

1. **"Quiz - Azja z Martyną Wojciechowską"** to gra której uczestnicy biorą udział w świetnej zabawie, a jednocześnie zdobywają wiele interesujących informacji na temat kontynentu azjatyckiego. W trakcie gry, każdy z graczy musi odpowiadać na związane z Azją pytania z dobieranych kart, a prawidłową odpowiedź zawsze sprawdza na ich odwrotnej stronie.



2. Gra **"Opowieści dziwnej treści"** od marki Alexander to fenomenalna gra towarzyska, która zapewni całej rodzinie wyjątkową zabawę na długi czas. Podczas rozgrywki gracze snują zajmujące opowieści i jednocześnie wplatać w nie obrazki wylosowane przez nich na kartach. Dodatkowe karty z filmami i książkami, które ułatwią Ci działanie! Kto okaże się najlepszym gawędziarzem?
Liczba graczy – 2+



3. **Ale Japa** to gra z użyciem rekwizytów, w której nakładamy na swoje twarze maski. Następnie na specjalnych kartach musimy wskazać twarz swoją lub przeciwnika. Kto z Was wykaże się największą spostrzegawczością i refleksem?

Zawartość opakowania:

1. Maski - 10 szt. 2. Pionki - 5 szt. 3. Karty - 110 szt. 4. Instrukcja.

Liczba graczy 2-5



Cała zabawa tkwi w tym, że odczytanie kolorów na karcie wymaga spostrzegawczości a kształt kulek i tempo rozgrywki prowokuje ich uciekanie. Wszystko to razem jest gwarancją wspaniałej zabawy i salw śmiechu.
Liczba graczy - 2-5.

4. Myślisz, że jesteś szybki? Myślisz, że masz dobrą pamięć? **Rach - Ciach** i przekonasz się czy masz rację! W tej grze liczy się nie tylko szybkość, ale także dokładność i dobra pamięć. Układanie kolorowych wzorów tylko na pierwszy rzut oka wydaje się proste, ale pod presją czasu i innych graczy będzie nie lada wyzwaniem. Na czym polega gra Rach Ciach? Każdy z uczestników zabawy otrzymuje do dyspozycji plastikowy drążek wbity w podstawkę, na której układamy zestaw sześciu kolorowych kul z dziurką. Na środku stołu kładziemy planszę z pionkami, talię kart oraz dzwonek. Na kartach znajdują się przeżabne ilustracji składające się z układu od 3 do 6 kolorów odpowiadających kolorowi kul, które znajdują się w posiadaniu graczy. Zadanie polega na tym, aby po odsłonięciu karty każdy z graczy jak najszybciej ułożył na swoim słupku wskazaną na karcie konfigurację. Ten kto pierwszy wykona zadanie, informuje o tym innych graczy sygnałem dźwiękowym uzyskanym poprzez uderzenie w dzwonek. Osoba, której się to uda, przesuwa swój pionek na planszy.



5. "Quiz kultura i sztuka polska" to edukacyjna gra, w której można się sprawdzić lub podszkolić z wiedzy o polskiej kulturze. W grze poznasz osiągnięcia najważniejszych polskich twórców z takich dziedzin jak: film, malarstwo, architektura, teatr czy muzyka. Dysponując 102 kartami "pytań i odpowiedzi", planszą i kostką, zdobywasz punkty za poprawne odpowiedzi na pytania i poznajesz mniej lub bardziej znane fakty o polskiej sztuce i dorobku kulturalnym. Urozmaicheniem gry jest klepsydra, która liczy czas oraz katapulta do wystrzeliwania kulek, której używasz po trafieniu na specjalne pole. Po trafieniu kulą do kubeczka z odległości nie mniejszej niż 15 cm możesz uzyskać dodatkowy punkt. Liczba graczy – minimum 2 osoby
Egzemplarz nr 1.



6. "Quiz o Polsce" to świetna gra i emocjonująca zabawa, w której można sprawdzić i wzbogacić swą wiedzę na temat polskiej historii, geografii, kultury i przyrody. Podstawowe zadanie graczy - to wskazanie właściwej odpowiedzi (jednej z trzech) na wybrane losowo pytanie. Dodatkowym urozmaicheniem są zadania sprawdzające znajomość ortografii, umiejętność wymowy trudnych polskich zdań i próba zręczności. Ciekawa tematyka pytań "Quizu o Polsce" i często zabawne zmagania z dodatkowymi zadaniami zapewniają dużo dobrej zabawy połączonej ze zdobyciem wielu informacji o Polsce i Polakach. Liczba graczy - 2-4.



7. „Gdybyś był...” Przewabna, lekka rozrywka, która pozwala na sprawdzenie, **jak dobrze znamy samych siebie** oraz czy nasze wyobrażenie o sobie pokrywa się z wyobrażeniem o nas naszych znajomych. W rozgrywce nie liczy się szczęście ani specjalistyczna wiedza. Musimy tylko **ujawnić swój światopogląd**. Uczestnicy zdobywają punkty, typując trafnie kim lub czym byłiby współgracze w alternatywnym świecie. Co zadecyduje o naszej odpowiedzi? Skojarzenie z czyimś wyglądem, osobowością czy zainteresowaniami? Liczba graczy -3-8.



8. W grze "Gnaj do celu w PRL - u", zgodnie z tytułem, gracze rywalizują o zwycięstwo w epoce Rzeczypospolitej Ludowej. Zmagania uczestników gry toczą się w charakterystycznych dla PRLu realiach. Tworzyły je pamiętne jeszcze dla wielu polaków nieustanne kolejki w sklepach, brak towaru, kartki na żywność, proszek do prania, mydło itp. Były to czasy czynów społecznych, pochodów 1 majowych i częstych strajków. O jakości życia decydowały wówczas również zjawiska, które i dziś nie straciły na znaczeniu - jak znajomości czy przynależność do partii. Wszystko to tworzy rzeczywistość, w której poruszają się gracze w wyścigu do zwycięstwa.



9. "Quiz kultura i sztuka polska" to edukacyjna gra, w której można się sprawdzić lub podszkolić z wiedzy o polskiej kulturze. W grze poznasz osiągnięcia najważniejszych polskich twórców z takich dziedzin jak: film, malarstwo, architektura, teatr czy muzyka. Dysponując 102 kartami "pytań i odpowiedzi", planszą i kostką, zdobywasz punkty za poprawne odpowiedzi na pytania i poznajesz mniej lub bardziej znane fakty o polskiej sztuce i dorobku kulturalnym. Urozmaicheniem gry jest klepsydra, która liczy czas oraz katapulta do wystrzeliwania kulek, której używasz po trafieniu na specjalne pole. Po trafieniu kulą do kubeczka z odległości nie mniejszej niż 15 cm możesz uzyskać dodatkowy punkt. Liczba graczy – minimum 2 osoby
Egzemplarz nr 2.



10. DAJĘ SŁOWO. Gra, w której używając tylko jednego wyrazu należy naprowadzić swoją drużynę na słowo klucz, uważając przy tym, by drużyna przeciwna nie odgadła go jako pierwsza.

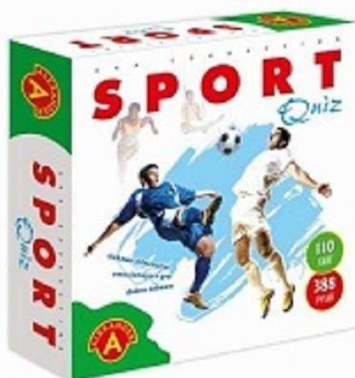
Liczba graczy: 3+



11. „Nie śmieję się” jest towarzyską grą planszową, w której co chwila wybuchają salwy śmiechu. Kłopot w tym, że aby zdobyć przewagę nad rywalami, trzeba jak najdłużej zachować powagę.

Czy zdołasz nie roześmiać się jako pierwszy?

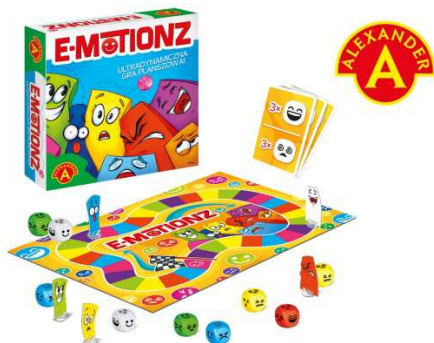
Liczba graczy 2-6.



12. SPORT Quiz. Gra, w której uczestnicy muszą wykazać się wiedzą o tematyce sportowej. Oprócz udzielania odpowiedzi na pytania, gracze wykazują się zręcznością poprzez oddawanie strzałów z małej katapulty. Liczba graczy – 2+



13. Quiz 100 Rocznica Odzyskania Niepodległości - to emocjonująca gra i zabawa, w trakcie której uczestnicy rywalizują ze sobą, odpowiadając na pytania i zagadnienia ze stuletnich dziejów Polski, od chwili odzyskania niepodległości w 1918 roku, poprzez II wojnę światową aż do czasów obecnych.
Liczba graczy - 2-4.



14. Uwaga! Gotowi? Do startu... Start! Oto "E-motionz" szybka i dynamiczna gra planszowa. Pamiętaj, że prędkie rzucanie kostek to nie wszystko, musisz też wykazać się nieprzeciętną zręcznością i wyjątkową spostrzegawczością. Rzucaj kostkami najszybciej jak potrafisz i układaj z nich konfiguracje, dzięki którym zostawisz przeciwników daleko w tyle!



15. Gorący ziemniak. Kto z Was potrafi najszybciej myśleć pod presją czasu? Przygotujcie się, bo zaraz to sprawdzicie. W tej grze masz tylko kilka chwil, by wymyślić odpowiedź na pytanie i rzucić Gorącego Ziemniaka przeciwnikowi. Pozbądź się Ziemniaka zanim upłynie czas i się sparzysz. Odpowiadaj szybko, rzucaj celnie, łap dokładnie i nie spadnij na sam dół planszy. Liczba graczy od 2 do 8



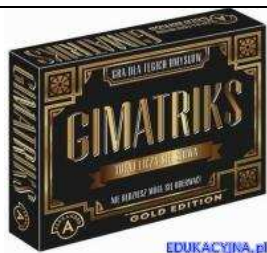
16. "MOJE NA GÓRZE" LIGHT- PRODUKT POLSKI!
Czym się można poparzyć? Co ma wielkie oczy? Odpowiedzi jest mnóstwo! Wszystko zależy od Twojej wiedzy, pomysłowości i refleksu. Odpowiadając, kładziesz swoją łapkę na stosie innych. Każda dobra odpowiedź jakiej udzielisz przesuną Cię na górę stosu. Każda odpowiedź rywala- spycha Cię w dół. Kto będzie na górze w tym huraganie pomysłów? Sprawdź to na własnej łapce!
DYNAMICZNA GRA DLA TYCH, KTÓRZY MAJĄ REFLEKS!
KOMBINUJ! ODPOWIADAJ! UBIEGNIJ RYWALI!
Liczba graczy – 2+.



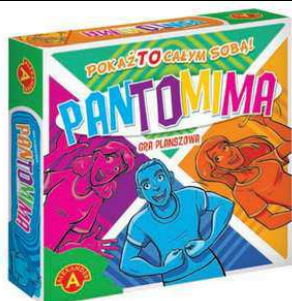
17. Prawda czy wyzwanie. Gra dla odważnych, w której gracze stają w obliczu wyzwań i muszą zmierzyć się z trudnymi pytaniami. Czekają ich zwariowane zadania, zaskakujące pytania, trudne decyzje, mnóstwo śmiechu i zabawnych sytuacji.
Liczba graczy - 2+.



18. Supermatematyk. Losując kolejno z worka cyfry i znaki działań matematycznych, gracze starają się ułożyć jak najszybciej działanie, którego wynikiem jest jedna z liczb przedstawionych na odkrytej karcie. Wygrywa ten, kto ułoży najwięcej prawidłowych działań. Gra zmusza do myślenia, jest emocjonująca zabawą i zarazem znakomitym treningiem liczenia.
Liczba graczy – 2-4.



19. GIMATRIKS. Gra słowna, w której układamy słowa tak, aby ich wartość odpowiadała wylosowanym liczbom. Wspaniała gimnastyka dla mózgu zmuszająca do aktywności obie jego półkule.
Liczba graczy – 1-6



20. Pantomina to gra drużynowa, w której gracze pokazują hasła za pomocą gestów i mowy ciała. Uczestnicy muszą jak najlepiej i najszybciej pokazywać hasła swojej drużynie, tak aby zdobyć największą ilość punktów i jak najszybciej dotrzeć do mety.
Liczba graczy – 4+



21. "PUCHAR MISTRZÓW" SIĘGNIJ PO ZWYCIĘSTWO - PRODUKT POLSKI! Jedyna w swoim rodzaju możliwość rozegrania pełnego emocji futbolowego turnieju mistrzowskiego! Czekają na Ciebie najbardziej realistyczne rozgrywki futbolowe w dziejach gier planszowych. Drużyny podzielone są na koszyki, według specjalnego rankingu. Im wyższe miejsce w rankingu, tym drużyna ma większe szanse na zwycięstwo. Każda drużyna ma szansę sięgnąć po puchar. DOGRYWKI! SZALONE MECZE! RZUTY KARNE! GOLE W OSTATNICH SEKUNDACH!
Liczba graczy – 2+