

# Dobble

WYDAWNICTWO: REBEL



Spójrz na pierwszą kartę, którą trzymasz w ręku oraz na tę, która leży na środku stołu. Znajdź na nich wspólny symbol, nazwij go i szybko pozbądź się swojej karty. Teraz następna!



Kategoria: zręcznościowe

# Jungle Speed

WYDAWNICTWO: REBEL



Kultowa gra, w której liczy się zręczność i spostrzegawczość. Każdy z graczy dostaje karty, których musi się pozbyć podczas gry, dzieje się to poprzez złapanie drewnianego "totemu" w odpowiednich momentach.



Kategoria: karciane, kreatywność

# Dixit

WYDAWNICTWO: REBEL



Wstrzymaj na chwilę oddech! Karty zostały odkryte. Ich wspólną cechą jest tajemnicze zdanie, lecz tylko jedna z kart jest do niego kluczem. Użyj swojego sprytu i intuicji, by nie dać się złapać w pułapkę zastawioną przez pozostałych graczy. Dixit to wesoła i zaskakująca gra skojarzeń do wspólnego odkrywania w gronie przyjaciół i rodziny.



# Sabotażysta

WYDAWNICTWO: G3



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.



Kategoria: logiczne

# Pingwiny na lodzie

WYDAWNICTWO: GRANNA



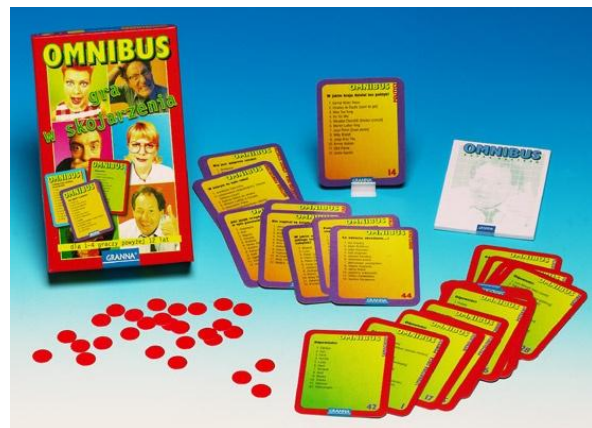
Uformuj lodowe kry, tak aby wypełniły planszę do gry i aby wszystkie pingwiny znalazły się na właściwych miejscach. Pentominowe części, które mogą zmieniać kształt, zapewnią interesującą rozrywkę przy rozwiązywaniu 60 zadań o różnym poziomie trudności.



# Omnibus - gra w skojarzenia

WYDAWNICTWO: **GRANNA****LICZBA GRACZY: 1-4****WIEK GRACZY: 12+****ok. 30 min.**

Gra zawiera 45 kart. Każda karta dotyczy innej dziedziny. Na każdej, po jednej stronie znajduje się 12 pytań, po drugiej 12 odpowiedzi. Kto okaże się specjalistą w największej liczbie dziedzin, ten zostanie omnibusem.



Kategoria: logiczne

# Loch Ness

WYDAWNICTWO: **GRANNA****LICZBA GRACZY: 2-5****WIEK GRACZY: 4+****ok.. 20 min.**

Czy jest wśród Was ktoś, kto nie słyszał o potworze z Loch Ness? Nessie, jak pieszczotliwie nazywany jest potwór, żyje rzekomo w szkockim jeziorze Loch Ness. Kim jest potwór z Loch Ness? Czy rzeczywiście zamieszkuje on głębiny jeziora? Teraz masz szansę rozwikłać tę zagadkę! Zostań fotografem, zaczaj się i zrób potworowi jak najlepsze zdjęcie!





# Tik Tak Bum

WYDAWNICTWO: PIATNIK



Przez około pół minuty tykająca bomba wystawia graczy na próbę. Losowana jest karta zawierająca kilka liter. Uruchamiany jest mechanizm zegarowy na losowy czas (od 10 do 60 sekund) i pierwszy gracz bierze bombę do ręki. Gracz, na którego przypada kolejka, musi podać wyraz zawierający litery wylosowane na karcie i przekazać bombę sąsiadowi z lewej, zanim nastąpi wybuch!



Kategoria: rodzinne, edukacyjne - liczenie

# Miś, Pszczoły i Miód

WYDAWNICTWO: GRANNA



Wszystkie misie bardzo lubią miód, dlatego każdy chce zbierać w swojej szafce jak najwięcej pełniutkich baryłek. Pszczoły jednak nie tak chętnie oddają swój miód. Świetna zabawa, a przy tym nauka dodawania i odejmowania w zakresie dziesięciu.



# Jaki jest...?

WYDAWNICTWO: TREFL



LICZBA GRACZY: 4+



WIEK GRACZY: 12+



ok. 30 min.

Jaki Jest? Gra w której odpowiadasz... Jaki Jest? To świetny sposób aby dobrze się bawić w gronie znajomych! Jeden z graczy będzie zgadującym hasło. Zadaje kolejno pozostałym graczom pytanie „Jaki jest twój?” pozostali zapoznają się z hasłem na karcie i sprytnie je opisują. Bądź pomysłowy, dowcipny i zaszokuj innych! Opisz swój parasol, sąsiada, szafę, włosy albo inne hasło umieszczone na karcie. Przygotuj się na świetną zabawę której towarzyszą głośne wybuchy śmiechu!



Kategoria: edukacyjne

# Cyferki. Zbiór edukacyjnych zabaw matematycznych dla najmłodszych

WYDAWNICTWO: TREFL



LICZBA GRACZY: 1-4



WIEK GRACZY: 3+



10-25 min.

Cyferki to doskonała układanka edukacyjna, która oswaja dzieci ze światem liczb. Ćwiczy podstawowe umiejętności matematyczne, orientację w przestrzeni, klasyfikowanie, układanie oraz proste sumy. Doskonałe wprowadzenie w świat zwierząt, liczb i zbiorów matematycznych.



# Scrabble

WYDAWNICTWO: MATTEL



LICZBA GRACZY: 2-4



WIEK GRACZY: 10+



30-60 min.

W tej najpopularniejszej na świecie grze słownej liczy się każde słowo! Przy całej swej prostocie gra niesłychanie wciąga. Jest znakomitym polem do pasjonujących pojedynków tęgich głów, a także do relaksujących rozgrywek z rodziną lub przyjaciółmi.



Kategoria: słowne, strategiczne

# Scrabble Junior

WYDAWNICTWO: MATTEL



LICZBA GRACZY: 2-4



WIEK GRACZY: 5-10



ok. 30 min.

Dwie wspaniałe gry słowne w jednej! W pierwszej z nich (Słowa i obrazki) – młodsze dzieci łączą litery na planszy, a obrazki pomagają im wymyślać słowa. W drugiej (Kolory i litery) – starsze dzieci same układają słowa i próbują zestawić literki na kolorowych premiowych polach. Na tej planszy dookoła nadrukowano liczne podpowiedzi.



# Poznaj swoją naturę

WYDAWNICTWO: GENERALNA DYREKCJA OCHRONY ŚRODOWISKA



Edukacyjna Gra Planszowa opracowana w ramach ogólnopolskiej kampanii informacyjno-promocyjnej „Poznaj swoją Naturę”.



Kategoria: dla dzieci

# Otti Panzerotti

WYDAWNICTWO: PIATNIK



W zielonym pudełku mieszkają 3 kolorowe żółwki. To niezwykle pudełko, tutaj wszystko jest możliwe, nawet zamiana na skorupy! A żółwie uwielbiają takie zabawy. Baw się razem z nimi! Odkryj rysunek, na którym jest dokładnie taka kombinacja kolorów jaką ma jeden z żółwi. Potem zrób to ponownie, gdy żółwie zamienią się skorupami. Zostań Mistrzem Panzerotti!





# Unikat

WYDAWNICTWO: GRANNA



Gra dla całej rodziny. Wygra ten, kto jest najbardziej spostrzegawczy, kto umie sprawnie przewidzieć kolejne ruchy i kto mądrze podejmuje decyzje. Gracze kolejno układają kartoniki do gry jeden obok drugiego. Warunek jest jeden - sąsiednie kartoniki mogą się różnić tylko jedną z czterech cech. Te cechy to kształt, kolor, wielkość wzoru i kolor tła. Kto pierwszy pozbędzie się wszystkich kartoników - ten wygra!



# Hide&Seek. Piraci

WYDAWNICTWO: GRANNA



W tej awanturkowej grze spotkasz piratów, odkryjesz ich skarby oraz tajemnice. Spróbuj tak ułożyć 4 bezludne wyspy, aby na planszy pozostały widoczne tylko te symbole, które zawiera zadanie. Do każdego zadania możesz podchodzić na wiele pirackich sposobów, ale rozwiązanie jest zawsze tylko jedno.



# Hide&Seek. Safari

WYDAWNICTWO: SMART GAMES



Uważaj gdzie idziesz, przed Tobą kraina dzikich zwierząt. Aby mu sprostać, musisz w odpowiedni sposób umieścić na planszy ze zwierzętami wszystkie 4 elementy przedstawiające bujną roślinność. Każde zadanie można próbować rozwiązywać na wiele sposobów, ale rozwiązanie jest tylko jedno.



# Czarne Historie. 50 strasznych opowieści

WYDAWNICTWO: G3

---



Zaśłońcie okna, zgaście światło i zapalcie świece... Niech nastanie kompletna cisza... Jesteście detektywami, ale nie macie skomplikowanej aparatury, policyjnych samochodów, śmigłowców i psów tropiących... Nie zdejmiecie odcisków palców... Jesteście niemymi świadkami zdarzenia - fragmentu historii, którą przyjdzie wam rozwikłać przy pomocy dedukcji i kilkunastu pytań, na które jedyną możliwą odpowiedzią są dwa proste słowa: TAK lub NIE.



# Grimassimix

WYDAWNICTWO: PIATNIK



Szkoła klaunów Grimassimix jest bardzo nietypowa. Nie język polski ani matematyka są najważniejszymi przedmiotami, lecz mimika. To tutaj można spotkać najlepszych wydymaczy policzków, akrobatów ruchów warg i wirtuozów wymowy trudnych słów. Ale uwaga: tylko ci, którzy będą naprawdę uważać i prawidłowo rozpoznają robione przez innych miny, zostaną profesjonalnymi klaunami.



Kategoria: rodzinne, kreatywność

# Activity

WYDAWNICTWO: PIATNIK



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.





Kategoria: edukacyjne

# Było sobie życie

WYDAWNICTWO: HIPPOCAMPUS



Edukacyjna gra planszowa "Było sobie życie" to emocjonująca zabawa, w której możesz sprawdzić swoją wiedzę na temat zdrowia i ludzkiego organizmu. Cel gry jest prosty: trzeba jak najszybciej zebrać komplet żetonów z wizerunkiem Hemo.



Kategoria: ekonomiczne, strategiczne

# Splendor

WYDAWNICTWO: REBEL



Gracze wcielają się w renesansowych kupców, którzy próbują nabyć kopalnie klejnotów, środki transportu, sklepy - wszystko to w celu zdobycia jak największego prestiżu. Gdy będziesz już dostatecznie bogaty, być może zaszczyci Cię swą wizytą przedstawiciel szlachty, co jeszcze podniesie Twój prestiż w oczach konkurencji.



# Carcassonne

WYDAWNICTWO: MINDOK



Usiądź z przyjaciółmi przy stole i wspólnie zacznijcie budować z niewielkich żetonów łąki, twierdze, całe miasta i drogi, rywalizując między sobą o przejęcie kontroli nad co bardziej atrakcyjnymi lokalacjami. Sprytnie zagranie może pozbawić rywala możliwości ukończenia ogromnego miasta lub pozwoli Ci przejąć kontrolę nad wielką łąką.



Kategoria: logiczne

# Czekoladki

WYDAWNICTWO: THINKFUN



Gra Czekoladki to smakowita porcja rozwijającej zabawy dla całej rodziny! Celem gry jest rozmieszczenie na planszy wszystkich czekoladek zgodnie z podpowiedziami znajdującymi się na karcie zadania.



# Pszczółki

WYDAWNICTWO: G3



Bzz, bzz, bzz! Gdzie skryty się kolorowe pszczołki? Małe psotnice ciągle zmieniają miejsce! Potrafisz je odszukać? Potrzeba dużej spostrzegawczości i świetnej pamięci, aby odnaleźć pszczołę w takim kolorze, jaki przedstawia karta. Osoba, która jako pierwsza zgromadzi cztery ule, wygrywa i zdobywa pyszny miodek.



Kategoria: towarzyskie, strategiczne

## CV

WYDAWNICTWO: GRANNA



Poprowadź swoją postać przez całe życie, podejmując wiele ważnych decyzji o jej karierze zawodowej, relacjach z ludźmi, zainteresowaniach i życiowych celach. Ta karciano-kościanna gra, ze znakomitymi ilustracjami Piotra Sochy, pozwala wcielić się w dowolną postać i przeżyć swoje życie w inny sposób. Niezliczona liczba kombinacji zapewnia wiele emocjonujących rozgrywek. Gra z serii Granna Expert, przeznaczona dla zaawansowanych graczy.

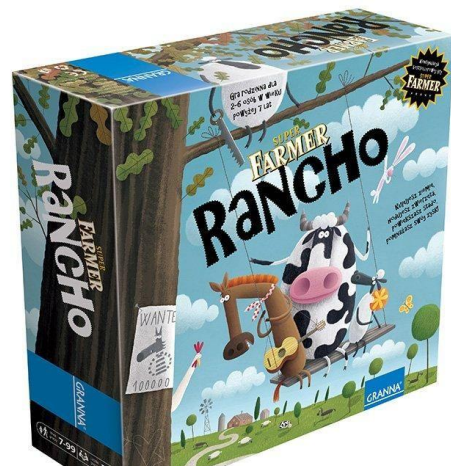


# Rancho

WYDAWNICTWO: GRANNA



Rancho to rodzinna gra planszowa o nowoczesnym farmerze, który nie tylko hoduje zwierzęta, ale również inwestuje w nieruchomości. Rancho jest kontynuacją popularnego Superfarmera - najbardziej znanej gry wydawnictwa Granna, która nieprzerwanie od 15 lat odnosi sukcesy na rynku polskim, jak i za granicą.



Kategoria: łamigłówki, logiczne

# Łamigłówki zapalczane

WYDAWNICTWO: G3



W jaki sposób ułożyć zapalczki, aby z gwiazdy powstało dziesięć trójkątów? Czy zdołasz sprawić, żeby kurczak patrzył w lewo zamiast w prawo? I czy uda Ci się poprawić matematyczne równania, przemieszczając tylko jedną zapalczkę? 50 zaskakujących zagadek zmusi Cię do myślenia, sprawdzi Twoją wyobraźnię i spryt.





# Story Cubes

WYDAWNICTWO: **REBEL**



**LICZBA GRACZY: 2+**

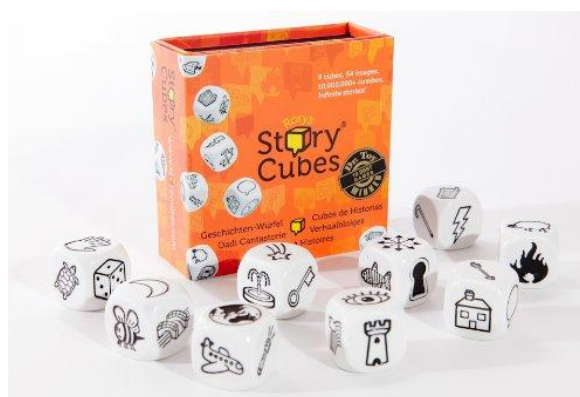


**WIEK GRACZY: 6+**



**2-10 min.**

Story Cubes to dziewięć ładnie wykonanych, sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji. Rzuć wszystkimi dziewięcioma kostkami. Rozpocznij swoje opowiadanie od "Dawno, dawno temu" lub jeśli wolisz "Pewnego razu". Następnie opowiedz historię w oparciu o dziewięć obrazów, które wypadły na kostkach.



Kategoria: rodzinne

# Kotobirynt

WYDAWNICTWO: **REBEL**



**LICZBA GRACZY: 1-4**



**WIEK GRACZY: 6+**



**ok. 15 min.**

Ciemną nocą grupa małych kotków (oraz tych całkiem sporych) zgubiła się w plątaninie dachów i uliczek nocnego miasta. Małe, puchate kotki z taaakimi oczami - no chyba pomożesz im znaleźć drogę do kochających opiekunów, prawda? Celem gry jest zdobycie jak największej liczby kart kotów. Gracz zdobywa kartę kota, jeśli uda mu się stworzyć wolną od przeszkód ścieżkę prowadzącą od Kota do Opiekuna.



# Hanabi

WYDAWNICTWO: **REBEL**

Hanabi to gra, w której 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! Brzmi prosto, prawda? No więc nie całkiem, gdyż w tej grze karty trzymasz tak, aby widzieli je pozostali gracze, a nie Ty!



# Złote historie

WYDAWNICTWO: G3



LICZBA GRACZY: 2+



WIEK GRACZY: 8+



ok. 20 min.

Złote historie działają jak wehikuł czasu, który przenosi graczy w przeszłość. Będziecie wędrować po antycznym Rzymie, szukać skarbu Inków w gęstej dżungli, odkrywać zaginione cywilizacje, staczać rycerskie pojedynki i poznawać najznamienitszych władców, a przede wszystkim - rozwiązywać historyczne zagadki!

Kategoria: towarzyskie

# Białe historie

WYDAWNICTWO: G3



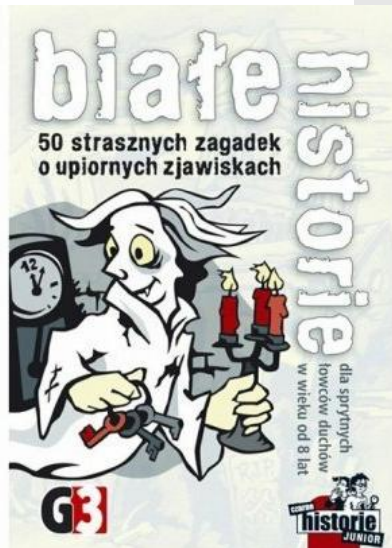
LICZBA GRACZY: 2+



WIEK GRACZY: 8+



10-30 min.



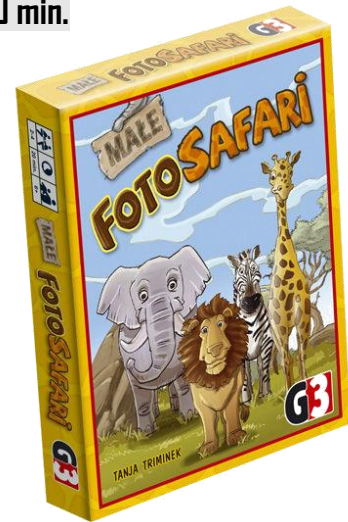
Białe historie zabiorą was na spotkanie z duchami! Przeniesiecie się do starych zamczysk i budzących dreszczyk emocji okolic! Jednak tylko ci, którzy uważnie patrzą, słuchają i stawiają mądre pytania, położą kres strachom i rozwiążą mgłę tajemnicy.

# Małe Foto Safari

WYDAWNICTWO: G3



Uczestnicy przenoszą się na safari. Starają się zrobić jak najlepsze zdjęcia zwierzętom w ich naturalnym środowisku. Zadanie jest tym trudniejsze, im więcej zwierząt ma znaleźć się na fotografiach.



Kategoria: ekonomiczne, rodzinne

# Catan

WYDAWNICTWO: GALAKTA



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.

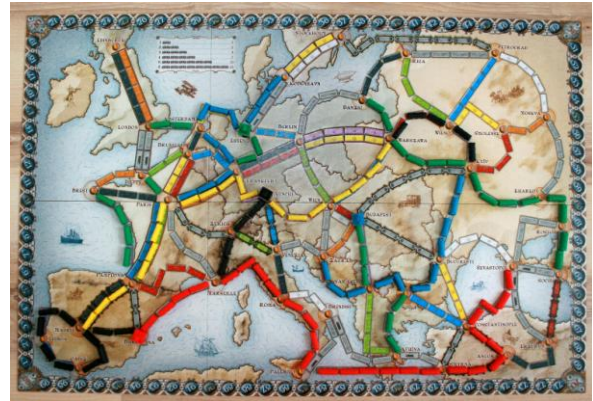




# Wsiąść do pociągu

WYDAWNICTWO: **REBEL****LICZBA GRACZY: 2-5****WIEK GRACZY: 8+****ok. 45 min.**

Wsiąść do pociągu: Europa zabierze cię w wielką podróż przez wielkie miasta Starego Kontynentu u progu zeszłego stulecia. Czy odważysz się przebyć mroczne tunele Szwajcarii? Wsiądziesz na pokład promu przemierzającego Morze Czarne? Wzniesiesz dumne dworce w stolicach imperiów? Następne posunięcie może uczynić cię największym magnatem kolejowym Europy! Pakuj walizki, wołaj bagażowego i wsiąść do pociągu!

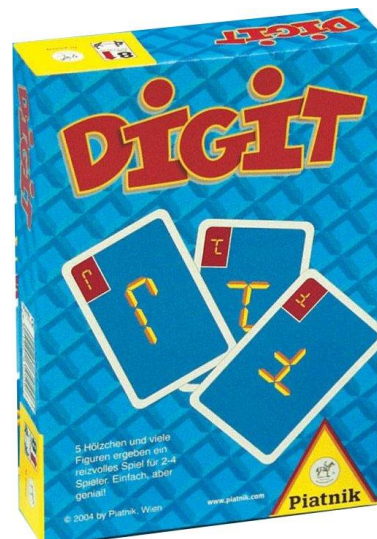


Kategoria: logiczne

# Digit

WYDAWNICTWO: **PIATNIK****LICZBA GRACZY: 2-4****WIEK GRACZY: 8+****ok. 20 min.**

Czy zdołasz z wyjściowego układu ułożyć pokazany na karcie wzór, wykonując tylko jedno przesunięcie patyczka? Gra ćwiczy wyobraźnię, refleks, spostrzegawczość i logiczne myślenie. Reguły pozwalają na rozgrywkę jednoosobową i w większym gronie.



# Timeline

WYDAWNICTWO: **REBEL**

Czy żarówka została wynaleziona przed czy po okularach? Wraz z grą Timeline poznasz odpowiedzi na to i setki innych pytań, porównując swoją wiedzę lub przecucia do historycznej rzeczywistości. Na początku gry, gracze otrzymują taką samą liczbę kart reprezentujących odkrycia, monumentalne budowle, idee, dzieła sztuki i osiągnięcia ludzkości.



Kategoria: edukacyjne

# Dzieci kontra śmieci

WYDAWNICTWO: **TREFL**

Ciekawa gra ekologiczna, która uczy nawyku prawidłowego segregowania odpadów. Weźmy się do roboty i pokażmy wszystkim, co powinno robić się ze śmieciami - szkło do szkła, plastik do plastiku, papier do papierów i posprzątane! Mało tego - posegregowane!



# Tata miś

WYDAWNICTWO: EGMONT



W trakcie malowania swojego igloo małe niedźwiadki pobrudziły się farbami. TATA MIŚ nie jest tym zachwycony. Natychmiast zarządził kąpiel. Który niedźwiadek najszybciej pokona trasę po krach i pierwszy wyszoruje futro? Gracze poruszają misie za pomocą specjalnych kostek. Sami decydują jak prędko biegnie ich miś, ale jak za bardzo zaryzykują, tracą kolejkę!



Kategoria: strategiczne

# Wilki i owce

WYDAWNICTWO: GRANNA



Zgromadź na jednym polu tyle owiec, ile możesz. Otocz je płotem, który ochroni je przed głodnym wilkiem. Wtedy wygrasz! Ta gra zaskoczy i zafascynuje najbardziej wybrednych graczy. Gra zawiera dodatek Grube Ryby, dzięki któremu obok pastwisk pojawiają się stawy. Uważaj na rybaka!





# Angielski. Memogra

WYDAWNICTWO: GRANNA



Zabawa pozwala na naukę 36 angielskich słówek. Edukacja przez zabawę to idealny sposób na zdobywanie wiedzy. Słówka wykorzystane w grze obejmują 3 tematy: świat wokół nas, jedzenie i zwierzęta.



Kategoria: strategiczne

# Królestwo w budowie

WYDAWNICTWO: REBEL



Tylko dzięki sprytniej rozbudowie sieci osad gracze mogą zapewnić swoim Królestwom dobrobyt. Jako władca jednego z nich, musisz zadbać, aby Twoje włości rozciągały się na jak największej przestrzeni, ubiegając przy tym pozostałych konkurentów.





# Jishaku

WYDAWNICTWO: TREFL



Weź do ręki polaryzujące kamienie Jishaku i sprawdź, czy masz moc! Jishaku to gra, w której zmierzą się potężne siły – stań do walki z przeciwnikami i polaryzującą mocą czarnego hematytu, wykorzystując swoje supermoce: strategię i spryt. Sprawdź, jak Jishaku Cię przyciągnie! Tylko czujność i taktyka pozwolą kontrolować nieprzewidywalną moc magnesów – Twoim zadaniem jest ułożenie ich tak, żeby bieguny pola magnetycznego się odpychały.



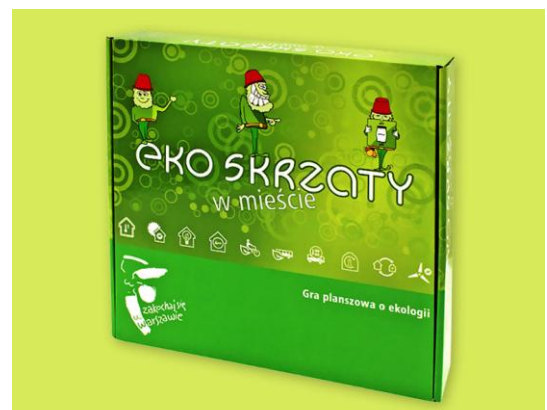
Kategoria: edukacyjna

# Eko skrzaty

WYDAWNICTWO: M. ST. WARSZAWA



Gracze wcielają się w rolę warszawskich skrzatów, które mają przed sobą trudne wyzwanie – muszą zarządzać Warszawą i pomagać jej mieszkańcom, by stolica stała się miastem jak najbardziej przyjaznym klimatowi. Żeby tego dokonać, muszą dbać o zasoby i nauczyć Warszawiaków ekologicznych zachowań. Nie mogą dopuścić do sytuacji, gdy któregoś z zasobów w mieście zabraknie



# Jenga

WYDAWNICTWO: HASBRO



Jenga ma już mnóstwo fanów. Mimo że tak prosta, okazuje się niezwykle ciekawą, wciągającą i zabawną grą! Gra składa się z drewnianych klocków ułożonych w wieżę (3 klocki na piętro). Gracze na przemian wyciągają jeden klocek z dowolnego piętra wieży i kładą go na szczycie, uważając, by wieża się nie zawaliła. Każdy kolejny gracz ma trudniejsze zadanie, a wieża potrafi zachować równowagę nawet gdy jest dwa razy wyższa niż na starcie!



Kategoria: edukacyjne

# Już czytam

WYDAWNICTWO: GRANNA



Od liter przez sylaby aż po wyrazy!



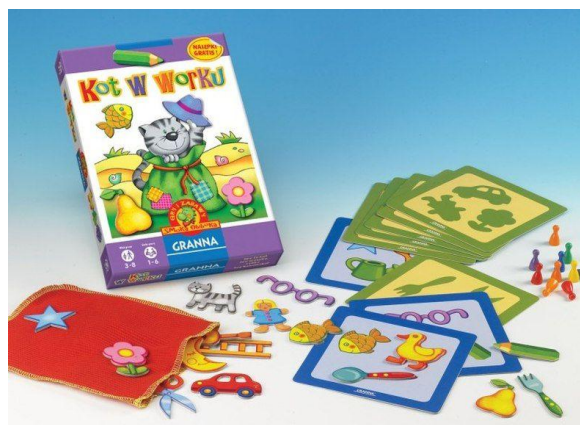
[zabawkowa-wygra.pl](http://zabawkowa-wygra.pl)

# Kot w worku

WYDAWNICTWO: GRANNA



Elementy z grubej tekstury umieszczone są w woreczku. Dziecko za pomocą dotyku musi rozpoznać, co przedstawia wylosowany element. Gdy odgadnie, umieszcza żeton na planszy, na takim samym obrazku jak wylosowany.



Kategoria: rodzinne

# Pytaki

WYDAWNICTWO: DOBRE TO



Gracze siadają razem i losują z woreczka „PYTAKI” czyli żetony, a następnie odpowiadają na wylosowane pytanie lub wykonują zadanie.



# Kukuryku

WYDAWNICTWO: ADAMIGO



Proste zasady, komiczne sytuacje, wynikające z konieczności naśladowania zwierzęcych głosów, możliwość wspólnej zabawy maluchów z dorosłymi, to atuty tej gry. Potrzebne do niej będą: świetny refleks, spostrzegawczość i dobry... głos. Daje to gwarancję zgromadzenia największej liczby żetonów z robaczkami - przysmakiem koguta..., który jest jokerem w tej grze.



Kategoria: edukacyjne

# Poczta

WYDAWNICTWO: GRANNA



Co mamy na poczcie? Jest skrzynka pocztowa, stempelek, co stuka, koperty, naklejki i znaczki. Okienko z tabliczką, pieniądze i druczki, i kartki pocztowe, i paczki. Zabawa w pocztę? To lubię





# Bierki



Klasyczne bierki, gra polegająca na wyrzuceniu stosu dziwacznie zakończonych wideł, haków, łopat, bosaków i trójzębów, a następnie na wyciąganiu pojedynczych sztuk w taki sposób, aby nie poruszyć pozostałych. Wygrywa ten, kto zdobędzie więcej punktów.



Kategoria: zręcznościowe

# Pchetki



Popularna gra zręcznościowa, w której uczestnicy gry starają się trafić do tarczy z punktowanymi polami strzelając w jej kierunku małymi krążkami („pchetkami”). Wygrywa ten, kto po wystrzeleniu całego zapasu pchetek zdobyć największą ilość punktów.

Kategoria: logiczne

# Domino



„Domino” to znana od dawna i ceniona gra towarzyska. Polega na tym, by dopasować ilość oczek na dokładanych do siebie kamieni. Jej zasady są bardzo proste, a mimo tego każda rozgrywka wciąga i emocjonuje.

# Spis gier

---

Dobble .....	1
Jungle Speed .....	1
Dixit .....	2
Sabotażysta .....	3
Pingwiny na lodzie .....	3
Omnibus - gra w skojarzenia .....	4
Loch Ness .....	4
Tik Tak Bum .....	5
Miś, Pszczoły i Miód .....	5
Jaki jest...? .....	6
Cyferki. Zbiór edukacyjnych zabaw matematycznych dla najmłodszych .....	6
Scrabble .....	7
Scrabble Junior .....	7
Poznaj swoją naturę .....	8
Otti Panzerotti .....	8
Unikat .....	9
Hide&Seek. Piraci .....	10
Hide&Seek. Safari .....	10
Czarne Historie. 50 strasznych opowieści .....	11
Grimassimix .....	12
Activity .....	12
Było sobie życie .....	13
Splendor .....	13
Carcassonne .....	14
Czekoladki .....	14
Pszczółki .....	15
CV .....	15
Rancho .....	16
Łamigłówki zapatczane .....	16
Story Cubes .....	17

Kotobirynt .....	17
Hanabi .....	18
Złote historie .....	19
Białe historie .....	19
Małe Foto Safari .....	20
Catan .....	20
Wsiąść do pociągu .....	21
Digit .....	21
Timeline .....	22
Dzieci kontra śmieci .....	22
Tata miś .....	23
Wilki i owce .....	23
Angielski. Memogra .....	24
Królestwo w budowie .....	24
Jishaku .....	25
Eko skrzaty .....	25
Jenga .....	26
Już czytam .....	26
Kot w worku .....	27
Pytaki .....	27
Kukuryku .....	28
Poczta .....	28
Bierki .....	29
Pchełki .....	29
Domino .....	29