ABC sprzedawcy

Katalog gier i produktów edukacyjnych

2024

Kategorie gier

Premiery
Gry imprezowe
Gry rodzinne
Gry Reinera Knizii z ilustracjami Piotra Sokołowskiego
Gry logiczne
Gry interaktywne
Gry książkowe
Boss Monster
Gry i zabawy dla dzieci
Muduko Hello
Karty do gry

Dracula vs Van Helsing

Asymetryczna gra dwuosobowa

5 904262 957346

Dlaczego warto

1. Ciekawa, asymetryczna walka
2. Wysmakowana i klimatyczna oprawa wizualna
3. Dla miłośników taktycznych pojedynków
4. Gra rozwija rywalizację, ćwiczy strategię i taktykę

Opis

Wciel się w Draculę lub Van Helsinga podczas legendarnego pojedynku. Stocz walkę o pięć dzielnic na planszy, porównując karty z przeciwnikiem. Jeśli Dracula ma kartę o wyższej wartości, to przemienia jedną osobę z dzielnicy w wampira. Kiedy Van Helsing ma wyższą kartę, to Dracula traci punkt życia. W grze liczy się blef i odpowiednia strategia. Klimatyczne ilustracje i nawiązania do ikonicznych postaci z popkultury sprawiają, że tytuł ten można polecić wszystkim fanom grozy.

Zawartość opakowania

plansza miasteczka, 1 planszetka siły kolorów
1 drewniany znacznik okrętu
20 dwustronnych żetonów ludzi/wampirów
4 żetony kolorów, 12 żetonów punktów życia
32 karty, 2 podstawki na karty

Ekspresowa wersja zasad

1. Gra trwa maksymalnie 5 rund.
2. W każdej rundzie gracze rozgrywają naprzemiennie swoje tury, dobierając kartę, a następnie odrzucając kartę, by skorzystać z jej efektu.
3. Gracze toczą walkę o pięć dzielnic na planszy, porównując karty z przeciwnikiem.
4. Jeśli Dracula ma kartę o wyższej wartości, to przemienia jedną osobę z dzielnicy w wampira. Kiedy Van Helsing ma wyższą kartę, to Dracula traci punkt życia.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 135×215×35 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

2 osoby | 10+ lat | 30 min

Splito. Dziel się wszystkim (poza wygraną)

Karciana gra imprezowa

5 904262 957018

Dlaczego warto

1. Ciekawy mechanizm wspólnej rozgrywki, ale wygrywa jedna osoba!
2. Designerska grafika
3. Niezależna językowo
4. Gra uczy taktyki i ćwiczy strategię

Gra karciana roku 2023!

Opis

Szybka, klimatyczna gra karciana, w której musisz liczyć (nie) tylko na siebie. Pomagaj sobie i innym w realizacji celów, ale bądź najsprytniejszy – bo zwycięzca może być tylko jeden! Podczas gry współpracuj z dwoma bezpośrednimi sąsiadami. W każdej turze umieszczaj kartę (celu lub wartości) między sobą a graczem po lewej lub po prawej, tworząc wspólne pule. Strategia i sojusze będą niezwykle ważne, ponieważ będą miały wpływ na wygraną. Swój końcowy wynik obliczysz poprzez pomnożenie punktów uzyskanych w obszarze po Twojej lewej stronie przez punkty w obszarze po prawej.

Ekspresowa wersja zasad

1. Każdy gracz otrzymuje 13 kart.
2. Na koniec tury każdy gracz wybiera z ręki kartę i umieszcza ją między sobą a sąsiadem po lewej lub po prawej, tworząc wspólne „strefy".
3. Gracze pomagają sobie nawzajem w realizacji celów, które pojawią się w kartach.
4. Wynik każdego gracza jest obliczany przez pomnożenie punktów z puli lewej przez pulę prawą. Wygrywa JEDNA osoba – z największą liczbą punktów.

Zawartość opakowania

109 kart
notes do zapisywania punktów
instrukcja

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

2-8 osób | 8+ lat | 20 min

W Krainie Legend

Rodzinna gra na spostrzegawczość

5 904262 957469

Dlaczego warto

1. Nikola Kucharska – ilustracje
2. Kilka trybów rozgrywki
3. Możliwość łączenia plansz z grą *W Krainie Baśni*
4. Gra rozwija umiejętność koncentracji uwagi, percepcję wzrokową, słownictwo i ćwiczy refleks

eco friendly game

Opis

Gracze wcielają się w detektywów, których zadaniem będzie jak najszybsze odnalezienie przedmiotów.
Zadanie nie jest łatwe, bo obiektów na planszach jest całe mnóstwo! Każda plansza reprezentuje inną polską legendę. Ta rodzinna gra na spostrzegawczość zachwyca przepięknymi ilustracjami znanej i lubianej Nikoli Kucharskiej. Kilka trybów rozgrywki zapewni wszystkim członkom rodziny dużo dobrej zabawy przez wiele godzin.
W Krainie Legend jest bezpośrednią kontynuacją gry *W Krainie Baśni* – obie można ze sobą łączyć, ale też grać oddzielnie.

Ekspresowa wersja zasad

1. Weź planszę z legendarną krainą.
2. Odsłoń kartę.
3. Odszukaj na planszy ukryty przedmiot z karty.
4. Szukaj innych przedmiotów, zbierz najwięcej punktów i wygraj!

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 240×240×70 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

18 plansz
40 kwadratowych kart
instrukcja

1-18 osób | 5+ lat | 15 min

Nikola Kucharska

Ilustratorka i autorka książek, komiksów i gier planszowych dla dzieci i młodzieży. Ma na koncie ponad 30 zilustrowanych książek. Współpracuje z wieloma wydawcami w Polsce i na świecie.
Prywatnie właścicielka dwóch kotów, miłośniczka kawy, porządku i dobrego jedzenia.

Rykowisko!

Głośna gra na refleks

5 904262 957445

Dlaczego warto

1. Głośna i dynamiczna gra karciana
2. Proste zasady
3. Zabawny temat i ilustracje z przymrużeniem oka
4. Gra rozwija spostrzegawczość i ćwiczy refleks

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

5 kart zwierząt
49 kart liczb
1 karta zamieszania
instrukcja

Opis

Zwierzęta zwariowały! Nie przestają szczekać, gdakać i miauczeć. Aby wygrać, trzeba krzyknąć w odpowiednim momencie, szybciej od pozostałych graczy – a gdy wreszcie pozbędziesz się wszystkich kart, wydasz z siebie okrzyk zwycięstwa!

Ekspresowa wersja zasad

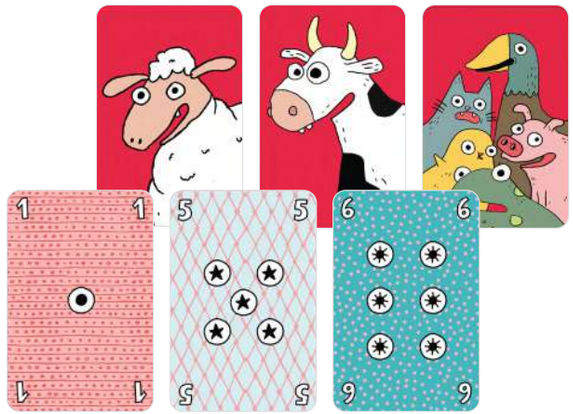
1. Wyłóż kartę.
2. Znajdź podobieństwo pomiędzy Twoją kartą a kartą innego gracza.
3. Jak najszybciej wydaj odgłos zwierzęcia Twojego przeciwnika.
4. Pozbądź się kart jako pierwszy i wygraj!

eco friendly game

2-5 osób

6+ lat

20 min



Akcja jajo!

Rodzinna gra karciana

5 904262 957421

Dlaczego warto

1. Dynamiczna gra z prostymi zasadami
2. Z lekką negatywną interakcją
3. Niezależna językowo
4. Opakowanie (puszka) jako dodatkowy gadżet do zabawy
5. Gra ćwiczy rywalizację

Ekspresowa wersja zasad

1. Włóż kartę jaja do niewidzialnego pojemnika lub
2. Użyj dostępnej karty akcji:
   - Przełóż jajo
   - Zamień jaja
   - Uśpij/obudź jajo
3. Zbierz jak najwięcej punktów i wygraj!

Opis

Szybka i prosta gra karciana z negatywną interakcją.
Zbierz najlepsze jaja i wygraj! Wykorzystaj do tego specjalne karty akcji. Wymień swoją słabą kartę na mocną kartę innego gracza, przełóż jajko, obudź je lub uśpij. Uważaj! Zgniłe jaja mają punkty ujemne – pozbądź się ich jak najszybciej. Obserwuj ruchy przeciwników i zakończ grę z największą liczbą punktów!

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 95×125,5×95 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

81 owalnych kart:
54 karty jaj
18 kart akcji
1 karta kury
8 kart z białym awersem do indywidualnego zaprojektowania
instrukcja

2-6 osób

6+ lat

15 min

Pupile. Zaopiekuj się swoim zwierzakiem

Gra karciana dla dzieci

5 904262 957438

Dlaczego warto

1. Proste zasady
2. Gra nie wymaga umiejętności czytania ani liczenia (dzieci mogą grać same, jeśli starszy gracz zapozna je z zasadami)
3. Kompaktowy format
4. Gra ćwiczy rywalizację

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 120×90×18 mm
Opakowanie zbiorcze: 20 sztuk

Zawartość opakowania

110 kart
Instrukcja

Opis

Prosta, zabawna gra, w której staramy się zostać najlepszymi opiekunami swoich pupili. W trakcie rozgrywki dbamy o to, żeby swojego zwierzaka nakarmić, umyć, zapewnić mu rozrywkę oraz przygotować dla niego domek. Jednak gracze muszą być czujni i uważać na złośliwe karty innych graczy. W talii znajdują się karty specjalne, które wprowadzają dodatkowe akcje zarówno negatywne, jak i pozytywne.

Ekspresowa wersja zasad

1. Zagraj wybraną kartę:
   - potrzeby lub stanu – i połóż ją na karcie pupila
   - akcji – rozpatrz jej efekt.
2. Ochroń swojego pupila przed ruchami pozostałych graczy.
3. Szybciej niż inni zbierz 4 karty potrzeb swojego pupila i wygraj.

eco friendly game

2-8 osób

4+ lat

20 min

muduko

Level 10. Pikselowa kooperacja

Gra karciana

5 904262 957575

Dlaczego warto

1. Klimatyczna oprawa w stylu pixel art
2. Układając karty, tworzycie historię niczym w poklatkowej animacji
3. Gra niezależna językowo
4. Ćwiczy koncentrację i logiczne myślenie, a także uczy współpracy

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

55 kart
instrukcja

Opis

Gracze nie rywalizują ze sobą – zamiast tego starają się wspólnie przejść przez wszystkie 10 poziomów każdego z 5 światów. Robią to, zagrywając karty na siatkę o wielkości 5 na 10 kart – i licząc na to, że uda im się zwyciężyć. Każdy odwiedzany przez nich świat jest reprezentowany przez oddzielny rząd kart na stole. Aby wygrać, gracze muszą umieścić na siatce wszystkie 40 kart poziomów i 10 kart resetów. Jeśli w swojej turze gracz nie jest w stanie zagrać żadnej karty, rozgrywka (i przygoda) kończą się porażką.

Ekspresowa wersja zasad

1. Stwórzcie 5 stosów złożonych z 2 takich samych kart, ułóżcie je jeden nad drugim i ustalcie poziom trudności rozgrywki.
2. W swojej turze gracz musi zagrać kartę poziomu lub kartę pauzy z ręki albo zagrać kartę resetu.
3. Jeżeli w swojej turze gracz nie jest w stanie wykonać żadnej z tych akcji, rozgrywka natychmiast się kończy.
4. Rozgrywka toczy się w turach, aż do chwili, gdy graczom uda się zagrać wszystkie karty.

eco friendly game

1-5 osób

8+ lat

20 min

muduko

Bale i skandale

Licytacyjna gra karciana

5 904262 957483

Dlaczego warto

1. Reiner Kniza – jeden z najpopularniejszych autorów gier
2. Piotr Sokołowski – ilustracje
3. Proste zasady i wciągająca rozgrywka
4. Gra rozwija logiczne myślenie, uczy umiejętności przewidywania i podejmowania szybkich decyzji, ćwiczy pamięć

eco friendly game

Opis

W trakcie rozgrywki wcielacie się w uczestników wspaniałego balu, zorganizowanego przez władcę Wielkiej Prapuszczy. Będziecie składać obietnice arystokratycznym gościom z całego świata, by wkupić się w ich łaski i zapewnić sobie ich przychylność.
Zwycięzcą zostanie gracz, który najlepiej wykorzysta sytuację i pozyska najbardziej prestiżowe kontakty, a przy tym nie straci swojego majątku. Bądź więc sprytny i rozsądnie rozporządzaj swoimi zasobami.
***Bale i skandale* to polska edycja gry *High Society* – jednej z najlepszych gier licytacyjnych, uwielbianej przez graczy!**

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

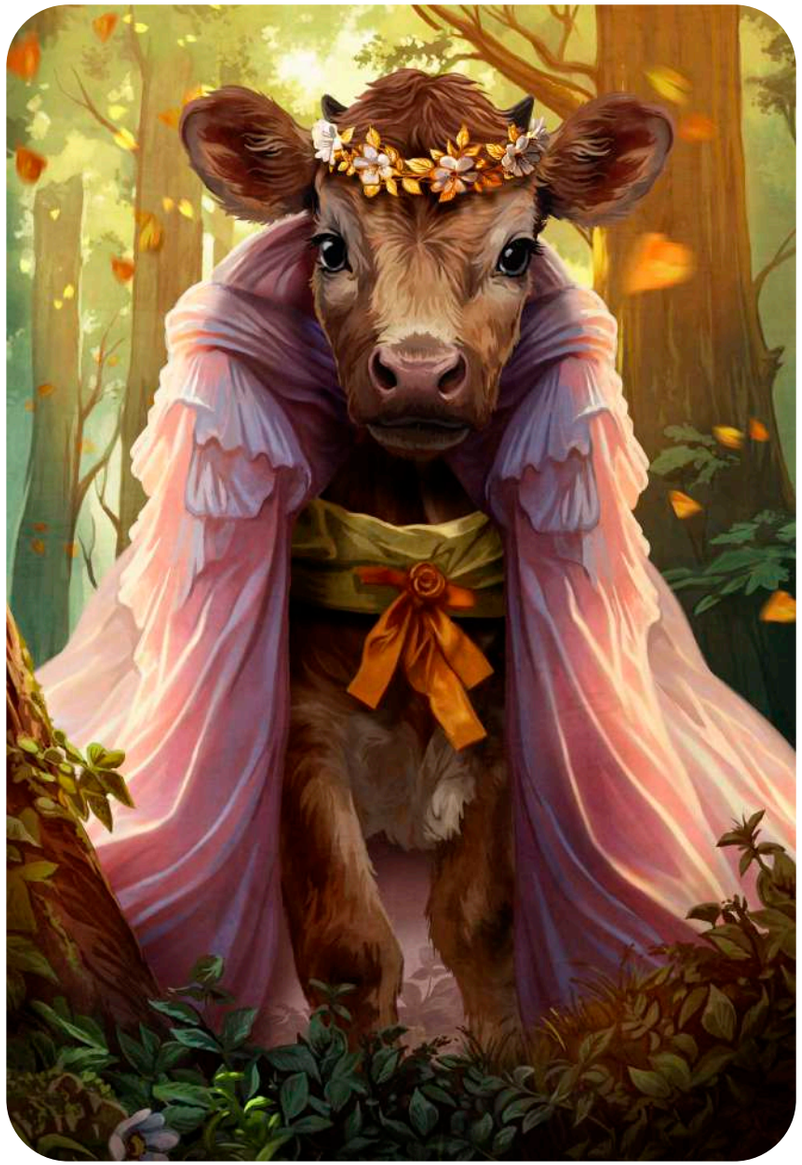
Ekspresowa wersja zasad

1. Odkryj kartę balu.
2. Walcz o przychylność arystokracji (licytuj).
3. Zdobądź punkty prestiżu.

Zawartość opakowania

16 dużych kart balu (80×118 mm)
55 kart listów (63×88 mm)
instrukcja

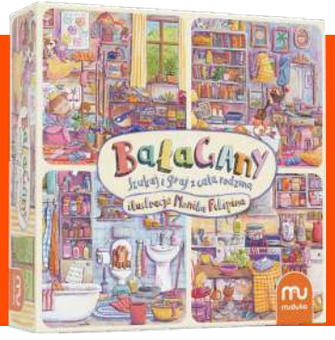
3-5 osób | 10+ lat | 20 min



Bałagany. Szukaj i graj z całą rodziną

Gra rodzinna

5 904262 957551



Dlaczego warto

1. Monika Filipina – ilustracje
2. Proste zasady
3. Grube, tekturowe plansze
4. Gra rozwija spostrzegawczość i ćwiczy koncentrację

eco friendly game

Opis

Prosta gra na spostrzegawczość z pięknymi ilustracjami Moniki Filipiny. Witaj w domu, w którym ukryliśmy mnóstwo przedmiotów! Sprawdź się w roli domowego odkrywcy. Gdzie są ukryte klucze, piłka, a gdzie czapka i spodenki? Czy odnajdziesz wszystkie przedmioty w całym tym bałaganie? Z 12 elementów puzzli ułóż planszę, weź kartę i wyszukaj wszystkie obiekty potrzebne do wykonania zadania. W grze dostępne są warianty kooperacyjny i rywalizacyjny.

Ekspresowa wersja zasad

1. Ułóż dużą planszę z puzzli, wylosuj kartę i spróbuj odnaleźć na planszy wszystkie przedmioty potrzebne do wykonania zadania.
2. Wybierz kilka kart i opowiedz historię.
3. Wymyślajcie dla siebie nawzajem wyzwania polegające na wyszukaniu konkretnych przedmiotów na dużej planszy.

Zawartość opakowania

12 dużych puzzli (z których układa się planszę o wym. 700×500 mm)
55 kart z zadaniami (58×88 mm)
instrukcja

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 240×240×70 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

1-6 osób | 5+ lat | 15 min

Monika Filipina

Ilustratorka książek dla dzieci. Wielokrotnie nagradzana, otrzymała m.in. Golden Pinwheel dla najlepszej książki międzynarodowej na Targach Książki dla Dzieci w Szanghaju. Zilustrowała ponad 40 książek, w tym 10 autorskich picturebooków wydanych m.in. w Polsce, Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Chinach, we Włoszech i w Hiszpanii.

Smoki z głębin

Gra rodzinna

5 904262 957490

Dlaczego warto:

1. Intrygująca tematyka
2. Prosta, wciągająca rozgrywka
3. Niezależna językowo
4. Gra rozwija umiejętności strategiczne

Opis

Gra dla wszystkich miłośników prostych, rodzinnych gier strategicznych. Jako smoki morskie będziecie bronić legendarnych krain przed zuchwałymi piratami. Stwórzcie potężne klany wodne. Zatopcie jak najwięcej pirackich okrętów. Zwycięzcą zostanie gracz, który zgromadzi najwięcej złota! Gra sprawdzi się na rodzinnym spotkaniu, na domówce lub w gronie doświadczonych graczy. Mimo prostych zasad można wyprowadzić rozgrywkę na wyższy poziom. Co ważne – gra jest niezależna językowo.

Ekspresowa wersja zasad

1. Zagraj wybraną kartę wzoru.
2. Umieść na planszy smoka w odpowiednim kształcie.
3. Zatapiaj pirackie okręty i zdobywaj nagrody.
4. Realizuj misje i zdobądź przewagi liczebne w Morskich Królestwach.

Zawartość opakowania

4 dwustronne planszetki Morskich Królestw
1 planszetka Wyspy Centralnej
54 drewniane smocze głowy
190 drewnianych smoczych ciał
44 żetony okrętów pirackich
76 żetonów monet
1 notesik do punktowania
80 kart wzorów
33 karty misji
24 karty rafy koralowej
instrukcja

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 260×260×60 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

2-5 osób | 8+ lat | 40 min

W mroku wieży

Gra książkowa, w której wybierasz własną drogę

9 788396 392596

Dlaczego warto

1. Książka, która jest jednocześnie grą – czytelnik może sam decydować, w jakim kierunku rozwinie się fabuła (czytelnik porusza się między paragrafami, nie czyta strona po stronie)
2. Atrakcyjna forma narracji dostosowana do wieku odbiorcy
3. Idealny sposób na wejście do świata fantastyki i gier RPG
4. Gra rozwija umiejętność podejmowania decyzji i wyobraźnię

Opis

W mroku wieży to TY decydujesz, którą ścieżkę wybrać. Podążaj za przygodą opisaną w książce, poznaj historię i odkryj, które drogi są dla twojego bohatera mniej lub bardziej niebezpieczne – a wszystko po to, by dotrzeć na szczyt wieży zamieszkiwanej przez tajemniczą księżniczkę.

Kolejna po *W mroku podziemi* gra autorstwa Hari Conner. Każdą grę rozgrywa się osobno.

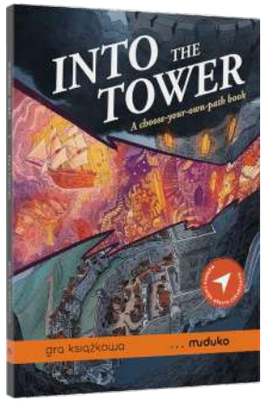
Autorstwo, ilustracje: Hari Conner

Tłumacz: Łukasz Małecki

Oprawa: miękka
Format: 150×210 mm
Liczba stron: ok. 320

wybierz swoje własne zakończenie

10+ lat



Okładka w przygotowaniu

muduko

Złap kadr! Gra o najlepsze zdjęcie

Gra rodzinna

5 904262 957544

Dlaczego warto

1. Proste zasady połączone z taktyką
2. Gra niezależna językowo
3. Unikatowa i zmienna rozgrywka w zależności od kart celów
4. Gra rozwija logiczne myślenie i koncentrację, ćwiczy planowanie oraz taktykę

Opis

Zbuduj najpiękniejszy las, by przyciągnąć spojrzenia papug. Wykonuj akcje z kart i przywołaj te piękne ptaki na swoje gałęzie. Realizuj cele, uwieczniając je na zdjęciach, by zdobyć jak najwięcej punktów.
Złap kadr! to sprytna rodzinna gra karciana, w której kluczowe jest wyczucie czasu. Prostota zasad i głębia strategii to kluczowe cechy rozgrywki. Spodoba się miłośnikom gier z mechaniką układania wzorów (pattern building game), zarówno początkującym, jak i zaawansowanym.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 160×225×55 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

150 kart (3 talie: lasu, koron drzew, widokówek – celów)
80 żetonów papug
4 planszetki startowe
instrukcja

Ekspresowa wersja zasad

1. Każdy gracz otrzymuje po 3 karty lasu. Obok talii wykładamy dodatkowe 3 karty lasu – tworzymy tzw. rynek dla graczy. Każdy gracz dostaje też zestaw planszetek korzeni oraz 3 karty z talii celów, które gracze będą realizować w trakcie gry.
2. Każdy z graczy wykonuje akcje: zagrywanie karty do swojego lasu, wykonanie akcji na zagranej karcie i realizacja celu.
3. Gra składa się z maksymalnie 16 rund, a wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

eco friendly game

Okładka w przygotowaniu

1-4 osób

8+ lat

30 min

muduko

Gry imprezowe

Stworzone z myślą o dobrej zabawie!

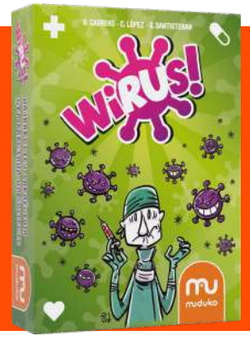
- Lekkie, proste, szybkie
- Najlepiej sprawdzają się w dużej grupie (znajomi, rodzina)
- Z reguły wiek nie jest ograniczeniem
- Produkty dostępne w kompaktowych pudełkach
- Wyprodukowane w Polsce
- VAT: 23%

Hit!

Wirus!

5 904262 950477

Najbardziej zaraźliwa gra karciana na świecie!



Dlaczego warto

1. Dynamiczna i szybka gra
2. Proste zasady
3. Negatywna interakcja
4. Gra rozwija rywalizację

Opis

Staw czoła pandemii i jako pierwszy skompletuj organizm wolny od zakażeń. Broń się przed wirusami innych graczy, wykorzystuj szczepionki, żeby chronić swoje organy, i blokuj działania rywali, stosując odpowiednie terapie. W tej walce nie ma czasu na etykę lekarską – wszystkie chwyty dozwolone! Miliony graczy dało się zarazić *Wirusem!*. Poddaj się i Ty – to bezpieczne!

Ekspresowa wersja zasad

1. Każdy z graczy dostaje trzy karty. Mogą być wśród nich: organ, wirus, szczepionka lub karta akcji.
2. W swojej turze gracz może wymienić kartę, zagrać ją na siebie (organy, szczepionki) lub na karty któregoś przeciwnika (wirusy).
3. Karty akcji specjalnych pozwalają wymieniać (przeszczepiać) organy, kraść, zarażać masowo lub nawet zamienić całe ciała!
4. Wygrywa gracz, który pierwszy skompletuje cztery zdrowe organy.

Zawartość opakowania

68 kart, instrukcja

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

2-6 osób | 8+ lat | 20 min

Hit!

Wirus!2 Ewolucja

Dodatek do gry

5 904262 950835

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

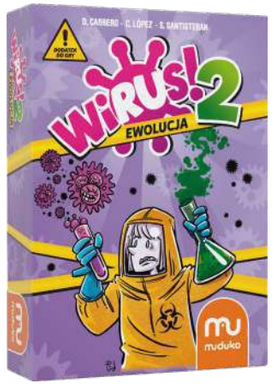
Zawartość opakowania

35 kart
instrukcja

Dlaczego warto

1. Dodatki wprowadzają nowe karty
2. *Wirus!2 Ewolucja* wprowadza również nowe tryby i warianty rozgrywki
3. *Wirus! Halloween* to dodatek tematyczny, który można wykorzystywać przez cały rok; urozmaica rozgrywkę, dzięki czemu gra się nie nudzi i daje więcej możliwości taktycznych

2-6 osób
8+ lat
20 min



Wirus! Halloween

Dodatek do gry

5 904262 953645

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 60×90×12 mm
Wymiary displaya: 120×110×92 mm
Opakowanie zbiorcze (display): 20 sztuk

Zawartość opakowania

15 kart
instrukcja

Zuuupa! Rozgrzewająca gra karciana

Hit!

Gra imprezowa

5 904262 956943

Dlaczego warto

1. Reiner Knizia – jeden z najpopularniejszych autorów gier
2. Proste zasady – doskonała okazja do wprowadzenia nowych osób w świat gier planszowych
3. Dynamiczna rozgrywka z lekką negatywną interakcją
4. Rozwija strategię, blef i rywalizację

Ekspresowa wersja zasad

1. Zagraj przed siebie jedną z kart z ręki. Karty tego samego składnika układaj odkryte jedną na drugiej, by widzieć wartość karty.
2. Dobierz kartę z wierzchu stosu.
3. Jeśli na stole wśród odkrytych kart pojawi się wymagana liczba składników, gracze gotują zupę. Użyte do niej składniki kładą zakryte przed siebie, a resztę odrzucają.
4. Zwycięża gracz, którego zakryte karty mają w sumie najwyższą wartość.

Opis

Gra, w której gracze wcielają się w kucharzy starających się ugotować zupę z wczorajszego rosołu i dostępnych warzyw – według własnego przepisu. Zagrywając przed siebie karty składników, próbują doprowadzić do sytuacji, w której we wspólnej puli znajdzie się wymagana liczba warzyw do stworzenia zupy o danym smaku. Niewykorzystane składniki przepadają, a wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów za ugotowanie zupy. Idealna propozycja dla fanów *Wirusa!*.

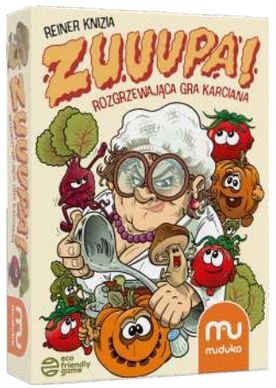
Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

60 kart składników, 5 kart szkodników, 12 kart przepisów, instrukcja

eco friendly game



2-5 osób
8+ lat
20 min

Hit! 2023

Tracks

Dźwiękowa gra detektywistyczna

5 904262 957124

Dlaczego warto

1. Gra łączy ze sobą fizyczne elementy, aplikację na telefon i wirtualną rzeczywistość dźwiękową
2. Idealna do grania solo oraz kooperacyjnie w większej grupie
3. Nie potrzebujesz instrukcji, gry uczysz się w minutę
4. Uczy logicznego myślenia, łączenia faktów, wyciągania wniosków, uważności, koncentracji i pobudza zmysł słuchu

Opis

Kooperacyjna i wciągająca gra dźwiękowa. Ściągnij darmową aplikację i posłuchaj nagranego przebiegu sprawy. Zwracaj uwagę na każdy, nawet najmniejszy dźwięk – to właśnie on może być decydujący w Twoim śledztwie. Śledź swój cel za pomocą kamer monitoringu, znajdź odpowiednią lokalizację na mapie i rozwiąż sprawę! Czeka na Ciebie 15 ekscytujących spraw o różnym stopniu trudności.

Ekspresowa wersja zasad

Aby zacząć grę:
1. zapoznaj sie z folderem policyjnym,
2. pobierz bezpłatną aplikację na telefon,
3. przygotuj słuchawki,
4. rozłóż mapę.

Jesteś gotów do pierwszej sprawy.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 208×208×55 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

mapa, 15 spraw detektywistycznych, instrukcja

1-6 osób | 12+ lat | 25-45 min

W „Tracks" trzeba być czujnym, uważnym, sporo widzieć, jeszcze więcej słyszeć. Ale satysfakcja z rozwiązania sprawy ogromna! Fantastyczna zabawa.
Wojciech Chmielarz, autor kryminałów

Poczuj się jak prawdziwy śledczy na tropie przestępstwa – koniecznie zagraj w „Tracks"!
Bracia Kłeczek, policjanci i tiktokerzy

Patroni medialni:

TRACKS
SIREN BAY
Dźwiękowa gra detektywistyczna

Nagranie:

CZEKA NA CIEBIE 15 EKSCYTUJĄCYCH SPRAW O RÓŻNYM STOPNIU TRUDNOŚCI!

1 ODSŁUCHAJ w aplikacji nagrania ze sprawy.
2 OBSERWUJ swój cel za pomocą kart monitoringu i znajdź odpowiednią lokalizację na mapie.
3 ROZWIĄŻ SPRAWĘ!

MATERIAŁY DLA GRACZY:
- folder policyjny, arkusz z zasadami gry i 15 akt spraw
- plan miasta Siren Bay z podziałem na 9 rejonów
- 55 kart monitoringu
- ulotka turystyczna o mieście
- darmowa aplikacja

S.B.A.B.
SIREN BAY FOLDER

Pobierz darmową aplikację
IOS
Android

Hit! 2023

Walkie-talkie

Imprezowa gra skojarzeniowa

5 904262 957025

Dlaczego warto

1. Dynamiczna i szybka rozgrywka
2. Nie potrzeba instrukcji, gry uczysz się w minutę!
3. Na jednej partii się nie skończy
4. Gra wzbogaca słownictwo i rozwija kreatywność

Ekspresowa wersja zasad

1. Rozdziel talię na dwie części, jedną z nich odwróć i potasuj karty. Ustaw licznik czasu na 30 sekund, rozdaj każdemu po 6 kart, a 2 umieść na środku stołu (z literą oraz kolorem).
2. Celem jest wymyślenie słowa, które wykorzystuje kartę z ręki i drugi rodzaj karty ze stołu. Nie ma rund, wszyscy grają w tym samym czasie.
3. W grze nie ma wygranych, gramy razem.

Opis

Pomarańczowy i litera L dają... lwa! B i żółty... banana! M i niebieski... morze! Myśl i działaj szybko, pozbądź się swoich 6 kart z ręki i zdobądź najwięcej punktów. A to wszystko w 30 sekund! *Walkie-talkie* to gra karciana, której talia składa się z liter i kolorów. Twoim zadaniem jest jak najszybsze wymyślenie słów, które odpowiadają wybranym kolorom i literom. Nie ma rund – wszyscy grają w tym samym czasie.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

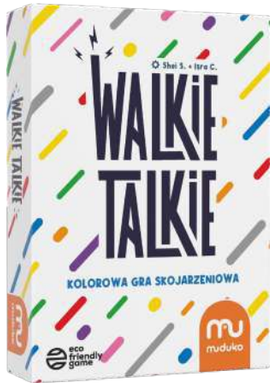
50 kart
instrukcja

eco friendly game

2-8 osób

8+ lat

1-4 min



muduko

Gra z jajem. Wersja rozszerzona

Imprezowa gra karciana

5 904262 957254

Dlaczego warto

1. Można grać nawet w 8 osób, choć sama gra świetnie działa już od 2 graczy
2. Proste, uniwersalne zasady
3. Możliwość stopniowania złożoności rozgrywki
4. Gra rozwija spostrzegawczość i pamięć

Ekspresowa wersja zasad

1. Jeden z graczy wykłada karty jedna po drugiej na odkryty stos.
2. Reszta graczy liczy w myślach pojawiające się w stosie jajka. Kura wyłożona po jajku sprawia, że staje się ono niedostępne. Lis odstrasza kurę, przez co jajko znowu jest dostępne.
3. Gdy naliczysz przynajmniej 5 jajek, przyklep stos dłonią. Następnie jeden z graczy sprawdza po kolei odkryte karty. Jeśli jajek jest przynajmniej 5 – zdobywasz 1 punkt.
4. Zwycięża gracz, który pierwszy zdobędzie 3 punkty.

Opis

Zawiera podstawową wersję *Gry z jajem* oraz dwa dodatki: ***Pisanka*** i ***Boże Narodzenie***. *Gra z jajem* to szalona gra karciana dla osób w każdym wieku. Licz jajka, które pojawiają się w filmie, i zrób cięcie, gdy będzie ich co najmniej 5. Uważaj na zwariowaną obsadę, która wprowadza niemało zamieszania. Pełna śmiechu, dynamiki i emocji imprezowa gra karciana, świetnie się sprawdzająca w każdym gronie.

Zawartość opakowania

73 karty, 24 żetony jajek, instrukcja

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

eco friendly game

2-8 osób

8+ lat

20 min

muduko

Lucky Jack

Czy masz szczęście w kartach?

5 904262 956660

Dlaczego warto

1. Szybka gra z prostymi zasadami
2. Niezależna językowo
3. Kompaktowe pudełko
4. Gra uczy stosowania blefu i podejmowania ryzyka

Ekspresowa wersja zasad

1. Zagraj kartę, jeżeli jej wartość jest wyższa od tej na stole lub jej równa.
2. Dobierz kartę, jeżeli nie możesz nic zagrać.
3. Postaraj się zebrać na ręce 3 lub 4 karty z tym samym symbolem, żeby zgarnąć stawkę i wygrać!

Opis

Szybka imprezowa gra karciana, w której to Ty decydujesz, czy grasz zachowawczo, czy idziesz po wszystko. Pozbądź się zbędnych kart i zbierz 3 takie same symbole, żeby zgarnąć wygraną. Nie będzie to jednak takie proste – aby pozbyć się karty, musisz wyrównać lub przebić stawkę na stole.

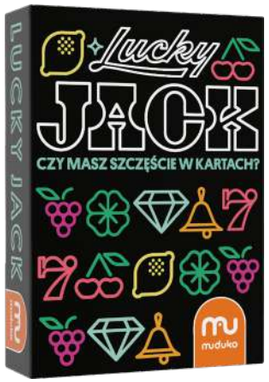
Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

84 karty
6 kart pomocy
instrukcja

2-6 osób
8+ lat
20 min



Pechowa krowa

Gra o niesfornych zwierzętach

5 904262 951085

Dlaczego warto

1. Intuicyjne zasady gry
2. Negatywna interakcja
3. Przezabawne ilustracje
4. Gra rozwija rywalizację i strategię

Ekspresowa wersja zasad

1. W swojej turze zagraj jedno zwierzę, by zastosować jego efekt lub parę takich samych zwierząt, by przesunąć kartę z karnymi punktami do kolejnej osoby.
2. Postaraj się jak najszybciej pozbyć kart z ręki.
3. Co rundę karne punkty otrzymują gracze, którym pozostało najwięcej kart oraz ci, przed którymi leżą karty specjalne.
4. Wygrywa gracz, który po trzeciej rundzie będzie miał najmniej punktów karnych.

Opis

Intuicyjna gra karciana, która przypadnie do gustu wszystkim, bez względu na wiek. Urokliwe ilustracje i proste zasady czynią ją świetną propozycją na rodzinny lub imprezowy stół. Dynamiczna rozgrywka okraszona negatywną interakcją gwarantuje ogrom śmiechu i dobrej zabawy. Jest to jedna z tych pozycji, które mogą przypaść do gustu szerokiemu gronu odbiorców – nawet tym najbardziej wymagającym.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

99 kart
instrukcja

3-6 osób
7+ lat
25 min

Cezar. Kostki zostały rzucone

Gra kościana

5 904262 957278

Dlaczego warto

1. Reiner Knizia – jeden z najpopularniejszych autorów gier
2. Prosta, klimatyczna gra kościana
3. Niezależna językowo
4. Gra uczy rywalizacji, strategii i ćwiczy koncentrację

Ekspresowa wersja zasad

1. Weź 5 kostek i rzuć nimi najwyżej 3 razy.
2. Oblicz swój wynik: suma liczb rzymskich × liczba ikonek z wizerunkiem senatora.
3. Jeśli Twój wynik jest wyższy od rezultatu poprzedniego gracza – zostajesz Nowym Konsulem.
4. Konsul zawsze dostaje od pozostałych graczy tyle monet, ilu senatorów wyrzucili.
5. Po 5 rundach zawodnik z najwyższą liczbą punktów wygrywa.

Opis

Ave, Cezar! Zmierz się z innymi konsulami, rzucaj kośćmi i spróbuj utrzymać swoją władzę.
Wciel się w konsula i w zależności od wyniku rzutu 5 kośćmi:

- zbierz najwięcej punktów i utrzymaj swoją władzę...
- wzbogać się dzięki rewolcie...
- lub zakończ grę jak najszybciej, zostając nowym Cezarem!

Dynamiczna gra kościana z prostymi zasadami dla całej rodziny.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

10 kości, 60 żetonów monet,
instrukcja

2-6 osób
8+ lat
30 min

Kieszonkowy bystrzak

Pomysł na zabawę w państwa-miasta

5 904262 950873

Dlaczego warto

1. Szybka, prosta gra na skojarzenia
2. Dostępne trzy warianty rozgrywki
3. Można w nią grać bez użycia stołu, np. w samochodzie czy pociągu – idealna na podróż
4. Gra rozwija wyobraźnię, słownictwo

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

55 kart
instrukcja

Opis

Czy znasz jakiś sport na literę N? A może pojazd lub słodycze? Bądź pierwszym, który poda nazwę pasującą do wylosowanego tematu i rozpoczynającą się na wskazaną literę. W *Kieszonkowego bystrzaka* można grać na trzy sposoby, a uczestniczyć w zabawie może nawet 10 graczy. Talia składa się z 55 kart. Na ich awersach są litery, na rewersach przeróżne kategorie. Celem gry jest jak najszybsze znalezienie słowa z danej kategorii.

Ekspresowa wersja zasad

1. Odkryj kartę, która wskaże kategorię.
2. Kto pierwszy znajdzie słowo z danej kategorii zaczynające się na widoczną literę – zdobywa punkt.

1-10 osób
7+ lat
15 min

Gra pomyłek

Gra quizowa, w której fałszywe odpowiedzi też punktują

5 904262 950866

Dlaczego warto

1. Nietypowa gra quizowa
2. Trening dla umysłu
3. Liczba graczy nieograniczona
4. Gra rozwija wiedzę, spostrzegawczość i refleks

Ekspresowa wersja zasad

1. Odkryj kartę z pytaniami i odpowiedziami.
2. Kolor wierzchu talii wskazuje, czy gracze mają odpowiadać prawidłowo, czy błędnie.
3. Kto odpowie zgodnie z wytycznymi – zdobywa punkt.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Opis

Sprawdź się w rozgrywce, w której prawidłowe odpowiedzi nie zawsze są właściwe, a absurdalne gwarantują sukces i dobrą zabawę! W zestawie znajdują się 54 karty z pytaniami. W swojej turze gracz czyta wybrane pytanie, ale zaraz potem pokazuje inną kartę, która określa, czy odpowiedź ma być prawdziwa, czy fałszywa. Pytania mogą być też podchwytliwe, a odpowiedzią na nie powinno być wtedy stwierdzenie, że są bzdurne. Punkty zdobywa się dzięki jak najszybszej właściwej reakcji na zadane pytanie.

Zawartość opakowania

54 karty, instrukcja

3-10 osób
10+ lat
20 min

muduko

Podziel to

Emocjonująca gra karciana

5 904262 955342

Dlaczego warto

1. Niezależna językowo
2. Proste zasady
3. Tabelka osiągnięć motywująca do zdobywania określonych celów
4. Gra rozwija strategię i obserwację

Ekspresowa wersja zasad

1. Podziel karty na trzy strefy – w każdej musi się znaleźć przynajmniej jedna karta.
2. Każdy gracz wybiera w tajemnicy jedną ze stref, po czym ujawnia swój wybór.
3. Odrzuć karty z niewybranej przez nikogo strefy. Zbierz karty ze strefy, której nie wybrał nikt prócz Ciebie. Ponownie podziel karty ze strefy wybranej przez kilku graczy.
4. Na koniec zsumuj punkty.

Opis

Prosta gra karciana, której celem jest zdobycie jak największej liczby kart każdego typu. Co rundę jeden z graczy dzieli nowy zestaw kart na trzy strefy, a następnie każdy w sekrecie wybiera jedną z nich. Wygrywa ten z graczy, który wykaże się największym sprytem i umiejętnością blefowania.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

84 karty
instrukcja

2-4 osób
7+ lat
25 min

muduko

Zero

Liczbowa gra karciana

5 904262 950507

Dlaczego warto

1. Reiner Knizia – jeden z najpopularniejszych autorów gier
2. Połączenie blefu, taktyki, szczęścia i obserwacji
3. Prosta, emocjonująca rozgrywka
4. Gra uczy strategii

Ekspresowa wersja zasad

1. Wymień jedną ze swoich kart z ręki na kartę widoczną na stole lub spasuj.
2. Drugi pas wyklucza pasującego z gry.
3. Podliczcie punkty za karty na ręce, gdy wszyscy spasują lub kiedy ktoś ogłosi, że uzyskał kombinację zero, czyli 5 kart tego samego koloru + 5 kart tej samej wartości.
4. Zwycięża osoba, która zdobyła najmniej punktów.

Opis

Gra łączącą taktykę, łut szczęścia i obserwację. Cel gry jest jasny: zdobyć jak najmniejszą liczbę punktów, starając się uzyskać wynik doskonały: ZERO. Nie jest to jednak łatwe zadanie, bo wymaga skompletowania zestawu kart w jednym kolorze oraz zestawu kart o tej samej wartości. Warto pilnować, by na koniec ostatniej rundy nie zostać ze zbyt dużą liczbą kart nienależących do żadnego kompletu.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

56 kart
instrukcja

3-5 osób

8+ lat

20 min

Strachu Ciachu!

Zręcznościowa gra na spostrzegawczość

5 904262 950934

Dlaczego warto

1. Dynamiczna gra o prostych zasadach
2. Ciekawa mechanika – w grze wykorzystano obracanie kafli
3. Zawiera dwa poziomy trudności
4. Gra rozwija spostrzegawczość, zręczność i refleks

Ekspresowa wersja zasad

1. Wyłóż tyle kart, ile wskazuje liczba na pergaminie.
2. Jeżeli odkryty potwór jest w kolorze którejś z broni, skonstruuj broń ze swoich kafli.
3. Jeżeli żadna broń nie jest w kolorze potwora – czas na obronę! Jak najszybciej skonstruuj tarczę.
4. Kto zbierze najwięcej kart – wygrywa.

Opis

Zadaniem graczy jest jak najszybsze ułożenie z własnych czterech kafelków ekwipunku odpowiedniego rodzaju broni w zależności od wyłożonego układu kart na stole oraz przyklepanie stosu kart ręką. Grę cechuje dynamiczna rozgrywka (wszyscy wykonują zadanie jednocześnie), sprawiedliwy podział punktów (najszybszy gracz zdobywa połowę łupów, kolejna osoba połowę z pozostałej puli itd.) oraz dwa poziomy trudności. Wszystko zaś w bajkowej oprawie fantasy jednego z topowych polskich ilustratorów – Tomasza Larka.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×37 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

20 kafelków, 60 kart, instrukcja

2-4 osób

7+ lat

10 min

Hit!

Mix Tura

Zostań testerem wiedźmińskich eliksirów

5 904262 952457

Dlaczego warto

1. Intuicyjne zasady: dobierz kartę i wykonaj opisane na niej polecenie
2. Zbalansowana rywalizacja: wiek i doświadczenie gracza nie mają znaczenia
3. Śmieszne wyzwania do wykonania
4. Gra rozwija rywalizację

Ekspresowa wersja zasad

1. Dobierz kartę ze stosu i wykonaj polecenie.
2. Jeżeli musisz wypić eliksir, odkryj dowolny ze swoich eliksirów. Jeżeli jest zielony – nic się nie dzieje. Jeżeli jest fioletowy – zamieniasz się w ducha, chyba że poświęcisz żeton antidotum.
3. Jeżeli będąc duchem, uśmiercisz innego gracza, wracasz do żywych.
4. Wygrywa ostatni żywy goblin.

Opis

Wciel się w jednego z goblinów i testuj przygotowane przez wiedźmę mikstury. Co rundę dobieraj kartę i razem z innymi graczami wykonujcie zawarte na niej polecenia. Uważajcie na trucizny, które zmienią Was w duchy. Ostatni żywy goblin wygrywa. Dzięki intuicyjnym zasadom w *Mix Turę* można zagrać w gronie zarówno dzieci, jak i dorosłych. Choć jest to gra karciana, która testuje głównie szczęście, to nie brakuje w niej wyzwań na spostrzegawczość i lekkiej, negatywnej interakcji.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 153×108×37 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

110 kart, 10 żetonów, instrukcja

eco friendly game

4-10 osób

8+ lat

15 min

muduko

Smoothies

Soczysta gra kościana

5 904262 951375

Dlaczego warto

1. Atrakcyjne pudełko i kolorowe, matowe kości
2. Innowacyjne wykorzystanie pudełka – stanowi ono nieodłączny element gry, dzięki czemu można rozgrywać partię nawet w najbardziej ekstremalnych warunkach
3. Wymagający wariant solo pozwala na śrubowanie własnego wyniku
4. Gra rozwija logiczne myślenie

Ekspresowa wersja zasad

1. Gracz aktywny wrzuca kości do blenderów i wskazuje jeden z nich.
2. Wybiera kości z tego blendera i przenosi ich wartości na arkusz, zaznaczając odpowiednie kolory.
3. Zaznacza również zużycie tego blendera.
4. Pozostali jako pasywni gracze wybierają jedną kość z drugiego blendera i przenoszą jej wynik na arkusz.
5. Gra kończy się w momencie, gdy wszyscy gracze zużyją swoje blendery. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów.

Opis

Kolorowa i niebanalna gra typu *roll and write*, w której zadaniem graczy jest tworzenie najsmakowitszych i najzdrowszych smoothies poprzez wybór kości i skreślanie odpowiednich pól na arkuszu. Już sama mechanika rzutu kością jest niezwykła – gracz nie wyrzuca kości na stół, ale do dwóch części pudełka, symulując tym samym umieszczenie owoców w dwóch blenderach.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 153×108×37 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

1 bloczek z arkuszami
7 kości, 4 ołówki, instrukcja

1-4 osób

10+ lat

30 min

muduko

Gra o mózg

Odmóżdżająca imprezówka

5 904262 956936

Dlaczego warto

1. Prosta, szybka i wciągająca gra
2. Zabawne ilustracje
3. Interakcja między graczami
4. Gra uczy rywalizacji i strategii

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

50 kart, 56 żetonów Mózgu
5 podstawek na karty Cmentarzy
kostka do gry, instrukcja

eco friendly game

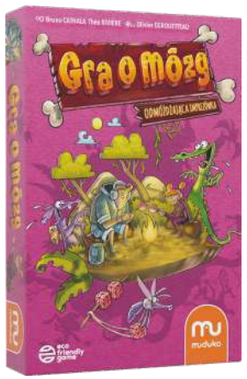
Opis

Wciągająca gra imprezowa, w której musisz pozbyć się swoich kart tak szybko, jak to możliwe. Nie będzie to jednak proste – gracze przeszkadzają sobie nawzajem. Gra się kończy, gdy jeden z graczy straci wszystkie żetony Mózgu; wygrywa ta osoba, która ma ich najwięcej. Dynamiczna rozgrywka dla 2 do 5 graczy, skierowana dla osób powyżej 8 lat.

Ekspresowa wersja zasad

1. Każdy gracz dostaje 9 kart: 6 zostawia w rękach, a 3 umieszcza na swoim Cmentarzu (podstawka pod karty); na środku układa się stos pozostałych kart.
2. Podczas swojej tury każdy gracz musi zagrać 1 lub więcej kart ze swojej ręki.
3. Runda się kończy, gdy gracz pozbędzie się wszystkich swoich kart (zarówno z ręki, jak i z Cmentarza); wtedy pozostali gracze tracą po żetonie Mózgu.
4. Gra się kończy, gdy jeden z graczy straci wszystkie żetony Mózgu.

2-5 osób
8+ lat
15 min



muduko

Banda stworów

Znajdź bliźniaka!

5 904262 950927

ZABAWKA ROKU 2019 WYGRANE

Dlaczego warto

1. Gra rodzinna
2. Kilka wariantów rozgrywki
3. Polecana jako pomoc przy nauce języków obcych
4. Gra ćwiczy pamięć

Ekspresowa wersja zasad

1. Rzuć kośćmi, które wskażą zakazane cechy, i odwróć klepsydrę.
2. Dobierz stwora i staraj się go opisać swojej drużynie, nie mówiąc o zakazanych cechach.
3. Gdy drużyna zgadnie, zgarnia punkt. Gdy odpowie źle, stwór ucieka!
4. Drużyna, która zbierze najwięcej stworów – wygrywa!

Opis

Kafelkowa gra planszowa, w której zadaniem jest odnalezienie bliźniaczych stworów. Gracze dzielą się na drużyny, które naprzemiennie będą starały się odnaleźć jak najwięcej potworków. Jedna osoba z drużyny losuje kafelek ze stworem i stara się opisać go w taki sposób, aby jego drużyna odnalazła jego bliźniaka. Uważajcie! W każdej rundzie losowane są zakazane kategorie, których nie wolno używać do tworzenia opisów dobranego potwora.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 241×241×70 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

2×54 kafelki ze stworami, 2 specjalne kości,
1 klepsydra, instrukcja

2+ osoby
7+ lat
20-30 min

muduko

Stwory z Obory

Słowiańskie mity w wiejskim wydaniu

5 904262 951177

Dlaczego warto

1. Gra wysoce regrywalna
2. Intensywna, negatywna interakcja
3. Gra polecana nastolatkom i wszystkim miłośnikom fantasty, którzy cenią sarkastyczny humor oraz odniesienia do słowiańskiej mitologii i popkultury
4. Gra rozwija rywalizację

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×8 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

110 kart, 1 kostka do gry,
108 żetonów zdrowia, sławy,
miedziaków, instrukcja

Opis

Gra karciana, która stanowi połączenie świata Wiedźmina i Jakuba Wędrowycza. Wszystko z przymrużeniem oka, dużą dawką satyry i ozdobione świetnymi ilustracjami. Rozgrywka daje mnóstwo okazji do niezłych przekrętów i oszustw. W grze wcielacie się w rolę wieśniaków, którzy pragną zostać znanymi łowcami potworów. By nie nadstawiać karku zbyt często, będziecie tworzyć fałszywe zlecenia, przebierać się za stwory, a nawet podkładać sobie świnie.

Ekspresowa wersja zasad

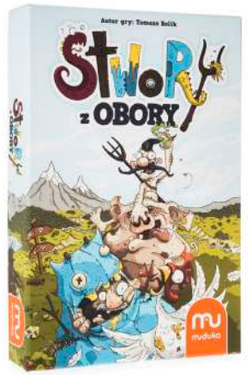
1. W swojej turze możesz kupić kartę ekwipunku. Następnie dobierz kartę z wierzchu talii Wioski oraz odkryj kartę z talii Gościńca.
2. Jeśli wylosowana karta to wydarzenie, odczytaj je i zrealizuj. Jeśli wylosowana karta to potwór, możesz z nim walczyć lub wystawić na niego zlecenie, by walczyli z nim inni gracze.
3. W przypadku walki inni gracze mogą przeszkadzać swoimi kartami. Walka polega na porównywaniu siły bohatera z siłą potwora. Za pokonane potwory otrzymuje się punkty sławy. Kto pierwszy zgromadzi siódmy punkt sławy, ten wygrywa.

eco friendly game

2-5 osób

13+ lat

30 min



Bestiarium Pauperum

Uwaga: do gry niezbędna jest podstawowa wersja *Stworów z Obory*

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 60×90×25 mm
Opakowanie zbiorcze: 24 sztuki

5 904262 956998

Zawartość opakowania

54 karty, instrukcja

Opis

Rozszerzenie talii Gościńca o 30 nowych stworów i 10 wydarzeń mocno nawiązujących do słowiańskiej kultury i demonologii. Oprócz tego w zestawie 6 nowych kart Targowiska, 6 postaci oraz 1 pusta karta potwora i 1 bohatera.

Wielkie Nordobicie

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 60×90×25 mm
Opakowanie zbiorcze: 24 sztuki

5 904262 955120

Zawartość opakowania

54 karty, instrukcja

Opis

Dodatek przynosi kilka nowości mechanicznych, m.in. grę w sześcioosobowym składzie, tworzenie broni i przedmiotów z kart receptur oraz walkę z potężnymi Gigantami, których pokonanie będzie wymagało tymczasowego zawiązania sojuszy.

eco friendly game

2-6 osób

13+ lat

30 min

Hit!

Na ile ogarniasz?

Gra imprezowa

5 904262 956622

Dlaczego warto

1. Ponad 4000 pytań!
2. Pudełko z magnesem, które po rozłożeniu pełni funkcję planszy
3. Możliwość gry nawet w 16 osób
4. Gra rozwija wiedzę ogólną, uczy rywalizacji

Opis

Na ile ogarniasz polską kuchnię? Albo fizykę kwantową? Oszacuj swoją wiedzę z wylosowanej kategorii i walcz o punkty. Im więcej wiesz, tym więcej zyskujesz. Pełna śmiechu i niebanalnych pytań imprezowa gra quizowa.

Ekspresowa wersja zasad

1. Stań na polu i wylosuj odpowiednią kategorię.
2. Oszacuj swoją wiedzę w skali od 1 do 10 – jeżeli odpowiesz prawidłowo, porusz się o tyle pól, ile wynosił poziom Twojej wiedzy.
3. Kto pierwszy dotrze do mety, wygrywa.

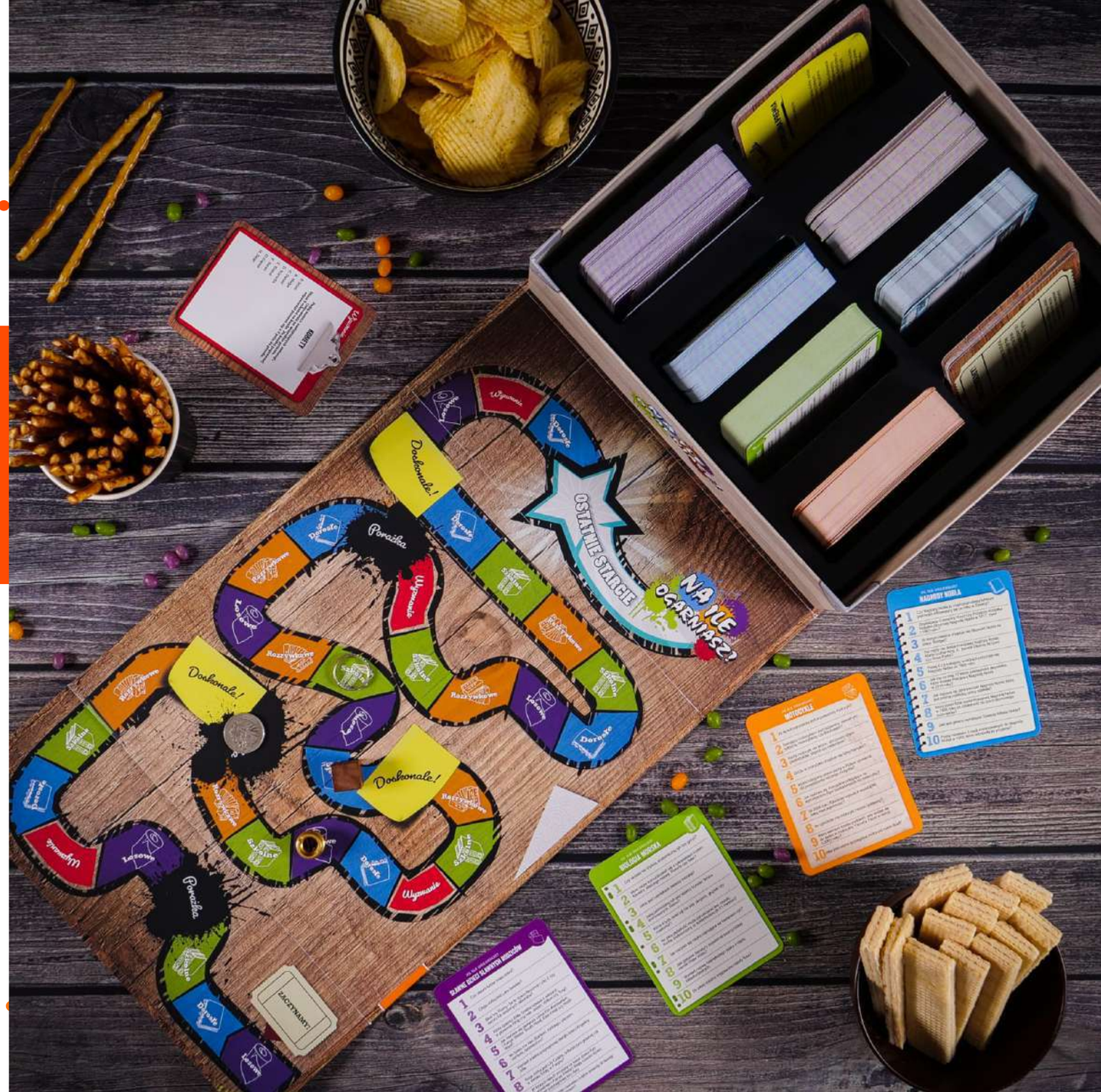
Zawartość opakowania

540 kart z pytaniami
instrukcja
wieczko pudełka pełniące rolę rozkładanej planszy

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 250×250×85 mm
Opakowanie zbiorcze: 6

2-16 osób | 14+ lat | 30 min



Gry rodzinne

Dla dzieci i dorosłych

- Z dynamiczną rozgrywką
- Z prostymi zasadami
- Rozgrywane okazjonalnie, weekendowo (dla tak zwanych „niedzielnych graczy”)
- Wyprodukowane w Polsce
- VAT: 23%

Hit! 2023

Touch it! Dotknij i zgadnij

Gra rodzinna

5 904262 957070

5 904262 957261

5 904262 957056

Dlaczego warto

1. Oryginalna mechanika oparta na zmyśle dotyku
2. Idealna dla początkujących graczy i rodzin z dziećmi – nie wymaga doświadczenia ani obycia z grami
3. Rozwija zmysł dotyku i ćwiczy koncentrację

Opis

Sprawdź się i bez użycia wzroku spróbuj rozpoznać przedmiot na karcie.
Na awersie karty są 4 kształty, na rewersie zaś wypukły kontur jednego z nich. Waszym zadaniem jest odgadnąć, który spośród 4 kształtów znajduje się na rewersie. Czy będziecie potrafili je rozpoznać, posługując się wyłącznie zmysłem dotyku?

Ekspresowa wersja zasad

1. Dobierzcie jedną kartę ze stosu bez podglądania rewersu.
2. Za pomocą dotyku starajcie się zidentyfikować właściwy obiekt na rewersie.
3. Gracz, który zna odpowiedź, krzyczy „Stop!", odkłada kartę i czeka na resztę.
4. Ostatni gracz musi od razu odłożyć kartę.
5. Najszybszy gracz zdobywa 2 punkty za dobrą odpowiedź.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 123×96×41 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

56 kart, instrukcja

2-6 osób | 5+ lat | 5 min

Na awersie karty umieszczone są 4 kształty.

Wypukły kontur jednego z nich znajduje się na odwrocie. Rozpoznaj go.

Wielki straszny potwór

Rodzinna gra kościana

5 904262 957148

Dlaczego warto

1. Granie i rysowanie w jednym
2. Atrakcyjne komponenty gry, w tym trójwymiarowy Strachomierz
3. Niezależna językowo
4. Gra rozwija wyobraźnię, kreatywność, motorykę małą oraz uczy strategii

Opis

Rodzinna gra typu *roll & write* z elementami *push your luck* (testowania szczęścia). Celem jest narysowanie najstraszniejszego potwora. Wygrywa ten, kto jako pierwszy przekroczy krawędź Strachomierza. Jak stworzyć najbardziej przerażającego potworka? Po kawałku! Rzuć kostkami, wybierz jedną z nich, a następnie dorysuj swojemu potworowi wylosowaną część ciała. Bądź uważny i obserwuj, jak rośnie poziom Strachomierza! Ta rodzinna gra nie tylko rozwija motorykę małą i wyobraźnię, ale także bawi procesem twórczym. Zwycięstwo cieszy tu bowiem równie mocno, co własnoręcznie zaprojektowany, fantastyczny i za każdym razem unikalny potworek.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 220×220×40 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Ekspresowa wersja zasad

1. Wybierz jedną z kostek ze wspólnej puli.
2. Zakreśl jej atrybut i narysuj go swojemu potworowi.
3. Zdecyduj, kiedy żeton straszenia dobrać za dany atrybut i włóż go do Strachomierza.
4. Jeśli nie możesz dobrać kości, narysuj tło i dobierz jego żeton.
5. Grę wygrywa gracz, którego potwór pierwszy przekroczy skalę Strachometru.

Zawartość opakowania

5 kostek z obrazkami, 1 bloczek z 50 arkuszami (100 wzorów), 1 żeton Pierwszego Gracza, 4 żetony graczy, 1 plansza na żetony, 1 Strachomierz, 18 żetonów z obrazkami, 10 żetonów tła, 4 ołówki

2-4 osób | 5+ lat | 20 min

Hit! 2023

Rudy

Sprytna gra pamięciowa

5 904262 957131

Dlaczego warto

1. Wiele wariantów rozgrywki o zróżnicowanym poziomie trudności
2. Gra niezależna językowo
3. Nie ma limitu graczy! Po wydrukowaniu dodatkowych planszetek można grać w więcej niż 5 osób
4. Gra ćwiczy pamięć, spostrzegawczość i uczy kalkulowania ryzyka

Opis:

Rudy to ciekawski lis, który jak każdy przedstawiciel jego gatunku jest doskonałym obserwatorem. Stań z nim i resztą graczy w szranki, starając się zapamiętać i szacować liczbę pojawiających się na kolejnych kartach zwierząt z różnych środowisk. Im dalej w las, tym więcej... zwierząt! Wyzwania Rudego przetestują nie tylko Twoją spostrzegawczość, ale i chytrość – od Ciebie zależy bowiem, czy zagrasz bezpiecznie, czy zaryzykujesz, by zmaksymalizować swój wynik!

Ekspresowa wersja zasad

1. Odkryj kartę.
2. W polu aktualnej tury wpisz potajemnie, ile zwierząt z aktualnie widocznej karty wystąpiło na wszystkich wcześniejszych kartach.
3. Gdy pojawi się lis, wpisz w polu bieżącej tury sumę wszystkich gatunków zwierząt, które wystąpiły do tej pory.
4. Po odkryciu 20 karty podliczcie punkty.
5. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 115×206×60 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

50 kart, 6 planszetek, 5 mazaków, instrukcja

1-5 osób | 8+ lat | 15 min

Multicity

Gra o budowaniu miasta

5 904262 955472

Dlaczego warto

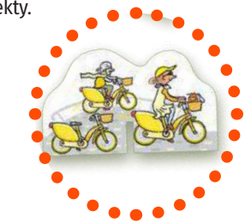
1. Proste zasady
2. Gra polecana dla całej rodziny
3. Ilustracje: Artur Nowicki
4. Gra rozwija wyobraźnię przestrzenną i proste planowanie

Ekspresowa wersja zasad

1. Dołóż płytkę miasta, by powiększyć obszar budowy lub
2. Wybuduj swój obiekt w mieście, kładąc żeton na polach odpowiedniego koloru.
3. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich żetonów obiektów.

Opis

Wciel się w architekta przestrzeni miejskiej i zaplanują ją tak, żeby wybudować wszystkie dostępne obiekty w swoim kolorze. *Multicity* to prosta rodzinna gra logiczna, rozwijająca wyobraźnie przestrzenną. W swojej turze gracz może albo rozbudować teren miasta, albo wybudować obiekt na odpowiednich polach. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy wybuduje wszystkie swoje obiekty.



Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 240×240×70 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

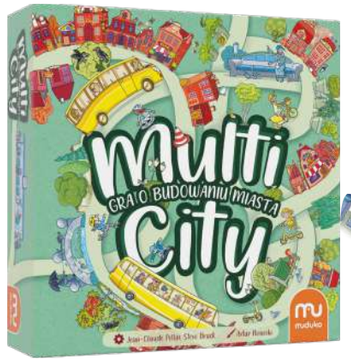
Zawartość opakowania

36 kolorowych płytek terenu miasta
24 żetony obiektów miejskich w 4 kolorach
instrukcja

2-4 osób

5+ lat

20 min



W krainie baśni

Hit!

Gra na spostrzegawczość

5 904262 955496

Dlaczego warto

1. Ilustracje: Nikola Kucharska
2. Kilka trybów rozgrywki
3. Możliwość gry w wiele osób – nawet do 18!
4. Gra rozwija umiejętność koncentracji uwagi, percepcję wzrokową, słownictwo i ćwiczy refleks

Ekspresowa wersja zasad

1. Weź planszę z baśniową krainą.
2. Odsłoń kartę.
3. Odszukaj na planszy ukryty przedmiot z karty.
4. Szukaj innych przedmiotów, zbierz najwięcej punktów i wygraj!

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 240×240×70 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Nikola Kucharska – ilustratorka i autorka książek, komiksów i gier planszowych dla dzieci i młodzieży. Ma na koncie ponad 30 zilustrowanych książek. Współpracuje z wieloma wydawcami w Polsce i na świecie. Prywatnie właścicielka dwóch kotów, miłośniczka kawy, porządku i dobrego jedzenia.

Opis

Rodzinna gra na spostrzegawczość, w której zadaniem grających będzie odnalezienie ukrytych przedmiotów na planszach przedstawiających 18 baśniowych krain. Kilka trybów rozgrywki i przepiękne ilustracje znanej i lubianej Nikoli Kucharskiej zapewnią zabawę dla całej rodziny na wiele godzin.

Zawartość opakowania

18 plansz, 30 kwadratowych kart, instrukcja

1-18 osób

5+ lat

15 min

Planszówkowi kurierzy

Edukacyjna gra rodzinna

5 904262 954468

Dlaczego warto

1. Autor to jeden z najpopularniejszych projektantów gier: niemiecki matematyk Reiner Knizia; ilustracje: Artur Nowicki
2. Trzy warianty rozgrywki, w tym tryb solo – uczący dziecko samodzielności
3. Zróżnicowany poziom trudności
4. Gra rozwija liczenie do 20, naukę rzędów wielkości, wstępną naukę ułamków i spostrzegawczość

Opis

Gra planszowa łącząca dobrą zabawę z rozwojem kompetencji matematycznych dziecka: uczy liczenia do 20, rzędów wielkości, dodawania i odejmowania. Zadaniem graczy jest wypełnianie pojazdów elementami gier i dostarczanie ich do domów z całego świata.

Ekspresowa wersja zasad

1. Odkryj zakryte żetony towarów, które będzie można załadować do pojazdów.
2. Rzuć kością i sprawdź, ile odkrytych skrzynek możesz załadować do swoich pojazdów.
3. Każdy pojazd może pomieścić określoną liczbę towarów tylko w jednym typie.
4. Kto pierwszy załaduje wszystkie swoje pojazdy – wygrywa!

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 240×240×70 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

6 plansz domów, 12 plansz pojazdów,
75 żetonów towarów, 1 kostka, instrukcja

1-4 osób

5+ lat

20 min

muduko

O kocie w kłopocie

Gra rodzinna

5 904262 956851

Dlaczego warto

1. Popularny i wdzięczny temat
2. Ilustracje: Bartłomiej Kordowski, znany m.in. z gry *Zamki z piasku*
3. Wiele wariantów rozgrywki (m.in. możliwość rozłożenia płytek planszy na różne sposoby)
4. Gra rozwija spostrzegawczość, uważność i uczy empatii

Opis

Gra rodzinna, która pozwoli Wam przeżyć niesamowitą przygodę. Podczas wędrówki po mieście spotkacie przyjaciół, odnajdziecie ukryte przejścia, a odnalezione wskazówki pozwolą Wam dotrzeć do DOMU. Bądźcie jednak uważni, bo za rogiem może się czaić pies albo kruk...

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

38 kart, 16 kafli planszy
4 futrzane pionki kotów, 18 żetonów Domu
1 znacznik Roboty Drogowe, instrukcja

Ekspresowa wersja zasad

1. Wędruj kotkiem po okolicy w poszukiwaniu domu.
2. Zagrywaj karty Szczęścia i pomagaj swojemu kotkowi.
3. Odkrywaj karty Pecha, aby trochę napsocić.
4. Kto pierwszy dotrze do swojego domu – wygrywa.

2-4 osób

8+ lat

30 min

muduko

Moja!

Rodzinna gra matematyczna

5 904262 951221

Dlaczego warto

1. Kilka wariantów rozgrywki, w tym wariant solo
2. Gra posiada wiele poziomów trudności
3. Rekomendowana przez psychologów
4. Gra rozwija dodawanie i odejmowanie, liczenie, refleks oraz spostrzegawczość

Ekspresowa wersja zasad

1. Ze stosu kart działań odwróć pierwszą i wśród kart trzymanych w ręce jak najszybciej znajdź dwie, które po dodaniu albo odjęciu dadzą wynik widniejący na karcie działań.
2. Krzyknij „Moja!" i szybko wyłóż karty. Jeśli wykonałeś działanie poprawnie, zdobywasz kartę działań.
3. Wygrywa ten, kto na koniec rozgrywki ma najwyższą liczbę punktów (**uwaga:** niektóre karty działań liczą się podwójnie lub potrójnie).

Opis

Zwariowana gra karciana, dzięki której razem z dzieckiem sprawdzicie się w dodawaniu i odejmowaniu liczb. A wszystko to na czas! Zdobądź punkty, układając działania szybciej niż inni. Kto na koniec gry będzie miał najwięcej punktów – wygrywa!

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

55 kart działań
69 kart liczb
instrukcja

1-6 osób
6+ lat
15 min

muduko

Ghost Adventure. Zakręcona Przygoda

Zręcznościowa gra rodzinna z magiczną fabułą i bączkiem

5 904262 952112

ZABAWKA ROKU 2021 WYRÓŻNIENIE

Świat Przyjazny Dziecku NAGRODA GŁÓWNA

Dlaczego warto

1. Pierwsza na świecie gra wykorzystująca kręcące się bączki
2. Wariant fabularny uwzględniający w grze komiks o przygodach Myszki
3. Rosnący poziom trudności pozwala na rozwijanie umiejętności zręcznościowych
4. Gra rozwija zręczność, uczy współpracy i planowania

Ekspresowa wersja zasad

1. Wybierz misję i przygotuj plansze.
2. Rozdziel plansze pomiędzy graczy i ustal, jakie są zadania do wykonania.
3. Rozkręć bączek, przemieszczaj się nim po planszy, wykonuj zadania i przekazuj bączek na plansze kolejnych graczy.
4. Wykonaj wszystkie zadania, zanim bączek przestanie się kręcić.

Opis

Rodzinna gra zręcznościowa, w której zadaniem graczy będzie przeprowadzenie kręcącego się bączka przez kolejne misje na różnych planszach. Przeskakujcie na wyższe poziomy i ponad przeszkodami, manewrujcie bączkiem pomiędzy planszami i uważajcie na pułapki. Gra zawiera 56 różnych misji: w tym wariant solo i komiks fabularny.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 250×250×65 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

4 dwustronne, wielowarstwowe plansze
2 bączki, zestaw naklejek na bączki
części zapasowe do bączków
1 wyrzutnia do bączka
4 żetony antidotów, komiks fabularny
książka misji, instrukcja

1-4 osób
8+ lat
20 min

muduko

Chmury

Kalamburowe układanki

5 904262 951979

Dlaczego warto

1. Nietypowa wariacja na temat kalamburów
2. Szybka rozgrywka
3. Gra rozwija wyobraźnię przestrzenną, koncentrację, skojarzenia i motorykę

Ekspresowa wersja zasad

1. Z żetonów w kształcie różnorodnych chmur układamy przedmioty wskazane na 80 kartach o różnych poziomach trudności.
2. Musimy się spieszyć – naszym zadaniem jest odgadnąć i ułożyć jak najwięcej kształtów, nim przesypie się piasek w klepsydrze.
3. Wygrywa ten, kto zdobędzie największą liczbę punktów.

Opis

Szybka gra, w której liczy się zręczność i wyobraźnia! Co Wam przypomina ta chmura? Czas start! Z fragmentów chmur postaraj się ułożyć przedmiot z obrazka. Kto pierwszy odgadnie, otrzyma kartę. Punkty może zdobyć również gracz, który układa chmurę. Trzeba wykazać się refleksem i kreatywnością.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

80 kart przedmiotów
20 kart punktów
1 klepsydra, 16 chmur, instrukcja

3-6 osób
6+ lat
15 min

muduko

Zamki z piasku

Gra kafelkowa w wakacyjnym klimacie

5 904262 950446

Dlaczego warto

1. Negatywna interakcja
2. Gra zawiera tryb dla 1 gracza
3. Ilustracje: Natalia i Bartłomiej Kordowscy
4. Gra rozwija rywalizację i strategię

Ekspresowa wersja zasad

1. W swojej turze gracz może wykonać jedną z trzech akcji:
   a. budować swój zamek,
   b. atakować zamek przeciwnika,
   c. wymienić kartę.
2. Po skończeniu budowy zamku gracz sprawdza, czy spełnił warunki, by otrzymać jakiś bonus. Karty ukończonego zamku odkłada na bok – to punkty na koniec gry.
3. Gdy ktoś dobierze kartę Wielkiej Fali, jest rozgrywana ostatnia runda.
4. Kto zdobył najwięcej punktów – wygrywa.

Opis

Gra kafelkowa nie tylko na plażę. Wciel się w konstruktora piaskowych zamków i zdobądź tytuł najbardziej słonecznego budowniczego. Wykorzystuj mewy, kraby i wiaderka, aby atakować zamki innych graczy i przejmować części murów. Zdobywaj bonusy i buduj największe zamki oraz najwyższe wieże, żeby zgarnąć jak największą liczbę punktów. Bądź jednak uważny! Nadchodząca wielka fala zmyje wszystkie zamki z plaży.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

132 karty, instrukcja

1-5 osób
6+ lat
30 min

muduko

Królewski wyścig

Gra planszowa o wyścigu po chwałę

5 904262 951337

Dlaczego warto

1. Proste zasady
2. Negatywna interakcja
3. Modułowa plansza – trasa wyścigu może mieć różne kształty
4. Gra rozwija strategię i uczy podejmowania decyzji

Ekspresowa wersja zasad

1. Rzuć kośćmi. Jeżeli jesteś niezadowolony, przerzuć raz dowolną liczbę kości.
2. Wykonaj akcje wskazane przez kości – w dowolnej kolejności.
3. Ruszaj swoimi zawodnikami, przeszkadzaj innym graczom i staraj się jak najszybciej dobiec swoją ekipą na metę!

Opis

Raz na 100 lat organizowany jest wyścig, którego zwycięzca będzie mógł wybrać nowego króla. Stań do wyzwania, przejmij dowodzenie nad jednym z klanów i poprowadź swoich biegaczy do zwycięstwa. Liczy się nie tylko szybkość, ale przede wszystkim spryt! Rozgrywka jest prosta, ale niebanalna, wzbogacona interakcją między graczami!

Informacje handlowe

5 plansz, 16 pionków biegaczy
12 żetonów zwycięstwa
5 żetonów punktacji
4 kości do gry, instrukcja

Zawartość opakowania

Wymiary pudełka: 201×201×57 mm
Opakowanie zbiorcze: 5 sztuk

2-4 osób

7+ lat

15 min

muduko

Granie w pranie

Gra na refleks, spostrzegawczość i zręczność

5 904262 951269

Dlaczego warto

1. Pudełko jako integralna część gry
2. Pokazanie dziecku, że domowe czynności mogą być dobrą zabawą
3. Gra rekomendowana przez psychologów
4. Gra rozwija motorykę małą, refleks i koncentrację

Ekspresowa wersja zasad

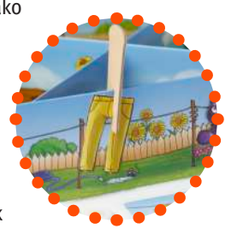
1. Jako superbohater odkrywaj kolejno karty i zawieszaj odpowiednie ubrania na denku pudełka.
2. Jako dr Chmura rzucaj kośćmi tak długo, aż wyrzucisz na wszystkich symbol deszczu. Wtedy superbohater kończy wieszać pranie i zgarnia karty ubrań, które zdążył powiesić.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 240×240×57 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Opis

Wcielcie się w role superbohaterów i wysuszcie tyle prania, ile tylko się da, zanim dr Chmura ześle deszcz. Gra, której pudełko zdecydowanie wyróżnia się wśród innych dostępnych na rynku. Jest ono jednocześnie... planszą do gry, na której klamerkami zawiesza się ubrania! Dzięki kolorowym, różnorodnym komponentom oraz bardzo dynamicznej rozgrywce tytuł jest rekomendowany przez psychologów jako sposób na przedstawienie dziecku domowych czynności w formie zabawy, a nie obowiązku.



Zawartość opakowania

15 karcianych ubranek + 3 specjalne elementy garderoby, 6 drewnianych kostek z naklejkami, 15 kartonowych klamerek, 60 kart 58×88 mm, instrukcja

2-4 osób

6+ lat

20 min

muduko

Gry Reinera Knizii z ilustracjami Piotra Sokołowskiego

- Karciane gry taktyczne i rodzinne
- Proste zasady
- Gry z certyfikatem Ecofriendly
- Wyprodukowane w Polsce
- VAT: 23%

Sojusz na już

Rodzinna gra karciana

5 904262 957094

Dlaczego warto

1. Reiner Kniza – jeden z najpopularniejszych autorów gier
2. Piotr Sokołowski – ilustrator znany m.in. z gier *Spór o Bór, Spór o Bór 2. Na tamę marsz, Ryki Afryki, W pył zwrot*
3. Proste zasady rozgrywki
4. Gra ćwiczy taktyczne myślenie, uczy rywalizacji i rozwija umiejętności strategiczne

Ekspresowa wersja zasad

1. Wyłóż kartę.
2. Określ cel podróży, sumując liczbę tych samych symboli z wyłożonych kart lub/i kart z ręki.
3. Przekaż dary.
4. Zwycięża gracz, który pierwszy przekaże wszystkie swoje dary.

Opis

Gra karciana, w której liczy się spryt. W grze wcielacie się w posłańców Żubra – władcy Wielkiej Prapuszczy. Waszym zadaniem jest przekazanie pięknych darów monarchom z całego świata. Uwaga! Musicie działać szybko i sprawnie. Najprzebieglejszy z graczy zostanie Głównym Doradcą lub Główną Doradczynią władcy. Czy to właśnie Ty sięgniesz po ten tytuł?

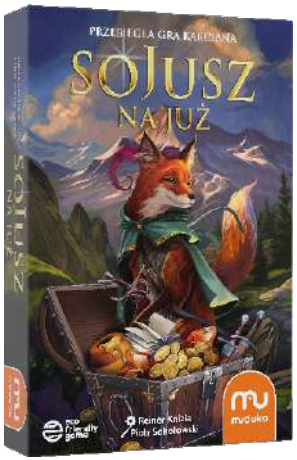
Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

120 kart, 50 żetonów skrzyń,
4 żetony graczy, instrukcja

eco friendly game



2-4 osób

8+ lat

30 min

muduko

Hit!

Spór o Bór

Taktyczna gra karciana dla 2 graczy

5 904262 953768

Dlaczego warto

1. Reiner Knizia – jeden z najpopularniejszych autorów gier
2. Piotr Sokołowski – ilustracje
3. Proste i intuicyjne zasady rozgrywki
4. Gra rozwija rywalizację i strategię

Ekspresowa wersja zasad

1. Wybierz kartę zwierzęcia i umieść ją po swojej stronie na wybranej polanie.
2. Zdobądź kontrolę nad polaną, tworząc silniejszy oddział niż przeciwnik.
3. Wygrywa gracz, który zdobędzie kontrolę albo nad 5 dowolnymi polanami, albo nad 3 polanami przylegającymi do siebie.

Opis

Taktyczna gra karciana dla dwóch graczy. Nadchodzi czas, kiedy ponownie trzeba ustalić, kto będzie władał Wielką Prapuszczą. Poprowadźcie swoje oddziały do bezkrwawego boju o kontrolę nad polanami Prapuszczy. *Spór o Bór* to polska edycja *Schotten Totten* – jednej z najlepszych dwuosobowych gier wszech czasów.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

64 karty, 9 płytek polan
2 karty pomocy
instrukcja

2 osoby
8+ lat
20 min

muduko

Spór o Bór 2. Na tamę marsz

Taktyczna gra karciana dla 2 graczy

5 904262 956653

Dlaczego warto

1. Reiner Knizia – jeden z najpopularniejszych autorów gier
2. Piotr Sokołowski – ilustracje
3. Proste i intuicyjne zasady rozgrywki
4. Gra rozwija taktyczne myślenie, uczy rywalizacji i strategii

Ekspresowa wersja zasad

1. Wybierzcie atakującego i obrońcę.
2. Atakujący rozpoczyna grę.
3. Wybierz kartę zwierzęcia i umieść ją przy wybranej płytce tamy, następnie dobierz kartę.
4. Zbuduj silniejszą formację zwierząt i wygraj.

Opis

Asymetryczna gra, w której jeden z graczy jest atakującym, a drugi obrońcą. Każdy z nich ma inne zadanie do wykonania po swojej stronie linii bojowej. Atakujący, aby wygrać, musi uszkodzić 4 tamy lub zniszczyć 1 tamę, natomiast obrońca musi przetrwać atak. Bitwa będzie się toczyła w malowniczym zakątku rzeki. A wśród uczestników biorących udział w potyczce znajdą się zwierzęta takie jak ważka, sum, bóbr, czapla, salamandra i inne.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

71 kart, 7 płytek tamy, 5 żetonów
2 karty pomocy, instrukcja

2 osoby
8+ lat
20 min

muduko

Ryki Afryki

Emocjonująca gra karciana

5 904262 956646

Dlaczego warto

1. Reiner Knizia – jeden z najpopularniejszych autorów gier
2. Piotr Sokołowski – ilustracje
3. Proste zasady
4. Gra rozwija taktyczne myślenie, szacowanie ryzyka, umiejętność obserwacji i blefu

Ekspresowa wersja zasad

1. Zagraj kartę zwierzęcia, żeby ustalić wartość żetonów.
2. Odbierz 1 dostępny żeton zwierzęcia.
3. Po zagraniu ostatniej karty dowolnego zwierzęcia nadchodzi koniec rundy.
4. Ostatnia zagrana karta danego zwierzęcia wyznacza liczbę punktów za żeton tego zwierzęcia.
5. Rozegrajcie tyle rund, ilu jest graczy. Zdobywca największej liczby punktów wygrywa!

Opis

Pełna emocji, szybka i dynamiczna gra karciana, w której zadaniem graczy będzie zagrywanie kart i zbieranie żetonów zwierząt. Obserwuj otoczenie i wybieraj te żetony, które przyniosą najwięcej punktów. Uważaj – ich wartość zmienia się cały czas, a koniec rundy może nadejść w najmniej spodziewanym momencie! Gra odpowiednia dla osób w każdym wieku. Całość utrzymana w afrykańskim klimacie.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

30 kart zwierząt, 25 żetonów zwierząt
notes do zapisywania punktacji

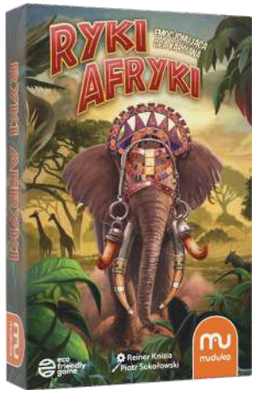
eco friendly game

3-5 osób

8+ lat

25 min

muduko



W pył zwrot

Gra karciana o potyczkach owadów

5 904262 955212

Dlaczego warto

1. Reiner Knizia – jeden z najpopularniejszych autorów gier
2. Piotr Sokołowski – ilustracje
3. Proste zasady połączone z taktyką
4. Gra rozwija strategię i rywalizację

Ekspresowa wersja zasad

1. Zbierz kwiat, jeżeli Twoja armia zdobyła przy nim przewagę.
2. Zagraj kartę kwiatu lub dołóż kartę owada do leżącej na stole karty kwiatu.
3. Jeżeli nie chcesz lub nie możesz zagrać karty – dobierz na rękę kartę ze stosu.
4. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów za zebrane kwiaty.

Opis

W grze próbujecie zdobyć jak najwięcej kwiatowego pyłku poprzez wysyłanie owadów zapylających w bój. O wyniku bitwy przesądzi siła Waszych owadów. Ta strategiczna gra karciana przetestuje nie tylko Waszą taktykę, ale także umiejętność blefowania. Dajcie się oczarować przepięknym ilustracjom kwiatów i owadów w lekkiej stylistyce steampunka i nastawcie się na sytą, negatywną interakcję. *W pył zwrot* to polska edycja gry *Loot*, która w 2005 roku zdobyła główną nagrodę Mensa Select.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

78 dużych kart 70×100 mm
instrukcja

eco friendly game

2-6/8 osób

7+ lat

20 min

muduko

Gry logiczne

Dla graczy lubiących podejmować wysiłek umysłowy

- Rozwijają i ćwiczą logiczne myślenie
- Najpopularniejsze formy gier: zagadki, łamigłówki, układanki, zaszyfrowane wiadomości, rozpoznawanie symboli, dopisywanie słów
- Wyprodkowane w Polsce
- VAT: 23%

Hotel. 60 zagadek

Łamigłówki od jednego gracza

5 904262 957049

Dlaczego warto

1. Kompaktowy format – pudełko jest częścią gry
2. Zróżnicowany poziom trudności
3. Nowa linia wydawnicza
4. Gra rozwija logikę, spostrzegawczość i koncentrację

Opis

Zmierz się z 60 wyzwaniami o zwiększającym się poziomie trudności – każda łamigłówka ma wyłącznie jedno dobre rozwiązanie! Poprowadź hotel dla potwornie wymagających gości. Ulokuj ich w pokojach, które spełnią ich wyśrubowane oczekiwania. Każdy z gości ma własne życzenia – niektórzy będą chcieli być ulokowani tylko na wybranym piętrze, inni nie pogardzą towarzystwem mumii, a jeszcze inni będą chcieli mieć pokój wyłącznie dla siebie.

Ekspresowa wersja zasad

1. Dobierz potworki pokazane na górze karty.
2. Rozmieść je w pudełku w taki sposób, by spełnić wymagania przedstawione w centralnej części karty.
3. Odwróć kartę, by sprawdzić prawidłowe rozwiązanie.
4. Dobierz nową kartę i spróbuj zrealizować jak najwięcej wyzwań.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

6 tekturowych potworków
60 kart z zagadkami
instrukcja

eco friendly game

1+ osoba

7+ lat

5 min

Ptaki. 60 zagadek

Łamigłówki od jednego gracza

5 904262 957032

Dlaczego warto

1. Kompaktowy format – pudełko jest częścią gry
2. Zróżnicowany poziom trudności
3. Nowa linia wydawnicza
4. Gra rozwija logikę, spostrzegawczość i koncentrację

Opis

Zmierz się z 60 wyzwaniami o zwiększającym się poziomie trudności – każda łamigłówka ma wyłącznie jedno dobre rozwiązanie! Kolorowe ptaszki chcą odpocząć na drucie, a Ty musisz znaleźć dla nich odpowiednie miejsce. Każdy ptaszek ma indywidualne wymagania – niektóre zrelaksują się tylko w otoczeniu sąsiada danego koloru, inne będą chciały zająć wyłącznie skrajne miejsca, a jeszcze inne nie usiądą obok towarzysza.

Ekspresowa wersja zasad

1. Dobierz ptaszki pokazane na górze karty.
2. Rozmieść je na drucie w taki sposób, by spełnić wymagania przedstawione w centralnej części karty.
3. Odwróć kartę, by sprawdzić prawidłowe rozwiązanie.
4. Dobierz nową kartę i spróbuj zrealizować jak najwięcej wyzwań.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

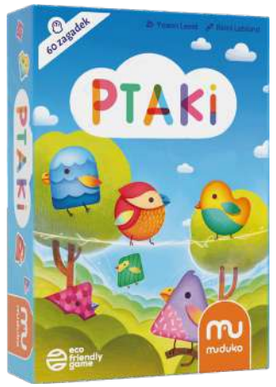
6 tekturowych ptaszków
60 kart z zagadkami
instrukcja

eco friendly game

1+ osoba

7+ lat

5 min



Boss Monster

Seria karciana inspirowana klasycznymi grami wideo

- Mieszanka strategii i przygody
- Wiek nie jest ograniczeniem
- Idealny prezent dla każdego fana retro gier wideo i pikselowych grafik
- Wyprodukowane w Polsce
- VAT: 23%

Boss Monster

Gra karciana o budowaniu podziemi!

5 904262 950163

Dlaczego warto

1. Klimat i estetyka dawnych gier wideo
2. Szybka, strategiczna, nieprzewidywalna rozgrywka
3. Gra polecana doświadczonym graczom, ale wystarczająco przystępna, aby zagrali w nią też laicy
4. Gra rozwija rywalizację i strategię

Opis

Gracze zmieniają się w złoczyńców rodem z klasycznych gier wideo i budują zabójcze podziemia, których celem jest zniszczenie jak największej liczby poszukiwaczy przygód. Do budowania podziemi wykorzystuje się najróżniejsze karty komnat, a pomocą w walce są także magiczne zaklęcia. Poza modną, pixelartową grafiką, nawiązującą do gier retro, na kartach ukryto liczne Easter eggi i nawiązania do dzieł popkultury.

Ekspresowa wersja zasad

1. Buduj komnaty w swoich podziemiach i zwabiaj do nich bohaterów.
2. Twórz zabójcze kombinacje, które pozwolą na pokonanie bohaterów i zdobycie ich dusz.
3. Rzucaj czary na podziemia, bohaterów i innych graczy.
4. Kto pierwszy zbierze 10 dusz bohaterów – wygrywa. Kto otrzyma 5 obrażeń – odpada z gry.

Informacje handlowe

155 kart
skrót zasad
instrukcja

Zawartość opakowania

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

2-4 osób | 13+ lat | 30 min

Boss Monster

Następny poziom

5 904262 950316

Dlaczego warto

1. Kompatybilna z pozostałymi częściami i dodatkami
2. Klimat i oprawa dawnych gier wideo
3. Szybka, strategiczna, nieprzewidywalna rozgrywka
4. Gra rozwija rywalizację i strategię

Ekspresowa wersja zasad

1. Buduj komnaty w swoich podziemiach i zwabiaj do nich bohaterów.
2. Twórz zabójcze kombinacje, które pozwolą na pokonanie bohaterów i zdobycie ich dusz.
3. Rzucaj czary na podziemia, bohaterów i innych graczy.
4. Kto pierwszy zbierze 10 dusz bohaterów – wygrywa. Kto otrzyma 5 obrażeń – odpada z gry.

Opis

Niezależna kontynuacja *Boss Monster* – gra karciana o budowaniu podziemi. Ponownie celem graczy jest zaprojektowanie jak najbardziej śmiercionośnych komnat, które zwabią naiwnych bohaterów i rozprawią się z nimi. *Następny poziom* wprowadza 12 nowych bossów, potężne pokoje pułapek i potworów, epickie zaklęcia i zupełnie nowe wyzwania. Podobnie jak pierwsza część *Następny poziom* przeznaczony jest dla graczy na wszystkich poziomach trudności.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

160 kart, skrót zasad, instrukcja

2-4 osób
13+ lat
30 min

muduko

Boss Monster

Powstanie minibossów

5 904262 950750

Dlaczego warto

1. Kompatybilna z pozostałymi częściami i dodatkami
2. Klimat i oprawa dawnych gier wideo
3. Szybka, strategiczna, z humorem
4. Gra rozwija rywalizację i strategię

Ekspresowa wersja zasad

1. Buduj komnaty w swoich podziemiach i zwabiaj do nich bohaterów.
2. Twórz zabójcze kombinacje, które pozwolą na pokonanie bohaterów i zdobycie ich dusz.
3. Rzucaj czary na podziemia, bohaterów i innych graczy.
4. Kto pierwszy zbierze 10 dusz bohaterów – wygrywa. Kto otrzyma 5 obrażeń – odpada z gry.

Opis

Trzecia, samodzielna część serii. Wprowadza całkiem nowe mechaniki monet i rekrutowania minibossów, które pozwalają wzmacniać komnaty, czyniąc rozgrywkę jeszcze bardziej atrakcyjną. To najobszerniejsza część w serii – może stanowić powiew świeżości dla starych wyjadaczy lub dobry zestaw na początek przygody.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

166 kart, 35 żetonów monet, skrót zasad, instrukcja

2-4 osób
13+ lat
30 min

muduko

Boss Monster – dodatek

Niezbędnik bohatera

5 904262 950255

Opis

Dodatek, który podnosi poziom trudności w grze – polecany graczom szukającym w tej serii większych wyzwań. W tej części bohaterowie przemierzający lochy są wyposażeni w rynsztunek, który ułatwia im zadanie ubicia bossa, ale równocześnie stanowi też niezwykły atut po jego pokonaniu.

Zawartość opakowania

26 kart, instrukcja

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 100×100×15 mm
Opakowanie zbiorcze: 50 sztuk

Twarde lądowanie

5 904262 950361

Opis

Dodatek, który pozwala zasiąść do zabawy w 5–6 osób. Wprowadza przy tym zupełnie nowe rodzaje skarbu, mocarnych bohaterów, bossów i zaawansowane technologicznie pułapki oraz po raz pierwszy w serii – kosmiczny klimat.

Zawartość opakowania

45 nowych kart, nowy rodzaj skarbu

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 100×100×15 mm
Opakowanie zbiorcze: 50 sztuk

2-4 / 2-6 osób
13+ lat
30 min

muduko

Boss Monster – dodatek

Narzędzie zagłady

5 904262 950514

Opis

Dodatek polecany osobom spragnionym nowych wyzwań. Zawiera nowe karty przedmiotów, które przemieniają bohaterów w śmiertelne zagrożenie, oraz nowych bossów, w których wcielają się gracze.

Zawartość opakowania

29 nowych kart

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 100×100×15 mm
Opakowanie zbiorcze: 50 sztuk

Krypta złoczyńców

5 904262 951399

Opis

Dodatek pozwalający bawić się równocześnie 5–6 osobom. Wprowadza do gry 15 nowych minibossów, dzięki którym można ulepszać komnaty, a oprócz tego szereg nowych zaklęć oraz mechanikę zbierania monet pozwalającą odblokować nowe moce komnat.

Zawartość opakowania

64 nowe karty, 32 żetony

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 100×100×25 mm
Opakowanie zbiorcze: 50 sztuk

2-4 / 2-6 osób
13+ lat
30 min

muduko

Overboss

Gra planszowa w świecie Boss Monstera

5 904262 955595

Dlaczego warto

1. Pierwsza gra planszowa w świecie Boss Monstera
2. Intuicyjne zasady połączone z głębią rozgrywki
3. Pudełko wypchane po brzegi, z insertem ułatwiającym przygotowanie gry
4. Gra rozwija logiczne myślenie i rywalizację

Ekspresowa wersja zasad

1. Wybierz parę w postaci kafelka krainy i żetonu potwora.
2. Ułóż je na swojej planszy.
3. Twórz kombinacje i połączenia, które dadzą Ci najwięcej punktów.

Opis

Zupełnie nowa gra osadzona w świecie Boss Monstera. Bossowie wyszli z lochów, by podbić świat Arcadii. Wcielcie się w jednego z nich i zawalczcie o tytuł Overbossa! Zadaniem graczy będzie tworzenie własnej krainy złożonej z lasów, bagien, cmentarzy czy obozów orków. Gracze będą rekrutować potwory i tworzyć zabójcze kombinacje, by zebrać jak najwięcej punktów.

Zawartość opakowania

128 kafli terenu, 100 żetonów potworów, 10 żetonów kryształów, 7 żetonów portali, 6 żetonów minibossów, 10 kart bossów, 18 kart komend, arkusz gry solo, notatnik z punktacją, insert od GameTrayz, 10 kart wyboru terenu, woreczek na żetony, 5 dwustronnych plansz

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 300×300×75 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

1-5 osób

8+ lat

30 min

Puzzle Boss Monster

Puzzle 1000 elementów

5 904262 955663

Dlaczego warto

1. Pierwsze puzzle bazujące na świecie Boss Monster
2. Unikalna mechanika Ukrytych Kawałków – zmień historię na ilustracji
3. Idealny prezent dla każdego fana retro gier wideo i pikselowych grafik
4. Puzzle rozwijają koncentrację, pamięć wzrokową i ćwiczą logiczne myślenie

Opis

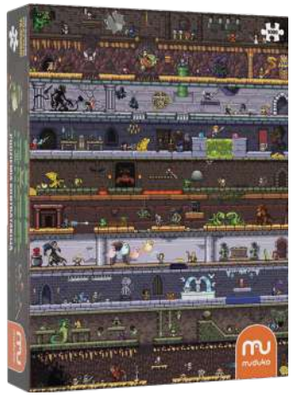
Nieznośni poszukiwacze przygód znowu atakują podziemia. Nie daj się pokonać! Zmień ilustrację, wykorzystując mechanikę Ukrytych Kawałków, i pokonaj intruzów. Ilustracja na pudełku opakowania nie jest ostatecznym obrazkiem. Broszura z informacjami zawiera wskazówki, jak znaleźć Sekretne Kawałki, które zmieniają historię! Puzzle Boss Monster to obowiązkowe uzupełnienie serii.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 245×325×60 mm
Wymiar obrazka po ułożeniu: 500×700 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

1000 elementów
koperta z tajemniczą zawartością
instrukcja



8+ lat

Gry i zabawy dla dzieci

Stworzone z myślą o rozwoju i edukacji poprzez różne formy zabawy

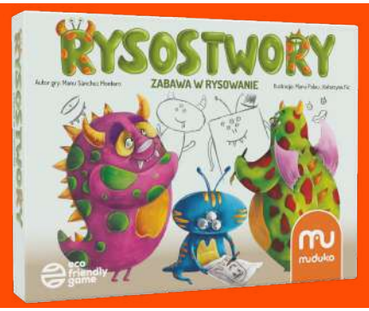
- Proste zasady
- Pobudzają kreatywność, spostrzegawczość i ćwiczą pamięć
- Rozwijają motorykę małą
- Polecane przez psychologów
- Wyprodukowane w Polsce
- VAT: 23%

Hit!

Rysostwory

Zabawa w rysowanie

5 904262 951191



Dlaczego warto

1. Wstęp do rysowania i pisania
2. Doskonałe narzędzie do rozmowy o emocjach dla rodziców i opiekunów oraz nauczycieli i terapeutów
3. Kolejne warianty zabawy dostępne na muduko.com
4. Gra rozwija motorykę małą, rysowanie, sylabizowanie, nazywanie i empatię

eco friendly game

Opis

Weź kartkę, ołówek, dobieraj karty, narysuj swojego własnego potworka i nazwij go. Czy dasz radę wymówić jego imię? A może dla odmiany pobawimy się w... zmazywanie potworka? Dobieranie? Albo pomożemy potworkom, które pogubiły swoje części ciała, pozbierać się w całość? Wariantów zabawy jest aż 9!

Zawartość opakowania

55 kart, instrukcja

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 120×90×18 mm
Opakowanie zbiorcze: 20 sztuk

Ekspresowa wersja zasad

1. Przygotuj kartki i ołówki.
2. Rozłóż talie w kolejności: sylwetka, oczy, usta, nos, atrybut.
3. Każdy dobiera kartę z pierwszej talii i rysuje sylwetkę potworka.
4. Następnie dobieramy po jednej karcie z każdej kolejnej talii i rysujemy całego potworka, spisując również jego powstające z zapisanych na kartach sylab imię.
5. Porównujemy rysunki i kolorujemy swoje potworki.

1-10 osób | 4+ lat | 15 min

Znajdź pluszaka

Gra dedukcyjna

5 904262 952020

Dlaczego warto

1. Pełnoprawna gra dla 3-latka!
2. Dodatkowy bonus: z kafelków można ułożyć mapę nieba
3. Gra rekomendowana przez psychologów
4. Gra rozwija dedukcję, logikę, współpracę i wnioskowanie

Ekspresowa wersja zasad

1. Wybierz kafelek i wskaż, czy szukasz rodzaju pluszaka, czy miejsca, gdzie się skrył.
2. Przyłóż wybrany kafelek odpowiednią stroną do kafelka poszukiwań.
3. Jeżeli ilustracje na kafelkach pasują do siebie – brawo, znaleźliście odpowiedź.
4. Jeżeli ilustracje nie pasują do siebie, szukajcie dalej.
5. Żeby wygrać, należy przed wyczerpaniem się kafelków odgadnąć, gdzie skrył się pluszak.

eco friendly game

1-4 osób

3+ lat

5 min

Opis

Gra, w której dzieci nie rywalizują ze sobą, tylko bawią się razem i wspólnie zbierają wskazówki pozwalające rozwiązać zagadkę. W pokoiku ukrył się pluszak – nie wiemy jaki i nie wiemy gdzie. Każdy mały detektyw wybiera, co będzie celem jego poszukiwań, i przykłada wybrany kafelek do kafelka rozwiązania. Jeżeli rysunki na odwrotach kafelków nie łączą się ze sobą, to trzeba szukać dalej. Jeżeli rysunki się łączą – znamy odpowiedź na pytanie!

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 108×153×35 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

25 kafelków wskazówek, 1 kafelek nocy, 5 żetonów pluszaków, 5 żetonów mebli, 1 żeton wskazówki, instrukcja

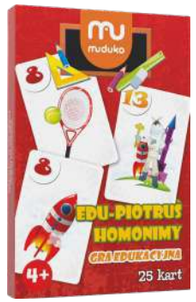
Edu-Piotruś

Karty do gry

5 900511 084344

5 900511 084351

5 900511 084368



5 900511 084337

5 900511 084320

5 900511 084313

Opis

Seria produktów, która w przyjemny sposób łączy naukę z zabawą. Na kartach gier znajdują się atrakcyjne, kolorowe rysunki, które pomagają wprowadzić najmłodszych w otaczających ich świat.

Produkty rozwijają strategię, liczenie i słownictwo.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 60×90×10 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

25 kart
2 karty z instrukcją

2-4 osób

4+ lat

15 min

Rozpoznaj stworka

5 904262 951238

Gra sensoryczna także dla graczy niewidomych

Dlaczego warto

1. Gra integracyjna, włączająca w zabawę dzieci niewidome i niedowidzące
2. Innowacyjna forma zabawy
3. Gra rekomendowana przez psychologów i konsultowana pod kątem dopasowania dla osób niewidomych z Fundacją Polska Bez Barier
4. Gra rozwija i ćwiczy sensorykę oraz empatię

Ekspresowa wersja zasad

Gra z wariantem kooperacyjnym i rywalizacyjnym.

1. Połóżcie karty gości na środku, obrazkami do góry, oraz rozłóżcie domki stworków i żetony zaproszeń.
2. Na sygnał „start!" każdy gracz wybiera domek, wsuwa palec do środka i próbuje rozpoznać dotykiem stworki – podaje ich imiona.
3. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, gracz kładzie żeton zaproszenia na karcie gości. Jeśli się pomyli, odkłada żeton i pobiera nowy domek stworków.
4. Gra się kończy, gdy wszystkie stworki z kart gości zostaną zakryte lub gdy skończą się żetony zaproszeń.

Opis

Zaproście stworki na przyjęcie urodzinowe. Wystarczy porozsyłać zaproszenia. Jednak w przypadku stworków nie jest to takie łatwe! Każdy z nich ma bowiem swój tajny kod, który można odczytać jedynie dotykiem. Sprawdź się i bez użycia wzroku spróbuj rozesłać jak najwięcej zaproszeń. Gra przygotowana została tak, by mogli w nią zagrać niewidomi i niedowidzący z osobami ze sprawnym wzrokiem.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 112×112×112 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

8 domków stworków, 12 kart gości, 16 żetonów zaproszeń, 1 lista potworków, instrukcja

2-4 osób
4+ lat
20 min

muduko

W co się ubrać?

5 904262 951252

Innowacyjna gra do nauki łączenia kolorów i wzorów

Dlaczego warto

1. Innowacyjna forma zabawy (w zestawie trójwarstwowe tabliczki z kolorowymi, przezroczystymi przesłonami)
2. Kreatywna zabawa kolorami i wzorami
3. Kilka poziomów trudności – gra odpowiednia dla różnych grup wiekowych
4. Gra rozwija wyobraźnię i wspiera kreatywność

Ekspresowa wersja zasad

1. Wybierz trójwarstwową tabliczkę zwierzaka oraz komplet 8 przysłon.
2. Potasuj karty misji, a następnie wyłóż jedną kartę, według której gracze muszą odtworzyć wzór.
3. Pierwsza osoba, która prawidłowo ubierze (za pomocą przysłon) swojego zwierzaka, otrzyma punkt.
4. Zwycięża zdobywca największej liczby punktów.

Opis

Zwierzaki urządzają pokaz mody. Ale co mają na siebie włożyć? Na szczęście strojów jest bez liku – do wyboru, do koloru! Karta na środku stołu wskaże Wam, jak dobrać barwy najmodniejszej kreacji. Przy użyciu kolorowych plastikowych przysłon odtwórzcie wskazany wzór. Jest jednak pewien haczyk: czasem kolory trzeba odpowiednio pomieszać!

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 112×112×112 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

48 kart misji, 32 kolorowe foliowe przysłony, 4 trójwarstwowe tabliczki zwierząt do ubrania, instrukcja

2-4 osób
4+ lat
20 min

muduko

Memozaury

Gra rodzinna

5 904262 951009

Dlaczego warto

1. Reiner Knizia – jeden z najpopularniejszych autorów gier
2. Ciekawostki o dinozaurach, przygotowane we współpracy z portalem Dinoanimals.pl
3. Możliwość doboru poziomu trudności gry do stopnia zaawansowania gracza
4. Gra rozwija pamięć, słownictwo, refleks i spostrzegawczość

Ekspresowa wersja zasad

1. **Zbieraj dinozaury:** Odkrywaj kafelki i zbieraj kompletne dinozaury.
2. **Zapamiętaj dinozaury:** Odkrywaj kolejne kafelki i zapamiętaj, gdzie się ukryły fragmenty każdego z nich.
3. **Nazwij dinozaury:** Zerknij na karty. Zapamiętaj dinozaury. Odkryj kafelki ze stosu, a gdy powstanie kompletny dinozaur – nazwij go.

Opis

Aż trzy gry w jednym pudełku! Zbieraj – dobieranka edukacyjna dla najmłodszych. Zapamiętaj – odnajdź wszystkie kafelki tworzące jednego dinozaura. Nazwij – łamiąca język gra na spostrzegawczość! Do gry dołączono ciekawostki oraz dane na temat każdego występującego w niej dinozaura.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

32 kafelki dinozaurów
15 kart z ciekawostkami na temat dinozaurów
instrukcja

2-5 osób
4+ lat
15 min

muduko

Hotel pod Pajęczą Siecią

Edukacyjna gra o owadach

5 904262 953324

Dlaczego warto

1. Proste zasady z dynamiczną rozgrywką
2. Negatywna interakcja
3. Sympatyczne, dowcipne ilustracje
4. Gra rozwija pamięć, zachowania proekologiczne, rywalizację, wnioskowanie

Ekspresowa wersja zasad

1. Celem gry jest umieszczenie 3 par owadów (parę stanowią 2 owady tego samego gatunku) w hotelu.
2. Odwróć kartę z talii dobierania i wykonaj związaną z nią akcję lub wykorzystaj posiadane już karty do wykonania akcji.
3. Pierwszy gracz, który zapełni wszystkie pokoje w swoim hotelu, wygrywa grę!

Opis

Postarajcie się jak najszybciej zakwaterować swoich sześcionożnych hotelowych gości. Jeśli owady nie przyjdą do hotelu same, możecie użyć miodu, aby je zwabić. Musicie się jednak wystrzegać karalucha, który będzie próbował ukraść słodki poczęstunek. Zachowajcie czujność i miejcie oczy szeroko otwarte, ponieważ przerażający pająk może wystraszyć gości hotelu! Gra może być wstępem do lekcji przyrody. Do pobrania ulotka, dzięki której razem z dzieckiem można zbudować własny domek dla owadów.

Zawartość opakowania

4 hotele dla owadów, 72 karty (w tym: 20 kart miodu, 8 kart pająków, 8 kart karaluchów), 36 owadzich turystów (pszczoły, mrówki, muchy, biedronki, motyle i skorki), instrukcja

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

eco friendly game

2-4 osób
5+ lat
15 min

muduko

Kolorowe buty

5 904262 951047

Gra w łączenie kolorów i naukę jęz. angielskiego

Dlaczego warto

1. Reiner Knizia – jeden z najpopularniejszych autorów gier
2. Gra dostępna w dwóch wariantach zabawy: jako nauka poznawania i nazywania kolorów i ich odcieni oraz nazywania kolorów w języku angielskim
3. Rekomendowana przez psychologów
4. Gra rozwija znajomość kolorów, słownictwo z języka angielskiego, motorykę małą i precyzję

Ekspresowa wersja zasad

Wariant 1: Losuj z woreczka przezroczyste kolorowe żetony i układaj je na brzuszkach zwierzaków na swojej planszetce tak, by pasowały kolorystycznie do ich butów. Jeśli masz już taki kolor na planszetce, przekaż go innemu graczowi.
Wariant 2: Przełóż planszetki na drugą stronę – teraz zamiast dopasowywać żetony do butów, dopasowujesz je do nazwy po polsku i angielsku.

Opis

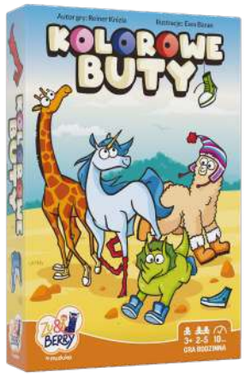
Gra planszowa w rozróżnianie kolorów, która pełni też rolę zabawki edukacyjnej dla dzieci od 3 roku życia. Zadaniem graczy jest odnalezienie w woreczku żetonu z kolorem odpowiadającym butom danego zwierzaka. Kto pierwszy odnajdzie wszystkie buty wskazane na swojej planszy, ten wygrywa!

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

5 dwustronnych planszetek ze zwierzakami,
40 plastikowych przezroczystych żetonów
w 9 kolorach, torebka materiałowa na żetony,
instrukcja



2-5 osób
3+ lat
10 min

muduko

Łowy na nakrycia głowy

5 904262 951115

Gra rodzinna

Dlaczego warto

1. Możliwość modyfikowania zasad pod młodszych graczy
2. Baśniowe postacie, którymi można się bawić poza grą
3. Gra niezależna językowo
4. Gra rozwija pamięć, strategię i dedukcję

Ekspresowa wersja zasad

1. Ułóż w rzędzie 7 kart postaci obrazkami do góry.
2. Nad nimi ułóż karty nakryć głowy obrazkami do dołu.
3. Podejrzyj, zamień 2 karty miejscami lub odsłoń kartę nakryć głowy, jeśli jesteś pewien, że dobrałeś parę postać + nakrycie głowy.
4. Zbierz jak najwięcej dopasowanych par, by wygrać!

Opis

Zadaniem graczy jest odnalezienie metodą prób i błędów właściwego dla danej postaci kapelusza. Gra rozwija nie tylko pamięć, ale także panowanie nad swoimi emocjami, koncentrację i planowanie. Kolorowe i baśniowe ilustracje przypadną do gustu dzieciom, które lubią snuć opowieści. Proste zasady angażują przedszkolaka, ale nie nudzą dorosłego.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

20 kart bohaterów, 24 karty nakryć głowy,
1 karta pomocy,
16 żetonów pomyłki

2-4 osób
5+ lat
20 min

muduko

Bałagan w przedszkolu

Gra na refleks i spostrzegawczość

5 904262 951054

Dlaczego warto

1. Reiner Knizia – jeden z najpopularniejszych autorów gier
2. Kilka wariantów gry o różnym poziomie trudności – gra rośnie wraz z wiekiem dziecka
3. Gra rekomendowana przez psychologów
4. Gra rozwija spostrzegawczość, koncentrację i refleks

Ekspresowa wersja zasad

1. Odkrywaj po kolei kafelki.
2. Jeśli dojrzysz dwa identyczne przedmioty na dwóch różnych kafelkach, przyklep żeton bałaganu i włóż zdobyte kafelki do swojej skrzyneczki.
3. Wygrywa zdobywca największej liczby kafelków.

Opis

Zadaniem graczy jest sprzątnięcie bałaganu, który powstał podczas kreatywnego dnia w przedszkolu. W zestawie znajdziemy okrągłe kafelki wypełnione ilustracjami zabawek oraz składane, kartonowe skrzyneczki, do których gracze będą mogli wrzucać zdobyte w grze kafelki. Według opinii psychologa grę można potraktować również jako zabawkę dla dzieci z autyzmem. Konieczność nazywania wybranych obrazków pod presją czasu zwiększa kompetencje językowe wśród dzieci z zaburzeniami rozwoju językowego.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

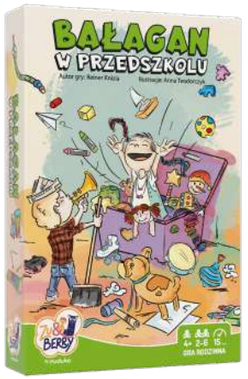
48 okrągłych kafelków, żeton bałaganu,
6 składanych kartonowych skrzyneczek, instrukcja

2-6 osób

4+ lat

15 min

muduko



Glutostwory

Gra i układanka w jednym

5 904262 950958

Dlaczego warto

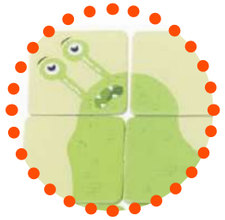
1. Reiner Knizia – jeden z najpopularniejszych autorów gier
2. Trening dla przyszłych architektów
3. Gra rekomendowana przez psychologów jako narzędzie do nauki wyobraźni przestrzennej
4. Gra rozwija motorykę małą, precyzję i wyobraźnię przestrzenną

Ekspresowa wersja zasad

1. Połóżcie jedną glutogłowę obrazkiem do góry.
2. Rozłóżcie pomieszane kafelki glutociał dookoła, obrazkiem do dołu.
3. Po kolei odkrywajcie kafelki i dokładajcie je do powstającego glutostwora.
4. Gdy ukończycie konstrukcję glutostwora, wyłóżcie drugą glutogłowę i zacznijcie od nowa.
5. Ułóżcie wspólnie jak najwięcej kompletnych stworów.

Opis

Gra, która świetnie się sprawdzi również jako układanka. Można w nią zagrać zarówno w trybie kooperacyjnym, jak i rywalizacyjnym! Dzieci tworzą własne abstrakcyjne stworki, a jednocześnie ćwiczą motorykę małą i wyobraźnię przestrzenną. Odwracajcie kafelki, dobierajcie je kształtem i twórzcie finezyjne stwory.



Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

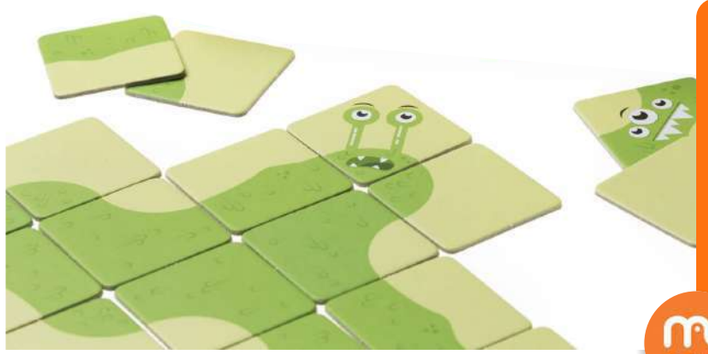
4 kafelki glutogłów
44 kafelki glutociał
instrukcja

2-4 osób

3+ lat

15 min

muduko



Matrioszki

Gra na refleks i spostrzegawczość

5 904262 951122

Dlaczego warto

1. Aktywizująca zabawa ruchowa
2. Możliwość zabawy w dużej grupie
3. Gra niezależna językowo – nie wymaga umiejętności czytania
4. Gra rozwija spostrzegawczość i refleks

Ekspresowa wersja zasad

1. Ułóż karty kolorów w stosiku obrazkiem do dołu.
2. Dookoła stosiku rozłóż karty matrioszek.
3. Odsłoń pierwszą kartę kolorów.
4. Znajdź matrioszkę ubraną w pokazane na karcie kolory.
5. Odtwórz gest pokazywany przez matrioszkę.
6. Zbierz jak najwięcej kart kolorów – to Twoje punkty.

Opis

Gra polega na odkrywaniu pojedynczej karty kolorów z talii i znalezieniu wśród rozłożonych na stole matrioszek takiej, która będzie miała ubranie w dokładnie tych samych kolorach. Każda z matrioszek wykonuje inny gest – by zdobyć kartę, należy go odtworzyć przed innymi graczami. Gra angażuje wiele osób równocześnie, dzięki czemu zda egzamin także w grupach przedszkolnych. Ze względu na ćwiczenie umiejętności naśladownictwa polecana jest także przez psychologów do terapii rozwojowej. Może posłużyć jako zabawka edukacyjna do nauki kolorów w innych językach lub stanowić wstęp do opowieści o folklorach innego narodu.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×38 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

20 kart matrioszek, 40 kart kolorów, instrukcja

2-6 osób

4+ lat

20 min

Kto pierwszy, ten lepszy

Edukacyjna wyszukiwanka

5 904262 951078

Dlaczego warto

1. Aktywizująca gra ruchowa dla całej rodziny
2. Naturalne komponenty: duże drewniane kości i tekturowa plansza oraz żetony
3. Zastosowanie terapeutyczne gry
4. Gra rozwija refleks, spostrzegawczość i uczy odczytywania emocji

Ekspresowa wersja zasad

1. Rzuć kostkami i zobacz, którego Miminka masz odszukać.
2. Gdy go odnajdziesz, jak najszybciej przyjmij odpowiednią pozę. Wtedy zdobywasz podobiznę Miminka jako punkt.
3. Wariant trudniejszy gry: obróć planszę i dołóż kość z akcesoriami – teraz szukaj potworków w ubraniach!

Opis

Razem z dzieckiem zmierzcie się w konkurencji na spostrzegawczość! Rzućcie kostkami i sprawdźcie, którego Miminka musicie odnaleźć na planszy. Kiedy odnajdziecie stworka, natychmiast przyjmijcie odpowiednią pozę! Pierwszy gracz, który wykona zadanie, otrzymuje punkt z podobizną Miminka. Plansza jest dwustronna – starszym dzieciom polecana jest trudniejsza wersja zabawy, w której potworki są mniejsze i jest ich zdecydowanie więcej.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 240×240×70 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

duża dwustronna plansza, 30 żetonów potworków, 3 drewniane kostki, naklejki na kostki

2-5 osób

3+ lat

15 min

Kokonana!

Rodzinna planszowa gra memo

5 904262 950880

Dlaczego warto

1. Proste zasady
2. Dynamiczna rozgrywka
3. Gra planszowa bez planszy
4. Gra rozwija pamięć i strategię

Ekspresowa wersja zasad

1. Rozłóż kafle tak, aby utworzyły planszę.
2. Odkrywaj kafelki płytkiej wody – gdy odkryjesz dwa jednakowe, możesz wykonać skok.
3. Dotarłszy na mieliznę, zabierz dowolny klucz.
4. Odkrywaj kafelki głębokiej wody – gry odkryjesz dwa jednakowe, wykonaj skok.
5. Gdy dotrzesz na brzeg świątyni, odkryj kafelek, do którego będzie pasował Twój klucz.

Opis

Pięknie zilustrowana gra planszowa dla dzieci – testuje pamięć i rozwija strategię. Tematyka nawiązuje do wyścigu przez rzekę. Gracze w swojej turze odkrywają dwa kafelki wody, a jeżeli pasują one do siebie obrazkami – gracz może wykonać skok. To nietypowe połączenie gry planszowej z zabawą pamięciową i atmosferą prawdziwego wyścigu. Gra bawi osoby w każdym wieku i uczy młodszych graczy planowania działań.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 240×240×70 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

20 kafelków płycizn, 20 kafelków głębin,
4 pionki biegaczy, 5 żetonów kluczy,
8 kafelków świątyni (5 kafelków zamków,
3 kafelki ścian), 13 żetonów talizmanów,
3 duże kafle: wioski, mielizny, brzegu świątyni

2-4 osób

5+ lat

20 min

muduko

Poznaję uczucia

Karty kontrastowe

5 904262 950897

Dlaczego warto

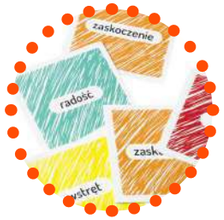
1. Karty wspierają rozwój inteligencji emocjonalnej
2. U starszych dzieci poszerzają zasób słownictwa i uczą nazw emocji
3. Mogą być wykorzystywane w pracy terapeutycznej z dziećmi z zaburzeniami rozwojowymi oraz do wspomagania rozwoju empatii
4. Produkt rozwija wzrok, mowę, uczy nazywania emocji

Propozycja zabaw

1. Pokazywanie dziecku naprzemiennie różnych kart z emocjami i odtwarzanie ich na własnej twarzy.
2. Z nieco starszym niż niemowlę dzieckiem odtwarzanie pokazanych na karcie emocji.

Opis

Umiejętność niemowląt do rozpoznawania i interpretowania prostych ekspresji emocjonalnych pojawia się pomiędzy 7. a 10. miesiącem życia. Trudność zaczyna się, gdy obserwują emocje złożone. *Poznaję uczucia* to zestaw kart kontrastowych z wizerunkami chłopca i dziewczynki – do nauki rozpoznawania sześciu podstawowych emocji: złości, strachu, radości, wstrętu, smutku i zaskoczenia.



Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 115×176×39 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

12 kart
instrukcja

6+ mies.

muduko

Poznaję owoce i warzywa

Karty z obrazkami

5 904262 950811

Dlaczego warto

1. Realistyczne oddanie wyglądu warzyw i owoców
2. Doskonały pretekst do rozmowy o zdrowym jedzeniu
3. Uczy otwartości na nowe smaki
4. Produkt rozwija wzrok, mowę i słownictwo

Propozycja zabaw

1. Pokazywanie dziecku najpierw na karcie, a potem w rzeczywistości owoców i warzyw.
2. Rodzic/opiekun może położyć przed dzieckiem karty i prawdziwe owoce/warzywa, a następnie razem mogą je dopasowywać.

Zawartość opakowania

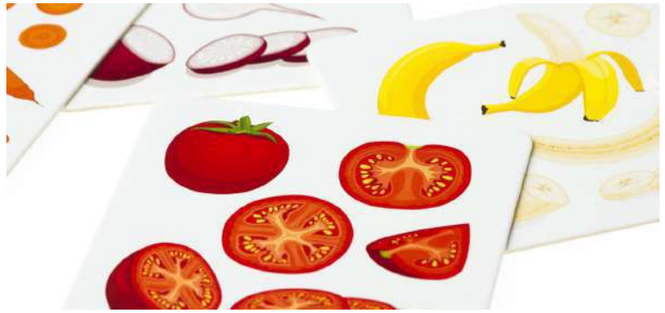
20 kartonowych kart 80×80 mm, instrukcja

Opis

Zestaw kolorowych kart obrazkowych stanowi pomoc w rozwoju poznawczym dziecka i rozszerzaniu jego diety o zdrowe produkty. Karty są dwustronne. Każda karta to jeden owoc bądź warzywo. Na jednej stronie produkt pokazany jest w całości oraz w przekrojach, cząstkach lub plasterkach, by ukazać jego wnętrze. Na odwrocie karty podana jest nazwa owocu bądź warzywa oraz lista najpopularniejszych dań i przetworów, które można z niego lub z nim przygotować.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 115×176×39 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk



18+ mies.

muduko

Dopasowuję wzory

Układanka edukacyjna

5 904262 950910

Dlaczego warto

1. Nauka precyzji i rozpoznawania wzorów
2. Duże tekturowe karty dostosowane do wieku dziecka
3. Produkt rozwija motorykę małą, spostrzegawczość, uczy uważności i precyzji

Propozycja zabaw

1. Precyzyjne dopasowywanie wzorów i kształtów do odpowiednich miejsc na kartach.
2. Segregowanie żetonów według kształtów, kolorów lub wzorów.
3. Poznawanie figur geometrycznych.

Opis

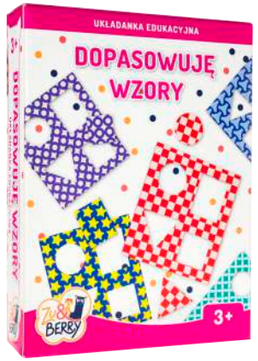
Zestaw pobudza ciekawość i uczy logicznego myślenia. Układanka składa się z tekturowych kart z kontrastującymi wzorami, w których wycięte są cztery figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt). Zadaniem malucha jest precyzyjne dopasowanie kształtu w odpowiednie miejsce, tak by zarówno figura, jak i wzór tworzyły spójną całość.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 153×206×39 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

10 tekturowych kart 140×160 mm z otworami, 40 żetonów



3+ lata

muduko

Co mnie otacza

Gra w pamięć

5 904262 950682

Dlaczego warto

1. Nauka świata poprzez zabawę
2. Dwa poziomy trudności rozgrywki
3. Gra rozwija pamięć, słownictwo i motorykę małą

Ekspresowa wersja zasad

1. Rozłóż kafle w równych rzędach (wersja łatwiejsza) lub dowolnie (wersja trudniejsza) awersem do dołu.
2. Każdy gracz odkrywa po dwa kafle – jeśli obrazki są takie same, zabiera parę dla siebie i odkrywa kolejne.
3. Jeśli gracz odsłoni dwa różne kafle, kładzie je z powrotem na miejsce awersem do dołu.

Opis

Klasyczna gra typu memory. Rozwija umiejętności krytyczne i pomaga przedszkolakom ćwiczyć koncentrację oraz zdolność dopasowywania. Zaprojektowana z myślą o zdrowiu dzieci i ochronie planety gra rodzinna, która promuje rozpoznawanie wizualne i umiejętności pamięciowe.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 153×206×39 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

48 kafli 60×60 mm
instrukcja

3+ lata

muduko

Liczę zwierzęta

Gra karciana – Piotruś i pamięć

5 904262 950668

Dlaczego warto

1. Rozwijanie motoryki małej
2. Dwie gry w jednym pudełku
3. Pomocne dla dzieci parawaniki ukrywające karty
4. Gra rozwija liczenie, strategię i słownictwo

Propozycje zabaw

1. Gra w Piotrusia.
2. Gra w pamięć – dobieranie zwierząt w pary rodzic–dzieci.
3. Nauka liczenia.

Opis

Tytuł umożliwia rozgrywanie popularnych gier: Piotrusia oraz gry typu memory. Większość gier karcianych polega na trzymaniu kart w dłoniach, co stanowi problem dla malutkich rączek. Dlatego w tej grze zastosowano parawaniki, dzięki którym dziecko może swobodnie położyć karty przed sobą, a jednocześnie ukryć je przed wzrokiem rywala.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 115×176×39 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

25 kart, 4 parawaniki, instrukcja

3+ lata

muduko

Akademia małego artysty

Rysuję i zmazuję

5 904262 950996

Dlaczego warto

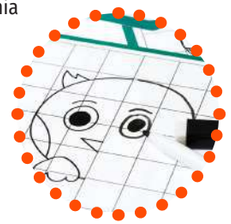
1. Tytuł rozwija wyobraźnię i zdolności plastyczne dziecka
2. Rekomendowany przez psychologów do nauki rysowania kształtów o różnych poziomach trudności
3. Produkt rozwija precyzję, motorykę małą i rysowanie

Propozycje zabaw

1. Rysowanie krok po kroku, według wzoru.
2. Rysowanie po kratkach, według wzoru.

Opis

Zestaw zawiera karty wspierające naukę rysowania na kilka różnych sposobów: odwzorowanie na pustej karcie obrazka krok po kroku, od ogółu do detali, a także przeniesienie umieszczonego na kratkowanym tle rysunku na kartę z pustymi kratkami. Dzieciom w różnym wieku można dobrać odpowiednie dla nich trudniejsze czy mniej skomplikowane ilustracje i formy ćwiczenia rysowania obrazków.

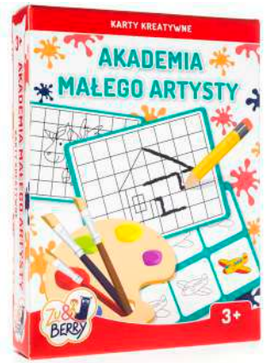


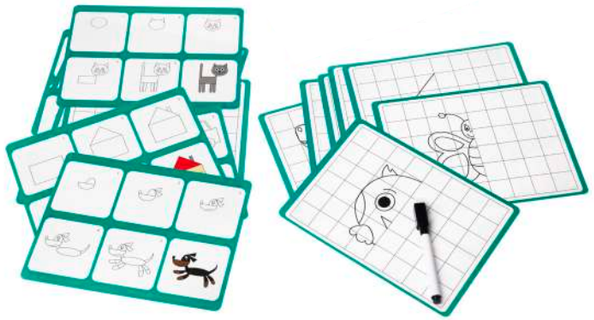
Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 153×206×39 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

15 kart 150×200 mm
mazak suchościeralny
instrukcja





3+ lata

muduko

Rysuję emocje

Rysuję i zmazuję

5 904262 950903

Dlaczego warto

1. Nauka prawidłowego trzymania i prowadzenia pisaka
2. Zestaw pomaga zrozumieć emocje, rozwija empatię i inteligencję emocjonalną
3. Ćwiczy umiejętność rysowania
4. Produkt rozwija precyzję, motorykę małą, rysowanie, empatię i nazywanie emocji

Propozycje zabaw

1. Wylosuj małą kartę pokazującą daną emocję; postaraj się odtworzyć okazaną emocję na karcie z wybraną twarzą.
2. Narysuj, jak się czułeś, gdy spotkało Cię coś miłego/przykrego.
3. Alternatywnie – dorysuj do obrazka dowolne części twarzy oraz garderoby.

Opis

Zestaw zawiera duże karty z pustymi twarzami, na których należy dorysować oczy, usta i inne elementy twarzy w taki sposób, by jak najlepiej odzwierciedlały one wylosowaną kartę emocji. Karty nie tylko wspierają naukę precyzyjnego rysowania, ale przede wszystkim pomagają w nazywaniu i wyrażaniu emocji.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 153×206×39 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

16 kart 150×200 mm
6 kart z wizerunkami emocji
mazak suchościeralny
instrukcja

3+ lata

muduko

Poznaję literki

Piszę i zmazuję

5 904262 951139

Dlaczego warto

1. Nauka prawidłowego trzymania i prowadzenia pisaka – pierwsze kroki w nauce pisania
2. Ćwiczenie percepcji oraz relacji ręka–oko
3. Wstęp do nauki literek
4. Produkt rozwija precyzję, motorykę małą, pisanie i czytanie

Propozycje zabaw

1. Pisanie liter po wykropkowanym śladzie.
2. Nazywanie obiektów zilustrowanych na kartach, literowanie ich.
3. Odnajdywanie tych samych liter na różnych kartach.

Opis

Zestaw dwustronnych kart, który ułatwi dzieciom stawianie pierwszych kroków w sztuce kaligrafii. Ilustracje liter i wykropkowania pomagają pisać według wzoru. Jeśli kreślenie kształtu będzie wymagało korekty, można zetrzeć niesatysfakcjonujący fragment. Po drugiej stronie kart znajdują się podpisane ilustracje przedmiotów, ludzi, zwierząt lub roślin, w których nazwach są ćwiczone litery.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 153×206×39 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

32 karty 100×150 mm
mazak suchościeralny, instrukcja

3+ lata

muduko

Poznaję cyferki

Piszę i zmazuję

5 904262 951146

Dlaczego warto

1. Nauka prawidłowego trzymania i prowadzenia pisaka
2. Ćwiczenie percepcji oraz relacji ręka–oko
3. Wstęp do nauki cyferek
4. Produkt rozwija precyzję, motorykę małą, uczy pisania i liczenia

Propozycje zabaw

1. Pisanie cyfr po wykropkowanym śladzie.
2. Liczenie przedstawionych na ilustracji obiektów.
3. Rozwiązywanie prostych zagadek liczbowych.
4. Wykonywanie prostych działań matematycznych.

Opis

Zestaw dwustronnych kart, dzięki którym przedszkolak łatwo opanuje pierwsze umiejętności matematyczne. Ilustracje cyfr oraz wykropkowane ślady pomagają dzieciom pisać według wzoru, a także uczą prostych operacji matematycznych. Dodatkowo na drugiej stronie karty znajduje się zadanie, którego celem jest odnalezienie kształtu danej cyfry ukrytego w przedmiotach, roślinach lub zwierzątkach.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 153×206×39 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

32 karty 100×150 mm
mazak suchościeralny, instrukcja

3+ lata

muduko

Muduko Hello

Marka dla małych odkrywców

- Uczy, bawi, inspiruje i rozwija
- Polecana przez psychologów
- Produkty z certyfikatem Ecofriendly
- Wyprodukowane w Polsce
- VAT: książeczki – 5%; gry i zabawy – 23%

Geekowe kontrasty

baby geek

5 904262 956967

Dlaczego warto

1. Obrazki nawiązujące do popkultury
2. Kształt heksagonalny – przypominający kość do gry RPG
3. Rozwija wzrok, wyobraźnię, słownictwo i motorykę małą

Propozycje zabaw

1. Pokazuj kształty i kolory, nazywając je.
2. Pokazuj płytki, wydając dźwięki związane z ilustracjami.
3. Opowiadaj proste historyjki.

Opis

Dwustronne, kontrastowe płytki dla niemowlaków i fantastycznych rodziców. Proste, czarno-białe ilustracje z kolorowymi akcentami dostarczają niemowlakowi właściwych bodźców do prawidłowego rozwoju wzroku. Dzięki obrazkom nawiązującym do popkulturowych dzieł heksagonalne płytki stanowią też dodatkową atrakcję dla rodziców, którzy pragną pielęgnować z maluszkiem bliskość i wprowadzać go stopniowo w rozwijający wyobraźnię świat fantastyki.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×57 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

15 dużych, dwustronnych kart
poradnik dla rodzica

0+ mies.

muduko

Geekowe memoski

baby geek

5 904262 957001

Dlaczego warto

1. Słodkie ilustracje znanych potworków
2. Wprowadzenie do świata popkultury
3. Kształt heksagonalny – przypominający kość do gry RPG
4. Rozwija pamięć, wzrok i motorykę małą

Propozycje zabaw

1. Szukaj par potworków.
2. Naśladuj potworka.
3. Opowiadaj proste historyjki.

Opis

Zestaw 24 płytek z kolorowymi obrazkami. Klasyczna gra pamięciowa polegająca na szukaniu par, którą można także wykorzystać do innych zabaw: odgrywania ról czy opowiadania historyjek. Niezwykły kształt płytek od razu zainteresuje malucha, a ilustracje przypadną do gustu rodzicom, którzy pragną wprowadzać dziecko w świat fantastyki i mitologii.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×57 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

24 płytki (12 par)
poradnik dla rodzica

3+ lat

muduko

Moje pierwsze...

Pierwsza ekoksiążeczka Twojego dziecka

Dlaczego warto

1. Wspierają więź pomiędzy dzieckiem a rodzicami
2. Przyjazna forma harmonijki tekturowej w zamykanym kartonowym etui
3. Seria rekomendowana przez psychologów
4. Książeczki rozwijają wzrok, stymulują rozwój wyobraźni, wspierają rozwój i zdolności poznawcze dziecka

Propozycje zabaw

1. Pokazywanie dziecku kształtów i nazywanie ich.
2. Pokazywanie w otoczeniu dziecka obiektów przedstawionych na ilustracjach.

Opis

W serii dostępne są dwie książeczki z kontrastowymi obrazkami pomagającymi niemowlętom w pierwszym półroczu życia wyostrzyć wzrok oraz dwie książeczki z barwnymi ilustracjami przedstawiającymi najbliższe otoczenie dziecka w drugim półroczu życia – zwierzęta gospodarskie oraz owoce i warzywa.

Informacje handlowe

Liczba stron: 10
Wymiary książeczki: 145×145 mm
Wymiary etui: 148×150×10 mm
Opakowanie zbiorcze w formie displaya: 12 sztuk

Zawartość opakowania

rozkładana w harmonijkę książeczka tekturowa w zamykanym kartonowym etui

0+ mies.
3+ mies.
9+ mies.
12+ mies.

Moje pierwsze kształty

Książeczka kontrastowa 0 mies.+

9 788395 943904

Moje pierwsze kolory

Książeczka kontrastowa 3 mies.+

9 788395 943911

Moje pierwsze zwierzęta

Książeczka kontrastowa 9 mies.+

9 788395 943928

Moje pierwsze owoce i warzywa

Książeczka obrazkowa 12 mies.+

9 788395 943935

Podróżuj po książce

Pierwsza ekoksiążeczka Twojego dziecka

Dlaczego warto

1. Książeczki wspierają więź pomiędzy dzieckiem a rodzicami
2. Nowatorska opaska ze wskaźnikiem ułatwiającym dziecku skupienie wzroku
3. Kreatywne pomysły na zabawę z dzieckiem przy użyciu książeczki dostępne na muduko.com
4. Książeczki rozwijają wzrok, trenują skupienie uwagi, rozwijają zdolności poznawcze i manualne dziecka

Propozycje zabaw

1. Przesuwaj opaską do przodu i do tyłu, a znajdującym się na niej wskaźnikiem – w dół i do góry.
2. Opowiadaj dziecku, co widzisz. Możesz też wydawać dźwięki.

Opis

W serii dostępne są 4 książeczki. Dwa pierwsze tytuły polecane są dzieciom w wieku 15 mies.+, dwa kolejne dzieciom w wieku 18 mies.+. Tematy dotyczą zagadnień z najbliższego otoczenia dziecka: łąki, wsi, miasta oraz zakupów.

Zawartość opakowania

rozkładana w harmonijkę książeczka tekturowa z ruchomą opaską, w zamykanym kartonowym etui

Informacje handlowe

Liczba stron: 10
Wymiary książeczki: 145×145 mm
Wymiary etui: 148×150×10 mm
Opakowanie zbiorcze w formie displaya: 12 sztuk

eco friendly book

15+ mies.

18+ mies.

muduko

Spacer po wsi

Podróżuj po książce 15 mies.+

9 788395 943997

Łąka dniem i nocą

Podróżuj po książce 15 mies.+

9 788395 943973

Idziemy na zakupy

Podróżuj po książce 18 mies.+

9 788396 118806

Spacer po mieście

Podróżuj po książce 18 mies.+

9 788395 943980

Ćwiczymy spostrzegawczość

Pierwsza ekoksiążeczka Twojego dziecka

Dlaczego warto

1. Przyjazna forma książeczki z innowacyjnie zaprojektowaną harmonijką oraz małą planszą z obiektami do wyszukania
2. Kreatywne pomysły na zabawę dostępne na hello.muduko.com
3. Książeczki rozwijają spostrzegawczość, poznawanie nowych nazw i poszerzają wiedzę o świecie

Propozycje zabaw

1. Rozłóż książeczkę w pionie i podziwiaj ukazane na ilustracji obiekty.
2. Przewróć książeczkę na drugą stronę i zobacz, jak temat prezentuje się z innej perspektywy.
3. Sięgnij po tabliczkę włożoną do książeczki i wyszukaj na głównej ilustracji przedstawione na planszy obiekty.

Opis

Seria harmonijek ćwiczących spostrzegawczość z tabliczką przedstawiającą elementy do wyszukania na ilustracji. Rozłóżcie książeczkę w pionie i podziwiajcie świat. Sięgnijcie po małą tabliczkę włożoną do książeczki i wyszukajcie na głównej ilustracji przedstawione na tabliczce obiekty.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 148×150×10 mm
Wymiary książeczki: 145×145×10 mm
Opakowanie zbiorcze w formie displaya: 12 sztuk

Zawartość opakowania

rozkładana książeczka harmonijka
tabliczka z obiektami do znalezienia

eco friendly book

18+ mies.

2+ lata

W dżungli

Ćwiczymy spostrzegawczość 18 mies.+

9 788396 118882

W oceanie

Ćwiczymy spostrzegawczość 18 mies.+

9 788396 118868

W powietrzu

Ćwiczymy spostrzegawczość 2+

9 788396 118875

W górach

Ćwiczymy spostrzegawczość 2+

9 788396 118899

Widzę kształty

Karty kontrastowe 0 mies.+

9 788395 943942

Widzę kolory

Karty kontrastowe 3 mies.+

9 788395 943959

eco friendly book

Poznaję zwierzęta

Karty obrazkowe 9 mies.+

9 788395 943966

0+ mies.

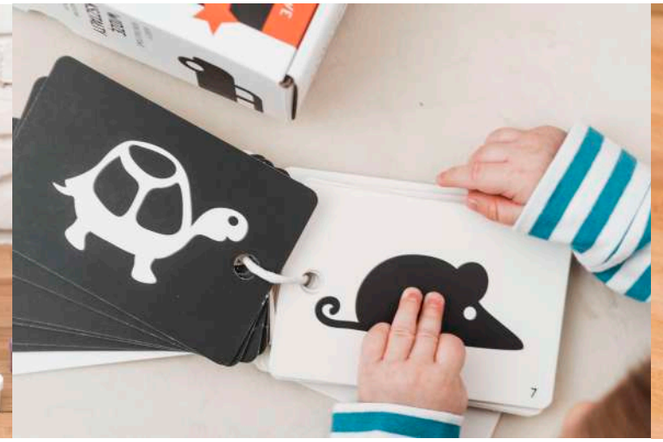
3+ mies.

9+ mies.

muduko

Karty kontrastowe, obrazkowe

Ekoksiążeczka w formie kart na sznureczku



Dlaczego warto

1. Proste, czarno-białe/kolorowe ilustracje pomagają niemowlęciu i małemu dziecku poznawać świat
2. Pudełko oferuje dodatkową zabawę dla starszego dziecka (kolorowanka)
3. Produkt, który każda mama zmieści w swojej torebce
4. Produkty rozwijają wzrok i zdolności poznawcze dziecka, stymulują rozwój wyobraźni

Opis

Seria dla dziecka w pierwszym roku życia – książeczki rosną razem z dzieckiem, pomagając mu rozwijać kolejne umiejętności. Tuż po narodzinach, gdy wzrok niemowlęcia dopiero się wyostrza, świetną pomocą w jego rozwoju będą wyraźne kontrasty (*Widzę kształty*). Wzrok bobasa trzymiesięcznego będzie już w stanie rozróżnić plamy pierwszych kolorów (*Widzę kolory*). Niemowlak siedzący skorzysta z wielobarwnych ilustracji z *Poznaję zwierzęta*. Opisując zwierzaki pokazane na kartach, można też imitować wydawane przez nie dźwięki!

Zawartość opakowania

pudełko (wnętrze do pokolorowania)
16 kart na sznureczku (80×120 mm)
instrukcja

Propozycje zabaw

1. Pokazywanie dziecku kształtów i nazywanie ich.
2. Pokazywanie w otoczeniu dziecka obiektów przedstawionych na kartach.
3. Dzięki sznureczkowi karty można powiesić jako mobil nad łóżeczkiem lub zabawkę przy wózku.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×57 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Bajkowe stworki

Układanki kreatywne

5 904262 955908

Dlaczego warto

1. Forma i tematyka dostosowane do wieku i umiejętności dziecka
2. Budowanie więzi rodzic–dziecko. Układanki mogą być punktem wyjścia do opowiadania bajek
3. Wewnętrzna część pudełka oferuje dodatkową zabawę
4. Układanki rozwijają kreatywność, motorykę małą, koncentrację i wyobraźnię

Propozycje zabaw

1. Wybierzcie 3 karty i wspólnie ułóżcie jedną postać według wzoru.
2. Ułóżcie kilka stworków obok siebie i nazywajcie ich kolory, atrybuty oraz części ciała.
3. Podzielcie karty na trzy zbiory: głowa, tułów, nogi. Następnie wylosujcie po jednej karcie z każdego zbioru i ułóżcie wyjątkowego stworka.

Opis

W zestawie znajdziecie 36 dwustronnych kart, które tworzą 24 obrazki bajkowych zwierząt i stworów. Rysunki pozwalają ułożyć wizerunki postaci na wiele sposobów. Oprócz nauki myślenia, koncentracji uwagi i pamięci układanki oferują wiele wariantów twórczej zabawy, która aktywnie rozwija wyobraźnię, zmysły i zdolności manualne dzieci, a także przekazuje wiedzę o świecie.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×57 mm
Opakowanie zbiorcze: 10 sztuk

Zawartość opakowania

36 dwustronnych kart,
poradnik dla rodziców z propozycjami zabaw oraz wzorem 24 postaci,
dodatkowa zabawa na wewnętrznej stronie pudełka

eco friendly game

18+ mies.

muduko

Poznaję emocje

Hit!

Gra pamięciowa

5 904262 953232

Dlaczego warto

1. Oswaja z emocjami (również tymi negatywnymi)
2. Pudełko oferujące dodatkową zabawę dla starszego dziecka (kolorowanka)
3. Gra rozwija słownictwo, empatię i pamięć

Propozycje zabaw

1. Klasyczna gra w pamięć: tasujemy kafelki i układamy je obok siebie lub rozrzucamy luzem – obrazkami w dół. W swojej kolejce gracz podnosi dwa kafelki – jeśli są identyczne, zabiera parę dla siebie. Zwycięża zdobywca największej liczby par.
2. Nazywanie sytuacji i emocji pokazanych na obrazku.
3. Snucie opowieści z użyciem ilustracji.

Opis

Kafelki ukazujące emocje spowodowane przedstawionymi na ilustracji wydarzeniami stanowią świetne wprowadzenie do rozmowy o uczuciach, również tych trudnych. Małe dziecko nie potrafi często słowami wyrazić tego, co się dzieje w jego wnętrzu, z czym sobie nie radzi – dlatego zabawa w pamięć czy jakakolwiek inna forma zabawy z kafelkami może pełnić funkcję zarówno poznawczą, jak i terapeutyczną. I oczywiście rozrywkową!

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×57 mm
Opakowanie zbiorcze: 10 sztuk

Zawartość opakowania

pudełko (wnętrze do pokolorowania)
20 kafelków (100×100 mm)
poradnik dla rodzica

eco friendly game

2+ mies.

muduko

Eko Memoski

Pamięciowa gra z wyzwaniami

5 904262 956875

Dlaczego warto

1. Doskonały sposób na ćwiczenie pamięci przez zabawę
2. Wnętrze pudełka oferuje dodatkową atrakcję – niespodziankę zaprojektowała @mama_ z_kartonu
3. Produkt wykonany z materiałów ekologicznych
4. Ćwiczy pamięć, rozwija zdolność koncentracji i spostrzegawczość

Propozycje zabaw

1. Zabawa z wyzwaniami: prowadzący odkrywa jeden z kafelków leżących na stole. Gracz, który ma taki sam obrazek przed sobą, woła „Ja!" i wykonuje jedno z 4 wyzwań: podskocz; zrób przysiady; powiedz, co jest na obrazku; jaki odgłos wydaje postać na obrazku.
2. Klasyczna zabawa pamięciowa.

Opis

Odkryj, odszukaj parę i baw się z wyzwaniami! Klasyczna gra pamięciowa w nowej, innowacyjnej odsłonie. Sprawdź 4 różne warianty zabawy: Szukaj i zbieraj, Wypatrywanka, Wyzwania, Zapamiętywanka. Zabawa z wyzwaniami dodaje nowe aktywności. Każdą kartę wzbogaca ikonka, która wskazuje, jakie zadanie dodatkowo należy wykonać, np. podskocz, zrób przysiad, powiedz, co jest na obrazku. To doskonałe ćwiczenie na pamięć, koncentrację i naukę nowych słów. Dodatkowo tematyka (zwierzęta na wsi) i dobór ilustracji są niewątpliwym atutem zabawy.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×57 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

24 kafelki (80×80 mm), poradnik dla rodzica

2+ lata

Eko Domino

Logiczna gra z wyzwaniami

5 904262 956882

Dlaczego warto

1. Doskonały sposób na ćwiczenie logicznego myślenia
2. Wnętrze pudełka oferuje dodatkową atrakcję – niespodziankę zaprojektowała @mama_ z_kartonu
3. Produkt wykonany z materiałów ekologicznych
4. Ćwiczy logiczne myślenie, uczy liczenia, rozwija zdolności manualne

Propozycje zabaw

1. Zabawa z wyzwaniami: rozgrywka oparta jest na wariancie klasycznym, wzbogacona o innowacyjne zadania. Aby dołożyć kafelek, dziecko prawie zawsze musi wykonać jedno z wyzwań: podskocz, zrób przysiady, zaśpiewaj refren ulubionej piosenki, naśladuj minę gracza po lewej stronie albo zaprezentuj odgłos zwierzęcia zaproponowanego przez gracza po prawej.
2. Klasyczna zabawa w domino.

Opis

Dopasuj, dołóż i baw się z wyzwaniami! Klasyczna gra logiczna w nowej, innowacyjnej odsłonie. Sprawdź 4 różne warianty zabawy: Klasyczny, Wyzwania, Co pasuje?, Układamy wspólnie. W poradniku dla rodzica proponujemy aktywności, które wykonuje uczestnik zabawy w momencie dokładania kafelka domino, np. podskocz, zaśpiewaj refren ulubionej piosenki, naśladuj minę gracza po lewej stronie itd. To doskonały sposób na naukę logicznego myślenia.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×57 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

28 kafelków, poradnik dla rodzica

3+ lata

Hit!

Rycerze i rabusie

Zabawa na spostrzegawczość

5 904262 956868

Dlaczego warto

1. Doskonały sposób na ćwiczenie spostrzegawczości
2. Wnętrze pudełka oferuje dodatkową atrakcję – niespodziankę zaprojektowała @mama_ z_kartonu
3. Produkt wykonany z materiałów ekologicznych
4. Ćwiczy spostrzegawczość, rozwija wyobraźnię

Propozycje zabaw

1. Wariant rywalizacyjny: każdy uczestnik zabawy otrzymuje kolorową baśniową kartę. W każdej turze wszyscy uczestnicy równocześnie wyszukują ten sam przedmiot na swoich kartach. Kto zrobi to jako pierwszy, zdobywa punkt w postaci małej karty z przedmiotem.
2. Wariant kooperacyjny: zadaniem uczestników zabawy jest wspólne odszukanie wszystkich przedmiotów na jednej wybranej kolorowej karcie.

Opis

Idealny sposób na rozwój spostrzegawczości, wyobraźni i kreatywności. Zestaw 13 dużych, baśniowych, dwustronnych kart oraz 30 kart z przedmiotami do wyszukania. Sprawdź wszystkie 4 warianty zabawy: 2 rywalizacyjne i 2 kooperacyjne. Niewątpliwą zaletą są duże, dwustronne, baśniowe karty. Z jednej strony znajdują się kolorowe baśniowe ilustracje, z drugiej – ich szare odpowiedniki (tu w kolorze zaznaczone są jedynie te przedmioty, które mamy za zadanie wyszukać w czasie zabawy). Produkt rekomendowany przez psychologów dla dzieci już od 3 roku życia.

Informacje handlowe

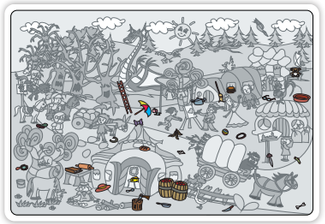
Wymiary pudełka: 141×212×57 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

13 baśniowych kart, 30 kart z przedmiotami do wyszukania
poradnik dla rodzica

eco friendly game

3+ lata



muduko

Znajdź coś...

Zabawa w małych detektywów

5 904262 956950

Dlaczego warto

1. Wiele wariantów zabawy o różnym stopniu trudności
2. Wnętrze pudełka oferuje dodatkową atrakcję – niespodziankę zaprojektowała @mama_ z_kartonu
3. Produkt wykonany z materiałów ekologicznych
4. Rozwija słownictwo oraz ciekawość poznawczą u 2-latka

Propozycje zabaw

1. Włóż kartę do lupki tak, aby przedmioty znajdujące się na karcie były widoczne. Następnie zawołaj „Start!". Zadaniem dziecka jest odszukanie wokół siebie przedmiotu, który posiada wspólną cechę przedmiotów pokazanych na karcie.
2. W poradniku dla rodzica zostały przygotowane dodatkowe zabawy o różnym stopniu trudności.

Opis

Wciel się w rolę małego detektywa. Dzięki czytelnym i dobranym do wieku ilustracjom dziecko szybko zainteresuje się najpierw oglądaniem gry i nazywaniem obrazków, a później odnajdywaniem odpowiednich przedmiotów. Dzieci uczą się cech różnych przedmiotów, np. co to znaczy, że coś jest miękkie, twarde, okrągłe, czerwone. W zestawie znajdziecie 2 tekturowe lupki, do których można wkładać okrągłe karty. Na rewersach kart znajdują się napisy, np. „Znajdź coś miękkiego", a na awersach 3 przedmioty, które są np. miękkie. Doskonała nauka przez zabawę.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 141×212×57 mm
Opakowanie zbiorcze: 12 sztuk

Zawartość opakowania

2 tekturowe lupki, 35 okrągłych kart
poradnik z zabawami

eco friendly game

2+ lat

muduko

Zaprzyjaźnij się z owadami

Ekopuzzle dwuelementowe

5 904262 954413

Zawartość opakowania

15 par puzzli, poradnik

Strażak czy astronautka?

Ekopuzzle dwuelementowe

5 904262 954420

Zawartość opakowania

15 par puzzli, poradnik

Dinozaury i ich dzieci

Ekopuzzle dwuelementowe

5 904262 954437

Zawartość opakowania

12 par puzzli, poradnik

18+ mies.

2+ lata

muduko

Ekopuzzle dwuelementowe

Świat Przyjazny Dzieciom NAGRODA GŁÓWNA

Dlaczego warto

1. Forma puzzli i tematyka ilustracji dopasowane do wieku i umiejętności dziecka
2. Poradnik z kreatywnymi zadaniami
3. Pudełko oferuje dodatkową zabawę dla starszego dziecka (kolorowanka)
4. Puzzle rozwijają spostrzegawczość, motorykę małą, pamięć i ćwiczą koncentrację

Opis

Ekopuzzle dwuelementowe to zestaw 3 produktów przeznaczonych dla dzieci w wieku od 18 miesięcy do 3 lat. Podstawową czynnością jest znalezienie i dopasowanie do siebie par elementów, a kolejną zabawą (rekomendowaną dla nieco starszych dzieci) znalezienie odpowiedzi na zadawane przy pomocy dołączonego poradnika pytania. Pytania zostały tak zaprojektowane, by rozwijać umiejętność mowy dziecka, poznawania nowych słów oraz liczenia elementów.

Propozycje zabaw

1. Dobierz puzzle w pary, ułóż je.
2. Rozwiązuj zadania, które znajdziesz w poradniku

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 212×282×57 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

eco friendly toy

18+ mies.

2+ lata

muduko

Dzień w gospodarstwie

Ekopuzzle z zadaniami 16 el.

5 904262 954383

Na budowie praca wre

Ekopuzzle z zadaniami 24 el.

5 904262 954390

Przygody w kosmosie

Ekopuzzle z zadaniami 32 el.

5 904262 954406

Spacer po lesie

Ekopuzzle z zadaniami 32 el.

5 904262 955434

Przygody robaczków

Ekopuzzle z zadaniami 48 el.

5 904262 955441

2+ lata

3+ lata

4+ lata

muduko

Ekopuzzle z zadaniami

Dlaczego warto

1. Forma puzzli i tematyka ilustracji dostosowane do wieku i umiejętności dziecka
2. Puzzle wzbogaca poradnik z kreatywnymi zadaniami lub bajka z zadaniami, które zostały napisane na podstawie ilustracji widocznych na puzzlach
3. Wewnętrzna część pudełka oferuje dodatkową zabawę
4. Puzzle rozwijają spostrzegawczość, motorykę małą, koncentrację i wyobraźnię przestrzenną

Propozycje zabaw

1. Ułóż puzzle.
2. Złóż figurki surykatki Zu oraz alpaki Berry i przy ich użyciu odpowiedz na pytania zawarte w poradniku lub w bajce z zadaniami.

Opis

Ekopuzzle z zadaniami to zestaw 5 produktów przeznaczonych dla dzieci w wieku od 2 do 4 lat. Duże elementy puzzli dostosowane są specjalnie do wieku dziecka. Obrazek po ułożeniu ma wymiary 40×40 cm. Ale uwaga – na złożeniu puzzli zabawa się nie kończy. Można także przeczytać dziecku dołączoną do zestawu bajkę lub zestaw pytań z poradnika. W historię wplecione są różne zadania, które dziecko może wykonać przy pomocy tekturowych figurek surykatki Zu i alpaki Berry – bohaterów naszej serii wydawniczej.

Świat Przyjazny Dziecku NAGRODA GŁÓWNA

Informacje handlowe

Wymiary układanki: 400×400 mm
Wymiary pudełka: 212×282×57 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Zawartość opakowania

puzzle (różna liczba elementów – w zależności od tematu ilustracji), formatka z figurkami do samodzielnego złożenia, poradnik

eco friendly toy

2+ lata

3+ lata

4+ lata

muduko

Owady i pająk

Ekopuzzle przestrzenne

5 904262 955236

Pojazdy

Ekopuzzle przestrzenne

5 904262 955243

eco friendly toy

Dinozaury

Ekopuzzle przestrzenne

5 904262 955250

3+ lata

muduko

Dlaczego warto

1. Forma i tematyka ilustracji dopasowane do wieku i umiejętności dziecka
2. Obrazkowe, czytelne instrukcje montażu
3. Pudełko oferuje dodatkową zabawę
4. Zestawy rozwijają motorykę małą, wyobraźnię przestrzenną i kreatywność

Ekopuzzle przestrzenne

Tekturynki

Opis

Zestaw zawiera 5 modeli do samodzielnego złożenia. Pomocą przy ich składaniu jest graficzna instrukcja montażu wszystkich modeli. Do zestawów dołączone są również propozycje zabaw, które zostały opracowane we współpracy z logopedą. Zabawy ćwiczą kreatywność, pamięć wzrokową, orientację w przestrzeni, koordynację słuchowo-ruchową i ciekawość poznawczą, a także rozwijają uwagę słuchową i spostrzegawczość. Tekturynki polecane są przez psychologów dla dzieci już od 3 roku życia.

Propozycje zabaw

1. Poskładaj tekturynki według instrukcji.
2. Odkryj propozycje zabaw. Szczegóły w poradniku dołączonym do zestawu.

Zawartość opakowania

pudełko (wnętrze do pokolorowania)
formatki z elementami do samodzielnego złożenia – 5 modeli
graficzne instrukcje montażu
poradnik z zabawami

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 212×282×57 mm
Opakowanie zbiorcze: 6 sztuk

Karty do gry

- Jedyny dystrybutor kart Fabryki Kart Trefl w Podłężu k. Krakowa
- VAT: 23%

Classic 24

5 904262 102456

Opis

Karty *Classic* to wzór znany w Polsce od dziesięcioleci. Charakterystyczne bursztynowe i zielone rewersy ozdobione są liśćmi dębu, a figury i kolory oznaczone międzynarodowym wzorem. Karty są odpowiednie do wszystkich rodzajów klasycznych gier karcianych. Talia dla graczy lubiących klasykę w tradycyjnym wydaniu.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 90×60×10 mm
Display: 12 sztuk
Opakowanie zbiorcze: 144 sztuki

Classic 2x55

5 904262 151010

Opis

Karty *Classic* to wzór znany w Polsce od dziesięcioleci. Charakterystyczne bursztynowe i zielone rewersy ozdobione są liśćmi dębu, a figury i kolory oznaczone międzynarodowym wzorem. Karty są odpowiednie do wszystkich rodzajów klasycznych gier karcianych. Dwie talie dla graczy lubiących klasykę w tradycyjnym wydaniu.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 120×90×19 mm
Opakowanie zbiorcze: 20 sztuk

Classic 55

5 904262 149055

Opis

Karty *Classic* to wzór znany w Polsce od dziesięcioleci. Charakterystyczne bursztynowe i zielone rewersy ozdobione są liśćmi dębu, a figury i kolory oznaczone międzynarodowym wzorem. Karty są odpowiednie do wszystkich rodzajów klasycznych gier karcianych. Talia dla graczy lubiących klasykę w tradycyjnym wydaniu.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 90×60×18 mm
Display: 12 sztuk
Opakowanie zbiorcze: 144 sztuki

Classic Senior 55

5 904262 149178

Opis

Classic Senior to talia zaprojektowana specjalnie dla najstarszych graczy. Tak jak w tradycyjnej wersji, na rewersach kart widnieją charakterystyczne liście dębu, a na awersach znane i lubiane figury króla i damy. W tym wydaniu każdy listek ma jednak duże, czytelne indeksy, ułatwiające ich rozpoznanie. Talia umożliwia grę we wszystkie klasyczne gry karciane.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 90×60×19 mm
Display: 12 sztuk
Opakowanie zbiorcze: 144 sztuki

Traditional playing cards

5 904262 149307

Opis

Dwie talie najwyższej jakości kart do gry. Każda z nich to 55 listków w formacie 58×88 mm. Karty wykonane z cenionego przez graczy płótnowanego kartonu. Międzynarodowy awers nr 400. Karty sprawdzą się znakomicie przy wielu popularnych grach: brydżu, kanaście czy remiku. Komplet zapakowany w eleganckie pudełko z obwolutą.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 150×110×36 mm
Opakowanie zbiorcze: 20 sztuk

Plastic 100% Poker

5 904262 144159

Opis

Profesjonalne, najwyższej jakości plastikowe karty do pokera. Przygotowane zgodnie z kasynowymi standardami. Na awersach zastosowano klasyczny międzynarodowy wzór używany w kasynach na całym świecie. Powiększony indeks pomaga zwłaszcza w rozgrywkach w coraz popularniejszą wersję pokera – Texas Hold'em. Dostępne w dwóch kolorach.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 90×60×19 mm
Display: 12 sztuk
Opakowanie zbiorcze: 144 sztuki

Skat tradycyjny

5 900511 083170

Opis

Skat, nazywany też „śląskim brydżem", to popularna gra karciana dla trójki graczy. Wymyślona została w XIX wieku w Niemczech i rozpowszechniona zwłaszcza na Śląsku i Kaszubach. Na 32 kartach umieszczono kolory charakterystyczne dla talii niemieckiej, specjalne wizerunki figur oraz blotki przedstawiające znaczące miasta Polski. Rozgrywka składa się z pięciu faz, a celem gry jest uzbieranie największej liczby punktów i wygranie licytacji.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 102×60×12 mm
Opakowanie zbiorcze: 144 sztuki

Skat turniejowy

5 900511 083187

Opis

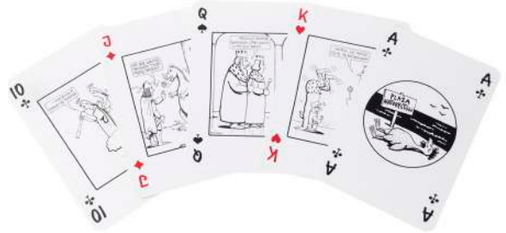
Karty do popularnej gry karcianej skat z blotkami i indeksami brydżowymi w kolorach:
- zielone – piki
- czewone – kiery
- czarne – trefle
- pomarańczowe – karo

Informacje handlowe

Wymiary etui: 98×65×16 mm
Opakowanie zbiorcze: 144 sztuki

Karty Mleczko

5 900511 083385



Opis

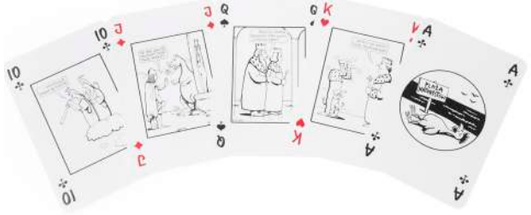
Talia 55-listkowych kart do gry z satyrycznymi ilustracjami znanego rysownika – Andrzeja Mleczki. Niezwykła, autorska galeria na kartach – nie tylko dla wielbicieli poczucia humoru i talentu satyryka.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 90×60×19 mm
Display: 12 sztuk
Opakowanie zbiorcze: 144 sztuki

Karty Mleczko 2×55

5 904262 149321



Opis

Dwa komplety 55-listkowych talii kart do gry z satyrycznymi ilustracjami znanego rysownika – Andrzeja Mleczki. Niezwykła, autorska galeria na kartach – nie tylko dla wielbicieli poczucia humoru i talentu satyryka.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 120×90×19 mm
Opakowanie zbiorcze: 20 sztuk

Karty Mleczko II

5 904262 149079

Opis

Talia 55-listkowych kart do gry z satyrycznymi ilustracjami znanego rysownika – Andrzeja Mleczki. Niezwykła, autorska galeria na kartach – nie tylko dla wielbicieli poczucia humoru i talentu satyryka.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 90×60×19 mm
Display: 12 sztuk
Opakowanie zbiorcze: 144 sztuki

Steampunk

Seria Excellent

5 904262 149284

Opis

Na naszych kartach ożywiamy steampunkowe fantazje i zabieramy Was w podróż do magicznej epoki wiktoriańskiej. Spotkacie tu parowce, sterowce, szykowne damy i eleganckich dżentelmenów. Pozwólcie porwać się wyobraźni i poczujcie niesamowitą atmosferę XIX wieku. Obiecujemy, że nie zapomnicie tej podróży w czasie. Talia ukazała się w kolekcjonerskiej serii Excellent, znanej z dbałości zarówno o piękny wygląd kart, jak również o jakość i trwałość. Stworzeniem klimatycznych ilustracji zajęła się Elwira Pawlikowska.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 95×70×30 mm
Opakowanie zbiorcze: 20 sztuk

Eco Seria Excellent

5 904262 144142

Opis

Wydawca wspólnie z Fundacją Nasza Ziemia, partnerem wydania kart ECO, zachęca, by włączyć się w ochronę środowiska naturalnego. To proste – zaczynamy od siebie i najbliższego otoczenia, sortując śmieci. Na naszych kartach wykorzystaliśmy ten pomysł, by stworzyć niezapomniane figury karciane ze szkła, plastiku, metalu i tektury.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 95×70×30 mm
Opakowanie zbiorcze: 20 sztuk

Graffiti Seria Excellent

5 904262 144135

Opis

Garffiti – sztuka ulicy na kartach do gry. Nieodłączna część miejskiej rzeczywistości, kontrowersyjny odłam sztuki, pełen kolorów przejaw buntu. Graffiti, street art, murale – to inspiracja dla naszej nowej talii kart. Najwyższej jakości karty do gry zaprojektowali młodzi polscy twórcy graffiti.

Informacje handlowe

Wymiary pudełka: 95×70×30 mm
Opakowanie zbiorcze: 20 sztuk

muduko

Jesteśmy zespołem ludzi otwartych i ciekawych świata, którzy z pasją wydają gry planszowe i karciane, a także opracowują – w ramach serii Muduko Hello – produkty edukacyjne dla najmłodszych.

Stawiamy na emocje!
Nasze gry nie kończą się w momencie zakończenia rozgrywki. Stworzyliśmy świat „Po drugiej stronie gry". Znajdziecie w nim materiały, które zaskakują i fascynują zawartą w nich wiedzą.

eco friendly game

Stawiamy na ekologię!
Ekologia jest jedną z naszych podstawowych wartości. W centrum działań jest człowiek, jego emocje i środowisko, w którym żyje. Chcemy, by nasze produkty dawały radość, a także inspirowały do działania i dalszych poszukiwań. Jednocześnie dbamy, aby były przyjazne środowisku. Widniejący na grach znak Ecofriendly świadczy o użyciu w produkcji ekologicznych materiałów oraz przyjaznych środowisku rozwiązań technologicznych.

muduko.com