

GRY PLANSZOWE KATALOG 2022

Wywiady
ciekawostki
łamiełówki



Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

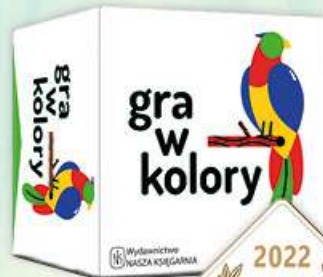
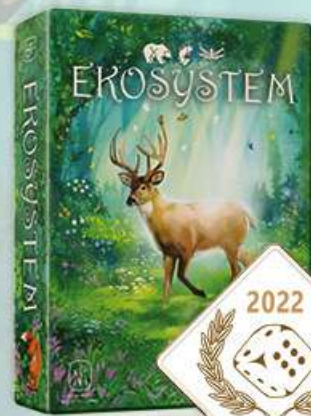
gry.nk.com.pl

Czy wiesz, że...

POZNAJ GRY NAGRODZONE W KONKURSIE PLANSZOWA GRA ROKU

ROZDAJEMY PROMKI!

Do wielu naszych gier przygotowujemy „promki”, czyli dodatkowe karty lub płytki. Można je dostać za darmo w sklepach planszówkowych i podczas wydarzeń, na których jesteśmy z naszymi grami. Na stronie gry.nk.com.pl znajdziecie aktualną listę tych miejsc.



Czy wiesz, że...

PRZYGOTOWALIŚMY INSTRUKCJE PO UKRAIŃSKU!



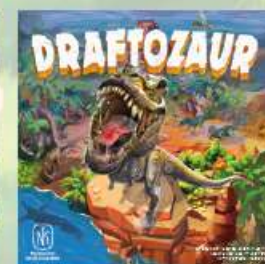
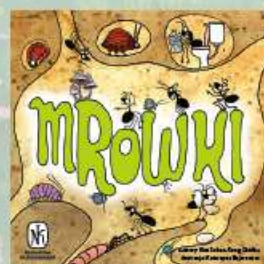
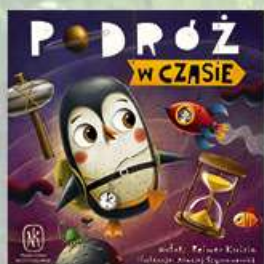
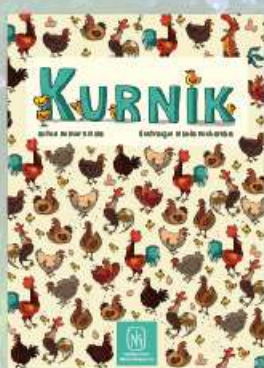
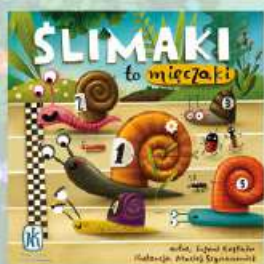
Chcielibyśmy ułatwić naszym ukraińskim gościom pobyt i adaptację w Polsce. Wiemy też, że wielu Polaków zaangażowanych w pomoc uchodźcom potrzebuje materiałów do użytku np. w przedszkolach i świetlicach. Wychodząc naprzeciw tym potrzebom, przetłumaczyliśmy na język ukraiński instrukcje do naszych gier planszowych. Można je pobrać na naszych stronach internetowych.



Дорогі друзі!

Ми хотіли б полегшити вам та вашим дітям перебування та адаптацію в Польщі. Нижче ви знайдете інструкції до наших настільних ігор та іграшок українською мовою. Ми підібрали ігри, які не вимагають знання польської мови. Якщо на картках / плитках з'являються окремі польські слова, вони перекладені в інструкціях. Сподіваємося, що наші настільні ігри та іграшки допоможуть вам трохи відволіктись і відпочити в ці важкі часи!

nk.com.pl
gry.nk.com.pl



Czy wiesz, że...

NA PUDEŁKACH GIER UKRYWAMY UFOLUDKI!

Te małe urwisy zazwyczaj chowają się na okładkach gier, czasami jednak wolą któryś z boków pudełka. Na każdej grze zawsze ukrywa się 1 ufoludek. Niczym kameleon dopasowuje się do otoczenia i maskuje tak dobrze, że niełatwo go znaleźć.

Uwaga! Za każdym razem, gdy robimy dodruk gry, ufoludek zmienia kryjówkę!

Sprawdź, czy uda Ci się znaleźć ufoludka na naszych grach, które masz w domu!
Życzymy dobrej zabawy! ☺



Czy wiesz, że...

DO WIELU GIER NAKRĘCILIŚMY INSTRUKCJE WIDEO!

Nie lubisz czytać instrukcji papierowych? Obejrzyj nasze instrukcje wideo!

Kilka minut oglądania i można rozpocząć grę!

Instrukcje wideo znajdziesz na stronie gry.nk.com.pl.

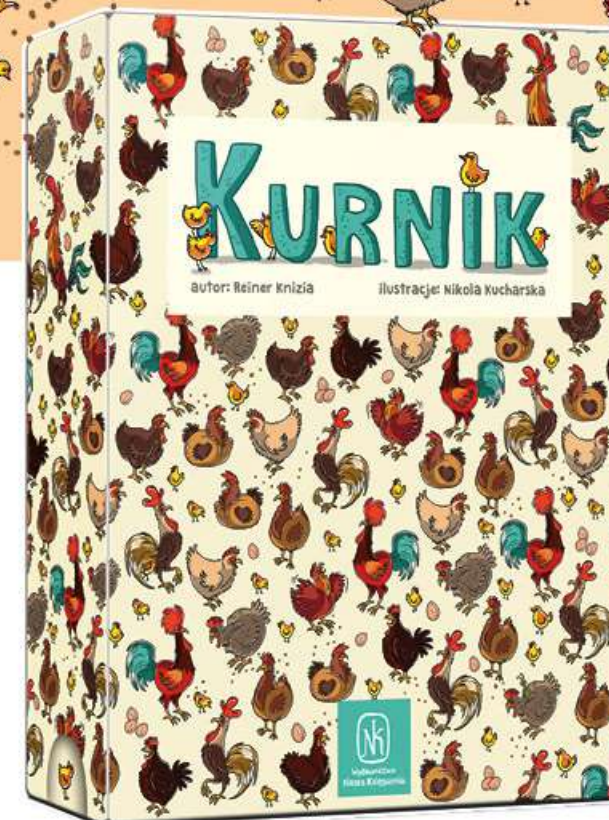
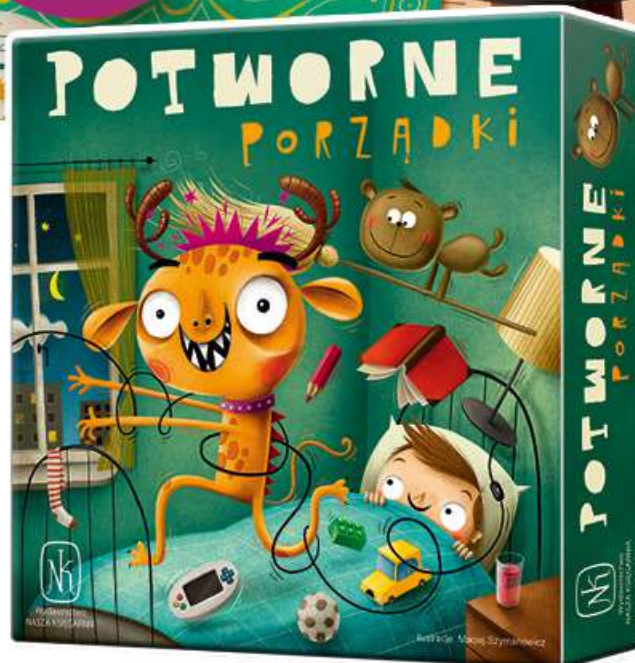
gry.nk.com.pl





ROBIMY PORZĄDKI!

Dzieci robią porządek w pokoju. Wyciągają z woreczka różne przedmioty i odstawiają na swoje miejsce. Zadanie utrudniają będą psotne stworki – mają kształty podobne do przedmiotów poszukiwanych przez graczy, łatwo więc się pomylić! Wygra gracz, który pierwszy zrobi porządek w swoim pokoju.

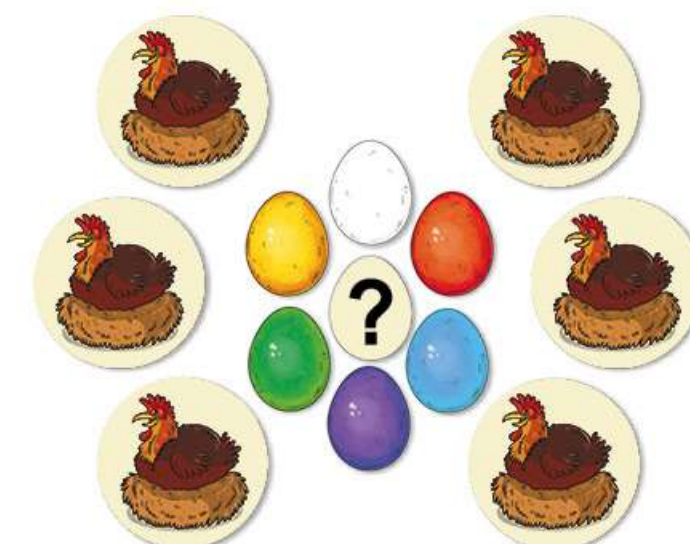


BĄDŹ SPRYTNIEJSZY NIŻ KURY!

Zdobądź jak największą liczbę jajek! Aby tego dokonać, musisz znaleźć kury wysiadujące jajka w odpowiednich kolorach. Nie będzie to łatwe, ponieważ wszystkie kury w kurniku wyglądają jednakowo i często zmieniają gniazda, w których wysiadują jajka.



Znajdź w woreczku brakujące przedmioty i odłóż je na odpowiednie miejsca!



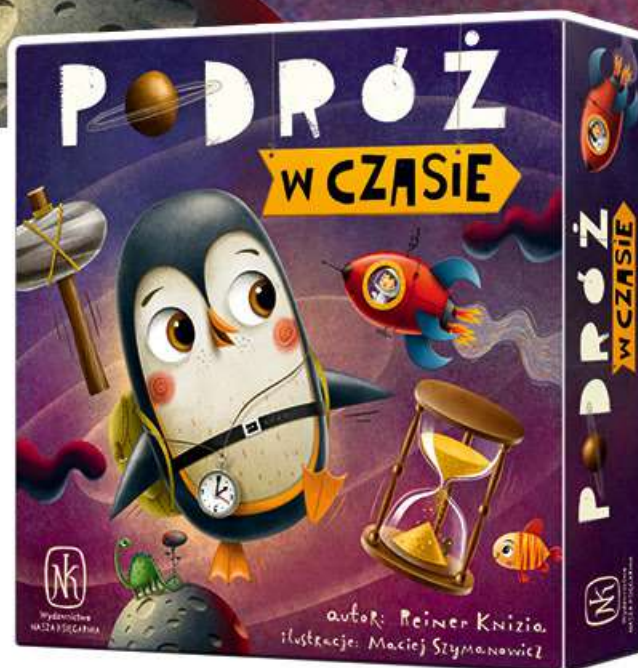
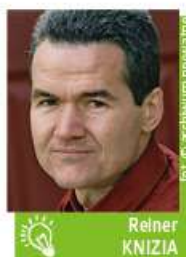
Obejrzyj instrukcję filmową na gry.nk.com.pl – 3 minuty oglądania i można grać!

Obejrzyj instrukcję filmową na gry.nk.com.pl – 3 minuty oglądania i można grać!



OPOWIEŚCI NIE Z TEJ ZIEMI!

Pingwin Przemysław zabiera was w podróż po niesamowitych krainach. Będziecie opowiadać historie związane z tymi krainami i zapamiętywać spotkane w nich przedmioty.



Do gry dołączony jest komentarz psychologa dziecięcego!



Czy potrafisz wymyślić historyjki łączące poniższe krainy z przedmiotami leżącymi obok nich?



Wariant gry wykorzystuje żetony emocji. Są doskonałym pretekstem dla rodziców do rozmowy z dziećmi o emocjach.



ŚLIMAKI to mięczaki

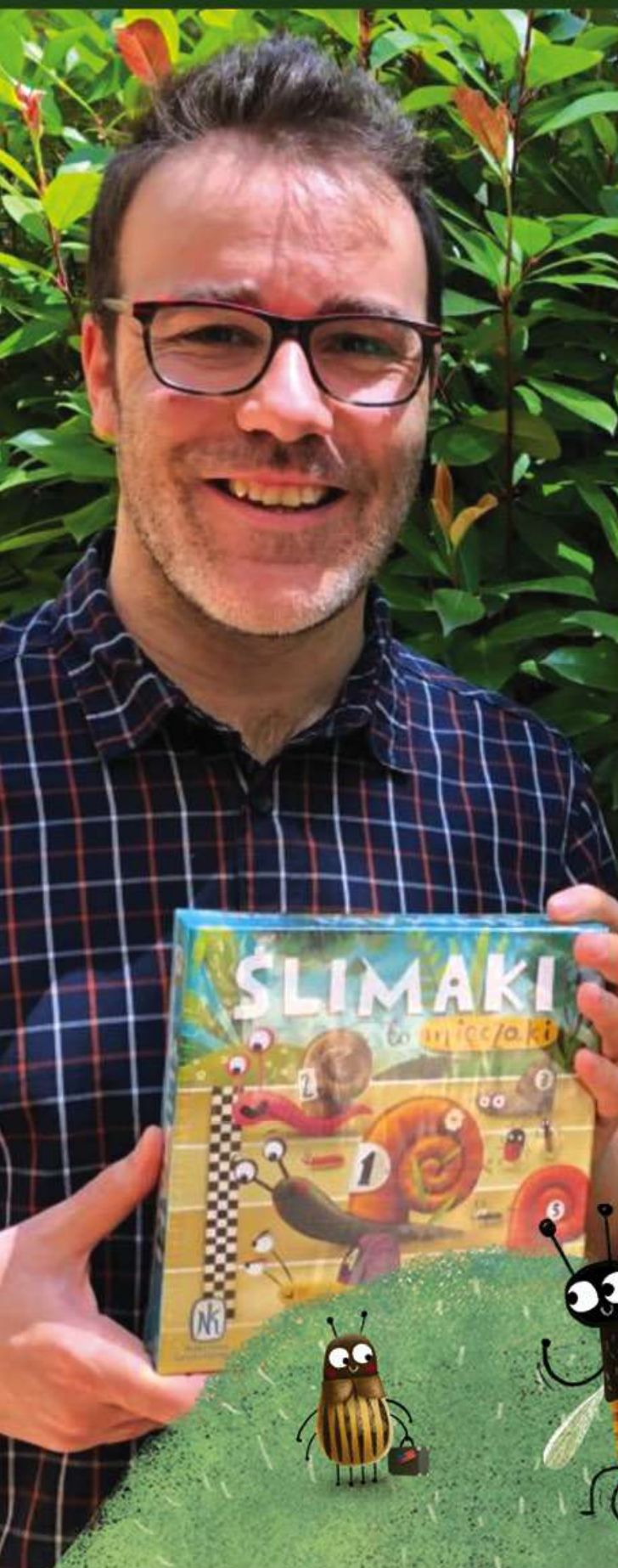


WYGRA NAJWOLNIEJSZY ŚLIMAK!

Takiego wyścigu jeszcze nie było! Podczas gry nie znasz kolorów ślimaków należących do rywali. Za pomocą kostek przemieszczasz nie tylko swojego, lecz także pozostałe ślimaki. Rewelacyjna zabawa dla graczy w każdym wieku.



Obejrzyj instrukcję filmową na gry.nk.com.pl – 7 minut oglądania i można grać!



► Witaj, zacznijmy od prostego pytania: jaka jest twoja ulubiona gra dla dzieci?

Jest wiele gier, które bardzo mi się podobają, i trudno mi wybrać jedną. Ostatnio bardzo często gram w *The Curse of the Pirate Gold*. Autorem tej gry jest mój bliski przyjaciel, Pau Moré. Nie jest on jeszcze dobrze znany, ale ma naprawdę świetne pomysły.

► Gra *Ślimaki to mięczaki* zdobyła nagrodę Dziecięca Gra Roku 2019 w Polsce. Jaka była twoja reakcja na wieść o zwycięstwie twojej gry?

Byłem niezmiernie szczęśliwy. W finale było naprawdę sporo dobrych gier znanych autorów. Bardzo podoba mi się efekt pracy Wydawnictwa „Nasza Księgarnia” nad moją grą. Wiedziałem, że miała bardzo dobre przyjęcie w Polsce, ale nigdy do głowy by mi nie przyszło, że moja gra uznana będzie w jakimś kraju za najlepszą grę roku. Jestem zaszczycony i bardzo dziękuję wszystkim osobom, które pracowały na ten sukces.

► Jak się to wszystko zaczęło?

Ślimaki to mięczaki stworzyłem około 8 lat temu. Pracuję jako nauczyciel w szkole podstawowej. Pamiętam, że starałem się wtedy przekazać moim uczniom, że wysiłek i wytrwałość są bardzo ważne, niezależnie od tego, jaki będzie ich efekt. Tak właśnie narodził się pomysł na *Ślimaki to mięczaki*. W grze zwycięzcą nie jest ten, kto pierwszy przekroczy metę, lecz ostatni gracz. Zaczęło się więc od prostego ćwiczenia wymyślonemu na potrzeby lekcji, które potem przekształciło się w projekt gry.

► Czy twoja gra jest równie popularna w Hiszpanii jak w Polsce?

Po premierze w Hiszpanii zainteresowanie grą stopniowo rosło, jednak nie osiągnęło tego poziomu co w Polsce. Nagroda zdobyta w Polsce bardzo pomogła w promocji gry w moim kraju. Dzięki temu rynek hiszpański na nowo się nią zainteresował. Obecnie gra radzi sobie bardzo dobrze i wydana została jej nowa edycja.

► Jak to się stało, że gra została wydana w Polsce? To chyba jedyny kraj poza Hiszpanią, w którym pojawiły się twoje *Ślimaki*.

Zgadza się, do tej pory gra wydana została w dwóch krajach. Wszystko potoczyło się bardzo szybko. Wydawnictwo „Nasza Księgarnia” skontaktowało się ze mną i wyraziło zainteresowanie grą. Niedługo potem ją przetestowali i podpisaliśmy umowę. Współpracowało się nam bardzo dobrze i mam nadzieję, że będziemy jeszcze współpracować w przyszłości.

► Co sądzisz o polskiej edycji? Szata graficzna bardzo się różni od wersji hiszpańskiej. No i pojawiły się drewniane ślimaki zamiast pionków z kartonu.

Podobają mi się oba projekty, ale polska wersja wygląda naprawdę bardzo dobrze. Podoba mi się szczegółowość ilustracji Macieja Szymanowicza oraz wysoka jakość elementów gry.

► Czy wiesz, że popularność twojej gry w Polsce wciąż rośnie? Wydawnictwo „Nasza Księgarnia” zrobiło już kilka dodruków.

To jest niesamowite! Bardzo dziękuję zespołowi NK za pracę i zaufanie, którym obdarzyliście moją grę od samego początku.

► *Ślimaki to mięczaki* to gra wyścigowa. Lubisz ten rodzaj gier?

Uwielbiam wiele rodzajów gier planszowych, również wyścigowe. Z tego rodzaju gier w domu najczęściej gramy w *PitchCara*.

► Czy na koniec tematu ślimakowego chciałbyś jeszcze coś dodać, podzielić się z nami jakąś anegdotką związaną z tą grą?

Po wydaniu hiszpańskiej edycji gry ludzie interesujący się planszówkami i odwiedzający targi branżowe mówili o mnie „ten gość od *Ślimaków*”. Teraz już wszyscy znają mnie jako Eugeni, ale przyznam, że ta ksywka przypadła mi do gustu. Po sukcesie polskiej edycji *Ślimaki* jeszcze bardziej do mnie przylgnęły. Zdradzę też, że po tym sukcesie wpisałem Polskę na listę miejsc, które chcę odwiedzić. Chciałbym na własne oczy zobaczyć, jak ludzie ekscytują się moją grą. Z chęcią odwiedziłbym też Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”, byłaby okazja, by wymienić się przemyśleniami z moim wydawcą oraz polskimi graczami.

► Jak opisałbyś rynek gier planszowych w Hiszpanii?

Nasz rynek gier wciąż się rozwija. Organizowanych jest coraz więcej imprez związanych z grami planszowymi, na których frekwencja wciąż rośnie. Planszówki stają się hobby dla wielu ludzi w różnym wieku. Bycie częścią tej społeczności jest czymś naprawdę wspaniałym!

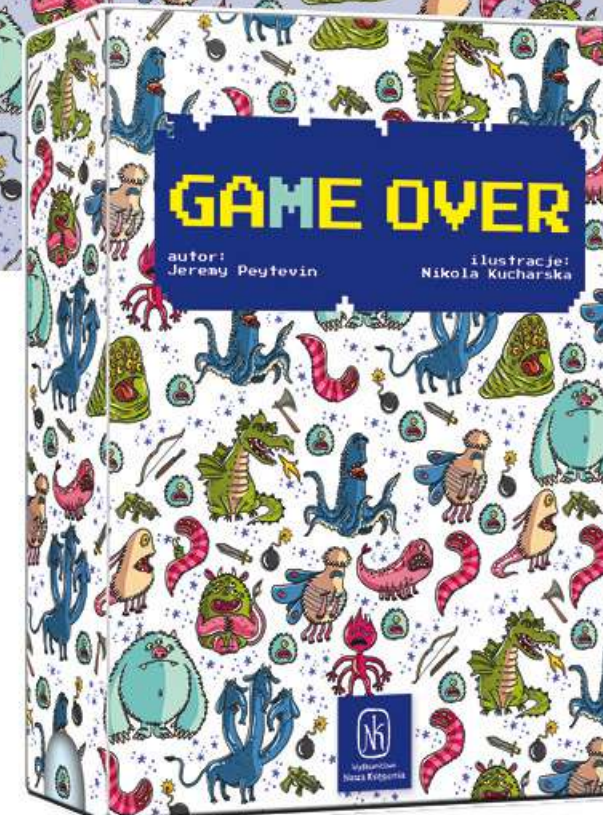
► Na koniec musi paść pytanie: Real czy Barcelona?

Kibicuję koszykarskiej drużynie Realu i piłkarskiej drużynie Barcelony.



Paszczaki

GAME OVER



ŁAPIEMY PASZCZAKI!!

Jak złapać paszczaka? Musisz grać tak, by na początku i na końcu rzędu kart znalazł się taki sam paszczak. Gdy to ci się uda, zdobędziesz cały rząd paszczaków!



Paszczaostronauta znajduje się na początku i końcu tego rzędu. Gracz zdobywa więc 4 paszczaki!

POCZUJ SIĘ JAK BOHATER GRY KOMPUTEROWEJ!

Wędrujesz korytarzami labiryntu, starając się odnaleźć klucz i skrzynię ze skarbami. Musisz wyposażyć rycerza w jeden z czterech rodzajów broni – dzięki niej może on pokonać stwory napotkane w labiryncie. Jeśli jednak nie będzie w stanie z nimi wygrać, nastąpi... GAME OVER.



Obejrzyj instrukcję filmową na gry.nk.com.pl – 3 minuty oglądania i można grać!

Obejrzyj instrukcję filmową na gry.nk.com.pl – 4 minuty oglądania i można grać!

Lisek urwiszek



WYJĄTKOWE
KOSTKI



SPECJALNY PRZYZRĄD
DETEKTYWA



PIONKI
DETEKTYWÓW



ZOBACZ
ZWIASTUN GRY!



WSPÓŁPRACA
ZAMIAST RYWALIZACJI!

Gra kooperacyjna, w której **dzieci nie rywalizują ze sobą**. Zbierają wskazówki pozwalające rozwiązać zagadkę. Wśród lisów ukrył się Lisek urwiszek – **gracze muszą współpracować**, aby go odnaleźć.



Obejrzyj instrukcję filmową na gry.nk.com.pl – 6 minut oglądania i można grać!

Kociaki Łobuziaki



DZIECIĘCA GRA ROKU 2020
Korea Południowa



EDUKACYJNA GRA ROKU 2021 WE FRANCJI!

Każdy gracz ma pokój pełen zabawek.
Po pokojach biegają koty. Im więcej zabawek
zainteresuje kota, tym więcej punktów
gracz zdobędzie.



Jeffrey D.
ALLERS



Maciej
SZYMANOWICZ



Wyjątkowe elementy gry!

- 4 sznurki
- 4 plansze z wycięciami na sznurki

1



Kot biegnie do stolika przy **turkusowej** ścianie.
Przeciągasz więc sznurek do tego mebla.

2

✓ Zdobywasz punkty za każdą zabawkę, po której przebiegł kot (czyli której dotyka sznurek).

4



Po dotarciu do szafki kot biegnie do krzesła.

3

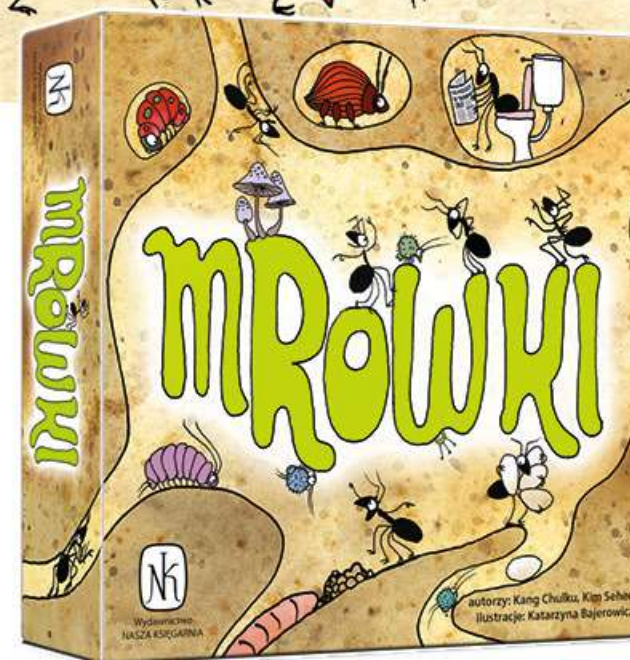
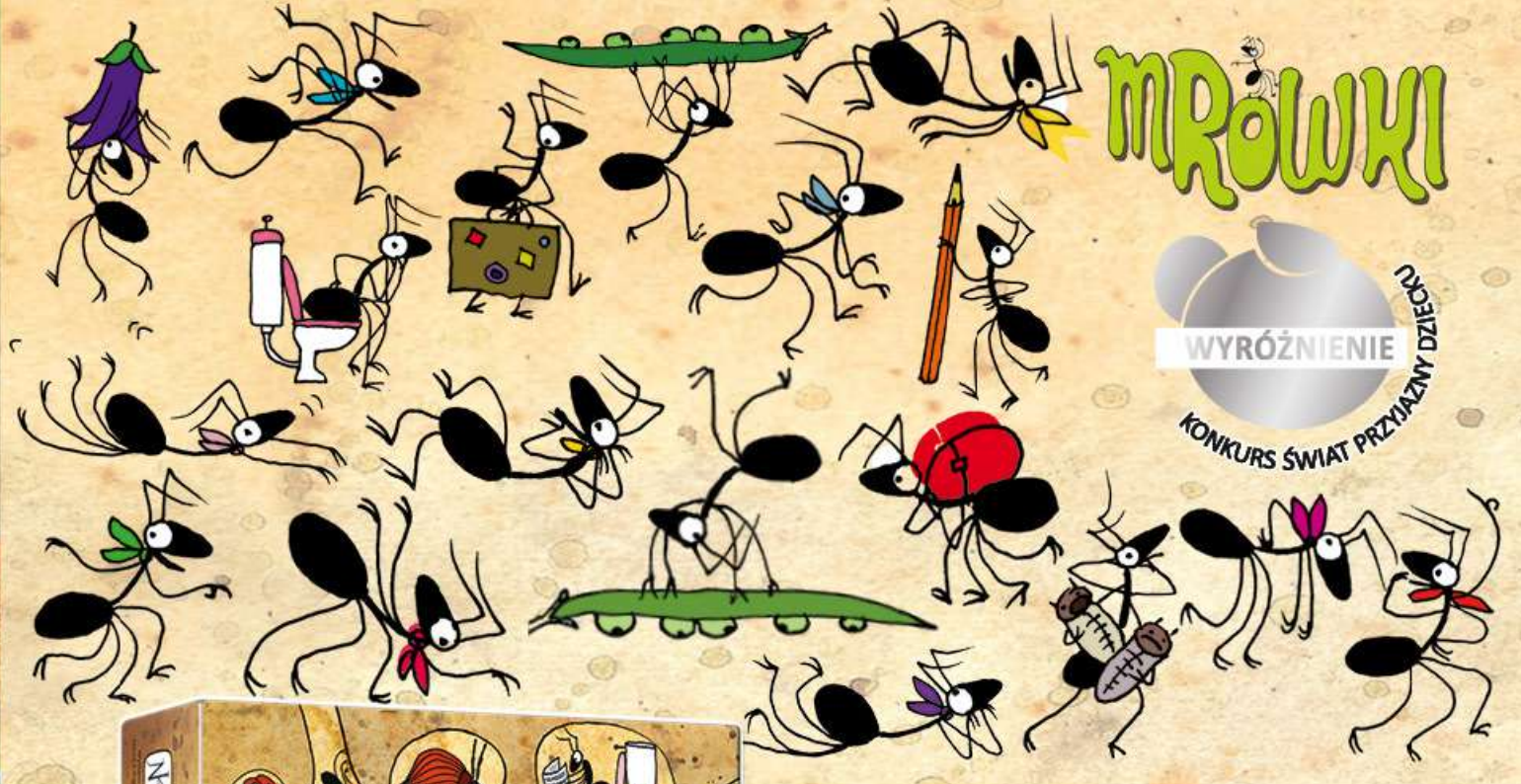
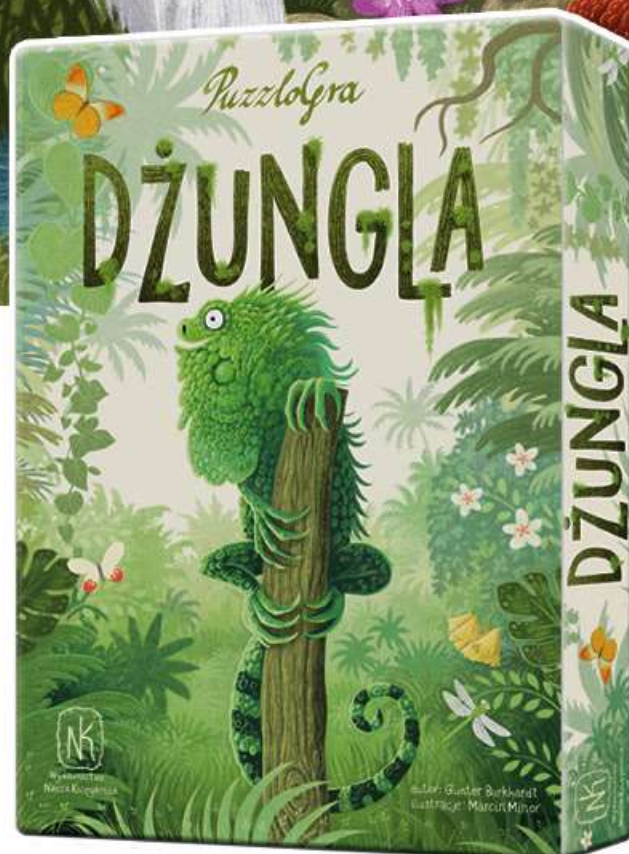


Po dotarciu do stolika kot biegnie do szafki stojącej przy **fioletowej** ścianie.



Obejrzyj instrukcję filmową na gry.nk.com.pl – 4 minuty oglądania i można grać!





Günter
BURKHARDT



Marcln
MINOR



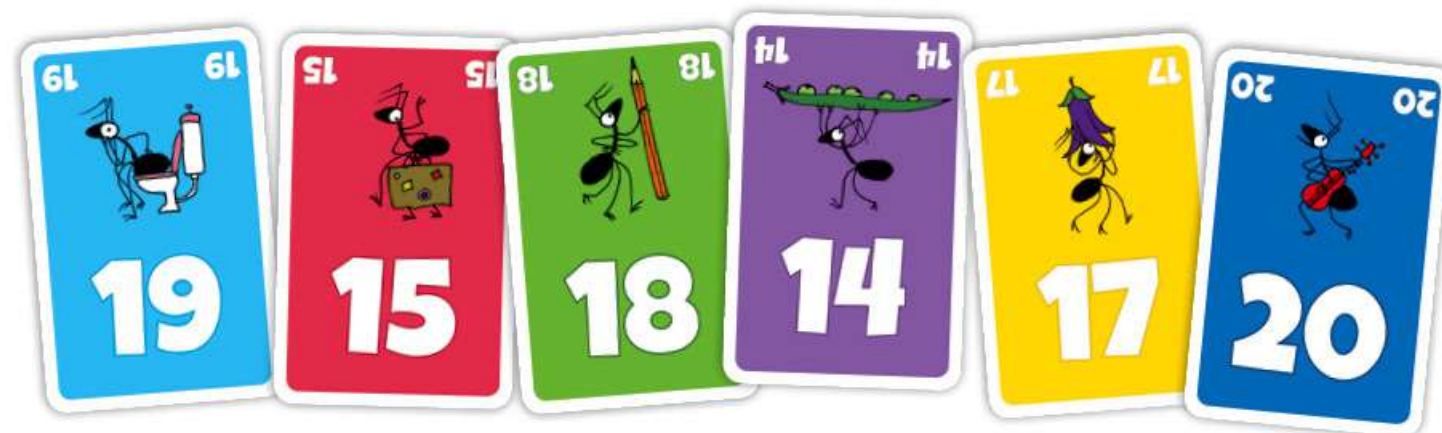
7-107
LAT


2-6
GRACZY

Center for Climate Change Communication
Klimaschule
SEITE 10

 Kan
CHUL K

Katarzyna
BAJEROWICZ



Obejrzyj **instrukcję filmową** na gry.nk.com.pl – **4 minuty** oglądania i można grać!

LABIRYNTY

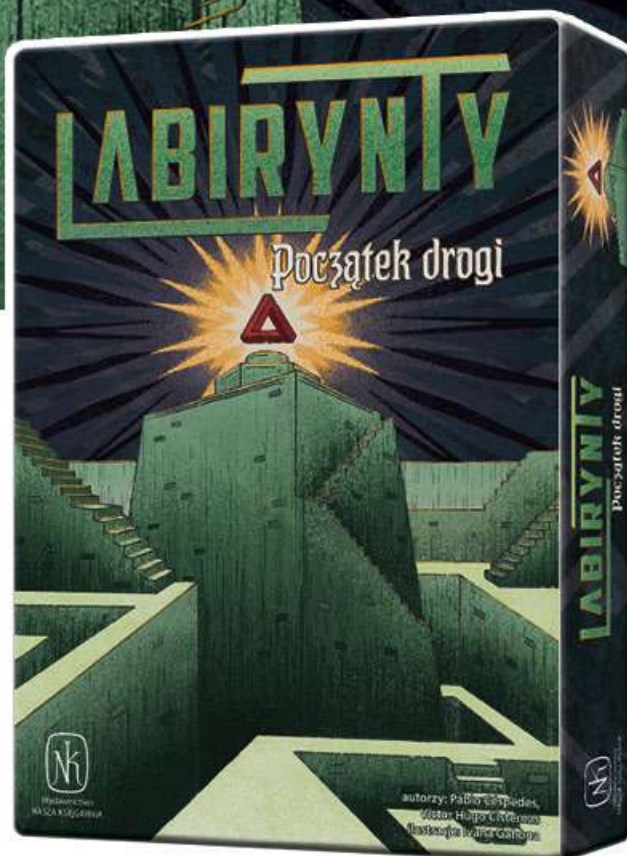
Początek drogi

NOWOŚĆ!



UDAJ SIĘ NA WYPRAWĘ PO 7 TAJEMNICZYCH ŚWIATACH

W każdym z nich musisz pokonać labirynt i dotrzeć do wyjścia. Po drodze będziesz mieć do wykonania różne zadania (np. odnalezienie przedmiotów lub uruchomienie jakiejś maszyny).



LABIRYNTY

MINOTAUR

NOWOŚĆ!

UWOLNIJ ARIADNĘ! STAW CZOŁA MINOTAUROWI!

Minotaur trzyma Ariadnę w najgłębszym lochu labiryntu. Jesteś jej jedyną nadzieją! Aby do niej dotrzeć, musisz pokonać aż 7 labiryntów. Po drodze będziesz mieć do wykonania różne zadania (np. zdobycie miecza i zbroi).



To nie są zwykłe labirynty!
To ty decydujesz, którą ścieżką podążysz.
Odkrywaj i zakrywaj
fragmenty map – pojawiają się nowe ścieżki.
Każdą mapę można
przechodzić
wielokrotnie!



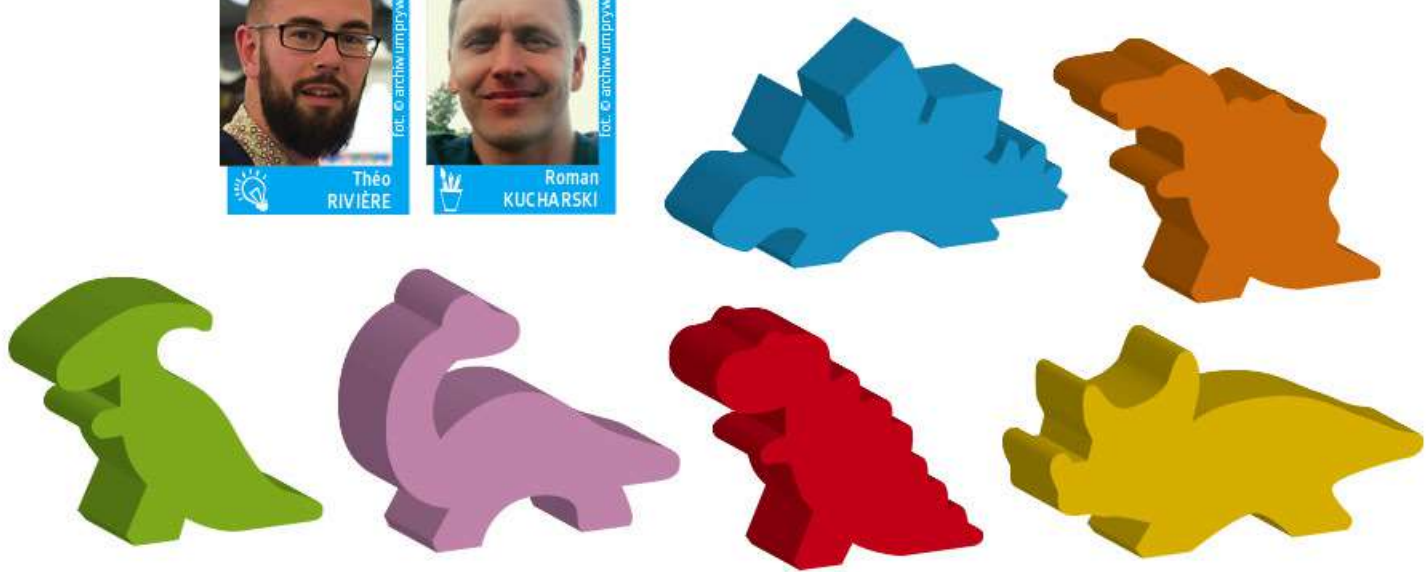
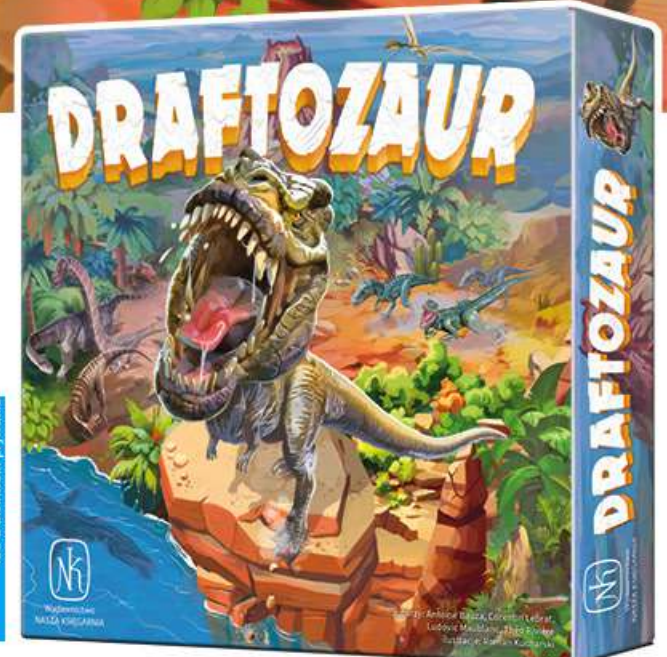
DRAFTOZAUR



- 8-108 LAT
- 2-5 GRACZY
- 25 MINUT

60 PIONKÓW DINOZAUROW!

Dinozaury wędrują, szukając najlepszych terenów. Postaraj się, aby na twojej planszy znalazły się dinozaury, za które zdobędziesz najwięcej punktów!



2 rodzaje rozgrywki:
lato i zima!



Obejrzyj instrukcję filmową na gry.nk.com.pl – 7 minut oglądania i można grać!



NOWOŚĆ!



JESZCZE WIĘCEJ DINOZAUROW!

Plezjozaury to dodatek do gry Draftozaur. Wprowadza nowe elementy: pionki plezjozaurów oraz plansze rzeki, które łączy się z planszą Draftozaura.



Antoine BAUZA



Corentin LEBRAT



Ludovic MAUBLANC



Théo RIVIÈRE



Roman KUCHARSKI



5 dwustronnych plansz!

Im dalej dopłyną plezjozaury, tym więcej punktów zdobędziesz!

10 pionków plezjozaurów!



OBA DODATKI MOŻNA



NOWOŚĆ!



JESZCZE WIĘCEJ DINOZAUROW!

Pterodaktyle to dodatek do gry Draftozaur. Wprowadza nowe elementy: pionki pterodaktyli i plansze z gniazdami, które łączy się z planszą Draftozaura.



Antoine BAUZA



Corentin LEBRAT



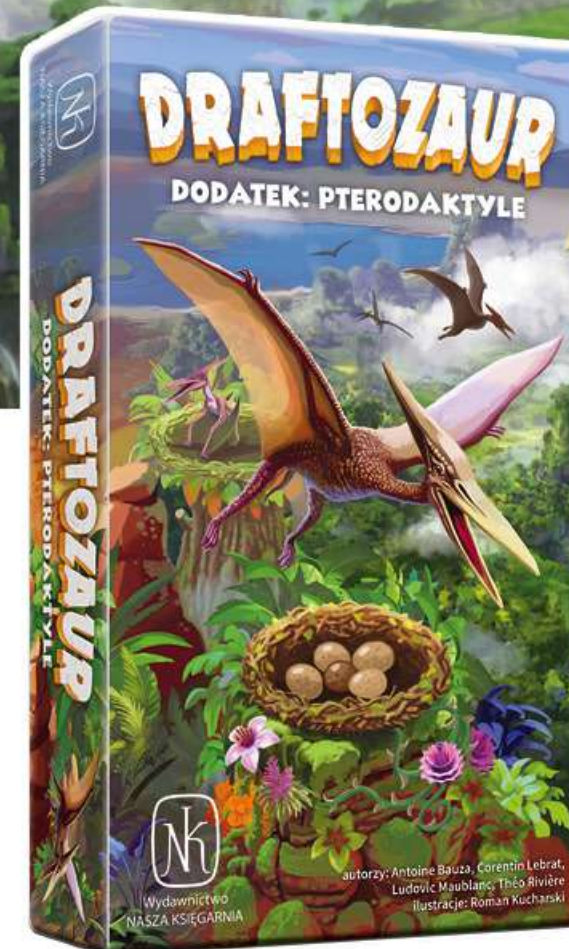
Ludovic MAUBLANC



Théo RIVIÈRE



Roman KUCHARSKI



5 dwustronnych plansz!

Każde gniazdo pterodaktyla daje ci inne bonusy!

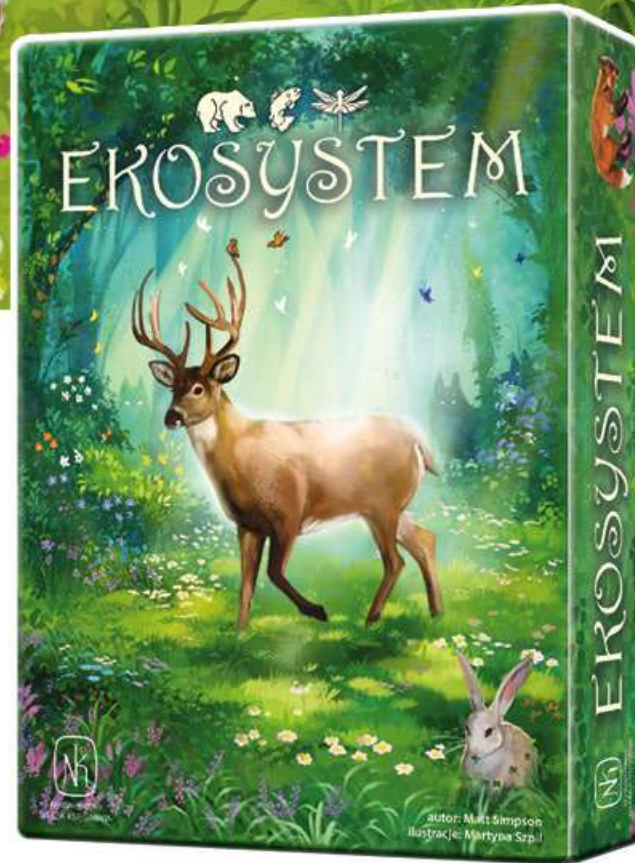


ZE SOBĄ ŁĄCZYĆ!

10 pionków pterodaktyli!



EKOŚYSTEM



STWÓRZ KRAINĘ DAJĄCĄ NAJWIĘCEJ PUNKTÓW!

Tworzyście krainy pełne zwierząt, łąk i potoków.
Kto z was stworzy najlepiej działający ekosystem?
Uwzględniajcie zależności między kartami
(np. niedźwiedź je pstrągi, a pstrąg je ważki)
i zdobywajcie punkty!



Matt
SIMPSON



Martyna
SZPIL



ZOBACZ
ZWIASTUN
Z KRYSZYŃĄ
CZUBÓWNA!

Za niedźwiedzia zdobędziesz punkty,
jeśli będzie miał dostęp do pstrągów i miodu.



Za pstrąga zdobędziesz punkty, jeśli będzie miał dostęp do wody i ważek.



PARK SMOKÓW



GRA Z PRZEZROCZYSTYMI KARTAMI!

Na swoich wyspach tworzycie parki rozrywki. Główną ich atrakcją są smoki. Musicie o nie dbać i je karmić. Wygra osoba, której park odwiedzi najwięcej osób.



Gracie 3 rundy. W każdej z nich zwiedzający chcą oglądać w waszych parkach inne smoki.



1

PRZEZROCZyste KARTY
KŁADZIECIE NA SWOICH WYSPACH.
W TEN SPOSÓB ROZWIJACIE PARKI.



2

CO RUNDĘ MUSICIE **KARMić**
SMOKI! GŁODNY SMOK ODSTRASZY
ZWIEDZAJĄCYCH.



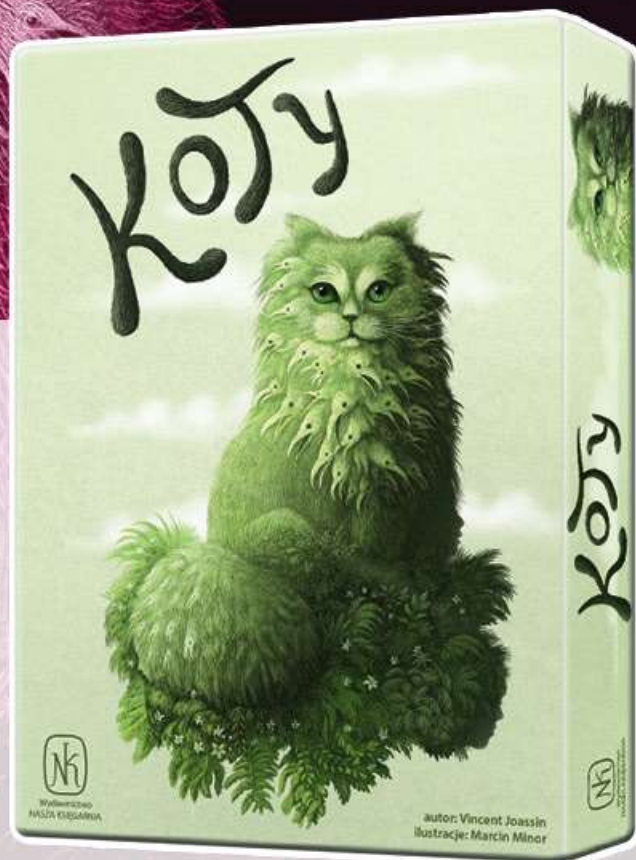
3

SMOKI WYKLUWAJĄCIE SIĘ
Z **JAJEK** PRZYCIĄGAJĄ
NOWYCH ZWIEDZAJĄCYCH!



ZOBACZ
ZWIASTUN GRY!

Koty



ODWIEDZACIE KRAINY PEŁNE KOTÓW!

Możecie odwiedzić tylko 4 krainy. Spotkacie w nich przyjazne koty oraz złowieszcze kruki, które wysyłacie do snów rywali. Wygra osoba z największą liczbą kotów w swoim śnie.



GRA Z ILUSTRACJAMI JAK ZE SNU!

Stwórz własny sen! Jakie krainy w nim odwiedzisz? Piękne jak z bajki czy mroczne i pełne złowieszczych kruków? Podglądaj i przejmuj sny rywali.

EDYCJA JUBILEUSZOWA

Ekskluzywna edycja gry *Sen* wydana z okazji stulecia Wydawnictwa „Nasza Księgarnia”.

Nowe ilustracje • Nowe działania kart

Nowe warianty rozgrywki • Możliwość łączenia dwóch edycji: normalnej i jubileuszowej



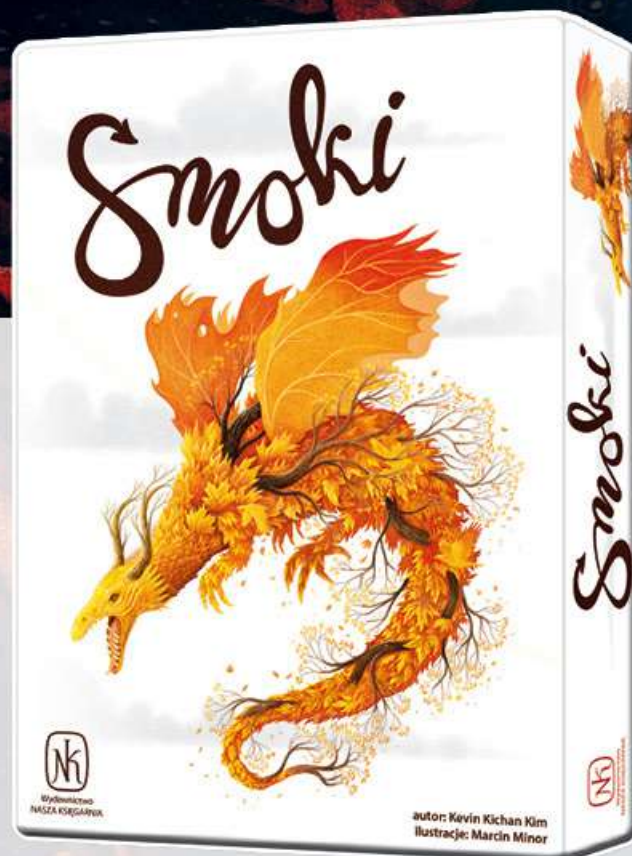
Obejrzyj [instrukcję filmową](https://gry.nk.com.pl) na gry.nk.com.pl – 8 minut oglądania i można grać!

Smoki



ODWIEDŹ SMOCZE KRAINY!

Gracze udają się w podróż po krainach pełnych smoków. Wygra osoba, która odwiedzi najpiękniejsze krainy.



Kruki



WYŚCIG KRUKÓW

Kruki co noc udają się w podróż po krainach, które śnią się ludziom. Tym razem muszą się spieszyć, aby zakończyć podróż przed nadejściem poranka.



Obejrzyj instrukcję filmową na gry.nk.com.pl – 5 minut oglądania i można grać!

Czy wiesz, że...

KAŻDA Z TYCH GIER POWSTAŁA W INNYM CZASIE I W RÓŻNYCH KRAJACH.

Wydane były niezależnie od siebie, miały inne grafiki i tematy.
W Polsce postanowiliśmy stworzyć z nich serię przenoszącą graczy do świata ze snów.
Elementem łączącym te gry poza tematem są piękne ilustracje Marcina Minora.

Sen

Sen to gra oparta na zasadach wielkiego hitu *Rat-a-Tat Cat* (USA, 1995) autorstwa Monty'ego i Ann Stamblerów, współzałożycieli amerykańskiej firmy Gamewright.

Kruki

Kruki to polska edycja gry *Odin's Ravens* (Niemcy, 2002), której autorem jest Thorsten Gimmler, wieloletni redaktor w niemieckim wydawnictwie Schmidt Spiele.

Smoki

Smoki oryginalnie noszą tytuł *Paper Safari* (Korea Południowa, 2008), a jej autorem jest Kevin Kichan Kim, założyciel koreańskiej firmy Mandoo Games.

Koty

Koty w wersji zagranicznej to *Mauwi* (Luksemburg, 2019). Ich autorem jest Vincent Joassin, belgijski grafik, który po 20 latach pracy w agencji reklamowej postanowił skupić się na tworzeniu i ilustrowaniu gier.



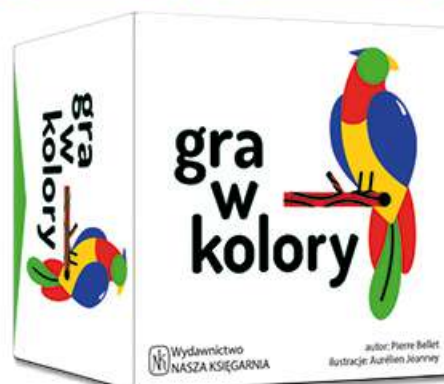
Marcin Minor podczas pracy nad ilustracjami

NOWOŚĆ!



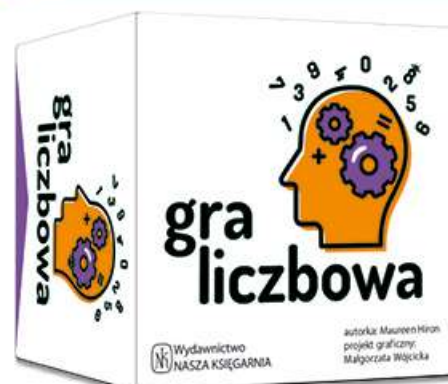
**BĄDŹ SZYBSZY
OD RYWALI!**

Przezabawna gra słowna,
w której liczy się szybkość reakcji.
Odwróć kartę i jako pierwszy
podaj odpowiednie słowo.
Każda rozgrywka jest inna!



**KOLOROWY
ZAWRÓT GŁOWY!**

Rzucasz kostkami.
Następnie wszyscy gracze
jak najszybciej wykładają
odpowiednie karty na stół.
Wygra ten, kto wyłoży
wszystkie swoje karty.



**LICZENIE I EMOCJE?
TO MOŻLIWE!**

Wszyscy gracze jednocześnie!
Dodajecie, odejmujecie
i jak najszybciej wykładacie
odpowiednie karty na stół.
Wygra ten, kto najszybciej
wyłoży wszystkie swoje karty.



**GRA NA EMOCJACH
JESZCZE NIGDY NIE BYŁA
TAKA ZABAWNA!**

Zadajesz pytanie zaczynające się od
„JAK SIĘ CZUJĘ, GDY...”, a pozostali
gracze wykładają po jednej karcie
– takiej, która według nich
najlepiej pasuje do odpowiedzi
na twoje pytanie.



**NIEBIESKI CZY NIEBIESKI
– WYZWANIE DLA MÓZGU!**

Wszyscy gracze równocześnie!
Staracie się jak najszybciej
wykładać karty na stół.
Aby wygrać, należy wykazać się
sposstrzegawczością!



**OPOWIADANIE, PAMIĘĆ,
SPOSTRZEGAWCZOŚĆ!**

Nie rywalizujecie ze sobą.
Wspólnie staracie się osiągnąć
jak najlepszy wynik. Gra składa się
z 3 faz wykorzystujących:
umiejętność opowiadania,
dobrą pamięć oraz umiejętność
kojarzenia.



Obejrzyj instrukcje filmowe na gry.nk.com.pl – 3 minuty oglądania i można grać!

KŌHAKU

NOWOŚĆ!



STWÓRZ JAPOŃSKI STAW PEŁEN HARMONII

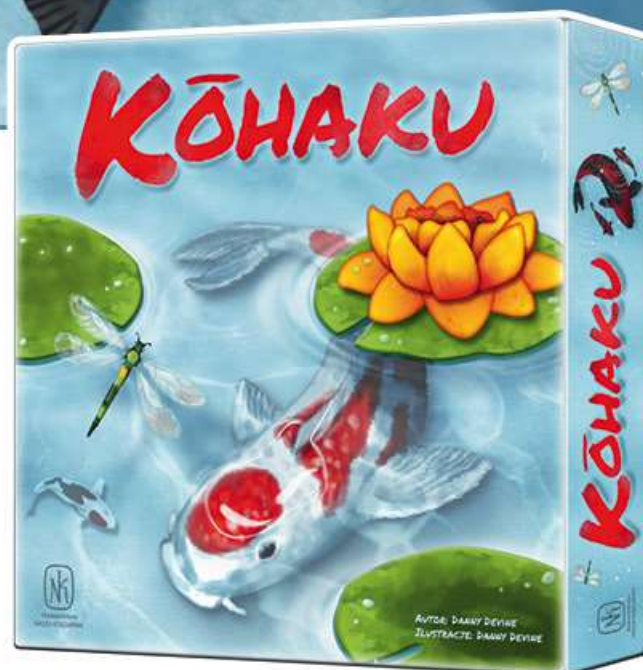
Układaj płytki w taki sposób, aby powstał staw z różnobarwnymi karpiami koi. Ich najstojniejszym przedstawicielem jest czerwono-biały kōhaku. Zdobywaj punkty za kwiaty, rzeźby oraz skały dające schronienie narybkowi.



Danny DEVINE



Danny DEVINE



W pudełku znajdziesz **dodatek do gry**: 12 kart celów!



Pizzeria



ZERO KALORII, 100% EMOCJI!

Gracze zamawiają pizze i dzielą je w taki sposób, aby zdobyć jak najwięcej punktów za swoje kawałki. Pyszna zabawa!



Jeffrey D. ALLERS



Maciej SZYMANOWICZ



Elementy gry w formie kawałków pizzy!



PRZYGOTUJcie SIĘ NA WIZYTĘ POTWORÓW W WASZYCH MIASTACH!

W trakcie gry wznosicie wspaniałe miasta. Jednak co chwilę pojawiają się potwory niszczące budynki. 4 razy podczas gry zdobędziecie punkty za swoje miasta. Sami decydujecie, za co wasze miasta są punktowane!



Michael SCHACHT



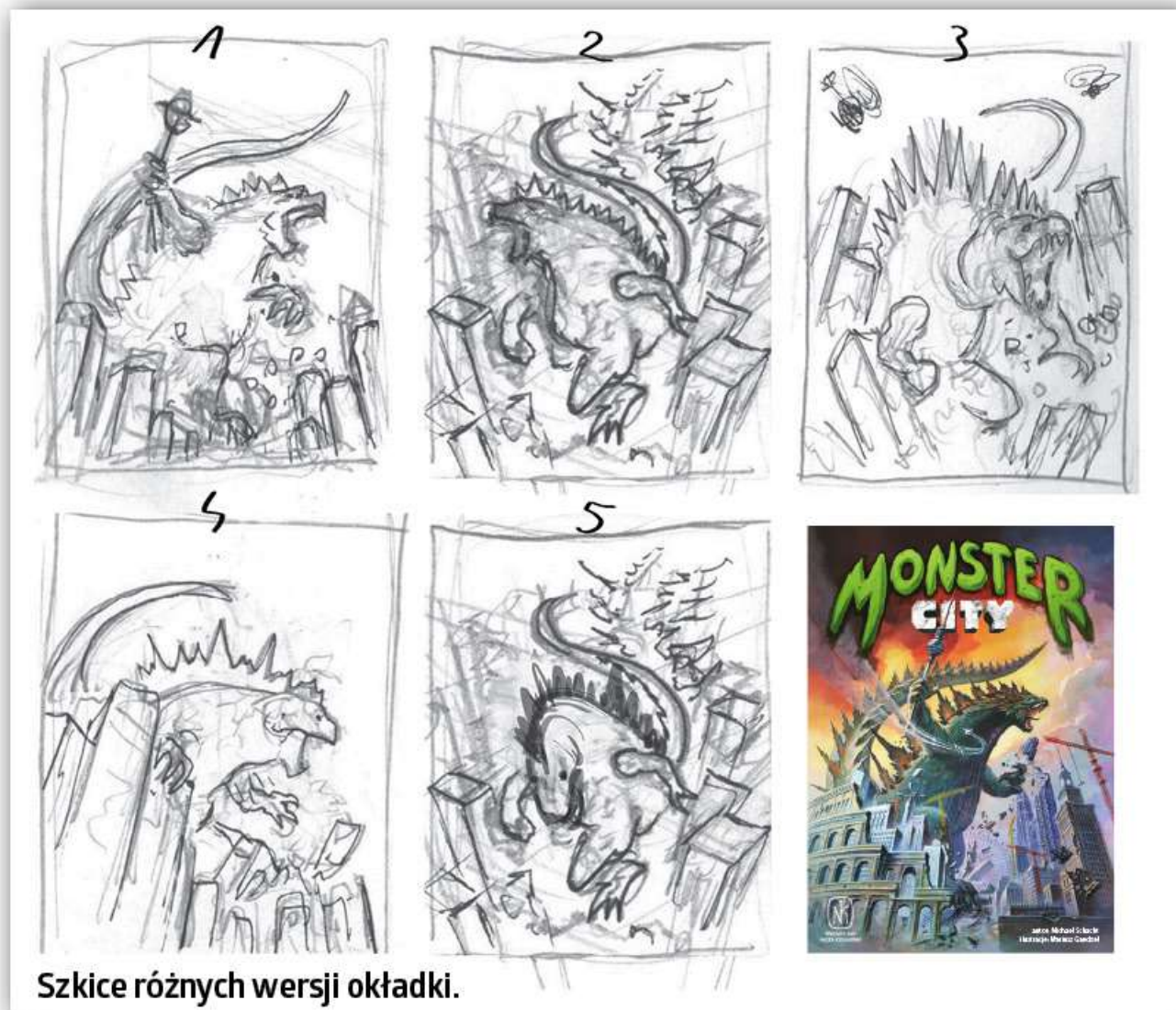
Mariusz GANDEL



Czy wiesz, że...

ILUSTRACJE NAMALOWANE TRADYCYJNĄ TECHNIKĄ

Wszystkie ilustracje do gry *Monster City* Mariusz Gandzel wykonał w tradycyjny sposób, czyli za pomocą pędzla i farby. Efekt jest zachwycający.





DODATEK
SOKÓŁ!



REINER KNIZIA + CARCASSONNE = HIT!

Zamek to dwuosobowa gra The Castle z serii CARCASSONNE. Duet autorów Reiner Knizia – Klaus-Jürgen Wrede gwarantuje wielkie emocje!



DAM OWCĘ ZA ZBOŻE!

W tej grze nie czekasz na swoją kolejkę, wszyscy grają równocześnie! Gracze wcielają się w role kupców handlujących towarami na targu. Wśród gwaru i krzyków wymieniają się kartami towarów, starając się zdobyć jak najwięcej towaru jednego rodzaju.



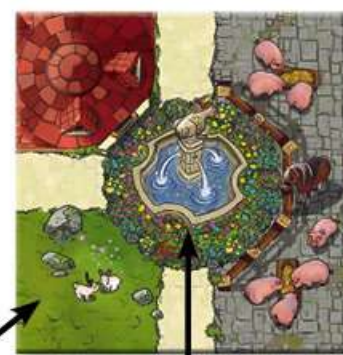
Zdobywaj punkty za drogi, domy, zagrody, kapliczki i fontanny.
W każdym porządnym zamku muszą również znaleźć się... dyby!



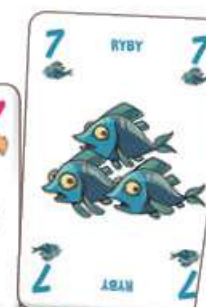
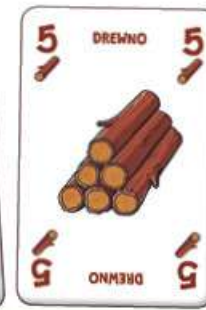
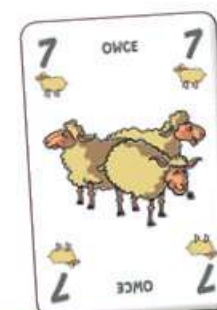
dom kapliczka



chlew droga dyby



łąka fontanna



WARTO GRAĆ!

Czy w czasach gier komputerowych, konsoli i aplikacji na telefon stare dobre gry planszowe mogą być atrakcyjne dla dzieci i młodzieży? Czy ich rodzice, dla których synonimem słowa „planszówka” są często tytuły pamiętane z minionej epoki, chętnie usiądą do gry? Tak, jeśli tylko zamiast sentymentalnego powrotu do przeszłości ruszą w podróż po świecie nowoczesnych gier planszowych.

Korzyści ze wspólnego grania w planszówki są nie do przecenienia. Rodzicom, którzy poszukują wartościowych form rozrywki, warto je uświadamiać.

► PO PIERWSZE – WSPÓŁPRACA ZAMIAST RYWALIZACJI

Dzieci, zwłaszcza młodsze, źle znoszą porażki. Grając z rodzicami w grę, w której sukces zależy od planowania, a nie tylko od wyniku rzutu kostką, dziecko ma na ogół mniejsze szanse. Rozwiązaniem tego problemu są gry kooperacyjne. W nich mały człowiek staje przeciwko światu ze wspaciem pozostałych graczy. Przykładem może być gra *Lisek urwiszek*, w której wytropienie liska podstępnie czającego się na ciastka staje się doskonałą zabawą integrującą graczy, a porażkę osładza obecność towarzyszy niedoli. Kiedy dziecko oswoi się z niepowodzeniami, łatwiej zaprzyjaźni się z grami planszowymi.

► PO DRUGIE – EDUKACJA W ZABAWIE

Umiejętności matematyczne, logiczne myślenie, refleks, spostrzegawczość i motoryka mała zostaną wzmocnione dzięki odpowiednio dobranej grze, bez żmudnego powtarzania i atmosfery przymusu. Zupełnie inaczej dziecko podejdzie do nauki dodawania, kiedy musi szybko policzyć zabawne owady w grze *Mrówki*, zamiast mo-

zoliście rozwiązywać zadania w zeszycie. Zdecydowanie łatwiej rozwijać słownictwo, a przy okazji szybkość reakcji, rzucając słowa, które mamy *Na końcu języka*, niż pracowicie uzupełniając kolejne ćwiczenia. Wiedza o zależnościach w przyrodzie wchodzi do głowy sama, kiedy jest podana na pięknie ilustrowanych kartach gry *Ekosystem*. Wyobraźnię przestrzenną i sprawność manualną młodzi gracze rozwijają, biegając za kotami w grze *Kociaki łobuziaki*.

► PO TRZECIE – ALTERNATYWA DLA KOMPUTERA

Jeśli oczekuje się od dziecka umiaru w zabawie przy komputerze, należy zaproponować ciekawą alternatywę. W przypadku dzieci, które z grami komputerowymi mają kontakt sporadyczny, nie jest to trudne, bo cieszy je wspólna gra z rodziną czy przyjaciółmi. W innym wypadku stanowi to jednak pewne wyzwanie. Ale i tu twórcy gier planszowych podsuwają sporo ciekawych pomysłów – łamigłówki logiczne czy gry wzorowane na grach komputerowych. Spójrzmy na nowość na rynku, serię *Labirynty*. Zamiast kursorem na ekranie wędrujemy wskaźnikiem po wielostronnym papierowym labiryncie, zdobywając kolejne przedmioty, które pozwolą zrealizować cele gry. Brzmi jak instrukcja gry komputerowej?



Tak, ale zadziała nawet na działce czy biwaku w środku lasu.

► PO CZWARTE, PIĄTE, SZÓSTE...

Zalety gier planszowych można wymieniać bez końca: rozwój emocjonalny, radzenie sobie z porażkami, przestrzeganie reguł, umiejętność planowania, przewidywania, komunikacji, a przede wszystkim ogromna przyjemność płynąca ze wspólnego spędzania czasu... Warto zatem zachęcać do grania wszystkich, niezależnie od wieku.

Ale skąd pewność, że wybrana gra rzeczywiście sprawi przyjemność i zachęci do sięgnięcia po następną? Zanim zaproponujemy klientowi w sklepie konkretny tytuł, zadajmy pytanie, dla kogo ma być przeznaczony. Dobierajmy gry do wieku gracza, jego temperamentu, weźmy pod uwagę, z kim najczęściej będzie grać, co go interesuje. Na każdym pudełku znajdziemy informację o liczbie i wieku graczy oraz czasie trwania gry. Te podstawowe informacje są bardzo istotne. Jeśli gra jest przeznaczona dla 3 lub więcej graczy, nie polecimy jej jednakowi, który zwykle grywa

z jednym z rodziców, rodzinie z 3 dziećmi bezpieczniej zaś zaproponować grę, która uwzględni 5 graczy. Inną grę na początek proponujemy małemu sportowcowi, inną molowi książkowemu.

Mało obeznani z grami rodzice bronią się przed żmudnym czytaniem instrukcji. Wydawnictwa gier planszowych i na to znalazły sposób. Oprócz tradycyjnej formy papierowej w internecie coraz częściej znajdziemy wideoinstrukcje. Takie ułatwienie wprowadziło np. Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”, które filmy z instrukcjami umieszcza regularnie na stronie internetowej. Dzięki temu bez poświęcania dłuższego czasu na analizę szczegółów można się szybko cieszyć rozgrywką.

Świat nowoczesnych gier planszowych jest bardzo bogaty. Każdy znajdzie w nim coś dla siebie. Grajmy, zachęcajmy do grania i poznawania nowych gier. Umiejętność wyłączenia elektronicznych bodźców, wyciszenia się, spędzenia czasu z rodziną czy przyjaciółmi to rzecz nie do przecenienia i warto pielęgnować wszelkie sposoby, które w tym pomogą.



SYLWIA WELC

nauczycielka, organizatorka warsztatów związanych z grami oraz Wrocławskiego Festiwalu Gier Planszowych „Gratislavia”



7 ZŁOTYCH MIAST



WYPRAWA PO SKARBY!

Bierzecie udział w wyprawie do legendarnej krainy Złotych Miast! Rozpoczyna się rywalizacja o skarby. Kto z was zgromadzi ich najwięcej? Bądźcie ostrożni – wielka świątynia niebawem się zawali!



Romaric GALONNIER



Joachim LECLERCQ



ZOBACZ ZWIASTUN GRY!



TO JEST NAPAD!



NADJEŹDŹA POCIĄG, PORA SIĘ OBŁOWIĆ!

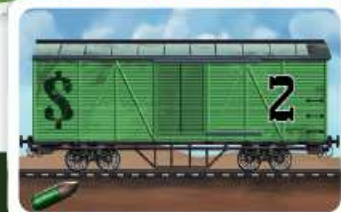
Pociągi przewożą pieniądze, złoto i dynamit. Wysyłacie swoje bandy po odpowiednie łupy. Zdobędziecie je, jeśli wyślecie silniejszą bandę niż rywale! Na każdej karcie jest 2 bandziurów. Wybierz jednego z nich, dołącz do swojej bandy i wyślij do napadu. Dokonuj odpowiednich wyborów i zdobądź najcenniejsze łupy!



Michael SCHACHT



Mariusz GANDZEL



Czy wiesz, że...

OKŁADKA NAMALOWANA TRADYCYJNĄ TECHNIKĄ

To jest napad! jest kolejną grą, do której Mariusz Gandzel przygotował okładkę tradycyjną metodą: pędzel + farba.



na końcu języka



WERSJA Z HASŁAMI – JEDNA Z NAJLEPSZYCH IMPREZÓWEK!

Celem gry jest zgromadzenie jak największej liczby kart. Aby je zdobyć, musisz błyskawicznie podawać hasła, które masz... na końcu języka!



WERSJA Z LITERAMI – KONTYNUACJA HITU!

Podczas rozgrywki należy jak najszybciej podawać słowa zawierające litery z kart! Gra ma 3 poziomy trudności!



WERSJA Z OBRAZKAMI – ZAGRAJ Z DZIEĆMI!

Powiedz, z czym kojarzą się rysunki na kartach! Kilka wariantów gry rozwija umiejętność głoskowania i rymowania!



Czy wiesz, że...

PONAD MILION SPRZEDANYCH EGZEMPLARZY!

Sprzedaż serii *Anomia* – czyli gier wydawanych w Polsce pod tytułem *Na końcu języka* – przekroczyła na świecie 1 000 000 egzemplarzy. Poznajcie historię powstania tych gier.

Gra jest łatwa do opanowania i niezwykle zabawna. To, co się dzieje podczas gry, to istne szaleństwo! Gracze bardzo często mają jakieś słowo na końcu języka, ale nie potrafią go wypowiedzieć na głos. W rezultacie rozgrywce towarzyszą śmiech, jękanie, krzyki i dziwaczne odpowiedzi.

Gra w nią nawet **Julia Roberts**, która na łamach magazynu „People” powiedziała: *Wczoraj wieczorem cała moja rodzina grała w Anomię. Dawno się tak świetnie nie bawiliśmy!*

Grę docenił również BoardGameGeek, największy na świecie portal o grach planszowych:

Jest to świetna gra imprezowa. Rozgrywka toczy się szybko, trzyma w napięciu i sprawia, że nawet weterani planszówek nagle mają problem z udzieleniem odpowiedzi. Gra nie wymaga znajomości żadnych trudnych słów, jest to wyścig, kto pierwszy wyduka najprostszą odpowiedź. Każdy może w tę grę zagrać, rozkłada się ją w sekundę, a małe pudełko można zabrać na spotkania z przyjaciółmi czy rodzinny wyjazd.

Grę testowałem i ulepszałem przez 5 lat – mówi autor. – Podczas codziennych podróży pociągiem do pracy w Nowym Jorku dopracowywałem zasady gry. Bardzo długo szukałem również tytułu. Tytuł roboczy brzmiał Common Knowledge [Wiedza powszechna – przyp. red.], ale nazwa ta została już zastrzeżona na potrzeby innej gry.

Przyjaciółka autora gry – pisarka – podczas testowej rozgrywki zauważyła, że gra opiera się głównie na słowach, które mamy „na końcu języka”. Andrew zaczął szukać odpowiedniego określenia i szybko natknął się na pojęcie *anomia*.

Anomia jest dziwnym słowem. Dużo ludzi go nie zna. Dość długo miałem problem z podjęciem ostatecznej decyzji. Cały czas zastanawiałem się, czy to na pewno jest dobry tytuł. W końcu zdecydowałem, że zostaje przy nim. Gdy przedstawiam ludziom tę grę, mówię, że anomia oznacza niemożność znalezienia odpowiedniego słowa.

Autor zdecydował się zgłosić swoją grę do konkursu Mensa Select organizowanego przez amerykański oddział Mensy. Plebiscyt ten co roku nagradza 5 gier planszowych, które uznane zostały za oryginalne, wymagające i dobrze zaprojektowane. **Gra zdobyła nagrodę Mensa Select w 2010 roku.**

W tym samym roku, na targach American Specialty Toy Retailing Association gra została okrzyknięta jednym z najlepszych produktów dla dzieci 2010 roku.

W kolejnych latach gra zdobyła wiele nagród, takich jak Najlepsza Gra w Szwecji, Najlepsza Gra w Danii czy Najlepsza Gra Rodzinna w USA.

Obecnie Andrew Innes pracuje we własnej firmie Anomia Press i wydał kilka wersji swojej gry. Dzieli się też wiedzą. Prowadzi wykłady na temat rozwijania produktu oraz podstaw tworzenia gier dla uczniów szkół publicznych. Jest także wolontariuszem w organizacji zajmującej się zapewnianiem darmowej edukacji najbardziej niebezpiecznej młodzieży.

Tematyka wykładów, które przygotowuję, to tworzenie prototypów jako część procesu opracowywania produktu. Bo to właśnie to, z mojej perspektywy, było dla mnie najważniejsze na początku. Ten etap był kluczowy, bo dzięki niemu wreszcie mogłem przedstawić światu istniejący produkt, jakkolwiek beznadziejnie by on wyglądał. A przez długi czas właśnie tak było – śmieje się Andrew.

Rada Andrew, której udziela młodym twórcom, brzmi: nie przygotowywać się, po prostu zacznij to robić.

Najważniejsze było stworzenie prototypu. Miałem dużo obaw z tym związanych. Pamiętam, że bardzo bałem się obojętności i myślałem sobie, co będzie, jeśli ludzi nie będzie obchodzić moja gra. Coś takiego może sprawić, że człowiekowi odechce się pracy nad projektem. Trudno było mi się zabrać do przygotowania prototypu. A trzeba po prostu usiąść i zrobić go z tego, co się ma: patyczków po lizakach, rurek, karteczek samoprzylepnych, czegośkolwiek. Wtedy pomysł przestanie istnieć tylko w naszej głowie i zacznie żyć własnym życiem.

Melissa Shaw, „The Boston Globe”, 2010 r.



Obejrzyj instrukcje filmowe na gry.nk.com.pl – 3 minuty oglądania i można grać!



GEISZE



MINIMUM ZASAD, MAKSIMUM STRATEGIII!

Ta gra cię zaskoczy! Masz do wykonania tylko 4 działania. Od kolejności, w jakiej je wykonasz, zależy twój sukces! Celem gry jest zdobycie przychylności gejsz.



Kota
NAKAYAMA



Maisherly
CHAN



Obejrzyj instrukcję filmową na gry.nk.com.pl – 7 minut oglądania i można grać!

Wyprawa do EL DORADO



100 000 MOŻLIWYCH
UKŁADÓW PLANSZY!



WYRUSZ NA POSZUKIWANIA ZŁOTEGO MIASTA!

Zorganizuj ekspedycję i udaj się w podróż
przez południowoamerykańską dżunglę.
Będziesz potrzebować dobrego planu,
doświadczonych poszukiwaczy
i przewodników oraz odpowiedniego sprzętu.



Reiner
KNIZIA



Vincent
DUTRAIT



Zatrudnisz zwiadowcę czy skorzystasz z pomocy tubylców?

Wybierzesz podróż statkiem czy wynajmiesz samolot? Twoim zadaniem jest odnalezienie
legendarnego miasta zwanego El Dorado! Każda rozgrywka wymaga innej strategii!



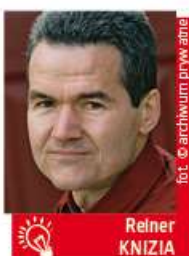
Najlepsza gra Reinera Knizii od ponad 10 lat! (z forum BGG)





DODATEK DO GRY WYPRAWA DO EL DORADO!

Czyhają na was nowe niebezpieczeństwa.
Zatrudnijcie nieustraszonych bohaterów – pomogą
wam pokonać mroczną dżunglę pełną demonów!



NOWE ELEMENTY GRY:

3 płytki terenu, 41 kart,
20 znaczników klątwy,
18 żetonów jaskiń,
2 blokady, 1 baza
oraz

PREZENT DLA GRACZY:

10 dodatkowych kart
dostępnych **tylko** w tym dodatku!



► Urodziłeś się we Francji, teraz mieszkasz w Seulu.

Czym urzekła cię Korea Południowa, że zdecydowałeś się na przeprowadzkę?

5 lat żyłem w Korei Południowej, potem na 5 lat wróciłem do Francji, teraz znów mieszkam w Korei. Moja żona jest Koreanką. Lubię tutejsze życie codzienne, ludzi, kulturę i historię tego kraju.

► Czy mieszkanie w Seulu nie utrudnia współpracy z wydawcami z Europy lub Ameryki? Z jakich części świata są twoi klienci?

Podczas pierwszego pobytu w Korei, czyli w 2003 roku, było bardzo trudno. Współpracowałem wtedy głównie z wydawcami z Francji. Większość nie miała nawet skrzynki mailowej. Postanowiłem nie ograniczać się do jednego kraju i rozszerzyłem działalność na cały świat. Obecnie praca na odległość nie sprawia problemu dzięki szybkiemu internetowi, pracy w chmurze i narzędziom jak Skype lub Dropbox. Bardzo dużo pracuję z wydawcami ze Stanów Zjednoczonych i Europy. Mam też styczność z lokalnymi wydawcami w Korei.

► Zanim zacząłeś ilustrować gry planszowe, miałeś przygody z komiksem i grami RPG. Co wtedy ilustrowałeś?

Zacząłem pracę jako freelancer w 1997 roku. Na początku pracowałem nad książkami dla dzieci. W kilkanaście lat zilustrowałem ich prawie 250. Gdy w 2003 roku przeprowadziłem się do Korei, miałem obawy, że nie znajdę żadnych zleceń, więc nawiązałem kontakt z wydawnictwami RPG ze Stanów. Przez 5 następnych lat pracowałem z Wizards of the Coast nad IV edycją *Dungeons & Dragons* oraz z Paizo nad *Pathfinder*. Od 2008 roku skupiam się na grach planszowych.

► Opowiedz o swoich początkach w ilustrowaniu planszówek. Kiedy otrzymałeś pierwsze zlecenie?

To była gra *China Moon* autorstwa Bruno Faidutiego. Później była francuska edycja *Wyatt Earp* i *Diplomacy*.

► Jak wyglądała praca nad grą *Wyprawa do El Dorado*? Czy Reiner Knizia, autor, udzielił ci precyzyjnych wskazówek, czy miałeś wolną rękę?

Miałem wolną rękę i przygotowałem wiele różnych wersji, o których dyskutowaliśmy z autorem. Moim celem było tchnięcie w grę nowego życia, a nie tylko odświeżenie grafiki. Zaproponowałem stworzenie większych kart, żeby lepiej się nimi operowało, dodanie elementów narracyjnych, a także pozwolenie graczom na większą immersję. Główna wskazówka od autora brzmiała: nie przekombinować.

► Ile czasu trwała praca nad tą grą? Z czym były największe problemy?

Praca była podzielona na kilka etapów, łącznie trwała rok. Ponieważ gra została wydana w 12 krajach, dla wielu wydawców musiałem przygotować konkretne wersje. Nie spodziewałem się takiego stopnia skomplikowania pracy;

wynikało to z różnych specyfikacji i formatów. Jednak w ogólnym rozrachunku projekt okazał się bardzo wartościowym doświadczeniem.

► Pierwszym wydawnictwem na świecie, które wydało *Wyprawę do El Dorado* w nowej szacie graficznej, była Nasza Księgarnia. Jak przebiegała współpraca z polskim wydawcą?

Współpraca przebiegała bardzo dobrze. Było parę trudnych chwil pod koniec projektu wynikających ze zbliżającej się zaplanowanej daty premiery gry, ale szef działu gier NK

okazał się cierpliwym człowiekiem. Jego zrozumienie i chęć pomocy bardzo mi pomogły.

► Czy wiesz, że NK zrobiła już kilka dodruków gry?

Tak, słyszałem o tym. Świetna wiadomość. Miło mi, że gracze dobrze się bawią przy grze, w ilustrowanie której włożyłem tyle pracy.

► Jak wyglądają kolejne etapy twojej standardowej współpracy z wydawcami?

Niektóre zlecenia ograniczają się do listy konkretnych obrazków, które mam stworzyć, bez wnikania w szczegóły. Bywa to frustrujące. Wolę się zaangażować, dyskutować i uczestniczyć w procesie tworzenia gry. W przypadku *Wyprawy do El Dorado* mogłem robić grafiki na pudełko, planszę, projektować ikonki, ilustracje i tekst. Lubię prezentować wydawcom swoje pomysły na szatę graficzną, na przykład dobierać paletę kolorów, projektować ramki na obrazkach itp. Wtedy mogę być ilustratorem z prawdziwego zdarzenia, a nie kimś, kto tylko rysuje obrazki.

► Opowiedz o swojej technice pracy.

Maluję na papierze, używając głównie pędzli i farb akrylowych. Korzystam też z atramentów, kredek i filcu do nanoszenia drobnych poprawek. Używam tradycyjnych sposobów. Z grafiki komputerowej korzystam jedynie, kiedy szkicuję projekt oraz przygotowuję ostateczne pliki do produkcji.



VINCENT DUTRAIT



► Pracujesz nad wieloma projektami równocześnie czy skupiasz się na jednym?

Muszę pracować nad wieloma projektami jednocześnie. Rynek gier planszowych wciąż się zmienia, a sposoby wydawania gier coraz bardziej się komplikują. Poza tym niektóre projekty są przesuwane przez wydawców, inne muszę przerabiać lub kończyć wcześniej, niż zakładałem. Dlatego muszę nieustannie zmieniać priorytety. Łatwo nie jest, ale dzięki temu mam co robić.

► Z iloma wydawcami gier planszowych współpracowałeś do tej pory? Ile gier dla nich zilustrowałeś?

Współpracowałem już z ponad setką wydawców z całego świata. Wydaje mi się, że razem z dodatkami zrobiłem ponad 120 gier.

► Nasza Księgarnia słynie z tego, że na pudełkach gier ukrywa ufoludki, również na *Wyprawie do El Dorado*. Wiem, że ty także ukryłeś kilka rzeczy na elementach tej gry.

Tak, fani gier Reiner Knizia mogą znaleźć w *Wyprawie do El Dorado* elementy graficzne z 4 gier tego autora: *Lost Cities*, *Medici*, *Medici The Card Game*, *Yellow & Yangtze*.

► Dziękujemy za rozmowę!



NIEPOŻĄDANI GOŚCIE



GRA DETEKTYWISTYCZNA

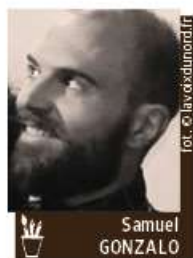
- PONAD 1000 ŚLEDZTW
- 7 POZIOMÓW TRUDNOŚCI



Jesteście detektywami wezwanymi do rezydencji pana Waltona. Milioner został znaleziony martwy w swoim gabinecie!



- Przesłuchujcie gości.
- Rozmawiajcie ze służbą.
- Badajcie miejsce zbrodni.
- Zapoznawajcie się z raportami policyjnymi.



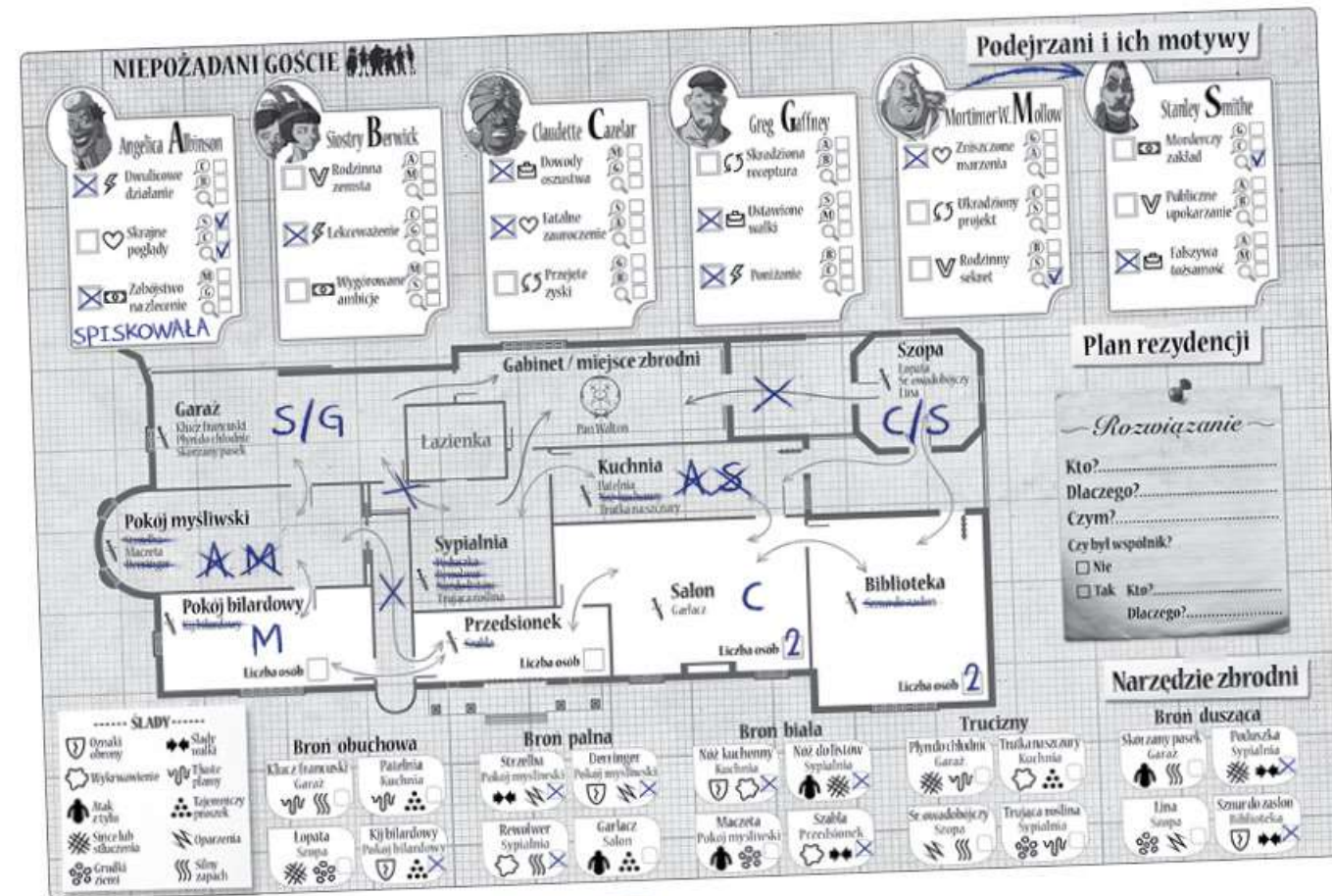
Wygra osoba, która prawidłowo odpowie na pytania:

Kto zabił Waltona?

Dlaczego go zabił?

Czym go zabił?

Czy miał współnika?



PACJENT ZERO

NOWOŚĆ!

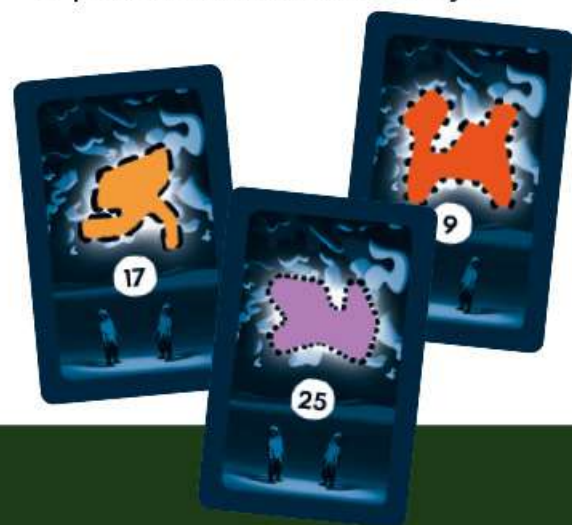


**JESTEŚCIE GOTOWI
URATOWAĆ ŚWIAT?**

Gra dedukcyjna, w której wcielacie się w naukowców poszukujących 3 molekuł, z których składa się groźny wirus. Jeśli je znajdziecie, uchronicie ludzkość przed zarazą. Naukowcy zwycięskiego laboratorium będą cieszyć się wdzięcznością świata!



Na podstawie zdobytych informacji
staracie się wskazać
3 poszukiwane molekuły!



- Aż 2300 możliwych rozwiązań!
- Kilka wariantów gry!
- Każda rozgrywka jest inna!

Dzięki użyciu odpowiednich narzędzi zdobywacie cenne informacje.
Notujecie je na swoich konsolach badawczych.



SYNDYKAT zbrodni



NOWOŚĆ!



PORACHUNKI MAFIJNE W 20 MINUT!

Dwie mafie rywalizują o dominację nad Nowym Jorkiem. Spróbuj przejąć kontrolę nad dzielnicami miasta.

Proste zasady, trudne decyzje!



Paolo MORI



Marłusz GANDZEL



W pudełku: podstawowa wersja gry (NOWY JORK) i dodatek (LOS ANGELES)!



ZOBACZ
ZWIASTUN GRY!



Wysyłacie swoje gangi do potyczek z konkurencyjną mafią.



Wzmacniacie gangi, aby zdobyć przewagę nad rywalem.

gangsterzy



przemytnicy



skorumpowani
policjanci



konfidenti



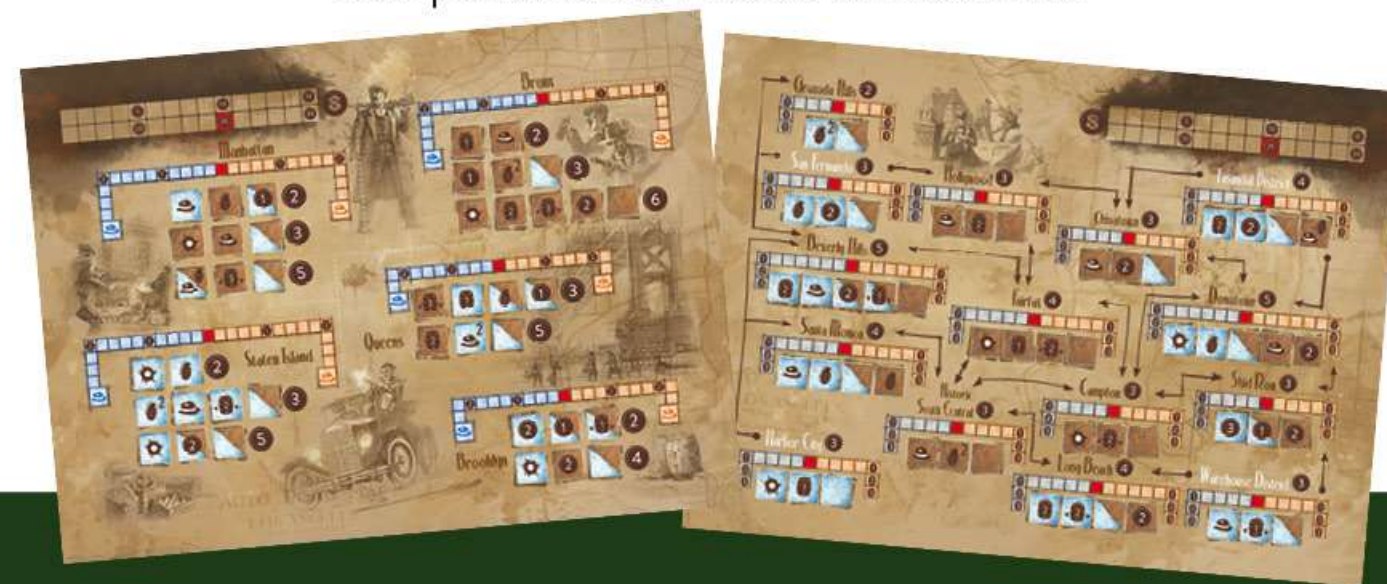
zamachowcy



szpicle



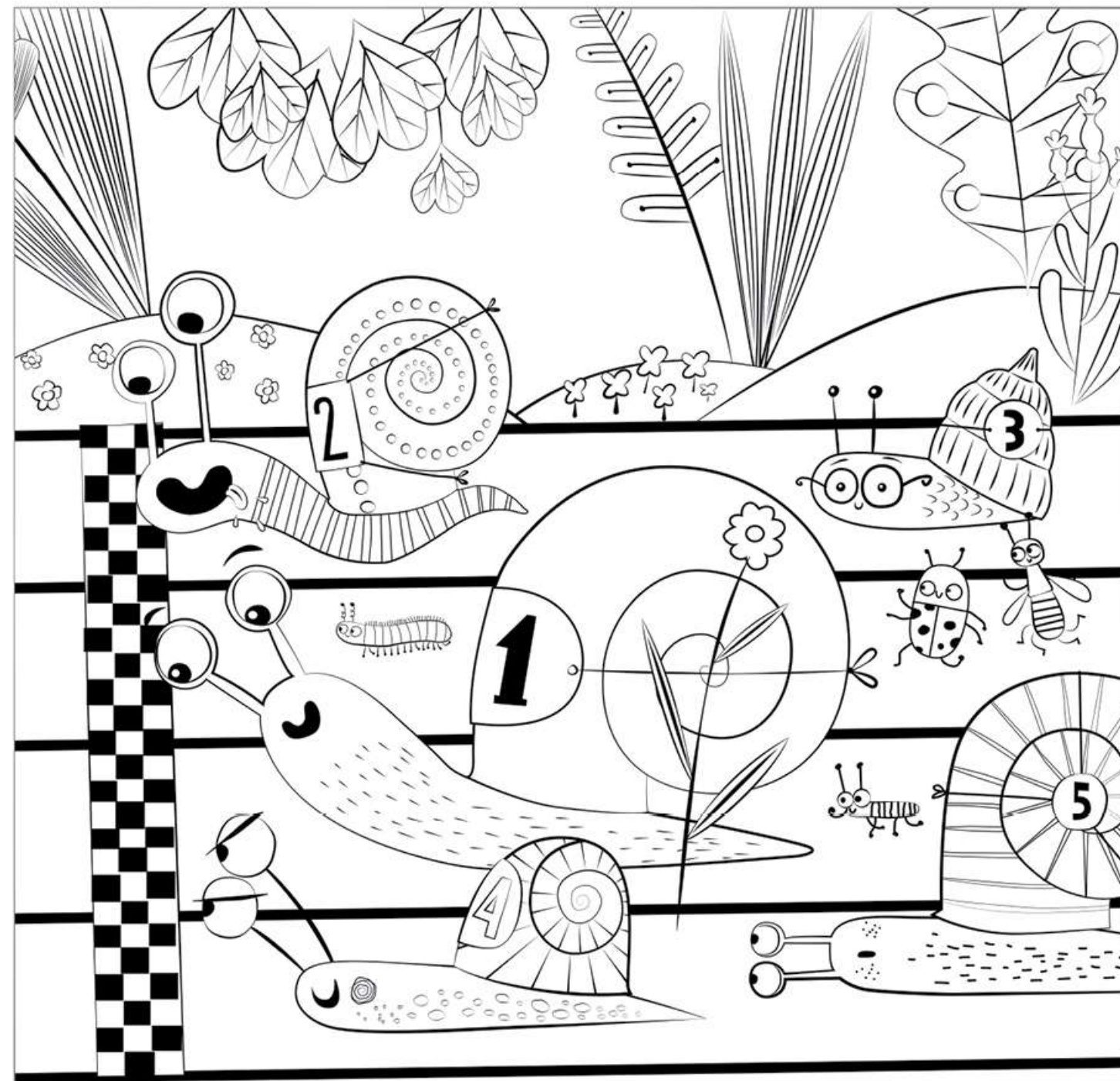
Dwie plansze: NOWY JORK i LOS ANGELES!



Lisek urwiszek

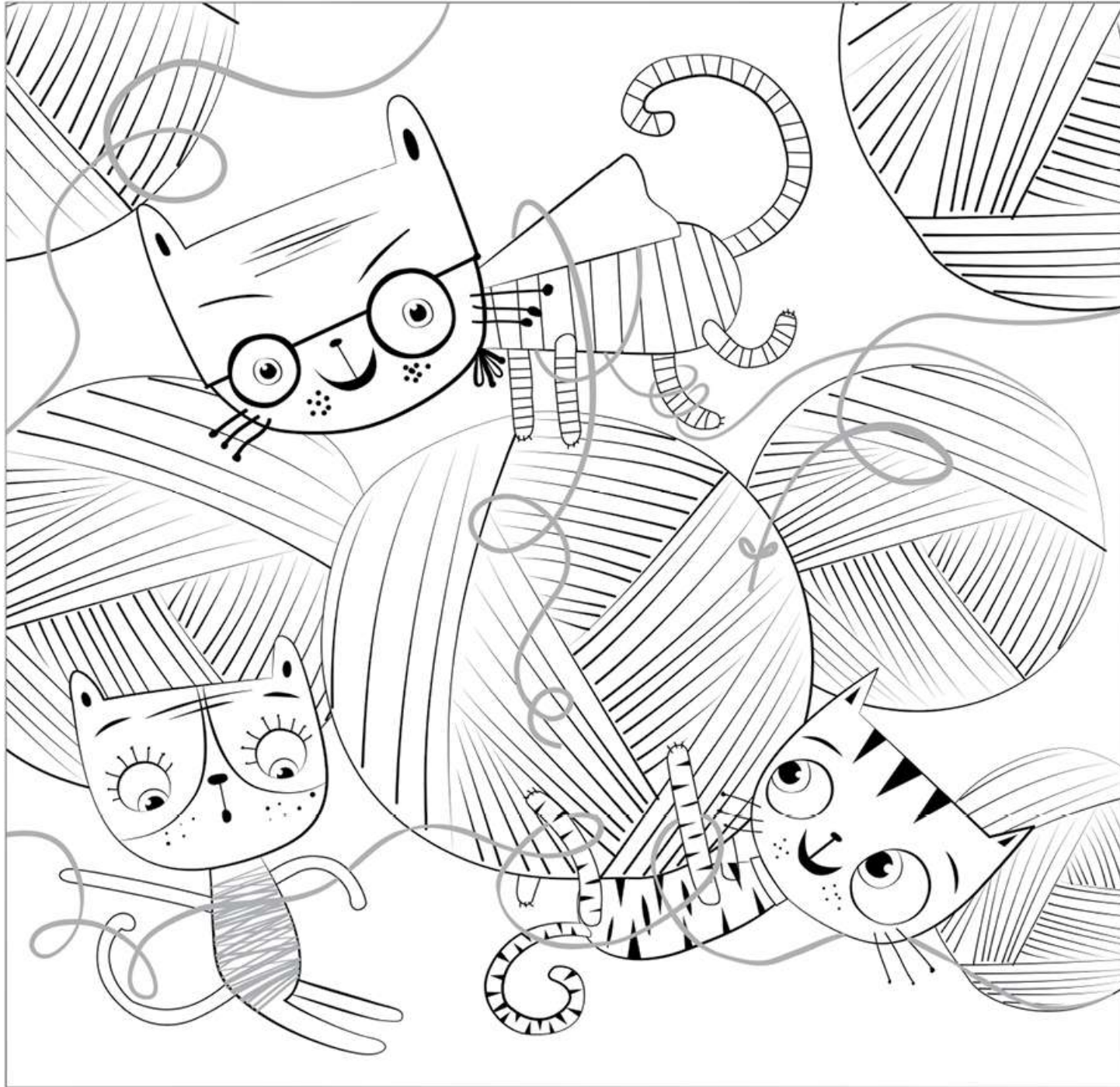


ŚLIMAKI to ślimczaki



Kociaki Łobuziaki

POTWORNE PORZĄDKI



Kociaki Łobuziaki

Pomóż kociakowi trafić do kłębka!
Narysuj mu nitkę tak, aby mógł dotrzeć
przez labirynt po nitce do kłębka.



Kociaki Łobuziaki

Połącz kotki z ich ulubioną zabawką.



Ulubioną zabawką
jest

Ulubioną zabawką
jest

Ulubioną zabawką
jest

Policz, ile mamy zabawek na rysunku.



Pilek mamy

Myszek mamy

Bębenków mamy

Klocków mamy



Lisek urwisek

Wśród tych niepozornie wyglądających lisków czai się jeden urwisek, który ukradł z talerza ostatniego pączka! Jak myślisz, który z nich był Liskiem urwiskiem? Sprawdź, które przedmioty należą do którego liska.



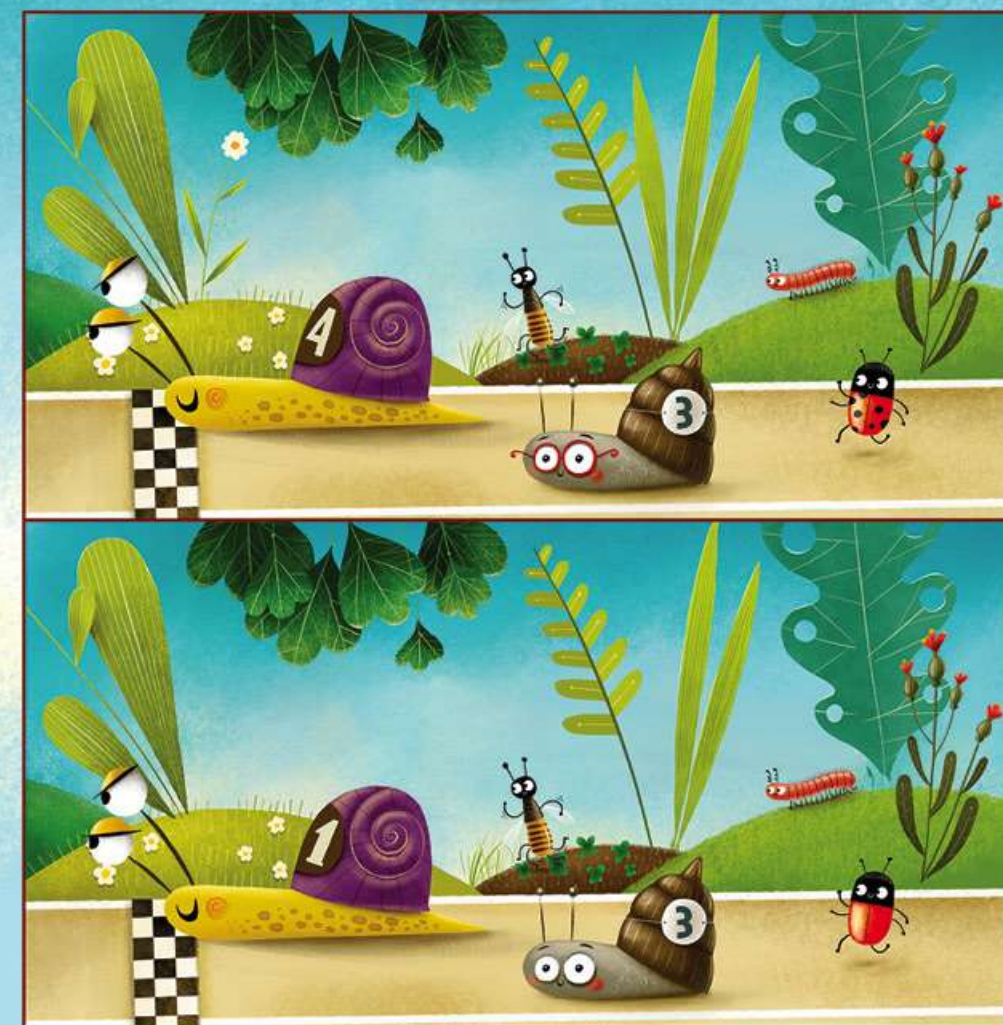
Następnie wciel się w detektywa kurę i odszukaj na poniższym rysunku coś, co naprowadzi cię na trop Liska urwiska!



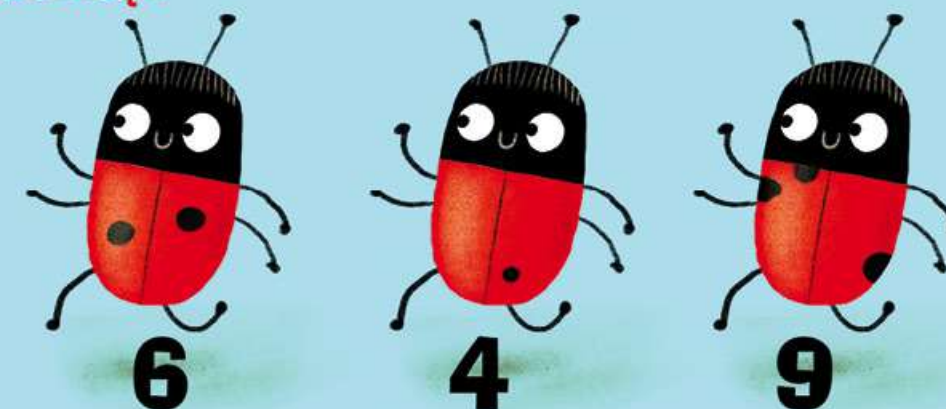
Znalazłeś już trop?
Zapisz tutaj imię
Liska urwiska:

ŚLIMAKI to mięczaki

Znajdź
5 różnic
między
obrazkami.



Dorysuj biedronkom kropki, tak żeby miały ich
odpowiednią liczbę.



DRAFTOZAUUR

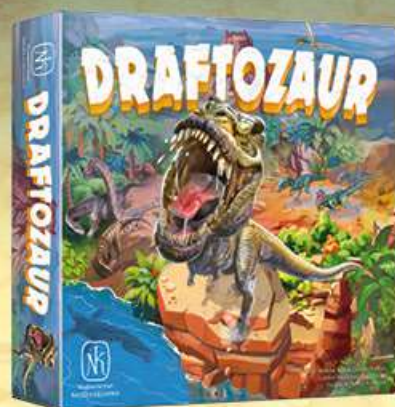
Czy pomożesz rozpoznać dinozaurom ich pionkowe odpowiedniki? Do pionków dopasuj też ich nazwy.



- ☐ Tyranozaur
- ☐ Diplodok
- ☐ Triceratops
- ☐ Spinozaur
- ☐ Stegozaur
- ☐ Parazaurolof



Pomóż dinozaurom uciec spod wulkanu!
Narysuj im najszybszą drogę ucieczki.



Pizzeria

Narysuj składniki swojej ulubionej pizzy.



Podziel każdą pizzę na wskazaną liczbę kawałków.

Na 4 równe kawałki.

Na 6 równych kawałków.

Na 8 równych kawałków.





Bawiłem się naprawdę wyśmienicie!
Amator Planszówek

Wciągnęłam się bez reszty!
Natalia, Diceland

**Niesamowity pomysł!
Do tego nieźle uzależniający.**
Hilko Drude, Board Game Geek



Fantastyczna gra!
Tom Vassel, The Dice Tower

Czarująca, doskonale zaprojektowana gra!
Richard Ham, Rahdo Runs Through



Wow! Fenomenalna gra!
Jim, What Board Game

Smakowity kąsek dla miłośników gier dedukcyjnych!
Casual Game Revolution



Ta gra jest fantastyczna!
Tom Vassel, The Dice Tower

Zaskakująco emocjonujący pojedynek dwóch graczy.
Selwyn Ward, Boardseye

To jest wspaniała gra!
Jamie, The Secret Cabal

To jedna z moich ulubionych dwuosobówek.
Nick Welford, Zatu Games



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Aptečná 6
05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl