

GIOCHI DA TAVOLO



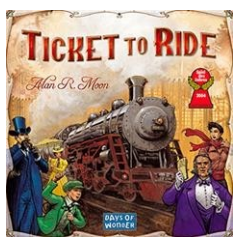
CHOP! CHOP! - Il gatto vuole mangiarsi i topi e i topi vogliono mangiare il formaggio! Chi tra il gatto e i topi metterà più a soqquadro la cucina? Il gioco ideale a sviluppare le capacità strategiche elementari dei bambini e non solo!
Da 2 a 5 giocatori, 6+



IL GIRO DEL MONDO IN 80 GIORNI - vi troverete a rivivere l'avventura di Phileas Fogg che si ritroverà in giro per il mondo dopo la dichiarazione rilasciata il 2 ottobre 1872. I membri del Reform Club scommettono contro di voi, in quanto non credono che siate in grado di farcela! Come il ricco ed eccentrico gentiluomo londinese dovrete riuscire ad ultimare il vostro viaggio nel tempo stabilito, accompagnato dal fedele servitore Passepartout, facendo tuttavia attenzione ad un piccolissimo particolare: dovrete rientrare senza il becco di un quattrino!

La vostra partenza da Londra è infatti coincisa con il furto di un'ingente somma di denaro dalla Banca d'Inghilterra, dovrete dunque rientrare senza avere con voi troppo denaro in modo da non destare sospetti, liberandovi inoltre delle carte d'identità. Viaggiando troppo velocemente non avrete problemi a liberarvi del denaro, ma così facendo potreste dover porre termine al vostro viaggio prematuramente a causa dell'assenza di fondi, viceversa, chi va piano, va sano e va lontano, ma rientrerà con una quantità di denaro troppo elevata per non destare i sospetti della polizia.

In Il Giro del Mondo in 80 Giorni dovrete mixare nel modo giusto le vostre scelte e le vostre risorse in modo da arrivare primi tra tutti coloro che non verranno arrestati.
Da 2 a 6 giocatori, 10+



TICKET TO RIDE - è un gioco di avventura ferroviaria attraverso la nazione. I giocatori accumulano carte di vari tipi di treni per prendere il controllo delle linee ferroviarie che collegano le città di tutto il Nord America. Più sono lunghe le linee, più punti guadagneranno. È possibile guadagnare ulteriori punti completando i propri Biglietti Destinazione e collegando due città distanti fra loro o componendo il percorso ferroviario continuo più lungo. Quindi salite a bordo e preparatevi a una divertente avventura sui binari.

Da 2 a 5 giocatori, 8+



PAROLANDIA: FRASI PER GIOCO - 252 parole da combinare e incastrare per costruire la frase più lunga e più divertente possibile. Ogni giocatore ha una dotazione di pezzi di puzzle con i quali deve costruire una frase, divertente ma che rispetti la grammatica!

Da 2 a 10 giocatori, 7+



IL GIOCO DI LAMPADINO E CAMELLA NEL MAGIREGNO DEGLI ZAMPA -

Ispirato al cartoon "Lampadino e Caramella", questo è il primo gioco progettato per adattarsi, in delicato e perfetto equilibrio, alla diversa sensibilità e ai diversi livelli di competenza di ogni bambino, nessuno escluso, così da promuovere momenti di condivisione e divertimento che educino al rispetto dell'altro, ciascuno con le proprie differenze.

Insomma un gioco adatto a tutti! Lo scopo del gioco è quello di raggiungere con tutte le pedine il Castello del Magiregno per festeggiare insieme al Re Zampasaggia, collaborando per evitare che il Duca Puzzoloso vi impedisca di arrivare in tempo.

Da 2 a 4 giocatori, 4+



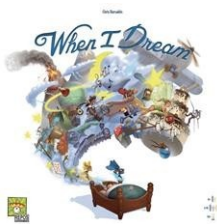
DO YOU PLAY ENGLISH? - Un gioco con pezzi di puzzle contenenti parole della lingua inglese, per comporre frasi pittoresche con i personaggi tipici della tradizione e della cultura anglosassone. Come si può già immaginare dal titolo, oltre ad essere a tutti gli effetti un gioco, Do you play English? è anche uno strumento didattico ottimale per stimolare l'apprendimento della lingua inglese sia dei bambini, a partire già dalla scuola elementare, sia di quegli adulti che vogliono imparare o migliorare la propria conoscenza dell'inglese, divertendosi e giocando in gruppo.

Da 2 a 8 giocatori, 6+



DIXIT - è un gioco di carte e di narrazione che mette al centro la fantasia. Un gioco sorprendente, conviviale e divertente da giocare in famiglia e con gli amici. Ogni giocatore avrà una mano di carte con bizzarre ma stupende illustrazioni. Il Narratore sceglierà segretamente una delle sue carte fornendone una breve descrizione composta di una frase, o un indizio. Gli altri giocatori selezioneranno segretamente quale delle loro carte possa identificarsi nella descrizione... e una volta che le carte vengono selezionate, ogni giocatore cercherà di indovinare segretamente quale sia la carta giusta!

Da 3 a 8 giocatori, 8+



WHEN I DREAM - un giocatore dovrà riuscire a indovinare il sogno che sta compiendo così com'è raffigurato sulla propria carta, si mette una maschera sopra gli occhi e ascolta gli altri. Gli altri giocatori sono Spiriti dei Sogni che descrivono le carte usando una singola parola. Fate attenzione però ai Sandmen e ai Babau che cercheranno di fuorviare il Sognatore rendendogli difficile capire quale sia il sogno che sta facendo. I giocatori si invertono poi i ruoli ed al termine della partita, colui che avrà meglio saputo interpretare i propri sogni indovinando gli elementi che li popolano verrà proclamato vincitore.

Da 4 a 10 giocatori, 8+



CONCEPT - l'obiettivo è indovinare le parole attraverso l'associazione di varie icone. Una squadra di due giocatori (seduti vicini al tavolo) sceglie una parola o una frase che gli altri giocatori dovranno indovinare. Agendo insieme, collocano meticolosamente delle pedine sulle icone raffigurate sul tabellone di gioco. Il primo giocatore che scopre la parola o la frase riceve 2 punti vittoria e il giocatore che alla fine della partita ha più punti è il vincitore.

Da 4 a 12 giocatori, 10+



RUSH & BASH - Tutte le macchine più veloci del pianeta sono sulla linea di partenza con i motori pronti a liberare tutta la loro potenza! I piloti più audaci hanno le mani sul volante, lo sguardo sulla strada e i pulsanti delle armi in attesa di essere premuti. Avete sentito bene: armi! Questa non è una gara per caschi dolci!

Da 2 a 6 giocatori, 7+



L'INVENTASTORIE - Si tratta allo stesso tempo di un libro, di un puzzle, di un oggetto di design, ma soprattutto di una macchina per inventare storie ispirata alla Grammatica della Fantasia di Gianni Rodari. Girando i cubi disposti su un tavolo il bambino si trova davanti ad associazioni di personaggi, simboli e ambientazioni apparentemente incongruenti e assurdi: proprio la sua narrazione sarà lo strumento per attribuire significato a ciò che i cubi casualmente rivelano. I vari elementi possono mescolarsi stimolando la generazione di centinaia di situazioni narrative ognuna diversa dall'altra. Naturalmente più l'accostamento e l'elemento che varia sarà dissonante, più assurda e divertente sarà la storia che ne nascerà. L'adulto, a casa o a scuola, diventa facilitatore, guida il gioco ponendo domande narrative (Chi è il personaggio? Da dove viene? Che cosa sta facendo? Come si sente?

Etc...). I bambini rispondono, si sceglie insieme la soluzione che piace di più. È una scrittura collettiva o individuale, a seconda del numero dei partecipanti. Il libro, oltre a delle originalissime istruzioni per l'uso, contiene quattro storie divertenti, ironiche e dall'impronta marcatamente surreale. Esse fungono da spunto e da esempio per iniziare a giocare con questa straordinaria macchina della fantasia.

3+



CORTEX - Mettete alla prova il vostro cervello con un divertente gioco che stimolerà la vostra memoria, i vostri riflessi e la vostra velocità. Affrontate gli altri giocatori in prove di 9 tipi diversi che stimolano tutte le capacità cerebrali: sfide tattili, di memoria, sequenze logiche, labirinti, test sui colori...

Da 2 a 6 giocatori, 8+



MOSQUITO - vince il più veloce! Ogni volta che i giocatori girano due carte identiche, dovranno battere o afferrare gli oggetti che vi sono raffigurati: una zanzara, una mela o un fiore - nel caso in cui esca una carta ape. Se tutte le carte sono diverse, si va avanti con le prossime! Il più veloce tra i giocatori si aggiudica gettoni coccinella.. vince chi ne ottiene di più!

5+



VUDU' - vestirete i panni di stregoni tanto perfidi quanto strampalati! A colpi di incantesimi cercherete di rendere la vita impossibile ai vostri avversari: dovranno giocare su un piede solo, sibilando ogni parola, con le braccia incrociate e ululando prima di ogni tiro di dado. Se non resisteranno alle penitenze, voi farete punti... e il divertimento è assicurato!

Da 3 a 6 giocatori, 8+



CHI E' IL PIU' FORTE? - «Passeggiamo nel bosco, mentre il lupo non c'è...». Forse, ma potrebbe arrivare da un momento all'altro. I giocatori insieme devono salvare Biancaneve, Cappuccetto Rosso, i tre porcellini e tutti i loro amici prima che il lupo si svegli e se li mangi in un boccone! Un memory di cooperazione dove tutti giocano contro il lupo.

Da 2 a 6 giocatori, 4+



TOC! TOC! TOC! - Per vincere la partita, dovrete essere molto ospitali e accogliere per primi cinque invitati a casa vostra. Girate le carte sul tabellone. Appena compaiono tre tondi «Toc!» dello stesso colore, chiedete «Chi è?» prima degli altri giocatori. Avrete così guadagnato un nuovo invitato!

Ma fate attenzione, perché il lupo è ritornato... se gli aprirete, gli altri invitati scapperanno! Un gioco di velocità e riconoscimento visivo, divertente e originale.

Da 2 a 4 giocatori, 4+



MEMORISATA - Simone, il celebre coniglio che dice «Caccapupù», è il protagonista di questo divertentissimo memory! Cercate le coppie di tessere identiche, chi ne trova di più vince la partita. E se siete «Tloppo folti!», vi aspettano mille tranelli...

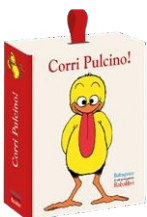
I due livelli di gioco proposti vi offrono, infatti, tessere semplici da accoppiare, ma anche tessere quasi identiche, da non confondere tra loro.

Da 2 a 4 giocatori, 3+



LO SGRANOCCHIACOLORI DI POP - Pop ha perso tutti i colori! Per aiutarlo a tornare supercolorato, dovrete trovare i suoi piatti preferiti e darli da mangiare al piccolo dinosauro. Un gioco di associazione e memoria, per divertirsi da soli o con tutta la famiglia!

Da 1 a 2 giocatori, 3+



CORRI PULCINO! - Gli incredoliziosi pulcini di Claude Ponti sono scappati dai libri per coinvolgervi in un gioco dove la velocità e l'occhiodilincitudine sono indispensabili! In

questo gioco dovrete essere i primi a liberarvi delle carte che avete in mano, scartando quelle che hanno caratteristiche in comune con la carta posata sul tavolo. Alcune carte speciali vi permetteranno di compiere delle mosse utili per fare prima degli altri giocatori e vincere le partita!

A partire da 2 giocatori, 5+



BANDITO SERVITO! - L'obiettivo di Bandito servito è guadagnare un ricchissimo malloppo di nocciole. Per farlo, serve un pizzico di audacia e molta concentrazione: voltando le carte del mazzo una a una, formerete una sequenza, da memorizzare in pochi secondi. Subito dopo dovrete imitare con gli occhi chiusi le divertenti mosse dei piccoli banditi rappresentate sulle carte. Attenzione, state all'erta: carte speciali potrebbero saltar fuori in qualsiasi momento e farvi duplicare l'intero malloppo!

Da 2 a 8 giocatori, 4+



ORA IO VADO! - «Io vado!» Finalmente Uccellino si è deciso a lasciare il suo nido! Ma dove è diretto? «Mettiti il maglione» gli consiglia la mamma, «e anche il cappello!» gli suggerisce il nonno... Lungo la strada, tutti in famiglia lo incoraggiano e hanno qualcosa per lui: e così, ben equipaggiato, Uccellino si avvia all'avventura.

Per aiutarlo nella sua missione, ogni giocatore deve radunare gli oggetti utili al suo viaggio. Uno spiritoso gioco di memoria per tutti coloro che hanno un bisogno impellente di... divertimento!

Da 2 a 4 giocatori, 3+



1,2,3... ARRIVA IL LUPO! - Ogni giocatore costruisce un percorso con le tessere, che il lupo dovrà seguire, partendo da lontano e avvicinandosi via via al giocatore. Lo scopo del gioco è non farsi mangiare: quando il lupo raggiunge la fine del percorso, il giocatore ha perso. Vince chi resisterà più a lungo alla pericolosa avanzata del lupo! Il giocatore al proprio turno gira una carta; a ognuna di queste corrisponde una mossa del lupo: +1, +2, +3 il lupo avanza; -1 il lupo indietreggia; BAM! il lupo sta fermo un turno; PAF! ritorna



all'inizio del sentiero, e così via...
Da 2 a 4 giocatori, 3+

COME FA L'UCCELLINO? - Ispirato a L'Uccellino fa di Soledad Bravi, questo è un domino dove i giocatori vincono tutti insieme. Posando le proprie tessere, essi possono imitare il verso dell'animale o il suono dell'oggetto rappresentato, oppure mimare un'azione che li riguardi. Associare le illustrazioni ai suoni onomatopeici rappresenta un modo ideale per divertirsi con la propria voce.

Da 2 a 4 giocatori, 3+



LA TOMBOLA DELLA FAMIGLIA TOPINI - La famiglia Topini al gran completo ci regala una tombola davvero speciale. Chi riesce per primo a completare tutte le cartelle, grazie a rapidità e attenzione, vince la partita! Ma state all'erta, perché le carte «Foglia magica» e

«Funghi velenosi» possono stravolgere il gioco in qualsiasi momento... Una straordinaria tombola, ricca di colpi di scena e tenerezza.

Da 2 a 4 giocatori, 3+



LA ZUPPACCIA DI CORNABICORNA! - Cornabicorna lancia una sfida a tutti i bambini che non vogliono mangiare la zuppa: in questo gioco di carte chi si ritrova in mano la carta

«ZUPPACCIA» alla fine della partita ha perso! Ogni giocatore deve sbarazzarsi delle proprie carte, accoppiando quelle uguali tra loro, e ogni volta che forma una coppia deve pronunciare ad alta voce le esilaranti didascalie tratte dalla serie Cornabicorna: «Lingua di rana!», «Moscerino con gli occhiali!», «Puzza di cacca di cinghiale», ecc.

A partire da 2 giocatori, 5+



IL GIOCO DELL'OCA DI CORNABICORNA! - Cornabicorna lancia una sfida a tutti i bambini che non vogliono mangiare la zuppa: in questo gioco di carte chi si ritrova in mano la carta «ZUPPACCIA» alla fine della partita ha perso! Ogni giocatore deve sbarazzarsi delle proprie carte, accoppiando quelle uguali tra loro, e ogni volta che forma una coppia deve pronunciare ad alta voce le esilaranti didascalie tratte dalla serie Cornabicorna: «Lingua di rana!», «Moscerino con gli occhiali!», «Puzza di cacca di cinghiale», ecc.

Da 2 a 4 giocatori, 5+



I TRE PICCOLI PORCELLINI - I Tre Piccoli Porcellini è un gioco ispirato alla famosa fiaba che ci ha accompagnato da bambini. I Tre Piccoli Porcellini, infatti, è un gioco di dadi adatto a tutta la famiglia e può essere utilizzato a due diversi livelli di difficoltà: più semplice per bambini e più sfidante per gli adulti! Vestirai i panni di uno dei tre porcellini e il tuo più grande desiderio è quello di costruire una casa solida e bella in cui trascorrere le lunghe sere d'inverno, al riparo dalle intemperie e dagli altri pericoli.. che ben sappiamo frequentare il bosco in cui viviamo. Per poter realizzare la casa dei tuoi sogni, non ti serviranno gli strumenti da muratore, ma dovrai semplicemente utilizzare al meglio i dadi! Fai attenzione però: il lupo è a caccia nei paraggi, e ha in mente una sola cosa: soffiare sulla tua bellissima casa per cercare di abbatterla e infrangere così i tuoi sogni!

Da 2 a 5 giocatori, 7+

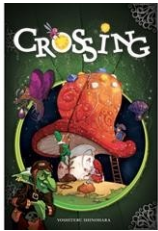


BABA YAGA - Dopo essere caduti nelle grinfie malefiche di Baba Yaga, siete riusciti a fuggire dalla sua casa, ma lei si lancia al vostro inseguimento a bordo del suo calderone volante! Se volete sfuggirle, dovrete lanciare tre incantesimi, ma attenti perché gli ingredienti sono sparpagliati per questa strana foresta! Fate in fretta: Baba Yaga è già sulle vostre tracce, provate a seminarla e a mettervi in salvo!

Da 2 a 5 giocatori, 6+



LA LEPRE E LA TARTARUGA - è un gioco di corse per tutta la famiglia, in cui i giocatori devono scommettere sull'animale che vincerà la corsa. Attraverso l'uso delle carte a propria disposizione è possibile far avanzare gli animali lungo il percorso e, in base al numero di carte giocato da tutti i giocatori, ogni animale potrebbe veder attivata la sua abilità speciale (e non è sempre un bene!): la lepre è veloce ma potrebbe fermarsi a fare un pisolino, la tartaruga procede lenta ma regolare, il lupo spaventa gli altri animali col suo ululato, o l'agnello potrebbe fermarsi ad abbeverarsi al ruscello... 2 livelli di gioco per appassionati di corse grandi e piccini!
Da 2 a 5 giocatori, 7+



CROSSING - il paese di Crossing si trova nel regno di Spamootail dove una perfetta armonia avvolge tutto il regno. Umani, Goblin, Elfi, Nani, Pixie e Fate trascorrono insieme una vita bella e semplice. Solo una volta all'anno, durante il giorno del solstizio d'estate, compaiono in città alcune pietre sui funghi giganti che circondano Crossing. Le pietre che appaiono sono in realtà gemme molto preziose, ecco perché ogni razza invia uno dei suoi abitanti a raccoglierle. Qui si svolge una lotta senza esclusione di colpi: è persino consentito rubare le pietre preziose raccolte dagli altri giocatori... quindi tenete gli occhi ben aperti!
Da 3 a 6 giocatori, 6+



DOBBLE COLLECTOR - è un gioco di rapidità in cui dovete essere i più rapidi a trovare il simbolo identico tra due carte!
Da 2 a 8 giocatori, 6+



CITTA' DI PAROLE - Gioca a costruire una città di parole seguendo gli indizi che il topino Geo ha lasciato nella soffitta di Edo e Lucia!
In questo kit-alfabetiere troverai un libro, che racconta le avventure di Geo, e due alfabeti:

le lettere-costruzioni e le lettere-stencil.

3+



CITTA' DI NUMERI - Gioca a costruire una città di numeri seguendo i suggerimenti che il topino Geo ha lasciato al piccolo Tim. In questo kit di numeri troverai un libro che racconta le avventure di Geo e quattro serie di numeri da 0 a 9: numeri-costruzioni e numeri- stencil.

3+

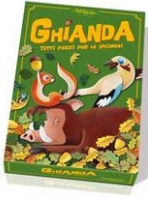


DOLLY CRUSH - Dolly Crush è un'avvincente e "soffice" sfida al gregge più grande. Scambia le pecore fra loro con l'aiuto dei cani per ottenere file e colonne dello stesso tipo. Arricchisci le combinazioni con le rare pecore nere e crea il gregge più numeroso! Da 2 a 4 giocatori, 7+



PIZZERIA ITALIA - "Pizzeria Italia" è un gioco avvincente e strategico. Durante la preparazione creerete il vostro mazzo accumulando le carte Trancio. Poi tenterete di comporre la vostra pizza al metro il più velocemente possibile. Chi comporrà la pizza più prelibata nel minor tempo?

Da 3 a 6 giocatori, 6+

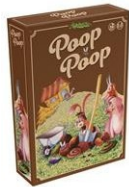


GHIANDA: TUTTI PAZZI PER LE GHIANDE! - Chi prenderà più ghiande?

Aiuta gli scoiattoli, le ghiandaie e i cinghiali a raccoglierne il più possibile dalla vecchia quercia! Ma attenzione, basta un minimo di distrazione e potresti trovarti senza spuntini, rubati dai tuoi avversari.

Puoi sempre usare le grandi foglie per nasconderli, ma i bruchi affamati potrebbero mangiarle quando sei distratto.

Da 2 a 6 giocatori, 5+

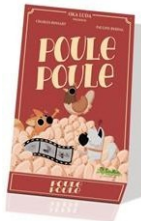


POOP POOP - I contadini del vicinato si stanno preparando a concimare i campi, ma per riuscire nell'impresa tutti gli animali della fattoria devono contribuire!

Essi dovranno solamente mangiare, bere e...fare la cacca, mentre i contadini devono raccoglierle tutte prima degli altri, facendo attenzione a non farsi rubare il bottino dagli avversari.

L'equazione è molto semplice: animale + cibo + acqua = cacca. Vince il primo giocatore che conquista tutte le 5 diverse carta cacca.

Da 2 a 8 giocatori, 5+



POULE POULE - Siamo al Festival di Venezia e l'anteprima dell'attesissimo Poule Poule sta per trasformarsi in dramma. A meno di un'ora dall'inizio della proiezione, con i giornalisti che stanno già prendendo posto in sala, qualcuno ha mischiato le pellicole!

Occorre rifare al più presto il montaggio del film, senza perdere nemmeno un minuto... e senza dimenticarsi che la storia terminerà all'apparire del quinto uovo!

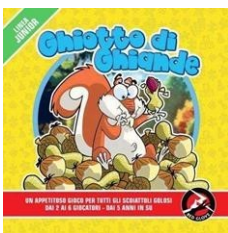
Da 2 a 8 giocatori, 6+



AIA GAIA - La sfida per il cortile più bello e divertente è iniziata: conigli che corrono in ogni direzione, asini, mucche, perfino un pappagallo...

Ti ricordi i versi di tutti gli animali? Un gioco rapido e divertente pensato per tutta la famiglia... e non solo!

Da 3 a 8 giocatori, 6+



GHIOTTO DI GHIANDE - Cerca sotto le foglie le ghiande più prelibate: più foglie ci sono e più ghiande nascondono... Oppure no? Fanne scorta per l'inverno ma attento a Ghiotto, lo scoiattolo più vorace della foresta. Un gioco semplice e avvincente per tutta la famiglia.

Dai 2 ai 6 giocatori, 5+



TITTI FRITTI - si divertono adulti e bambini, allenando le proprie abilità di ragionamento, di autocontrollo, di attenzione e di memoria.

Scoprite le vostre carte e guardate il frutto del giocatore con il cestino blu (es: ciliegia).

Sostituite poi tutte le vocali con la lettera del giocatore con il cestino giallo (es: A).

Il primo che grida CALAAGAA vince il turno e prende le carte dell'avversario.

Dai 2 ai 6 giocatori, 5+



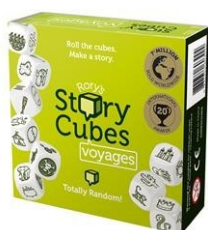
SIXSTIX - SixStix è un gioco di logica, strategia osservazione, in cui ogni giocatore deve spostare i bastoncini per formare il maggior numero di forme possibili, utilizzando solo tre mosse per ogni turno.

Si distribuiscono 4 carte ad ogni giocatore.

A turno i giocatori devono spostare i bastoncini per ricreare il maggior numero di forme tra quelle delle proprie carte.

Ogni giocatore ha solo 3 mosse a disposizione per ogni turno: può aggiungere, togliere o spostare un bastoncino alla volta.

Vince il giocatore che raggiunge il punteggio più alto con le carte che riesce a completare. Da 1 a 4 giocatori – 8+



RORY'S STORY CUBES: VOYAGES - potete creare infinite storie di epiche avventure. Lanciate i nove cubi e usate le immagini per creare una storia. La vostra sarà una storia breve ma intensa o una grande saga? Vale una sola regola: non esistono risposte sbagliate!



RORY'S STORY CUBES: ACTIONS - potete creare infinite storie di dinamiche attività. Lanciate i nove cubi e usate le immagini per creare una storia. La vostra sarà una storia breve ma intensa o una grande saga? Vale una sola regola: non esistono risposte sbagliate! Racconti della buonanotte, trame in evoluzione, narrazioni orali, ispirazioni creative, apprendimento delle lingue!



OCCHIO AI VICHINGHI - Un divertente gioco in scatola capace di sviluppare la

memoria di lavoro, l'attenzione, e la pianificazione. Per vincere il giocatore deve essere un attento osservatore, usare furbe strategie e non farsi ingannare dalle folte barbe vichinghe.

Dai 2 ai 4 giocatori, 5+



HO UNA FAME CHE... - Ho una fame che... mi mangerei un asinello! Ho una fame che mi mangerei un asinello e un elefante. Gira la carta e osserva l'animale, stai attento perché ne vedrai molti e dovrai ricordarli tutti per conquistare le caramelle che ti faranno vincere

la partita.

Dai 2 ai 6 giocatori, 4+



QUESTO E QUELLO: LE QUATTRO STAGIONI - Gioco educativo per bambini semplice e veloce. Basato sulla doppia associazione: scegli ed incastra il pezzo di puzzle solo se si associa a quello presente in tavola. Attraverso la natura ed i paesaggi, imparare le stagioni sarà facile e divertente.

Dai 2 agli 8 giocatori, 4+



TRACKO: SULLE TRACCE DEL TESORO MAYA - è un gioco di avventura che allena memoria e abilità visuo-spaziali. I giocatori avranno pochi secondi di tempo per osservare la mappa di un antico tempio Maya e ricordare qual è il percorso che li farà entrare e uscire dalla piramide raccogliendo il maggior numero di tesori possibile.

Dai 2 ai 4 giocatori, 7+



KINGDOMINO - dovrete riuscire ad espandere il vostro Reame, tessera territorio dopo tessera territorio, esplorando diversi paesaggi in modo da raccogliere più punti possibile. Il paesaggio varia tra campi di grano, laghi e montagne, dovrete trovare e conquistare con attenzione il territorio in cerca degli appezzamenti migliori e dotati di corone. Quanto più estesi saranno i vari ambienti e tanti più punti questi conferiranno al termine della partita, specialmente se all'interno di essi saranno presenti una serie di prestigiosi edifici. Dovrete competere nella sfida con gli altri Signori che bramano di possedere gli stessi Reami. Dovrete pensare bene alle tue mosse e conquistare il terreno giusto al momento giusto. Chi sarà il Signore con il possedimento più prezioso al termine della partita? Espandetevi in lungo e in largo per ottenere il maggior numero di punti prestigio possibile! Ogni giocatore è il re di un regno e compete per creare un territorio di 5x5 che gli fruttifichi il maggior prestigio possibile, incastrando delle tessere contenenti ciascuna due terreni che richiamano quelle del domino, infatti potrai piazzare un territorio solo se combaccerà almeno da un lato con un territorio dello stesso tipo o almeno con il territorio "jolly" di partenza (il tuo castello).

Dai 2 ai 4 giocatori, 8+



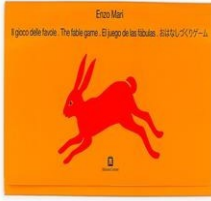
GIOCAQUATTRO INGLESE: NOMI E VERBI - è un gioco educativo che facilita l'apprendimento della lingua inglese attraverso un'attività interattiva e stimolante. Utilizzando principi simili a quelli del domino tradizionale, il gioco incoraggia i giocatori a collegare tessere basate su nomi e verbi, promuovendo così la comprensione e l'uso di questi elementi fondamentali della grammatica inglese.

Da 1 a 4 giocatori, 5+



GIOCAQUATTRO INGLESE: NOMI E AGGETTIVI - per imparare l'inglese con tessere quadrate da collegare tra loro come in un domino. Il giocatore dovrà creare brevi frasi associando un nome ed un aggettivo.

Da 1 a 4 giocatori, 5+

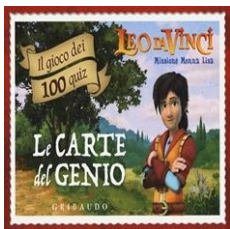


IL GIOCO DELLE FAVOLE - Non un libro da leggere, né da sfogliare, ma da comporre, scomporre, costruire: un'avventura che non finisce mai, giocata e inventata ogni volta dalle inesauribili possibilità creative di chi vi si inoltra. Le tavole a incastro diventano un mezzo per creare un "canovaccio architettonico" su cui esercitare la fantasia di piccoli e grandi.



CASA DOLCE CASA - Cerca di radunare più animali possibile e aiutali a ritrovare la loro particolare casa! Abbina la volpe alla tana, l'ape all'alveare e il cane alla cuccia! Con 27 carte di animali e 27 carte di case, scoprirai tutti i tipi di nido, tana, conchiglia e rifugio del regno animale. Quando avrai abbinato tutte le carte, potrai mischiarle di nuovo e ricominciare a giocare!

4+



LEO DA VINCI MISSIONE MONNA LISA: 100 QUIZ - 100 quiz illustrati con 3 risposte possibili: una è assurda, una è plausibile, una sola è vera! Mettete alla prova il vostro sapere.

8+



SLAPZI - Riflessi, concentrazione e rapidità! Ogni giocatore ha 5 carte, dunque 10 immagini (fronte/retro): per giocare una carta bisogna essere i primi a "schiaffeggiare" con la propria carta-immagine la carta-indizio che viene girata sul tavolo. Si possono giocare diverse varianti del gioco base. Chi riuscirà per primo a liberarsi di tutte le carte? Dai 2 agli 8 giocatori, 6+



ITZI - Usa le tue carte-lettera per rispondere alle carte-indizio, finisci il più velocemente possibile le tue carte e vinci!

Dai 2 agli 8 giocatori, 6+



THE MIND - Ogni giocatore riceve un numero di carte pari al livello che sta giocando; l'obiettivo è liberarsi delle proprie carte giocandole al centro una alla volta e in ordine crescente. Le carte possono essere calate in qualsiasi momento: non ci sono turni di gioco. Non si possono scambiare informazioni, nè accordarsi. Se riuscirete a superare l'ultimo livello insieme, sarete al settimo cielo, ma per riuscire a vincere dovrete essere in completa sintonia.

Con il solo aiuto della mente, The Mind vi farà scoprire l'esperienza di squadra più geniale che si possa vivere!

Dai 2 ai 4 giocatori, 8+



UN MEMORY DA ORSI - Un memory formato da 60 tessere per giocare con i dettagli delle splendide illustrazioni dei libri di Benjamin Chaud. Come nel classico memory, il bambino potrà divertirsi a trovare le coppie dei personaggi delle colorate avventure di Orsetto e della sua famiglia.

3+



CHI È IL PIÙ FORTE? - In questa adrenalinica variante del gioco classico del memory, i giocatori devono usare la memoria, trovando tutte le coppie di gettoni uguali disposte sul

tabellone, e allo stesso tempo avere un po' di fortuna... A ogni turno, infatti, si gira una ruota che indica al giocatore la mossa da compiere. Chi è il più forte? E' un gioco di cooperazione dove tutti i partecipanti giocano contro il lupo, con l'obiettivo di lasciarlo a bocca asciutta!

Da 1 a 6 giocatori, 4+



GIOCO DELL'OCA DI PIMPA - Il classico Gioco dell'Oca è ancora più divertente quando è ambientato nel mondo di Pimpa e dei suoi amici! Crea il percorso del gioco mettendo la tessera con la scritta "Partenza" all'inizio, quella con la scritta "Arrivo" alla fine, e incastra le altre 8 tessere come preferisci. Ogni giocatore sceglie una pedina e avanza per un numero di caselle pari al punteggio fatto con il dado. Se un giocatore finisce su una "casella particolare" deve seguire le indicazioni che ci sono scritte sopra. Vince chi raggiunge per primo la casella dell'arrivo! Il Gioco dell'Oca di Pimpa è composto da 6 pedine, 1 dado e 10 tessere puzzle da comporre in tanti modi diversi!

3+



DOMINO DI PIMPA - il classico Gioco dell'Oca è ancora più divertente quando è ambientato nel mondo di Pimpa e dei suoi amici! Crea il percorso del gioco mettendo la tessera con la scritta "Partenza" all'inizio, quella con la scritta "Arrivo" alla fine, e incastra le altre 8 tessere come preferisci. Ogni giocatore sceglie una pedina e avanza per un numero di caselle pari al punteggio fatto con il dado. Se un giocatore finisce su una "casella particolare" deve seguire le indicazioni che ci sono scritte sopra. Vince chi raggiunge per primo la casella dell'arrivo! Il Gioco dell'Oca di Pimpa è composto da 6 pedine, 1 dado e 10 tessere puzzle da comporre in tanti modi diversi!

3+



MEMORY DI PIMPA – il classico gioco del memory ora ha le carte del mondo di Pimpa! Ogni carta ha un disegno e a essa ne corrisponde un'altra che riporta un particolare dello stesso disegno. Mescola le carte e mettile coperte sul tavolo. Ogni giocatore ne deve scoprire

due: se trova la coppia, la mette da parte e continua a giocare; se non la trova, rigira le carte e passa la mano. Vince chi ha il maggior numero di coppie! Il memory è composto da 40 carte, colorate e maneggevoli, adatte alle mani dei bambini, e contenute in una pratica scatola.

3+



GITA IN MONTAGNA DI LUCIA E BEATRICE - nella vita dell'ape Lucia succedono sempre cose semplici: andare a scuola, avere l'influenza, mangiare cose buone. Scopri il suo mondo e conosci tutti i suoi amici: Ugo il vermetto, Beatrice la mosca, Tommasino il ragno, Carlo il grillo musicista, Dora la zanzara. In questo volume Lucia e Beatrice vanno in montagna, tra le cime e le nevi fino a raggiungere un alto rifugio. In questo cofanetto troverai anche una bellissima Ape Lucia in feltro, che potrai facilmente montare. I 10 pezzi che la compongono creeranno il personaggio di 10 cm a cui non potrai affezionarti per sempre.

3+



GIOCA MEMO: VITA NEL PRATO - Insetti, farfalle e tanti altri piccoli abitanti del prato sono stati divisi a metà. Riuscirai a ricordarti la posizione delle diverse metà e ad abbinare correttamente le tessere? Solo così tutti gli abitanti del prato potranno tornare ad essere completi.

Dai 2 giocatori, 4+



TIMELINE - Sapreste dire se "Via col Vento" sia uscito prima o dopo "Ben Hur"? E rispetto a "La Valchiria" di Wagner? Riuscirete a piazzare tutte le vostre carte nel corretto ordine cronologico? Un divertente gioco a tema "Musica e Cinema".

Dai 2 agli 8 giocatori, 8+

SPEEDY WORDS: NOMI, COSE, CITTA'... - Il gioco "Nomi, cose, città...a cui tutti abbiamo giocato diventa travel... lo puoi portare con te e giocare a trovare nomi di persone, mestieri, personaggi famosi, oggetti, animali, città, Stati e piante che inizino con la lettera indicata. Non servono più carta e penna e, soprattutto, non devi saper scrivere!



Gira la carta e guarda quale lettera ha lo stesso colore del simbolo sull'altra carta... dovrai trovare il nome di un animale con la P, di una professione con la C e tanti altri!

E sei hai già giocato tutte le carte? Nessun problema! Mischiando le carte infatti ad ogni partita ci saranno combinazioni sempre nuove.

5+



FLAGGY. IL GIOCO DELLE BANDIERE – puoi fare tanti giochi diversi. Prima di tutto puoi allenarti a riconoscere le bandiere del mondo. Poi puoi sfidare i tuoi amici nel trovare le bandiere con i simboli indicati dai dadi, oppure nel mettere in ordine le bandiere in base alla superficie o alla popolazione. I giochi sono tanti... non devi conoscere le bandiere, ma solo avere tanta voglia di divertirti e imparare.

5+



ROLLING CUBES ABC - Lancia i 13 dadi e divertiti a comporre la parola più lunga possibile. Puoi fare ben 4 giochi diversi per liberare la fantasia e l'immaginazione, ma senza perdere di vista la grammatica!

5+



DOBBLE KIDS - è un gioco di colpo d'occhio e velocità: per vincere dovrete essere i più rapidi a trovare l'unico simbolo in comune tra le carte svelate (ce n'è sempre uno). 5 mini-giochi per partite sempre diverse ed entusiasmanti, in una comoda scatola di latta, perfetta per essere portata ovunque: in viaggio, in spiaggia, in macchina, al parco. Dobble è semplice, veloce e immediato: farà divertire sia i grandi che i piccini. La versione Kids è perfetta per i più piccoli: sulle 30 carte sono rappresentati oltre 30 simpatici animali (6 per ogni carta) e i giocatori dovranno trovare l'animale in comune tra le carte. Dai 2 ai 5 giocatori, 4+



SMILEY GAMES - ci sono giochi per tutti i gusti... alcuni stimolano la memoria, i riflessi e la percezione visiva, mentre altri richiedono tattica, strategia e concentrazione. Con tante faccine colorate, allena il bambino a mettersi in gioco con le sue capacità e le sue emozioni! Puoi fare tanti giochi diversi... devi trovare le faccine con colore e disegno indicati dai dadi, devi essere il più veloce a riconoscere il tuo colore e la tua faccina, oppure devi ricordarti i nomi di tutti i tuoi avversari. Puoi divertirti anche con un originale domino e una semplice partita a uno.

5+



WILD: DISCOVERING ANIMALS - è un avvincente gioco di carte a tema animali. Vesti i panni di un esploratore, raccogli tutti gli indizi e cerca di indovinare insieme ai tuoi compagni l'animale scelto dall'avversario. Riuscirai a individuare la carta corretta nel minor tempo possibile? E se vuoi prenderti una pausa dal gioco principale, nessun problema! Con le carte di Wild puoi fare altri 3 giochi diversi per continuare il divertimento.

5+



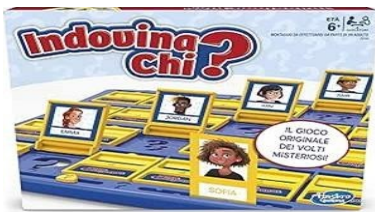
MEMORY WINX - è il gioco ideale per tutta la famiglia perché i più piccoli se la giocano ad armi pari con i più grandi, e spesso infliggono loro sonore batoste! Si vince grazie alla memoria visiva!

4+



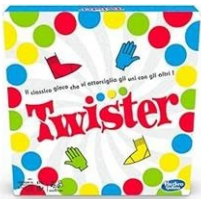
SCOTLAND YARD - è il celebre gioco di società in cui le capacità intuitive e tattiche di un giocatore (Mister-X) sono messe a confronto con le capacità strategiche e di coordinazione del gruppo avversario (gli agenti speciali). Mister-X si muove di nascosto, cercando di sfuggire alla morsa degli agenti e concludere la sua corsa attraverso le strade di Londra senza essere catturato. L'obiettivo degli agenti speciali è l'opposto: seguire le tracce di Mister-X e cercare, insieme, di arrestarlo.

Dai 2 ai 6 giocatori, 8+



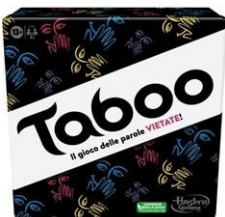
INDOVINA CHI? - ci si un mondo usando le domande con risposta sì o no per indovinare il personaggio misterioso dell'avversario.

2 giocatori, 6+



TWISTER - Il gioco sfida i giocatori a mettere mani e piedi sul tappeto in diverse posizioni senza cadere.

Dai 2 giocatori, 6+



TABOO - per vincere servono creatività, abilità e prontezza, ma soprattutto un perfetto autocontrollo per non nominare mai e poi mai le parole proibite. Ogni turno dovrete riuscire ad indovinare una parola estratta da un mazzo senza nominarne altre e se la vostra squadra la indovina, conquistate un punto e potete avanzare sul tabellone di una casella! Ma attenzione perchè i vostri avversari vi controllano e se vi scappa una parola

Taboo, verrete subito "buzzati"!
Dai 4 giocatori, 13+

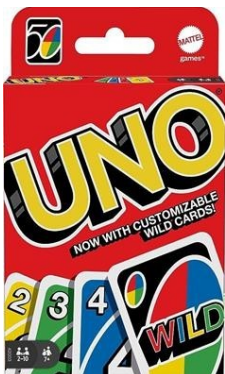


COCO RIDO - Il gioco meno politically correct e indecente degli ultimi anni, capace di scandalizzare e divertire fino a farvi venire le lacrime agli occhi. Le associazioni di parole possono talvolta produrre frasi inopportune, abiette o assurde, ma poco importa: la cosa importante è che siano divertenti. Le regole sono facilissime: rispondi alla domanda nel modo esilarante possibile e vinci.

Dai 3 giocatori, 18+

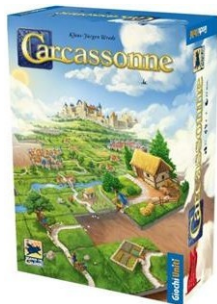


EXPLODING KITTENS - un card game veloce e immediato che saprà appassionare tutti: perché tutti amano i gattini...e le esplosioni. I giocatori pescano carte fino a quando qualcuno non incappa nella temuta carta Exploding Kitten: a quel punto quel qualcuno esplosione ed è eliminato dal gioco, a meno che non abbia una carta Disinnescato per evitare l'esplosione. Cattivo, competitivo e vendicativo: una sfida senza esclusione di colpi!
Dai 2 ai 5 giocatori, 7+

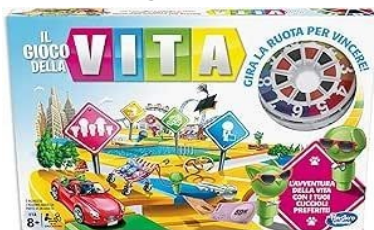


UNO - il classico gioco di carte dove bisogna abbinare colori e numeri. I giocatori a turno abbinano una delle loro carte con il colore o il numero della carta mostrato nella parte superiore del mazzo. Scrive le tue regole del gioco con le carte jolly personalizzabili. Guadagna punti sbarazzandoti per primo di tutte le carte in mano; il giocatore o la squadra che per primo arriva a 500 punti vince!
Dai 2 ai 10 giocatori, 7+

MERCANTE IN FIERA - Un evergreen dei giochi da tavolo amato da grandi e bambini
Il tradizionale gioco di carte si arricchisce di tabellone, monetine e una nuova variante di gioco tutta da scoprire.
Dai 2 ai 10 giocatori, 7+



CARCASSONNE - i giocatori rivelano le tessere che rappresentano alcuni elementi di un paesaggio medievale e le piazzano in modo da costruire uno scenario che turno dopo turno verrà ampliato con città, monasteri, strade e campi. Via via che vengono piazzate le tessere i giocatori inviano i propri seguaci (cavalieri, monaci, ladri e contadini) sul territorio per estendere la propria influenza sulle singole aree e in questo modo ottenere i preziosi punti vittoria. Chi riuscirà a controllare le città più maestose, le strade più lunghe, i campi più popolati ed i monasteri meglio integrati nel paesaggio otterrà più influenza e dominerà il sentiero della vittoria. Occhio però a concludere quello che avete iniziato...
Dai 2 ai 5 giocatori, 7+



IL GIOCO DELLA VITA - Allacciati la cintura per un'emozionante corsa tra le esperienze della vita. Passa dai chiodini colorati e gira lo spinner per spostarti nel tabellone mentre la vita scorre tra l'inizio e la pensione. Attenzione agli stop! Lo spazio è un vasto riferimento per la vita dove i giocatori girano lo spinner per scoprire il loro destino o scegliere il loro percorso. Decidi di sposarti oppure no, mettere su famiglia o andare in pensione presto. Le carte azione danno ai giocatori delle opzioni per affrontare le loro avventure! Sei disposto a correre il rischio? Punta su un numero del tracker investimenti e ottieni altri soldi tutte le volte che qualcuno gira lo spinner ed esce su quel numero. Spendi saggiamente il tuo denaro perché alla fine del gioco vince il giocatore con più denaro!
Dai 2 ai 4 giocatori, 8+



RISIKO! - Lo scopo del gioco è raggiungere per primi il proprio obiettivo segreto e vincere!

Dai 3 ai 6 giocatori, 10+



HOTEL TYCOON - diventa un magnate delle costruzioni con Hotel Tycoon! Acquista terreni, costruisci e sviluppa i tuoi hotel... nella speranza che i tuoi ospiti vi soggiornino abbastanza a lungo da ridursi sul lastrico quando giungerà il momento di pagare il conto! L'ultimo giocatore che resta in gioco viene dichiarato vincitore.

Dai 2 ai 4 giocatori, 8+



LABIRINTO - Gioco di percorso. Ogni concorrente gira nel labirinto alla ricerca del suo obiettivo segreto. La difficoltà di trovare la strada giusta aumenta con gli spostamenti effettuati dagli avversari che, in meno che non si dica, riescono a sconvolgere tutti i piani

preparati. Occorrono intelligenza e colpo d'occhio.
Dai 2 ai 4 giocatori, 7+

CLUEDO - in una splendida residenza inglese è stato commesso un efferato omicidio, e la Polizia ha bisogno del tuo intuito: scopo del gioco è scoprire per primi chi ha commesso



l'omicidio, in quale locale della casa, e con quale terribile arma. L'indagine si svolge sul tabellone, esplorando le varie stanze e interrogando gli altri giocatori. Raccogliendo via via sempre più indizi sarà possibile escludere i vari sospettati e arrivare alla scoperta delle risposte che sono contenute nella busta del delitto al centro del tabellone sotto forma di carte: chi è stato, dove ha agito, e di cosa si è servito. Stai però

molto attenti ad essere ragionevolmente certo delle tue ipotesi: se hai indovinato, vieni proclamato vincitore sul campo, ma se hai sbagliato viene automaticamente eliminato! Dai 2 ai 6 giocatori, 8+

CUBOSAURS - Benvenuti a... 66 milioni di anni fa, quando la Terra era il parco giochi dei dinosauri.



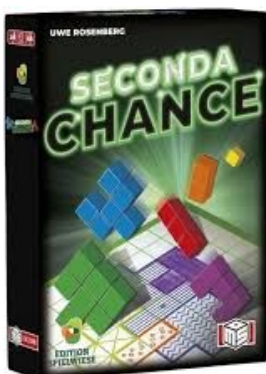
Vuoi estendere il loro regno?

Per fare questo, dovrai rispettare il sottile equilibrio tra tutte le loro specie!

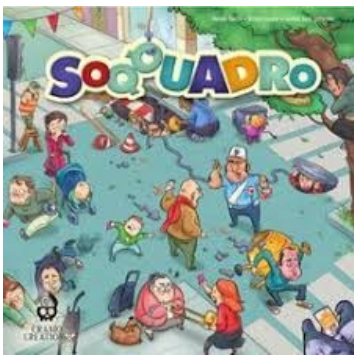
Scegli bene cosa fare con le carte dei dinosauri che ti vengono offerte:

aggiungi alla tua collezione quelle che ti avvantaggiano di più e lascia le altre al giocatore successivo.

Indispettisci i tuoi avversari, costruisci le migliori collezioni e vinci la partita! Dai 2 ai 5 giocatori, 8+



SECONDA CHANCE – Qual è la tessera migliore? Scegline una e disegna sul tuo foglio per riempire la Griglia il più possibile. Se però nessuna tessera si adatta, non perdere la speranza... avrai la tua Seconda Chance! Il giocatore con il minor numero di spazi vuoti a fine partita sarà il vincitore. Da 1 a 6 giocatori, 8+



SO SQUADRO – Il primo gioco al mondo che espande il

divertimento dal tavolo di gioco a tutta la vostra casa. Un percorso segnapunti, sei pedoni colorati, tre mazzi di carte vi coinvolgeranno in una pazza ricerca di oggetti in cui verranno premiati velocità, intuito, astuzia e abilità oratoria... Dovete correre in giro per casa a cercare oggetti che soddisfano le richieste delle carte che avete pescato, portarli al tavolo per far avanzare il vostro pedone sul percorso, e convincere gli altri giocatori che gli abbinamenti da voi presunti siano effettivamente validi. Unite velocità fisica e calma mentale per diventare il più abile cercatore di tesori in circolazione! Da 2 a 6 giocatori, 6+



BY THE BOOK - Riorganizzate con equilibrio la vostra libreria! In questo originale puzzle 3D dovrete impilare i 12 libri dalle forme diverse – oltre a un gatto molto furbo – in modo che lo scaffale superiore si appoggi su di essi in modo perfettamente bilanciato. Utilizzate la speciale livella inclusa per essere sicuri che tutto sia allineato! Superate le 40 sfide e diventate esperti del perfetto equilibrio! Da 1 giocatore, 8+



MEDICAL MYSTERIES NEW YORK PRONTO SOCCORSO - Dai creatori della serie *Escape Room - Il Gioco*, un gioco cooperativo di misteri medici. Contiene 4 casi da risolvere. Lavorate come una squadra ben affiatata per risolvere casi medici misteriosi e aiutare il paziente di turno a superare la notte. La lancette corrono...
ESAMINATE

Esaminate i sintomi del morbo misterioso che affligge il vostro paziente e ricostruite l'anamnesi per trovare degli indizi che vi mettano sulla strada giusta.

DIAGNOSTICATE

Lavorate di concerto per diagnosticare la corretta malattia. Seguite gli indizi, sottoponete il paziente agli esami, consultate gli specialisti e affidatevi al vostro istinto medico.

TRATTATE

Somministrate il corretto trattamento al paziente e prendete le decisioni giuste per permettergli di superare la notte. Cercate inoltre di capire qual è la causa scatenante della malattia. Da 1 a 4 giocatori, 13+



COLOUR BRAIN - Colourbrain è un family quiz game super semplice sui colori delle cose.

Per rispondere alle domande, dovete semplicemente giocare una o più carte Colore dalla vostra mano. Indovinate e ottenete punti. In realtà, più giocatori sbagliano, più punti ottenete. Dopo averne dette di tutti i colori, vince chi ottiene per primo 10 punti!

Da 2 a 20 giocatori, 12+