

POLECANE GRY



tylko dla par






dla dużych grup








dla dzieci











dla zaawansowanych





Gra	Typ	Opis	Ramy	Termin i miejsce
ACTIVITY JUNIOR Piatnik	Imprezowa Rodzinna Refleks Skojarzenia 	Kalambury i nie tylko Wielokrotnie nagradzana i wyróżniana. Przebój imprez wśród znajomych i rodziny, świetna forma integracji a przede wszystkim doskonała rozrywka! Drużyny dążą do mety poprzez odgadywanie haseł, prezentowanych na trzy sposoby: graficznie, ustnie lub na migi. Hasła są podane w języku polskim i angielskim, dzięki czemu gra może służyć jako pomoc do nauki języka angielskiego.	3 – 16 graczy od 7 lat 30 minut	Sala gier rodzinnych 10:00-20:00 Turniej dla dzieci 15:00
AZUL Lacerta	Rodzinna Logiczna Układanie kompletów	Mozaiki z Azulejos W grze Azul wcielisz się w artystę, układającego przepiękne mozaiki z Azulejos na ścianach pałacu królewskiego w Évorze. W trakcie rundy każdy gracz wybiera płytki z jednego z warsztatów dostawców i układa w swoim magazynie. Następnie wszyscy gracze jednocześnie – w ściśle określony sposób – przenoszą zebrane płytki na ścianę pałacu. Po ułożeniu płytek na ścianie podliczane są punkty.	2 – 4 graczy od 8 lat 30 – 45 minut	Games room
BAOBAB Rebel	Zręcznościowa Imprezowa 	Niezwykła gra zręcznościowa! Baobaby rosną w bardzo specyficzny sposób: zwykle ich korona jest rozłożysta i sięga znacznie szerzej niż pień, w dodatku jest spłaszczona na górze. Podczas rozgrywki napotkamy aż 9 różnego rodzaju kart! W zależności od znajdujących się na nich obrazków, zmienia się sposób ich umieszczania na koronie baobabu. Baobab zapewni uczestnikom całą masę śmiechu.	2 – 4 graczy od 6 lat 20 minut	Turniej dla dzieci 14:00
BUKIET Nasza Księgarnia	Rodzinna Z kostkami 	Piękna gra pełna kwiatów! Gracze uprawiają kwiaty na swoich polach. Kostki symbolizują klientów chcących kupić określone rodzaje kwiatów. Gracze ścinają je na swoich polach, za co zdobywają punkty. Uwaga! Każdy kwiat można ścinać tylko raz! Masz kilka dróg do zwycięstwa. Zostań najlepszym hodowcą kwiatów! Uwaga! Każdy kwiat można ścinać tylko raz! Masz kilka dróg do zwycięstwa.	1 – 5 graczy 8-108 lat 20 minut	Sala gier rodzinnych 10:00-20:00



Gra	Typ	Opis	Ramy	Termin i miejsce
CARCASSONNE SAFARI Bard	Kafelkowa	Odkrycie tajemnice safari Samodzielna gra z serii Carcassonne o zmodyfikowanych zasadach, w której gracze wybiorą się na afrykańską sawannę, aby podążać ścieżkami wydeptanymi przez dzikie zwierzęta, oglądać je wśród buszu i budować wodopoje, przy których będą wypoczywać. W przeciwieństwie do klasycznego Carcassonne, w Safari gracze punkują za liczbę gatunków, które uda im się zgromadzić na zajętych przez siebie obszarach, a nie za rozmiary tych obszarów.	2 – 5 graczy od 7 lat 35 – 45 min	Pokaz 10:00 – 12:00
CATAN: JUNIOR Galakta	Rodzinna Ekonomiczna 	Ląd na horyzoncie! Żegluj swą piracką łajbą po morzach, odkrywaj wyspy i buduj na nich obozy piratów! Potrzebne ci będzie przy tym „to i owo“ np. drewno, szable i złoto. Kto wykaże się sprytem i zbuduje swój obóz w strategicznym miejscu, aby przy odrobinie szczęścia szybko zgromadzić surowce potrzebne do budowy kolejnego obozu? Główne mechaniki: <ul style="list-style-type: none"> • Trading / Handlowanie • Route Building / Budowanie szlaków 	3 – 4 graczy od 10 lat 75 minut	Sala gier rodzinnych 10:00-20:00 Turniej dla dzieci 16:00
CHATKA Z PIERNIKA Rebel	Rodzinna	Zostań najprzebieglejszą z wiedźm Podczas zabawy będziecie się wcielać w wiedźmy budujące chatki z piernika i kuszące baśniowych bohaterów kolorowymi ciastkami. Punkty zdobywa się za postaci, które skuszają się na nasze pierniki oraz za ukończone kondygnacje domu. Mimo bajkowej otoczki, Chatka z piernika oferuje nam naprawdę solidne pole do kombinowania. To gra prostych zasad i wielu możliwości, które będziemy odkrywali wraz z kolejnymi partiami.	2 – 4 graczy od 8 lat 30 – 45 minut	Pokaz 12:00 – 13:00 Turniej 13:00 – 15:00
DAJĘ SŁOWO Nasza Księgarnia	Rodzinna Słowna 	Słowotwórstwo Podczas gry wykonujesz zadania polegające na tworzeniu nowych słów. Im trudniejsze zadanie wykonasz, tym więcej punktów zdobędziesz! Dokładając karty zmieniasz słowa, np.: MARKA – MATKA – METKA.	2 – 4 graczy 10-110 lat 20 minut	Sala gier rodzinnych 10:00-20:00






Gra	Typ	Opis	Ramy	Termin i miejsce
DAWNO, DAWNO TEMU... Galakta	Karciana Opowiadanie historii 	Dawno, dawno temu, w odległej krainie... Jeden z graczy wciela się w rolę Narratora i rozpoczyna opowiadanie historii, korzystając przy tym z elementów przedstawionych na jego kartach opowieści i starając się poprowadzić wątek w kierunku swojej karty zakończenia. Jednak inni gracze korzystają ze swoich kart, aby mu przerwać i przejąć rolę narratora. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zużyje swoje karty opowieści i zagra swoją kartę zakończenia. Jednakże celem gry nie jest wygrana, ale wspólne opowiedzenie historii, która wszystkim zapadnie w pamięć! Główne mechaniki: <ul style="list-style-type: none"> • Storytelling / Opowiadanie historii 	2 – 6 graczy od 6 lat 30 minut	Games room
EQUESTRIA: PUŚĆ WODZE FANTAZJI Black Monk	RPG dla początkujących 	Stwórz swojego własnego kuczka! Możesz zostać magicznym jednorożcem, dumnym pegazem lub odważnym ziemskim kucykiem. Pokonuj przeszkody i rozwiąż tajemnice! Zwiedzaj każdy zakamarek cudownego świata i poznaj zadziwiające stworzenia, które go zamieszkują! Przygotuj się na spotkanie ze światem pełnym magii i przyjaźni w grze fabularnej. Premiera wiosną 2019! https://www.facebook.com/puscwodzefantazji	2 – 5 graczy + Mistrz Gry od 8 lat 2 – 3 h	Sala pokazowa 10:00-22:00 sesja na żądanie
FLUXX Black Monk	Karciana 	Cel i zasady gry ciągle się zmieniają! FLUXX to łatwa do opanowania gra karciana o ciągle zmieniających się zasadach. Wszystko zaczyna się od dobrania 1 karty i zagrania 1 karty, ale z czasem rozgrywka staje się nieco bardziej złożona... Gracze zagrywają Nowe Zasady, które zmieniają rozgrywkę oraz mogą zmieniać Cel gry, co sprawia, że każda runda będzie wyglądała inaczej. Dodatkowo, zagrane Akcje wprowadzą sporo zamieszania, a każdy z graczy powinien wystrzegać się Zonków, które przeszkadzają w wygranej.	3 – 6 graczy od 8 lat 5 – 30 minut	Pokaz – stoisko wydawcy
GLOOM Black Monk	Karciana Opowiadanie historii 	Zagraj ekscentryczną rodziną odmieńców! W Gloomie Twój cel jest smutny, ale prosty: spraw, by Twoja dziwna rodzina doświadczyła największych możliwych tragedii, zanim przejdzie na zasłużony odpoczynek. Historia jej spektakularnego upadku tylko czeka, byś ją opowiedział! Zagrywaj karty pełne niefortunnych zdarzeń na swoje Postaci, by obniżyć ich Samoocenę, a przeciwników rozweselaj przyjemnymi wydarzeniami, by oddalić ich od zwycięstwa. Przezroczyste karty odkryją lub zakryją efekty kart leżących pod spodem. Punkty daje Ci tylko to, co jest widoczne. Niech najbardziej nieszczęsna drużyna wygra!	2 – 6 graczy od 13 lat 60 minut	Pokaz – stoisko wydawcy




Gra	Typ	Opis	Ramy	Termin i miejsce
GÓRĄ I DOŁEM Bard	Ekonomiczna Fabularna 	Ekonomia z paragrafem Górá i Dołem: Innowacyjny tytuł, łączący w sobie elementy gry ekonomicznej oraz paragrafowej. Gracz może rozwijać swoją osadę, stawiając budynki, rekrutując nowych mieszkańców czy zbierając surowce. Może również przeżywać niesamowite przygody w podziemnych jaskiniach przy użyciu Księgi Przygód.	2 – 4 graczy od 12 lat 90 min	Games room
GRA POZORÓW Nasza Księgarnia	Imprezowa Rodzinna Refleks 	Nie daj się zmylić! Wszyscy gracze równocześnie! Staracie się jak najszybciej wyłożyć na stół wszystkie swoje karty. Aby wygrać, musicie wykazać się spostrzegawczością i szybkością! Gra opiera się na efekcie Johna Ridleya Stroopa, psychologa, który odkrył, że NIE WSZYSTKO JEST TAKIE, JAKIE SIĘ WYDAJE!	2 – 4 graczy od 8 lat 20 minut	Sala gier rodzinnych 10:00- 20:00 Turniej dla dzieci 12:00
GREAT WESTERN TRIAL GWT Lacerta	Ekonomiczna Strategiczna 	Spęd bydła do Kansas City Ameryka, druga połowa XIX wieku: jesteście ranczermi i nieustannie gnacie swoje stada z Teksasu do Kansas City, szlakiem zwanym Great Western Trail. U celu wędrówki sprzedajecie krowy i wysyłacie je w dalszą drogę pociągiem. Pozwala to zarabiać pieniądze i gromadzić punkty zwycięstwa. Jeśli umiejętnie zarządzisz swoim stadem i będziesz sprawnie kluczyć między możliwościami i pułapkami Great Western Trail, masz szansę zdobyć najwięcej punktów zwycięstwa i wygrać.	2 – 4 graczy od 12 lat 75 – 150 minut	Games room
GRETCHINY Black Monk	Przygodowa	Szalona gra wyścigowa Wejdz do świata Warhammera 40,000 i wciel się w Gretchina. Zasiądź za kierownicą pojazdu zbudowanego ze wszystkiego, co akurat było pod ręką. Zaraz rozpocznie się szalony wyścig, w którym wszystkie chwytaki są dozwolone! W tej szalonej grze wyścigowej jednocześnie rzucacie kostkami, aby zaplanować swój ruch. Gnaj przed siebie, dobierz karty lub otwórz ogień do przeciwników. Gra wprowadza zupełnie nową mechanikę zagrywania kart – tutaj nie wiesz, co masz na ręce, podczas gdy reszta graczy może zobaczyć Twoją siłę ognia i przygotować się na atak! Odkrywaj tor, ale uważaj – każda kolejna karta terenu to niebezpieczeństwo lub okazja, aby zostawić wszystkich w tyle. Połącz strategię z odrobiną szaleństwa i bądź pierwszy na mecie!	2 – 4 graczy od 8 lat 30 minut	Pokaz – stoisko wydawcy




Gra	Typ	Opis	Ramy	Termin i miejsce
HONEYCOMBS Piatnik	Rodzinna Spostrzegawczość 	Honeycombs - plastry miodu W okazałym, ważącym niespełna kilogram worku znajdują się 52 żetony z obrazkami. Gra polega na łączeniu płytek poprzez dopasowywanie symboli. Im więcej symboli dopasujesz, tym więcej punktów zdobywasz. Jeżeli symbole do siebie nie pasują, płytka nie może być położona. Jedyny wyjątek stanowi symbol pszczoły, który pełni rolę jokera i pasuje do wszystkich symboli. Do każdej płytki można dopasować inne z sześciu stron.	1 – 8 graczy od 6 lat 30 minut	Sala gier rodzinnych 10:00- 20:00 Turniej dla dzieci 13:00
KHET LASER GAME 2.0 SPIE Chapter Toruń	Logiczna 	Laserowe szachy Khet jest nietypową grą logiczną, przypominającą nieco szachy, lecz znacznie prostszą w nauce i krótszą w rozgrywce (turniejowo grymy 10 minut), w której główną rolę odgrywa (bezpieczny dla wzroku) laser. Dzięki odpowiedniemu ustawianiu zwierciadeł należy kierować wiązką lasera tak, aby zbijać figury przeciwnika oraz bronić swoich pionków przed oponentem. Głównym celem jest zabicie faraona rywala.	2 graczy od 10 lat z zegarem ustawionym najczęściej na 10 minut	Pokaz 11:00 – 13:00 i 16:00 – 18:00 Turniej 18:00 – 20:00
KOLEJOWY SZLAK Fox Games	Rodzinna 	Railroad Ink Twoim celem jest połączenie jak największej liczby wyjść z planszy. Zestaw kostek określa, jakie rodzaje dróg i tras kolejowych są dostępne dla wszystkich graczy. Musisz narysować te trasy na swoich (suchościernalnych) planszach, aby utworzyć linie transportowe i połączyć wyjścia, próbując zoptymalizować dostępne symbole lepiej niż przeciwnicy.	1 – 6 graczy od 8 lat 20 – 30 minut	Pokaz – stoisko wydawcy
KRÓL OZO Lacerta	Zręcznościowa Imprezowa 	Kto pociąga sznurki? W tej rewelacyjnej grze imprezowej z dużym... poczuciem humoru, każdy gracz wciela się w wojownika walczącego o przywództwo na archipelagu. Aktualnie panującym jest król Ozo, który wymyślił zasady walki. Ja być król OZO. Ja wymyślić tę grę, aby w pokojowy sposób walczyć z wojownikami z innych wysp o prawo nazywania siebie królem archipelagu. Grę wygra ten, kto ma najdłuższego... łańcucha ze sznurków po zakończeniu gry.	2 – 5 graczy od 6 lat 10 – 15 minut	Games room
LISEK URWISEK Nasza Księgarnia	Rodzinna Kooperacyjna Dedukcyjna 	Zagadka kooperacyjna Gra kooperacyjna, w której dzieci wspólnie starają się rozwiązać zagadkę. Lisek urwisek zakradł się do wiejskiej chatki i zabrał ciasto. Gracze wcielają się w role detektywów. Wykorzystując wskazówki zdobyte podczas rozgrywki, wspólnie starają się odnaleźć liska urwiska, zanim ukryje się w norce.	2 – 4 graczy od 5 lat 15 minut	Sala gier rodzinnych 10:00- 20:00





Gra	Typ	Opis	Ramy	Termin i miejsce
<p>ŁUPIEŻCY</p> <p>Black Monk</p>	<p>Karcianka Szybka</p> 	<p>Mrocznego Władcy nie ma, koty harczą!</p> <p>Łupieżcy to pełna interakcji przygodowa gra karciana, w której zdobywasz skarby z pomocą drużyny kocich bohaterów.</p> <p>Korzystając ze wspólnej talii, gracze tworzą kombinacje bohaterów, których moce pomogą im odnaleźć skarby i utrudnić poszukiwania przeciwnikom! Wykorzystaj umiejętności swoich łupieżców i nie pozwól, by ktokolwiek zdobył więcej skarbów niż Ty!</p>	<p>4 – 6 graczy od 8 lat 20 min</p>	<p>Pokaz – stoisko wydawcy</p> <p>Turniej 17:00 – 18:00</p>
<p>MAGIC MAZE</p> <p>Lacerta</p>	<p>Kooperacyjna W czasie rzeczywistym</p> 	<p>Weź i czmychaj</p> <p>Po stracie całego swojego ekwipunku Mag, Barbarzyńca, Elf i Krasnolud zmuszeni są ukraść z lokalnego Centrum Handlowego Magic Maze wyposażenie, które jest im niezbędne do wyruszenia w kolejną przygodę. Decydują się więc na wspólny skok na sklep, po którym będą musieli wspólnie uciekać w kierunku wyjść, unikając podejrzliwych ochroniarzy.</p> <p>W grze Magic Maze każdy gracz może poruszać w dowolnym momencie dowolnym bohaterem. Każdy gracz ma jednak ograniczony zakres akcji, które może nim wykonać, np.: ruch na zachód, odkrycie nowego obszaru, jazda ruchomymi schodami, itp. To co może wykonać jeden gracz, nie jest dostępne dla nikogo innego. Dlatego współpraca jest tu kluczowa. Jest jednak jedno "ale"... w grze nie wolno mówić, ani pokazywać!</p>	<p>1 graczy od 8 lat 15 minut</p>	<p>Games room</p>
<p>MISJA: CZERWONA PLANETA</p> <p>Galakta</p>	<p>Zaawansowana</p> 	<p>Czerwona planeta i jej bogactwa naturalne mogą być twoje!</p> <p>W grze Misja: Czerwona planeta gracze wcielają się w role kierownictwa korporacji wydobywczych, które w wiktoriańskim wieku pary ruszają na podbój Marsa. Gracze wysyłają swoich astronautów, aby zbadać różne strefy Marsa i wydobyć z nich wartościowe surowce.</p> <p>Główne mechaniki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Area Control / Kontrolowanie obszaru • Hand Management / Zarządzanie ręką 	<p>2 – 6 graczy od 14 lat 45 – 90 minut</p>	<p>Games room</p>
<p>MONTANA</p> <p>Lacerta</p>	<p>Ekonomiczna Modularna plansza</p> 	<p>Rozwijamy osadnictwo Montany</p> <p>Połowa XIX wieku to czas, w którym na terenie Montany pojawiają się pierwsze stałe osady. Liczni poszukiwacze szczęścia przybywają w te okolice w swoich karawanach, z nadzieją na znalezienie zajęcia i lepszą przyszłość.</p> <p>Rozgrywka opiera się o trzy proste akcje:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zatrudniaj robotników, którzy później będą pracować nad pozyskiwaniem dóbr niezbędnych do rozwoju osadnictwa. 2. Wysyłaj robotników do pracy w różnych miejscach, aby pozyskiwali dla ciebie kamienie, miedź, zboże, dynie oraz srebrne monety. 3. Prowadź ekspansję, zakładając nowe osady w coraz dalszych zakątkach Montany. 	<p>2 – 4 graczy od 10 lat 45 minut</p>	<p>Games room</p>





Gra	Typ	Opis	Ramy	Termin i miejsce
MUNCHKIN APOKALIPSA Black Monk	Karciana Przygodowa Sojusz Zdrada 	Nadchodzi koniec świata... Końca świata w takiej odstonie jeszcze nie było! Munchkin Apokalipsa - Edycja Jubileuszowa sprowadzi na Ciebie katastrofy i pokaże Ci, co znaczy zagłada... a wszystko to w zupełnie nowej odstonie, z grafikami autorstwa Lena Peralty! Znajdziesz tu karty pieczęci, które utrudnią grę i mogą sprowadzić klęskę na wszystkich graczy. Walcz z potworami, kantuj i zdobywaj poziomy w obliczu nadchodzącego końca świata!	3 – 6 graczy od 10 lat 90 minut	Pokaz – stoisko wydawcy
MUNCHKIN GLOOM Black Monk	Karciana Przygodowa Opowiadanie historii 	Umrzyj w przynębiający sposób! Munchkinowość Munchkina spotyka się z ponurością Glooma! W świecie Munchkina nie brak szczęśliwych ludzi. Wojownicy zabijają potwory, poszukiwacze przygód zgarniają ich skarby, a bohaterowie awansują na kolejne poziomy. Ale świat Munchkina ma także smutną i mroczną stronę. Może być też miejscem, gdzie te same munchkiny są stanowczo zbyt często zdradzane przez kolegów z drużyny, zbyt często znajdują kaczory zagłady albo są jedzone przez smoki. Bohaterowie, którzy zapuścili się za głęboko, spadli w otchłań i stracili swój łup. A wszystko to miało miejsce, zanim umarli. Weź plastikowe karty przedstawiające poszukiwaczy przygód i opisz ich nieszczęsne losy. Zagrywaj na nie kolejne karty, zakrywające lub odkrywające efekty tych znajdujących się pod nimi. Suma, którą widać przez wszystkie karty, to Twój wynik. By wygrać, musisz przeprowadzić swoich bohaterów przez straszliwe, mozolne i kłopotliwe przygody aż – niechybnie – umrą w bólach.	2 – 5 graczy od 13 lat 60 minut	Pokaz – stoisko wydawcy
MUNCHKIN GRIMM Black Monk	Karciana Przygodowa Sojusz Zdrada	Poczuj klimat Baśni Braci Grimm Baśnie zebrane przez braci Grimm są pełne magii, oszustw i przemocy! Czyż nie brzmi to jak idealny temat dla Munchkina? Teraz wasi bohaterowie mogą przebijać, wycinać i wypalać sobie drogę przez najbardziej znane historie, jakie kiedykolwiek zostały napisane. Postaci z baśni ożywają na kartach Munchkina Grimma, pozwalając Ci przeżyć przygodę, z której morał jest prosty – nie ufaj nikomu! Spróbuj gry jedną z nowych klas: Łowczym, Szewczykiem lub Drwalem! Staw czoła Rozbójnikom, Bardzo, Bardzo Głodnemu Wilkowi i Wiedźmie z Bajki. Użyj Zatrutego Jabłka i Złotego Jaja, by przetrwać do końca tej opowieści!	3 – 4 graczy od 10 lat 60 minut	Pokaz – stoisko wydawcy






Gra	Typ	Opis	Ramy	Termin i miejsce
NOGI ZA PAS! Nasza Księgarnia	Rodzinna Z kostkami 	Uciekaj, ale z godnością Nie znajdziesz tu śmiałka pokonującego smoka i zdobywającego serce księżniczki. Znajdziesz za to walczących o życie rycerzy-gamoni, którym zamarzyła się sława. Są w wyjątkowo niezręcznej sytuacji: z tyłu goni ich smok, a z zamku obserwuje ich księżniczka. Co więc robić? Uciekać! Byle nie za szybko, z godnością...	2 – 7 graczy od 8 lat 30 minut	Sala gier rodzinnych 10:00-20:00
ORBIS Rebel	Kafelkowa 	Ułóż świat na nowo! W grze Orbis każdy z graczy wciela się w kreatora światów, który z porzrzuconych, pozornie niezwiązanych ze sobą elementów będzie tworzył zupełnie nową, sprawnie działającą krainę. W grze dostępnych jest 6 rodzajów regionów, które będziemy dobierali, a następnie łączyli według określonego schematu: w piramidę o podstawie z 5 kafli.	2 – 4 graczy od 10 lat 20 minut	Pokaz 17:00 – 19:00
OWOCOWE OPOWIEŚCI Lacerta	Rodzinna Gra typu Fable 	Owocowe Fable Fable (zmyślać / bajać) to gra, która zmienia się wraz z upływem czasu. Pierwszą rozgrywkę zaczniesz w stanie początkowym, który jest relatywnie prosty. Wraz z kolejnymi rozgrywkami będziesz lepiej poznawać grę, a mechanika i rozgrywka będą ewoluować. Jesteście zwierzętami zamieszkującymi wspaniały las, a wasze dni mijają na poszukiwaniu najsmakowitszych owoców. Znajdziecie je z pomocą przyjaznych mieszkańców lasu, którzy obdarują was owocami, wymienią się nimi z wami lub przyjdą z pomocą w wielu różnych sytuacjach. Warto odwiedzić poszczególnych mieszkańców, zanim dotrą do nich inni. Jeśli zjawisz się w jakimś miejscu pierwszy, dostaniesz owoce od tych, którzy przyjdą tam po tobie.	2 – 5 graczy od 8 lat 60 minut	Games room
PASZCZAKI Nasza Księgarnia	Rodzinna 	Łapiemy paszczaki! Proste zasady, zabawne ilustracje, doskonała gra dla całej rodziny. Zadaniem graczy jest złapanie jak największej liczby paszczaków. Jak złapać paszczaka? Podczas gry wszyscy kolejno wykładamy na stół po jednej karcie. Musisz swoją kartę wyłożyć w taki sposób, aby na początku i na końcu rzędu kart znalazł się taki sam paszczak. Gdy to ci się uda, zdobędziesz wszystkie paszczaki z tego rzędu!	2 – 6 graczy od 5 lat minut	Sala gier rodzinnych 10:00-20:00
PATCHWORK EXPRESS Lacerta	Kafelkowa 	Układamy skrawki Patchwork Express jest samodzielną grą, sprowadzającą oryginalną grę Patchwork do jej podstaw. Dzięki temu oraz z uwagi na większy rozmiar żetonów i niższe liczby, znakomicie nadaje się dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz dla ludzi starszych.	2 graczy od 6 lat 10 – 15 minut	Games room


Gra	Typ	Opis	Ramy	Termin i miejsce
PLANETA Rebel	Rodzinna Magnetyczna 	Świat nabiera kształtu w Twoich dłoniach! Sam możesz formować wyniosłe łańcuchy górskie i rozległe pustynie, poszerzać granice lasów, oceanów i lodowców w taki sposób, by osiągnąć idealną harmonię. Rozmieszczaj kontynenty z rozważą, aby zapewnić zwierzętom jak najlepsze warunki i stworzyć najwspanialszą, tętniącą życiem planetę! Planeta to wyjątkowa, innowacyjna gra wykorzystująca elementy magnetyczne. Każdy z graczy rozpocznie zabawę z identycznym rdzeniem, jednak to od naszych decyzji zależy, jak ostatecznie będzie wyglądała nasza mała ziemia.	2 – 4 graczy od 8 lat 30 – 45 minut	Pokaz 14:00 – 16:00
POSIADŁOŚĆ SZALEŃSTWA – DRUGA EDYCJA Galakta	Kooperacyjna Łamigłówki 	Drzwi zostały otwarte! Posiadłość Szaleństwa to przepelniona grozą i tajemnicami, w pełni kooperacyjna gra planszowa dla jednego do pięciu graczy. Gracze wcielą się w badaczy tajemnic i odwiedzą mroczne zakamarki nawiedzonych posiadłości Arkham oraz innych złowieszczych miejsc, aby odkryć niezwykle sekrety, rozwiązać trudne łamigłówki i stawić czoła zagrożeniom nie z tego świata.	1 – 5 graczy od 14 lat 2 – 3 h	Games room
PRAWOPOLIS. NIEZNAJOMOŚĆ PRAWA SZKODZI Fundacja Court Watch Polska	Wiedźowa Logiczna	Nauka prawa przez zabawę 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.	2 – 4 graczy od 12 lat 60 – 90 minut	Pokaz 10:00 – 18:00
PUERTO RICO: GRA KARCIANA Lacerta	Ekonomiczna Karciana 	Poszukiwacz złota czy Gubernator? Burmistrz czy Budowniczy? Bez względu na rolę, w którą wcielisz się w Nowym Świecie, twój cel będzie pewnie taki sam: odnieść sukces i zdobyć uznanie. Kto najlepiej zarządzi produkcją? Kto zbuduje najważniejsze budynki? Kto zbierze najwięcej punktów zwycięstwa? Puerto Rico - Gra karciana to doskonale przełożenie starszej siostry - gry planszowej Puerto Rico na mały format, który można ze sobą zabrać wszędzie. Gra toczy się kilkanaście rund. W każdej rundzie jeden gracz wybiera jedną z pięciu postaci, przez co ustala akcję, która będzie realizowana przez wszystkich graczy. Kluczem do wygranej jest jak najlepsze wykorzystanie akcji i przywilejów, które pojawiają się w następujących po sobie rundach gry, w różnej kolejności.	2 – 4 graczy od 10 lat 30 – 60 minut	Games room
REEF Fox Games	Rodzinna	Odkryj urzekającą urodę rafy koralowej W grze Reef gracze wcielają się w rolę samej rafy, starannie dobierają kolory i wzory, w których rosną i rozwijają się – im piękniejsza jest rafa, tym więcej punktów zdobywa!	2 – 4 graczy od 8 lat 30 – 45 minut	Pokaz – stoisko wydawcy

Gra	Typ	Opis	Ramy	Termin i miejsce
RUMMICUB TM Toys	Rodzinna Liczbowa Układanie zestawów	Kombinujemy sekwensy Gra polega na pozbyciu się wszystkich kostek z liczbami, układając na stół sekwencje lub ciągi minimum 3-liczbowe. Najciekawszą możliwością jest ingerencja w już wyłożone kostki – w swojej kolejce możesz je dowolnie przesuwac i modyfikować, byle tylko na koniec nie naruszyć podstawowej zasady (minimum 3 kostki w sekwencji lub ciągu).	2 – 4 graczy od 7 lat 10 – 20 minut	Turniej 12:00 – 13:00
SABOTAŻYSTA G3	Imprezowa Ukryte tożsamości 	Krasnoludy krasnoludom zgotowały ten los Gracze wcielają się w rolę kopaczy poszukujących bryłek złota w głębokich tunelach wijących się w trzewiach góry 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. Jeżeli kopacze zdołają przebić tunel do skarbu, otrzymują nagrodę w postaci bryłek złota, podczas gdy sabotażyści odchodzą z pustymi rękoma. Jednak, jeśli kopacze poniosą porażkę, nagrodę zgarniają sabotażyści. Wygrywa gracz, który po zakończeniu trzeciej rundy posiada najwięcej bryłek złota.	3 – 10 graczy od 8 lat 30 min	Eliminacje do Mistrzostw Polski 11:00 – 13:30
SAGRADA Fox Games	Z kostkami Rodzinna	Dobieraj kości i buduj witraże Twoim zadaniem będzie stworzenie efektownego witrażu w legendarnej bazylice Sagrada Familia. Dobieraj kostki i układaj je tak, aby pasowały do wybranego wzoru. Używaj narzędzi, które pomogą stworzyć witraż idealny. Realizuj cele, które zapewnią dodatkowe punkty zwycięstwa.	1 – 4 graczy od 13 lat 30 – 45 minut	Pokaz – stoisko wydawcy
SMART DOMINO Fox Games	Rodzinna Refleks Spostrzegawczość 	Domino na tempo Użyj kolorowych klocków, aby stworzyć figurę pasującą do tej, która pojawi się na karcie. Bądź szybszy od pozostałych graczy. Zwycięzcą zostanie ten gracz, który jako pierwszy, za pomocą swoich klocków, odwzoruje figurę z wylosowanej karty.	1 – 4 graczy od 6 lat 25 minut	Pokaz – stoisko wydawcy
SMASH UP Bard	Karciana 	Rozwal ich! Smash Up: Gra karciana pełna różnorodnych frakcji, z których każda posiada swoje specyficzne umiejętności. Połącz ze sobą dwie frakcje i tak skonstruowaną talią rozwal przeciwnika. Każda kombinacja to inna taktyka i przebieg gry. Gra to marzenie każdego geeka ze względu na ilość ukrytych odniesień do popkultury. 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 oraz futurystyczne roboty.	2 – 4 graczy od 12 lat 45 min	Pokaz 18:00 – 20:00

Gra	Typ	Opis	Ramy	Termin i miejsce
STWÓR Galakta	Imprezowa Karcianka 	Czy możesz zaufać przyjaciołom? W tajemniczych okolicznościach zaginęła grupa archeologów badających wyspę R'lyeh. Jesteś członkiem ekipy ratunkowej, która ma ich odnaleźć. Jednak kiedy docieracie na miejsce, natraficie na coś strasznego. Stwora, który próbuje zniszczyć waszą drużynę od środka... Barykaduj więc drzwi, poddawaj podejrzanych kwarantannie, ujawniaj swoją tożsamość „sprzymierzeńcom”, łap za miotacz ognia albo po prostu uciekaj... jednak uważaj, STWÓR może się czaić bliżej niż sądzisz...MUAHAHAHAHAHA! Główne mechaniki: <ul style="list-style-type: none"> • Card Game / Gra karciana • Hidden identity / Ukryte tożsamości 	4 – 12 graczy od 14 lat 15 – 60 minut	Games room
SZCZĘŚĆ BOŻE - WIELKA GRA KARCIANA Lacerta	Ekonomiczna Taktyczna 	Do czarnej roboty! Śląsk, początek XX wieku: przenieś się w czasie do epoki lokomotyw parowych i rozkwitu górnictwa. Wciel się we właściciela kopalni, który będzie zarządzać wydobyciem węgla, jego załadunkiem do pociągów towarowych i dostawą do odbiorców. Mądrze zarządzaj górnikami i wypełniaj kontrakty, aby zdobyć jak najwięcej punktów zwycięstwa. Szczęść Boże - wielka gra karciana jest samodzielną grą, bazującą na wątku swojej popularnej poprzedniczki, gry planszowej Szczęść Boże. Spora liczba nowych koncepcji wprowadzonych do tej gry i ponad 200 kart do dyspozycji powodują, że gra w porównaniu do swojej poprzedniczki nie jest ani odrobinę łatwiejsza, a przy tym wciąż oddaje klimat fascynującego świata górnictwa. A więc: do roboty! Szczęść Boże!	2 – 4 graczy od 10 lat 50 – 80 minut	Games room
ŚLIMAKI TO MIĘCZAKI Nasza Księgarnia	Rodzinna 	Śpiesz się powoli! W tym wyścigu wygra najwolniejszy ślimak! Podczas gry nie znasz kolorów ślimaków należących do rywali. Za pomocą kostek przemieszczasz nie tylko swojego, lecz także pozostałe ślimaki. Takiego wyścigu jeszcze nie było!	2 – 6 graczy od 5 lat 20 minut	Sala gier rodzinnych 10:00-20:00
TAGI Rebel	Imprezowa Słowna Refleks 	Jak szybko znajdujesz pasujące słowa? W grze Tagi każdy z uczestników stara się zebrać z planszy jak najwięcej kolorowych kulek. W tym celu będziemy musieli wymyślać hasła realizujące zadane kryteria: literę początkową oraz kategorię. Ale uwaga! Ogranicza nas czas oraz odpowiedzi innych graczy!	2 – 4 graczy od 10 lat 20 – 40 minut	Pokaz 13:00 – 15:00

Gra	Typ	Opis	Ramy	Termin i miejsce
<p>TAJEMNICA WHITEHALL</p> <p>Galakta</p>	<p>Dedukcja Blefowanie</p> 	<p>W pobliżu Whitehall znaleziono ludzkie szczątki...</p> <p>Tajemnica Whitehall to doskonale dopracowana gra dedukcji i blefu, której akcja rozgrywa się w Londynie w czasach Kuby Rozpruwacza. Trzech londyńskich śledczych depcze po piętach seryjnemu mordercy, który zdaje się naśladować potworne wydarzenia z Whitechapel. W ciasnej sieci uliczek i przejść rozpoczyna się polowanie na nowego, tajemniczego zabójcę.</p> <p>Główne mechaniki:</p> <ul style="list-style-type: none"> Deduction / dedukcja 	<p>2 – 4 graczy od 14 lat 60 minut</p>	<p>Games room</p>
<p>TOTEM</p> <p>Nasza Księgarnia</p>	<p>Rodzinna</p> 	<p>Nie daj się zepchnąć ze szczytu!</p> <p>Staracie się umieścić swoje elementy na szczycie totemu. Nikt jednak nie wie, które elementy należą do rywali! Obserwujcie działania rywali, blefujcie i zdobywajcie punkty! Doskonała zabawa dla graczy w każdym wieku.</p>	<p>2 – 4 graczy od 6 lat 25 minut</p>	<p>Sala gier rodzinnych 10:00-20:00 Turniej 14:00 – 15:00</p>
<p>VUDU</p> <p>Black Monk</p>	<p>Imprezowa</p> 	<p>Klątwy w ruchu!</p> <p>W Vudu wcielił się w czarownika, który zbiera składniki do swoich wyszukanych klątw. Staniesz się adeptem czarnej magii i będziesz rzucać uroki na swoich przeciwników, utrudniając im życie i pilnować, by przestrzegali ich skutków – albo zmierzili się z konsekwencjami. Uważaj jednak, na największych szczęściarzy czekają niemiłe niespodzianki od losu...</p> <p>Każdy z graczy na początku tury rzuca pięcioma specjalnymi kośćmi, które definiują jego pulę składników. Dzięki nim może rzucić na wybranego gracza jedną z kart Klątw z ręki, lub dobrać dodatkowe karty w zamian za część kości. Zawsze ma też opcję odłożenia jednej z kostek i przerzucenia pozostałych.</p>	<p>3 – 6 graczy od 8 lat 30 minut</p>	<p>Pokaz – stoisko wydawcy</p>
<p>VUDULHU</p> <p>Black Monk</p>	<p>Imprezowa</p> 	<p>Jeszcze więcej klątw!</p> <p>Czy jesteś gotów na odkrywanie złowieszczonego świata Lovecrafta? Daj wycisk swoim przeciwnikom, rzucając na nich straszliwe klątwy! Niech wiją się w najbardziej wymyślnych pozach, bulgoczą jak shoggothy i próbują utrzymać karty, tak jakby zamiast rąk mieli oślizgłe macki! A jeśli nie dadzą rady... zgarniaj punkty i ciesz się ze zwycięstwa!</p> <p>Każdy z graczy na początku tury rzuca pięcioma specjalnymi kośćmi, które definiują jego pulę składników. Dzięki nim może rzucić na wybranego gracza jedną z kart Klątw z ręki, lub dobrać dodatkowe karty w zamian za część kości. Zawsze ma też opcję odłożenia jednej z kostek i przerzucenia pozostałych. Artefakty mogą Ci pomóc, ale uważaj – Przedwieczni czyhają na Twoją poczytalność, a każda Lokacja, w której wylądujesz, rządzi się swoimi prawami...</p>	<p>3 – 6 graczy od 8 lat 30 minut</p>	<p>Pokaz – stoisko wydawcy</p>

Gra	Typ	Opis	Ramy	Termin i miejsce
WIELKA PĘTLA Fox Games	Taktyczna 	Niech wygra najlepszy! Szybka, taktyczna gra o wyścigach kolarskich, w której każdy z graczy zarządza drużyną składającą się z dwóch zawodników: pomocnika i sprintera. Gracze poruszają swoich zawodników dobierając i zagrywając numerowane karty, które wskazują jak daleko poruszy się każdy zawodnik.	2 – 4 graczy od 8 lat 30 – 45 minut	Pokaz – stoisko wydawcy
WILKOŁAKI Lacerta	Imprezowa Ukryte tożsamości 	Rozbudowana mafia W trakcie gry wcielicie się w przebiegłe wilkołaki, zdradliwego intryganta, pomocnego jasnowidza czy jedną z wielu innych postaci. Jako mieszkańcy wsi macie tylko jedną noc, aby odnaleźć wilkołaki i wygnać choć jednego z nich. Jeśli się wam to uda, wygracie.	3 – 10 graczy od 8 lat 10 minut	Games room
WIZARD: GRA PRZEPOWIEDNI G3	Karciana 	Przepowiedz swój wynik! Wykorzystaj talię magicznych kart i zdobądź tytuł prawdziwego czarodzieja! Gra oparta na mechanizmie określania koloru ATU, zbierania lew i szacowania wyniku pojedynczej rozgrywki (planowanie, ile ugram z dobranym setem kart).	3 – 6 graczy od 10 lat 30 – 45 min	Eliminacje do Mistrzostw Polski 15:00 – 17:00
WODNY SZLAK Fox Games	Kafelkowa	Spław rzeką surowce Twoim celem jest poprowadzenie rzeki tak, aby jak najwięcej surowców dotarło do swoich miejsc docelowych. Musisz także odpowiednio rozmieścić porty i łąki. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. Wodny szlak ma bardzo proste i intuicyjne zasady i oferuje możliwość rozgrywki jednoosobowej. Ta gra przypadnie do gustu wszystkim miłośnikom gier kafelkowych!	1 – 4 graczy od 8 lat 20 minut	Pokaz – stoisko wydawcy
WYSOKIE NAPIĘCIE: GRA KARCIANA Lacerta	Ekonomiczna 	Produkujemy energię Wcielcie się w role dyrektorów potężnych korporacji produkujących energię elektryczną. W trakcie gry będziecie licytować elektronię na aukcjach i dostarczać paliwo niezbędne do ich działania. Wasze zyski zależą od ilości energii, którą jesteście w stanie wyprodukować w każdej rundzie. Zwycięży ten, kto na koniec gry wyprodukuje najwięcej energii.	2 – 6 graczy od 12 lat 60 minut	Games room
WYSPA SKYE Lacerta	Ekonomiczna Kafelkowa Licytacyjna 	Szkocka wyspa Skye Miękki piasek na plażach, łagodne wzgórza i potężne łańcuchy górskie. Tak – ten wspaniały krajobraz może oczarować każdego. Niech ten sielankowy obraz jednak cię nie zmyli. Setki lat temu był to teren, na którym aż pięć klanów walczyło o dominację. Każdy z nich zawzięcie walczył o przejęcie każdego, nawet najmniejszego skrawka ziemi, jednocześnie próbując sprzedać tereny o małej użyteczności.	2 – 5 graczy od 8 lat 60 minut	Games room

Gra	Typ	Opis	Ramy	Termin i miejsce
<p>WYSPA SZAMANA</p> <p>Nasza Księgarnia</p>	<p>Taktyczna Logiczna</p>	<p>Odkryj wyspę! Żegluj, gromadź surowce, buduj kopalnie i świątynie. Za każdy wybudowany obiekt zdobędziesz punkty. Korzystaj z pomocy miejscowego szamana – ułatwi ci dostęp do surowców!</p>	<p>2 – 4 graczy od 8 lat 30 minut</p>	<p>Sala gier rodzinnych 10:00- 20:00</p>
<p>ZEW CTHULHU</p> <p>Black Monk</p>	<p>RPG dla początkujących</p> 	<p>Wielcy Przedwieczni powstaną! Wielcy Przedwieczni przybyli z kosmosu przed pojawieniem się człowieka i zostali wyparci przez potężniejsze istoty. Pozostałości ich miast i zakazanej wiedzy można odnaleźć na wyspach Pacyfiku, pośród ruchomych piasków pustyni oraz na biegunach. Wielcy Przedwieczni śpią – jedni pod powierzchnią ziemi, inni na dnie oceanu w mieście R'lyeh istniejącym dzięki zaklęciom wielkiego Cthulhu. Kiedy gwiazdy osiągną właściwą pozycję, powstaną, by ponownie władać ziemią. Zew Cthulhu jest klasyczną grą fabularną utrzymaną w konwencji horroru, opartą na twórczości H.P. Lovecrafta, w której zwykli ludzie ścierają się z obcymi i przerażającymi siłami rodem z Mitów Cthulhu. Wcielając się w rolę niezłomnego Badacza Tajemnic, podróżujesz do dziwnych i niebezpiecznych miejsc, odkrywasz mroczne intrygi i stajesz twarzą w twarz z siłami ciemności. Spotkasz się z przyprawiającymi o obłąd bytami, potworami i szalonymi kultystami. Wertując dziwne i zapomniane księgi wiedzy, odkryjesz sekrety, których zwykły człowiek nie powinien znać. Decydujesz o losie świata! https://www.facebook.com/ZewCthulhuRPG</p>	<p>2 – 5 graczy + Mistrz Gry od 12 lat 2 – 3 h</p>	<p>Sala pokazowa 10:00- 22:00 sesja na żądanie</p>