rozpracować siatkę agentów przeciwnika. Każdy agent ukrywa swoją tożsamość, będziesz więc musiał wykazać się umiejętnością logicznego myślenia, aby ich zdekonspirować.	2 osoby od 7 lat 15 min
Trucizna	Karcianka	W pracowni alchemika bulgocą na ogniu trzy kociołki z eliksirami. Gracze kolejno wrzucają karty eliksirów do wybranych kociołków uważając przy tym, aby ich zawartość nie wykipiiała. Jeśli gracz sprawi, że suma wartości wszystkich kart znajdujących się w kociołku przekroczy 13, musi zabrać karty z kociołka. Otrzymane karty są na koniec gry źródłem punktów ujemnych. Jednak zdobywając większość kart danego koloru, gracz może zapewnić sobie odporność na jego działanie.	3-6 osób od 8 lat 45 min
Trybiki	Dla 2 graczy Logiczna	Trybiki to abstrakcyjna, strategiczna gra dla 2 osób, w której użycie zwykłej kostki gwarantuje równowagę i czynnik losowy. Gra trwa od 10 do 20 minut. Celem jest zajęcie własnymi pionkami na planszy kwadratu 2x2 pola. Charakterystyczną cechą Trybików jest możliwość przesuwania, a nawet przepychania pionków po okręgach. Co bardzo ciekawe Trybiki pomimo swojej abstrakcyjności są grą przyciągającą dzieci, i czymś świeżym i oryginalnym dla doświadczonych graczy.	2 osoby od 8 lat 10-20 min
Twardy orzech do zgryzienia	Rodzinna	<b>WARTOŚCIOWA RODZINNA ROZRYWKA!</b> Gracze mają twardy orzech do zgryzienia: jak przechytryć wiewiórki rywali i zdobyć najwięcej orzechów. W przemyślany sposób przemieszczają swoje wiewiórki po drzewie i gromadzą orzechy. Nie mogą jednak być zbyt zachłanni – czasami opłaca się zdobyć jednego orzecha, by za moment sięgnąć po większą liczbę!  Gra wydawnictwa Nasza Księgarnia trafi na półki sklepowe 15 marca 2017.	2-4 graczy 8+ 20 min
Twilight Imperium	Ekonomiczna Strategiczna Fantastyka Rozbudowana	Ti3 (Twilight Imperium 3 edycja) jest ekonomiczno-strategiczną, epicką grą planszową o budowaniu imperium i walce o władzę w czasach międzygwiazdowego konfliktu. Gracze przyjmują role przywódców zaawansowanych galaktycznych cywilizacji, z których każda pragnie zdobyć tron imperialny dla siebie poprzez walkę zbrojną, dyplomację lub dominację technologiczną. Ti3 jest nie tylko potężną grą strategiczną, ale też grą w której krok po kroku buduje się imperium przy nieustających negocjacjach z innymi graczami.	3-6 osób od 12 lat 240-360 min
Twilight Imperium Rex	Ekonomiczna Strategiczna Fantastyka Rozbudowana		
Twoja Kolej	Eurogra Rodzinna	Najwięksi potentaci na rynku kolejowym starają się powiększyć swój majątek. W tym celu spotykają się na wielkiej licytacji lokomotyw. Jaka licytacja czeka ich tym razem? Otwarta, w ciemno, a może twist? Nikt z nich jeszcze tego nie wie.  Każdy inwestor stara się kupić jak najlepsze lokomotywy, za możliwie jak najniższą cenę. Jednak konkurencja jest olbrzymia. Każdy doświadczony na rynku kolejowym gracz wie jednak, że lokomotywy to nie wszystko... Kiedy każdy inwestor ma już wylicytowane trzy lokomotywy rozpoczyna się walka o wagony.	2-6 osób od 8 lat 60 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Tytus, Romek i A'To-mek	Eurogra Licytacyjna	Gra licytacyjna, każdy gracz stara się stworzyć jak najciekawsze komiksy z udziałem bohaterów, postaci, pojazdów i stworów wymyślonych przez Papcia Chmiela.	2-5 osoby od 10 lat 60 min
Tzolkin: Kalendarz Majów	Ekonomiczna Rozbudowana	Starożytna cywilizacja Majów była znana ze swej unikalnej sztuki, bogatej architektury, wysoko rozwiniętej wiedzy matematycznej oraz zaawansowanej znajomości świata widzialnego. Życie cywilizacji obracało się wokół tajemniczego kalendarza Tzolkin przedstawiającego 260-dniowy cykl powiązany z ruchem planet.  Sercem gry jest mechanizm zębatkowy, w którego centrum znajduje się tytułowy kalendarz sterujący obrotem pięciu kół akcji. Planując działania musisz zatem brać pod uwagę stale zmieniającą się sytuację na planszy.	2-4 osoby od 12 lat 90 min
Uczelniany Mistrz Karciany (prototyp beta)	Karcianka Strategiczna	Karcianka stworzona na UMK.  Uczelniany Mistrz Karciany to strategiczna gra karciana o rozwijaniu Uniwersytetu Mikołaja Kopernika. Stajesz się jednym z założycieli UMK, budujesz wydziały, zatrudniasz naukowców i rekrutujesz studentów, by osiągnąć międzynarodowy prestiż i zapisać się na kartach historii!	2-4 graczy 10+ 45-60 min
Uga Buga	Imprezowa Rodzinna	Pozbądź się resztek godności i szacunku znajomych w 5 min!  Uga Buga to imprezowa gra karciana, w której gracze wcielają się w prehistorycznych jaskiniowców wybierających nowego przywódcę plemienia.	3-8 osób od 7 lat 20 min
Via Nebula	Ekonomiczna Eurogra	Gra ekonomiczna typu "worker placement"  Oto po wielu wiekach dolina Nebuli wyłoniła się z mrocznych odmętów historii. Osnute gęstą mgłą łąki i lasy, dawno temu zamieszkałe przez nieprzyjemne istoty, czekają dziś na dzielnych odkrywców, którzy bez strachu przemierzą zapomniane ścieżki, zbiorą bogactwa ziemi i wzniosą nowe budynki na ruinach zdewastowanych miast. Czy zostaniesz bohaterem doliny i pomożesz odzyskać jej świetność i spokój?	2-4 osoby od 12 lat 45-60 min
Village	Strategiczna Eurogra	Ciężkie jest życie wieśniaka. Chociaż akurat w tytułowej wiosce jest sporo intratnych stanowisk i ciekawych zajęć. Niektórzy zasiądą w wioskowej radzie, inni w strukturach kościelnych, a jeszcze inni wyruszą w świat...  Każdy z graczy kontroluje los jednej z rodzin, która pragnie zyskać powszechny szacunek wiejskiej społeczności. Nie można jednak zapominać o nieubłaganym upływie czasu. Wasi krewni będą się rodzić i umierać, a ci z nich, którzy ciężką pracą zasłużyli na pamięć potomnych zapiszą się na stałe na kartach kroniki wioskowej i podniosą prestiż rodzowego nazwiska.	2-4 osoby od 12 lat 75 min
VUDU	Imprezowa	W Vudu wcielisz się w czarownika, który zbiera składniki do swoich wyszukanych kłąt. Staniesz się adeptem czarnej magii i będziesz rzucać uroki na swoich przeciwników, utrudniając im życie i pilnować, by przestrzegali ich skutków – albo zmierzysłi się z konsekwencjami. Uważaj jednak, na największych szczęściarzy czekają niemiłe niespodzianki od losu...	3-6 osób od 8 lat 30 min
W Zakładzie - Lubelski Lipiec '80	Rodzinna Eurogra	Gra pozwala zarówno na spędzenie czasu w miłej i lekkiej atmosferze jak i na pełną emocji rozgrywkę, zmuszającą do myślenia i sprawiającą, że każdy ruch jest ważny i może prowadzić do zwycięstwa lub porażki.	3-6 osób od 10 lat 60 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Wąsy! Wąsy!	Imprezowa Zręcznościowa	<p>Gra zręcznościowa, w którą - dzięki jej niewielkim wymiarom - można zagrać wszędzie. Posiada cztery warianty rozgrywki:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zakręć wąsy,</li> <li>• Wąsaci,</li> <li>• Golibroda,</li> <li>• Maskarada.</li> </ul> <p>Zabawa gwarantowana - niezależnie od zarostu!</p>	1-8 osób od 8 lat 15-25 min
Wiedźmin: Gra Przygodowa	Fantastyka Rozbudowana	<p>Wciel się w jedną z postaci z serii gier o Wiedźminie, przemierzaj krainę pełną tajemnic i za każdym razem opowiadaj odmienną historię. Razem z przyjaciółmi pocuj prawdziwego ducha RPG, zanurz się w wiedźmińskim świecie i przeżywaj niesamowite przygody. Współpracuj z innymi postaciami lub opowiadaj historię samemu.</p>	2-4 osoby od 16 lat 120 min
Wielka ucieczka	Rodzinna	<p><b>30 PIRATÓW I TYLKO JEDNA MAŁA ŁÓDŹ...</b></p> <p>Gracze mają po sześciu piratów, którym pomagają w ucieczce z lochów. Muszą dotrzeć do czekającej na nich łódki. Jest ona jednak za mała i nie dla wszystkich wystarczy miejsca! Gracze muszą w przemyślany sposób przemieszczać swoich piratów, jednak nie zawsze wygrywa ten, kto biegnie najszybciej!</p> <p>Gra wydawnictwa Nasza Księgarnia trafi na półki sklepowe 15 marca 2017.</p>	2-5 graczy 8+ 30 min
Wiewiory	Rodzinna Pamięciowa	<p>Wiewiory wydają się być zwodniczo nieskomplikowaną grą. Między Twoją Wiewiórą, a orzeszkami znajdują się tylko trzy kafelki, a jedynie co Ty musisz zrobić, to po kolei powiedzieć, co znajduje się na ich odwrocie. Najpierw oczywiście strzelasz, powiedzmy "Liść!" - odwracasz i udało się! Faktycznie był tam liść. Zostawiasz kafelek obrócony z liściem do góry. Następny... może kamień? Odwracasz go i okazuje się, że niestety nie. Na drugiej stronie kafełka był grzyb. Szkoda, Twoja runda się kończy, ale zaraz będzie znowu Twoja kolejka... ale chwila, co było po drugiej stronie pierwszego kafełka?? Jakś nie zapamiętałeś... A niech to, ktoś idzie w przeciwnym kierunku i właśnie obrócił Twój kafelek i teraz już zupełnie się pogubiłeś.</p>	2-4 osoby od 6 lat 10 min
Wsiąść do pociągu: Europa	Eurogra	<p>Druga część niezmiernie popularnej serii o wielkiej, kolejowej przygodzie.</p> <p>Gracze zbierają karty przedstawiające wagony i używają ich by budować dworce, pokonywać tunele, wsiadać na promy i zajmować trasy kolejowe jak Europa długa i szeroka.</p> <p>Wsiąść do pociągu: Europa to prosta i elegancka gra, której można nauczyć się w 5 min. Zapewni dobrą zabawę całej rodzinie, spodoba się także doświadczonym graczom.</p>	2-5 osób od 8 lat 60-90 min
Wybuchowa Mieszanka	Rodzinna Eurogra	<p>Ciekawa gra z wciągającym elementem zderzających się kulek</p> <p>Gra "Wybuchowa Mieszanka" to gra "w kulki", w której trzeba rozważnie planować swoje ruchy oraz z namysłem wybierać mikstury, które będziemy warzyć tak, aby uzbierać jak najwięcej punktów zwycięstwa.</p>	2-4 osoby od 8 lat 30-60 min



Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Wyprawa po skarb	Rodzinna	<p>Na kilku bezludnych wyspach ukryto drogocenne kamienie. Ruszaj w podróż i zdobądź skarb! Bądź jednak czujny – piraci również go szukają! Jeśli spotkasz ich na swojej drodze, stracisz część posiadanego skarbu.</p> <p>Pełna emocji gra dla całej rodziny. Gra rozwija u młodszych graczy umiejętność podejmowania decyzji i ponoszenia ich konsekwencji. Rzucając specjalnymi kostkami, gracz odwiedza kolejne wyspy. Na kilku z nich może jednak spotkać piratów – wówczas straci posiadany skarb. Aby tego uniknąć, gracz nie może być zbyt zachłanny na skarby.</p>	2-4 osoby od 5 lat 15 min
Wyrocznia Delficka	Strategiczna Fantastyka Rozbudowana	<p>Wyrocznia Delficka to najnowsze dzieło znanego projektanta Stefana Felda. Jest ona klimatycznym, a zarazem wymagającym wyścigiem, w którym od dwóch do czterech graczy będzie starało się znaleźć jak najoptymalniejszą drogę przez morze, wyspy i potworów mrowie. Opracowanie długofalowej strategii i zdolność przystosowania do zmieniających się warunków z pewnością bardzo się przydadzą!</p> <p>Drobnych decyzji do podjęcia jest tak dużo, że możemy mówić o co najmniej kilku różnych strategiach na rozegranie partii. Musimy wybrać u jakich Bogów zabiegać o łaskę, jakich Towarzyszy zatrudniać, w jaki ekwipunek się wyposażać, czy w jakiej kolejności wykonywać misje.</p>	2-4 osoby od 12 lat 100 min
Z drogi śledzie, pociąg jedzie!	Rodzinna Eurogra	<p>Kiedy pierwsze promienie słońca omiatają małą bocznice, lokomotywy już toczą się po torach na najlepsze pola startowe. Dziś jest wielki wyścig lokomotyw spalinowych! Zapraszamy do wzięcia udziału w rywalizacji o tytuł mistrza świata! Każdy gracz ma cztery lokomotywy. Lokomotywy poruszają się po torze, wykonując rzut kośćmi. Jednak podczas tego ekscytującego wyścigu należy być ostrożnym - zwrotnice ciągle są przestawiane i może to spowodować wykolejenie lokomotyw lub skierowanie ich na ślepy tor. Jeżeli jednak tor jest wolny, do celu można dotrzeć bardzo szybko. Wygrywa gracz, który jako pierwszy doprowadzi na miejsce trzy ze swoich lokomotyw. Z drogi śledzie, pociąg jedzie! to szybka gra rodzinna, która każdego świeżo upieczzonego maszynistę pochłonie bez reszty!</p>	2-4 osoby od 6 lat 45 min
Zakazana Wyspa	Kooperacyjna	<p>Zakazana Wyspa to kooperacyjna gra przygodowa dla 2 do 4 osób. Gracze wcielają się w zespół śmiałków poszukujących czterech zaginionych skarbów na tytułowej wyspie. Tylko dobrze zorganizowana współpraca uczestników rozgrywki może powstrzymać Wyspę przed zatonięciem.</p>	2-4 osoby od 10 lat 30 min
Zakłeta Wieża	Rodzinna	<p>W Zakłej wieży złotowłosa księżniczka została uwięziona w baszcie, a drzwi zamknięto na sześć kłódek. Niestety, nikt poza Czarnokrukim nie wie, gdzie ukryty jest klucz, jednak nawet on nie ma pojęcia, że kłódki są zaczarowane. Jeśli kluczyczek włoży się w odpowiednią z nich, księżniczka będzie skakać z radości.</p>	2-4 osoby od 5 lat 20 min
Zamek Kasteliny	Rodzinna Pamięciowa	<p>Hurrra! Odnaleźliśmy magiczny zamek księżniczki Kasteliny. Zobaczcie, jak coś błyszczący w oddali. Widzicie? Czy to klejnoty? Tak! To z pewnością drogocenne szafiry, szmaragdy, rubiny i cytryny!</p> <p>W "Zamku Kasteliny" zdobyć skarb mogą tylko najsprytniejsi. Osoby, które jako pierwsze odnajdą w zamku dziesięć drogocennych kamieni tego samego koloru, zostaną zwycięzcami.</p>	2-4 osoby od 5 lat 15 min

Gra	Kategorie	Opis	Ramy
Zatoka Pelikanów	Eurogra Rodzinna	Idealna gra dla całej rodziny! Dokładając kolejne kafelki gracze tworzą tytułową zatokę pelikanów. Powiększając lasy, jeziora i plaże gracze zdobywają punkty – wygra ten, kto zgromadzi ich najwięcej.	2-4 osoby od 10 lat 50 min
Zbuduj swoje miasto	Karcianka	W każdej rundzie gracze wnoszą w swoich miastach nowe budynki, które zapewniają im przychód oraz niezmiernie ważne punkty zwycięstwa. Uwaga: karty dostępne w grze są równocześnie budynkami oraz środkiem płatniczym. Tylko najlepszemu strategowi uda się przyciągnąć największą liczbę obywateli do swojego Miasta.	2-5 osób od 10 lat 20 min
Zgadnij! Co jest inaczej?	Rodzinna Spostrzegawczość	Czy ktoś włączył w domu światło? A może chłopiec przekrzywił czapkę? Jak najszybciej znajdź różnicę i dołóż na środek stołu jedną ze swoich kart!	2-6 osób od 4 lat 10 min
Zimna Wojna	Dla 2 graczy Rozbudowana Wojenna	Zimna wojna 1945-1989 jest grą dla dwóch graczy, odwzorowującą czterdziestopięcioletni taniec intryg, wpływów i konfliktów zbrojnych między ZSRR i USA. Cały świat jest szachownicą, na której tych dwóch tytanów przesuwają pionki. Gra rozpoczyna się pośród ruin Europy, kiedy dwa supermocarstwa ścierają się o powojenne zgliszcza, a kończy się w 1989, kiedy na scenie pozostały już tylko Stany Zjednoczone.	2 osoby od 13 lat 180 min
Zombiaki 2	Karcianka Na 2 graczy	Zombiaki II: Atak na Moskwę to sequel najpopularniejszej gry karcianej Portalu, wydanych w 2003 roku Zombiaków. Tym razem akcja gry ma miejsce w Rosji, na ulicach Moskwy zaatakowanej przez przebiegłe rosyjskie zombiaki pod przywództwem Iwana!  Zombiaki II to gra karciana przeznaczona dla dwóch graczy. Zawiera dwie 40 kartowe talie zawierające wiele nowych kart, takich jak Molotow, Kamaz, czy Zombie Czechen. Dodano wiele nowych kart planzsy (Trabant, Tramwaj, Kamaz, Kable i inne), zaś część z zombiaków posiadała umiejętność skręcania lub biegania!	2 osoby od 8 lat 15-30 min
Zombiaki 3	Karcianka Na 2 graczy	Dodatek do gry	
Zombi! Ratuj się kto może!	Imprezowa	Miasto. Wieczór. Ty i Twój przyjaciele uciekacie przed hordą agresywnych zombi... i tylko jednemu z was uda się przeżyć. Jak zostać tym szczęściarzem? Który z nich jest prawdziwym przyjacielem i poświęci się, żeby cię ocalić, a kto okaże się zdrajcą i spróbuje cię wepchnąć w lodowate ramiona zombi? Ważna wskazówka - karabin maszynowy jest czasem gorszy niż parasolka.  Celem każdego gracza jest umieszczenie przed sobą na stole pięciu kart przedmiotu - to jedyny sposób, aby nie stać się daniem głównym dla zombi. Jeśli gracz będzie miał przed sobą na stole pięć różnych kart zombi (z czarnym tłem), za późno na ucieczkę - został już złapany, pogryziony i najprawdopodobniej zjedzony.	3-7 osób od 10 lat 15 min

Gry pokazowe / turniejowe / premierowe