



**STUDNIA**

SIĘGAMY GŁĘBIEJ

## Wypożyczalnia Gier Miejsce Aktywności Lokalnej Studnia

Nr Tytuł	Opis	Dane Gry
<b>1.Splendor</b>	Splendor jest dynamiczną i niemal uzależniającą grą w zbieranie żetonów i kart, które tworzą zasoby gracza, umożliwiające mu dalszy rozwój. 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.	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 4 osoby <b>Wiek:</b> od 10 lat <b>Czas gry:</b> ok. 30 minut
<b>2.Ceuntry – Korzenny szlak</b>	Niezmierzone bogactwa korzennego szlaku czekają na tych, którzy będą dość sprytni i odważni, żeby po nie sięgnąć! Stań na czele kupieckiej karawany, uważnie planuj i handluj z głową, a legendarny szlak odplaci ci górami złota!	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 5 osób <b>Wiek:</b> od 8 lat <b>Czas gry:</b> ok. 45 minut
<b>3. Ubongo</b>	Każdy gracz otrzymuje jedną z planszetek, nietypowa kostka z afrykańskimi symbolami wskazuje, którą z łamigłówek należy rozwiązać w tej rundzie. Zadaniem graczy jest jak najszybsze ułożenie kolorowej mozaiki w ciągu 30 sekund w taki sposób, aby wszystkie białe pola na planszecie zostały zakryte. Kto zrobi to pierwszy krzyczy: <i>Ubongo!</i> i zdobywa kolorowy klejnot.	<b>Liczba graczy:</b> 1 - 4 osoby <b>Wiek:</b> od 8 lat <b>Czas gry:</b> ok. 25 minut
<b>4. Ice-Cool</b>	IceCool to genialne połączenie nowoczesnej zabawy z mechaniką gry w kapsle, tworzące niesamowicie wciągającą i radosną grę, od której nie sposób się oderwać! Nowatorsko zaprojektowane figurki pingwinów i modułowa plansza umożliwiają wykonywanie wielu widowiskowych trików.	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 4 osoby <b>Wiek:</b> od 6 lat <b>Czas gry:</b> ok. 30 minut
<b>5. Patchwokr</b>	Stworzenie pięknej kołdry nie jest jednak łatwe, wymaga wysiłku i czasu, a dostępne kawałki materiału nie zawsze chcą do siebie pasować. Musisz więc wybierać je bardzo uważnie i mieć solidny zapas guzików, który nie tylko pozwoli Ci zakończyć kołdrę, ale uczyni ją lepszą i ładniejszą od rękodzieł konkurencji. <i>Wymagać to będzie od was około 30 minut rozsądnego doczepiania guzików. A gracz, który połączy najlepsze materiały i doda je w najefektywniejszy sposób do kołderki, wygrywa!</i>	<b>Liczba graczy:</b> 2 osoby <b>Wiek:</b> od 8 lat <b>Czas gry:</b> ok. 30 minut
<b>6. Przebiegłe Wielbłądy</b>	Trwa szalony wyścig wielbłądów wokół piramidy! Gonitwa garb w garb, łeb w łeb! Kopyta aż dymią! To ściągnięte do Egiptu przez arabskiego szejka NAJSZYBSZE WIELBŁĄDY ŚWIATA! Bardzo biegłe w bieganiu i przebiegłe w wyprzedzaniu! Zasiądź w łoży i	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 8 osób <b>Wiek:</b> od 8 lat <b>Czas gry:</b> ok. 30 minut

	<p>kibicuj! Który wielbłąd jest Twoim faworytem? Który okaże się być „czarnym wielbłądem” wyścigu? Obserwuj, typuj zwycięzców i przegranych. Daj się ponieść atmosferze gonitwy, ale bądź czujny! To przebiegłe wielbłądy! Mogą Cię zrobić w konia! Musisz wykazać się świetną intuicją aby szejk wypłacił Ci bajeczną nagrodę!</p>	
<b>7. Boss Monster</b>	<p>Boss Monster to samodzielna gra karciana, która rzuca graczy w wir niezwykłych przygód. Mają zmienić się w złoczyńców rodem z gier wideo i zbudować zabójcze podziemia. Gracze rywalizują starając się zwabić i zniszczyć jak największą liczbę poszukiwaczy przygód. Ale uwaga! Muszą stworzyć podziemia tyleż atrakcyjne, co śmiertelne, inaczej słabowici bohaterowie gotowi ich pozabijać!</p>	<p><b>Liczba graczy:</b> 2 - 4 osoby  <b>Wiek:</b> od 13 lat  <b>Czas gry:</b> ok. 20 minut</p>
<b>8. Bankrut</b>	<p>W tej grze nie czekasz na swoją kolejkę, wszyscy grają równocześnie! Gracze wcielają się w rolę kupców handlujących towarami na targu. Wśród gwaru i krzyków wymieniają się kartami, starając się zdobyć jak najwięcej towarów. Muszą jednak handlować rozsądnie, ponieważ jeden z towarów może doprowadzić ich do bankructwa!</p>	<p><b>Liczba graczy:</b> 3 - 6 osób  <b>Wiek:</b> od 8 lat  <b>Czas gry:</b> ok. 30 minut</p>
<b>9. Tajniacy</b>	<p>Dwie drużyny, którym przewodzi dwóch Szefów Wywiadu, próbują jak najszybciej nawiązać kontakt ze wszystkimi swoimi agentami. Problem leży w tym, że Szef Wywiadu może podawać swojej drużynie tylko jedno hasło na turę, którym powiąże ze sobą kilka widocznych dla wszystkich kryptonimów. Drużyna musi domyślić się, który z prezentowanych kryptonimów należy do agentów ich drużyny, omijając cudzych agentów. Ale uwaga! Jeden z kryptonimów należy do zabójcy...</p>	<p><b>Liczba graczy:</b> 2 - 8 osób  <b>Wiek:</b> od 14 lat  <b>Czas gry:</b> ok. 10 minut</p>
<b>10. Palce w pralce</b>	<p>"Palce w pralce" to gra, w której gracze klaszczą w rytm klasycznego utworu <i>We Will Rock You</i>. Jednocześnie pokazują gesty, które mają na swoich kartach i przekazują kolejkę dalej – wywołując innych graczy ich gestami. Wywołany gracz musi odpowiedzieć swoim gestem i przekazać kolejkę do kolejnej, wybranej osoby.</p>	<p><b>Liczba graczy:</b> 4 - 12 osób  <b>Wiek:</b> od 8 lat  <b>Czas gry:</b> ok. 5 - 30 minut</p>
<b>11. Uga-Buga</b>	<p>Uga Buga to imprezowa gra karciana, w której gracze wcielają się w prehistorycznych jaskiniowców wybierających nowego przywódcę plemienia.</p>	<p><b>Liczba graczy:</b> 3 - 8 osób  <b>Wiek:</b> od 7 lat  <b>Czas gry:</b> ok. 20 minut</p>
<b>12. Kotobirynt</b>	<p>Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów (punkty znajdują się na kartach Kotów). Gracz zdobywa kartę Kota, jeśli uda mu się stworzyć wolną od przeszkód ścieżkę prowadzącą od Kota do Opiekuna.</p>	<p><b>Liczba graczy:</b> 1 - 4 osoby  <b>Wiek:</b> od 6 lat  <b>Czas gry:</b> ok. 15 minut</p>
<b>13. Dzielne Myszki</b>	<p>Dzielne Myszki to gra-zabawka, która uczy oceniać ryzyko, myśleć strategicznie oraz radzić sobie z emocjami. Stanowi świetną zabawę także dla starszych graczy.</p>	<p><b>Liczba graczy:</b> 2 - 4 osoby  <b>Wiek:</b> od 4 lat  <b>Czas gry:</b> ok. 20 – 39</p>
<b>14. Story Cubes</b>	<p>Oto prosta w założeniach i jednocześnie genialna gra, która dostarczy Wam masę radości, stanowiąc przy tym doskonały trening pomysłowości i wyobraźni. Story</p>	<p><b>Liczba graczy:</b> 1 - 9 osób  <b>Wiek:</b> od 6 lat</p>

	Cubes to dziewięć ładnie wykonanych, sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji.	<b>Czas gry:</b> ok. 2 - 20 minut
<b>15. Mały Książę</b>	Zaprzyjaźnij się z Małym Księciem i spotkaj wszystkich bohaterów tej słynnej powieści Antoine'a de Saint-Exupéry'ego! W tej grze każdy przyjaciel Małego Księcia buduje dla niego własną planetę, dom dla jego ukochanych zwierząt (lisa, owcy, słonia i węża) i postaci, które Mały Książę spotkał w czasie swojej podróży.	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 5 osób <b>Wiek:</b> od 8 lat <b>Czas gry:</b> ok. 25 minut
<b>16. Dixit + Rozszerzenia- Marzenia, Podróże, Przygody</b>	Dixit to wesoła i zaskakująca gra skojarzeń do wspólnego odkrywania w gronie przyjaciół i rodziny.	<b>Liczba graczy:</b> 3 - 6 osób <b>Wiek:</b> od 8 lat <b>Czas gry:</b> ok. 30 minut
<b>17. Scarabble Orginal</b>	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. Scarabble to niezmiennie fascynująca, rozwijająca rozrywka!	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 4 osoby <b>Wiek:</b> od 10 lat <b>Czas gry:</b> ok. 30 - 60 minut
<b>18. 7 cudów świata</b>	Zostań przywódcą jednego z siedmiu wielkich miast świata antycznego. Zbieraj surowce ze swoich ziem, weź udział w odwiecznym wyścigu cywilizacyjnym, nawiąż kontakty handlowe i stwórz militarną potęgę. Pozostaw ślad na kartach historii budując cud architektury, który przetrwa wieki!	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 7 osób <b>Wiek:</b> od 10 lat <b>Czas gry:</b> ok. 30 minut
<b>19. Ale Historia</b>	Ale Historia! to niezwykła podróż poprzez wieki! Gracze zagłębiają się w historii Polski i naszej narodowej kultury. Odpowiadając na quizowe pytania poznają niezwykle fakty z bogatych dziejów naszego kraju. Od pierwszych Piastów aż do czasów współczesnych.	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 6 osób <b>Wiek:</b> od 12 lat <b>Czas gry:</b> ok. 45 minut
<b>20. Królestwo w budowie</b>	Podczas rozgrywki w Królestwo w budowie, gracze tworzą własne królestwa, rozważnie stawiając nowe osady by na końcu rozgrywki posiadać jak najwięcej złota.	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 4 osoby <b>Wiek:</b> od 8 lat <b>Czas gry:</b> ok. 45 minut
<b>21. Magia i Myszy</b>	Magia i Myszy jest kooperacyjną grą przygodową, w której gracze współpracują, by uratować z opresji królestwo. Zmierzą się z niezliczonymi przeciwnikami, takimi jak szczury, karaluchy i pająki, oraz oczywiście z najstraszliwszym przeciwnikiem: zamkowym kotem, Puszkiem!	<b>Liczba graczy:</b> 1 - 4 osoby <b>Wiek:</b> od 7 lat <b>Czas gry:</b> ok. 120 minut
<b>22. Rój</b>	Rój jest logiczną grą dla 2 graczy w wieku od 9 lat. Celem gry jest otoczenie królowej przeciwnika. Każdy gracz ma 11 płytek przedstawiających 5 różnych owadów. Gracze wykonują swoje ruchy na zmianę. W swoim ruchu mogą albo dołożyć owada do roju, albo przesunąć jedną z wcześniej zagranych płytek.	<b>Liczba graczy:</b> 2 osoby <b>Wiek:</b> od 9 lat <b>Czas gry:</b> ok. 10 - 30 minut
<b>23. Pędzące żółwie</b>	Doskonała gra planszowa dostarczająca wiele zabawy małym jak i dużym. Sympatyczne, dziecięce grafiki oraz karty oparte na symbolach pozwolą usiąść przy grze nawet bardzo małym planszówkowiczom. A "pędzące" żółwie, zwłaszcza te jedne na drugich, rozbawi nie jednego dorosłego. Pokochasz tę grę!	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 5 osób <b>Wiek:</b> od 5 lat <b>Czas gry:</b> ok. 20 minut

<b>24. Dooble</b>	W Dobble można grać na kilka sposobów. W zasadach można znaleźć pięć mini-gier. Najpopularniejszą jest wersja, w której wszystkie karty rozdaje się graczom, a jedną z kart kładzie na środku stołu. Na dany sygnał gracze patrzą na pierwszą kartę z góry, którą trzymają w ręku i szukają wspólnego symbolu z kartą, która leży na stole. Symbol nazywają głośno i szybko kładą swoją kartę na stole, przykrywając starą kartę. Teraz każdy z graczy musi znaleźć wspólny symbol z nową kartą! Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się kart.	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 8 osób <b>Wiek:</b> od 6 lat <b>Czas gry:</b> ok. 5 - 10 minut
<b>25. Karaluszek Kłamczuszek</b>	Szalona gra imprezowa, w której Twoim zadaniem jest oszukanie innych graczy. W trakcie rozgrywki gracze przekazują między sobą zakryte karty - informując jednocześnie co znajduje się na danej karcie - np. Żaba. Nie muszą jednak mówić prawdy, a osoba, która otrzymała kartę może spróbować zgadywać czy gracz blefuje lub podejrzec ją i samemu zblefować do następnej osoby (np. z pokerową miną stwierdzając, że to nie Żaba tylko Skorpion).	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 8 osób <b>Wiek:</b> od 6 lat <b>Czas gry:</b> ok. 5 - 10 minut
<b>26. Osadnicy z Catanu</b>	Gracze są osadnikami na niedawno odkrytej wyspie Catan. Każdy z nich przewodzi 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.	<b>Liczba graczy:</b> 3 - 4 osoby <b>Wiek:</b> od 10 lat <b>Czas gry:</b> ok. 45 - 60 minut
<b>27. Monopoly - Travel</b>	Klasyczna wersja gry Monopol w wersji kieszonkowej, przydatna w każdej podróży. Monopoly zostało wymyślone w Stanach Zjednoczonych w okresie wielkiego kryzysu lat 30-tych. Gra uczy obracania wielkimi pieniędzmi oraz pokory wobec losu i niezłomności w pokonywaniu trudności.	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 6 osób <b>Wiek:</b> od 8 lat <b>Czas gry:</b> ok. 45 - 90 minut
<b>28. Korzenie Siekierek</b>	Gra związana jest z historią lokalną, która powstała dzięki współpracy z mieszkańcami w projekcie Korzenie Siekierek. Plansza do gry została oparta na bazie planu Siekierek sprzed 1945 roku, który powstał w trakcie spotkań z mieszkańcami. Zaznaczone na niej domy, dworki czy drogi istniały naprawdę, a gracze dowiedzieć się mogą więcej na ich temat, korzystając z wirtualnej mapy na stronie	KORZENIE SIEKIEREK to przygodowa gra planszowa dla grupy od 2 do 6 graczy powyżej 8 roku życia. Trwająca ok. 120 min.
<b>29. Ursus – Gra Planszowa</b>	Zadaniem każdego gracza jest wypełnienie otrzymanej na początku gry misji związanej z Ursusem. Gra kończy się zwycięstwem tej osoby, która jako pierwsza odwiedzi wszystkie miejsca w dzielnicy wymienione na karcie misji gracza. Podczas rozgrywek zawodnicy będą pogłębiać wiedzę o dzielnicy, będą musieli wykazać się zaradnością, będą podróżować różnymi środkami transportu oraz będą stawać oko w oko z niespodziewanymi wydarzeniami.	W grze może brać udział 2-4 osoby w wieku od 6 do 106 lat. Czas gry około 60 minut.
<b>30. Ja i mój świat – Dom</b>	Układanki edukacyjne dla najmłodszych. Zadaniem dziecka jest połączenie w całość czterech pasujących obrazków. Układanki pozwalają łączyć przyjemne z pożytecznym - zabawę ze zdobywaniem nowych umiejętności. Rozwijają logiczne myślenie poprzez dobieranie i układanie pasujących do siebie obrazków, zdolności poznawcze oraz wytrwałość w wykonywaniu zadań od początku do końca.	- dla 2-6 graczy - od 3 do 7 lat - 20 min.
<b>31. Alfabet - Zgadywanka</b>	Gra jest zbiorem zagadek z rozwiązaniami w postaci obrazków na kartonikach, dołączanych na zasadzie puzzli. Dopasowywanie znaczenia i kształtu kartonika to zabawa, która ćwiczy czytanie ze zrozumieniem, rozwija logiczne myślenie dzieci oraz koncentrację uwagi. Doskonale rozwija spostrzegawczość, kształci umiejętność rozpoznawania i nazywania przedmiotów.	Gra przeznaczona dla 1-4 graczy, w wieku 3-8 lat.

<b>32. Literka do literki</b>	"Literka do literki" to zabawka edukacyjna dla dzieci w wieku przedszkolnym. Są to również 2 warianty gry dla dzieci starszych, a nawet dla dorosłych graczy. Zabawa najmłodszych polega na tym, by do wybieranych obrazków ułożyć z liter pasujące do nich wyrazy. Jest to doskonały pretekst do poznania liter oraz nauki czytania i pisania. Gry zapewniają z kolei wiele emocji, a jednocześnie zmuszają do myślenia i są świetnym treningiem koncentracji i uwagi.	<b>Liczba graczy:</b> 1 - ... <b>Wiek:</b> od 5 lat
<b>33. Wielkie zakupy</b>	Każdy gracz otrzymuje 1500 złotych i wyrusza na zakupy. W czasie gry gracz może kupować, oszczędzać i tracić zakupione produkty. Ponieważ zakup produktów nie jest przymusowy, dzieci muszą się starać kupować rozsądnie. Karty niespodzianki z poleceniami wprowadzają emocje i zachęcają do zliczenia.	gra dla 2 - 4 osób w wieku od 7 do 100 lat
<b>34. Znaj Znak</b>	Gracze mają za zadanie jak najszybciej znaleźć wspólny symbol na dwóch leżących na stole kartach i podać jego nazwę. Jeżeli graczowi się to uda, kartę musi zabrać przeciwnik. Jeżeli gracz nie zna nazwy symbolu, to może ją przeczytać a na stół wyklada nowa kartę i gra toczy się dalej. Wygrywa ten kto pierwszy pozbędzie się wszystkich pięciu kart.	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 32 osób <b>Wiek:</b> od 10 lat <b>Czas gry:</b> ok. 15 minut
<b>35. Cyklady</b>	Wybierz się w podróż do archipelagu Cyklady w czasie złotego wieku antycznej Grecji. Rekrutuj oddziały, buduj okręty, wznos fortece, konstruuaj metropolie, wzywaj mitologiczne istoty i módl się o pomoc do Bogów Olimpu. Walka o doprowadzenie twojego ludu do największej chwały stanie się legendą. Cyklady to gra, w której w ciągu 90 minut gracze będą mogli rozwijać swoje greckie miasta-państwa jednocześnie ostro konkurując i walcząc ze sobą.	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 5 osób <b>Wiek:</b> od 13 lat <b>Czas gry:</b> ok. 45 - 90 minut
<b>36. Digit</b>	Wyjątkowo wciągająca gra logiczna. Czy uda Ci się ułożyć pokazany na karcie wzór przesuwając tylko jeden patyczek? To nie będzie proste! Ćwicz spostrzegawczość, wyobraźnię, logikę i refleks. Masz wolną chwilę, a nikogo znajomego nie ma w pobliżu? Jest też opcja dla jednego gracza - Digipasjans. Jest Was więcej niż czworo? Zagrajcie w parach! Nieważne w ile osób gracie, nie będziecie mogli przestać.	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 4 osoby <b>Wiek:</b> od 8 lat <b>Czas gry:</b> ok. 20 minut
<b>37. Qwirkle</b>	Założenia Qwirkle są tak proste jak dopasowywanie kolorów i kształtów, ale ta gra wymaga także taktyki i strategicznego planowania. Proste zasady i efektowne wykonanie czynią Qwirkle godną uwagi propozycją w gronie gier rodzinnych. Gra ćwiczy wyobraźnię, spostrzegawczość i zdolność planowania.	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 4 osoby <b>Wiek:</b> od 6 lat <b>Czas gry:</b> ok. 45 minut
<b>38. Zakazana Wyspa</b>	Zakazana Wyspa to kooperacyjna gra przygodowa dla 2 do 4 osób. Gracze wcielają się w zespół śmiałków poszukujących czterech zaginionych skarbów na tytułowej wyspie. Tylko dobrze zorganizowana współpraca uczestników rozgrywki może powstrzymać Wyspę przed zatonięciem.	<b>Liczba graczy:</b> 2 - 4 osoby <b>Wiek:</b> od 10 lat <b>Czas gry:</b> ok. 30 minut

39. BrainBox: Świat	<p>Patrz uważnie na kartę przez 10 sekund. Zapamiętaj kraje, stolice i inne ciekawostki przedstawione na pięknych obrazkach. Odwróć kartę i odpowiedz na wszystkie pytania (odpowiedzi zapisz na kartce papieru). Jeśli odpowiedziałeś poprawnie na wszystkie pytania możesz zatrzymać kartę. Jeśli jakaś odpowiedź jest błędna odkładasz kartę do pudełka. Zobacz ile kart uda Ci się zdobyć w 10 minut.</p>	<p><b>Liczba graczy:</b> 1 - 8 osób <b>Wiek:</b> od 8 lat <b>Czas gry:</b> ok. 10 minut</p>
40. Pandemia (Pandemic)	<p>Cztery choroby wydostały się na świat i przed drużyną specjalistów w różnych dziedzinach stanęło zadanie odnalezienia szczepionek na te epidemie, zanim ludzkość zostanie unicestwiona. Gracze muszą współpracować ze sobą, wykorzystując silne strony swych postaci i dobrze planować strategię, jaką wykorzystają, by pozbyć się chorób, zanim w serii coraz gwałtowniejszych epidemii opanują one cały świat. Na przykład Specjalista Operacyjny potrafi budować laboratoria badawcze, potrzebne do tego, by wynajdywać szczepionki na choroby. Naukowiec potrzebuje tylko 4 kart konkretnej choroby, by ją wyleczyć, zamiast zwyczajowych 5.</p>	<p><b>Liczba graczy:</b> 2 - 4 osoby <b>Wiek:</b> od 14 lat <b>Czas gry:</b> ok. 60 minut</p>
41. iKnow	<p>iKnow to jedyna w swoim rodzaju gra, wymagająca zarówno wiedzy jak i umiejętności taktycznych. Aby zwyciężyć trzeba wykorzystać własny intelekt, wiedzę przeciwników oraz umieć przewidywać trafność ich odpowiedzi.</p>	<p><b>Liczba graczy:</b> 2 - 6 osób <b>Wiek:</b> od 15 lat <b>Czas gry:</b> ok. 45 - 60 minut</p>
42. Koncept	<p>W grze Koncept waszym celem jest odgadywanie haseł pokazywanych przez innych graczy. Ale... pokazujący nie może się odzywać ani nic pokazywać, czy rysować, do dyspozycji ma tylko planszę z różnymi obrazkami i za pomocą znaczników będzie wskazywał te, które będą miały was naprowadzić.</p>	<p><b>Liczba graczy:</b> 4 - 12 osób <b>Wiek:</b> od 10 lat <b>Czas gry:</b> ok. 30 - 40 minut</p>
43. Timeline-Wynalazki	<p>Co wynaleziono najpierw: żarówkę czy okulary? Co powstało wcześniej: Empire State Building czy pierwsze wydanie Władcy Pierścieni J.R.R Tolkiena? Alfabet Morse'a powstał przed, czy po wynalezieniu korkociągu? Wraz z grą karcianą Timeline poznasz odpowiedzi na te, oraz tysiące innych pytań, konfrontując swą wiedzę i domysły z faktyczną chronologią.</p>	<p><b>Liczba graczy:</b> 2 - 8 osób <b>Wiek:</b> od 8 lat <b>Czas gry:</b> ok. 15 minut</p>
44. Festiwal Lampionów	<p>Festiwal Lampionów to gra logiczna dla 2-4 graczy w wieku 8+, w której gracze wcielają się w artystów z czasów Imperium Chińskiego, dekorujących pałacowe jezioro różnokolorowymi lampionami z okazji corocznego święta zbiorów. Rozgrywka polega na umiejętnym zagrywaniu płytek jeziora, w taki sposób, aby tworzyć odpowiednie układy kolorystyczne nagradzane kartami lampionów – które z kolei układają się w zestawy, przynosząc punkty honoru i cesarskich względów, przybliżając graczy do zwycięstwa.</p>	<p><b>Liczba graczy:</b> 2 - 4 osoby <b>Wiek:</b> od 8 lat <b>Czas gry:</b> ok. 30 minut</p>
45. Cluedo	<p>Rewelacyjna zabawa! Kiedy spotka się więcej osób (4-6), nabiera fantastycznego klimatu - naprawdę można mieć trudności w odgadnięciu kto jest zbrodniarzem. Dzięki dobrej grze aktorskiej i zimnym nerwom można wszystkich wyprowadzić w pole! Przy grze zawsze jest dużo śmiechu, podejrzeń, prób oszustwa i odwrócenia uwagi - jednym słowem trzeba być czujnym, spostrzegawczym i przebiegłym.</p>	<p><b>liczba graczy:</b> od 2 do 6 <b>wiek:</b> od 8 lat</p>

