

# GRY PLANSZOWE

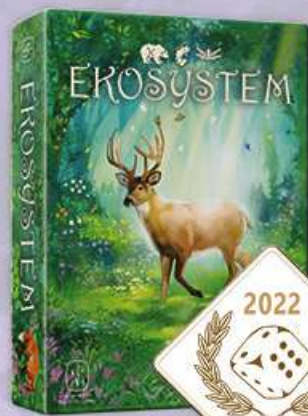
## KATALOG 2023

Nowości  
Ciekawostki  
Famulećki





# POZNAJ GRY NAGRODZONE W KONKURSIE PLANSZOWA GRA ROKU



Czy wiesz, że...

## ROZDAJEMY PROMKI!

Do wielu naszych gier przygotowujemy „promki”, czyli dodatkowe karty lub płytki, które można dołączyć do gry! Można je dostać **za darmo** w sklepach planszówkowych i podczas targów i festiwali gier, na których jesteśmy obecni.

Tutaj znajdziesz aktualną listę tych miejsc:



2 zestawy promek: **niebieski** i **żółty**. W każdym zestawie 3 nowe rodzaje kart! Trzeci zestaw (**zielony**) dostępny jest wyłącznie w pudełku dodatku *Demony dżungli*.



Płytki z 2 nowymi rodzajami terenów!



2 nowe rodzaje kart: **Wodospad** i **Rusałka**!



Karta dodatkowa **Ujawnijcie 1**



Karta dodatkowa **Atak kruka**



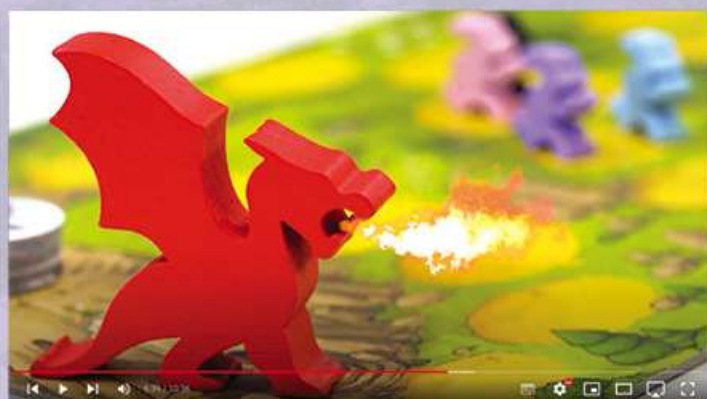
Karta dodatkowa **Położ**



## OBEJRZYJ INSTRUKCJE WIDEO!

Nie lubisz czytać instrukcji papierowych? Włącz instrukcje wideo!

▶ **WSZYSTKIE INSTRUKCJE WIDEO ZNAJDZIESZ TUTAJ:**



## KILKA MINUT OGLĄDANIA I MOŻNA GRAĆ!

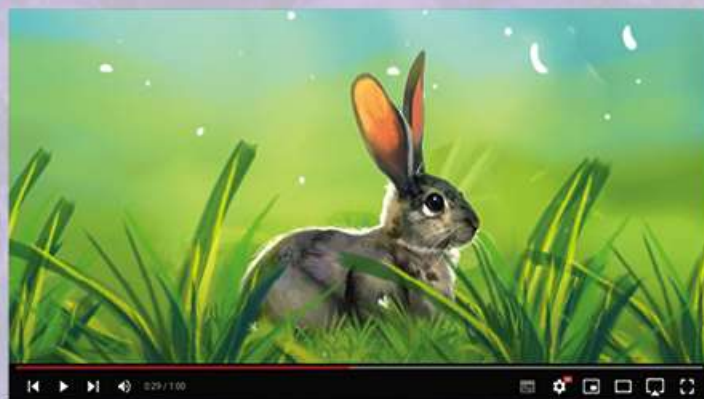
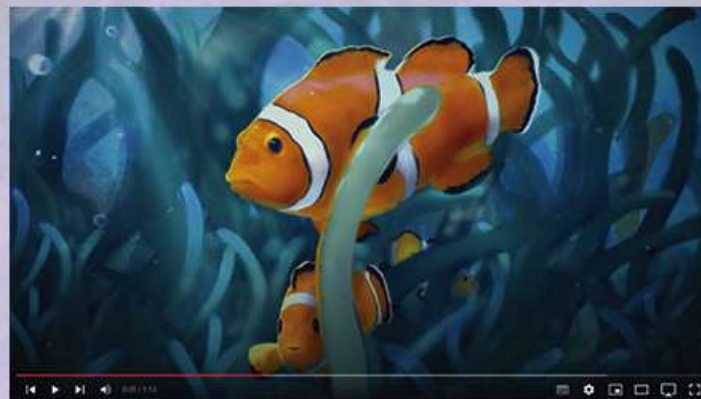




# OBEJRZYJ ZWIASTUNY GIER!

Nie znasz którejś gry? Włącz zwiastun i zobacz, jak wygląda gra!

▶ **WSZYSTKIE ZWIASTUNY ZNAJDZIESZ TUTAJ:**





Czy wiesz, że...

## PRZYGOTOWALIŚMY INSTRUKCJE PO UKRAIŃSKU!



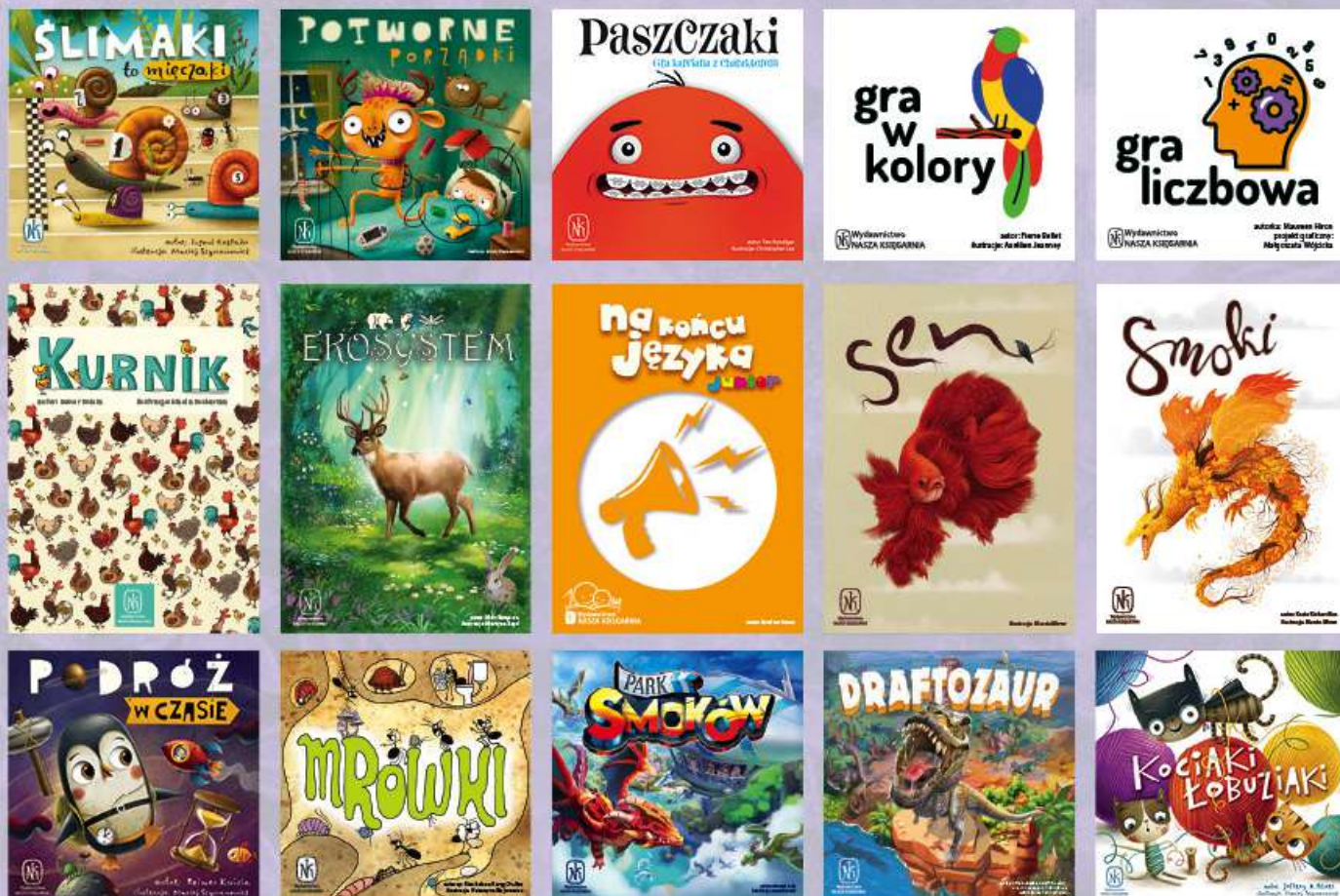
Dla osób z Ukrainy oraz Polaków prowadzących z nimi zajęcia w przedszkolach i domach kultury przygotowaliśmy ukraińskie instrukcje do poniższych gier.



На нашому сайті є правила українською до цих ігор.

▶ **WSZYSTKIE INSTRUKCJE ZNAJDZIESZ TUTAJ:**

▶ **ВСІ ПРАВИЛА МОЖНА ЗНАЙТИ ТУТ:**



Czy wiesz, że...

## NA PUDEŁKACH GIER UKRYWAMY UFOLUDKI!

Sprawdź, czy uda ci się znaleźć ufoludka na naszych grach, które masz w domu! Te małe urwisy zazwyczaj chowają się na okładkach gier, czasami jednak wołają któryś z boków pudełka. **Na każdej grze 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!**

Życzymy dobrej zabawy! ☺





# Czy wiesz, że...

## ZMIENIAMY OKŁADKI GIER ZAGRANICZNYCH!

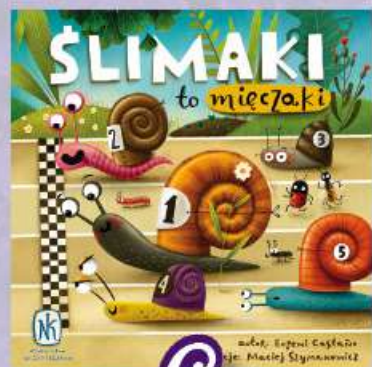
Chcemy, aby nasze gry wyglądały jak najlepiej. Dlatego gdy wydajemy zagraniczne gry, często zmieniamy ich tematykę oraz szatę graficzną.



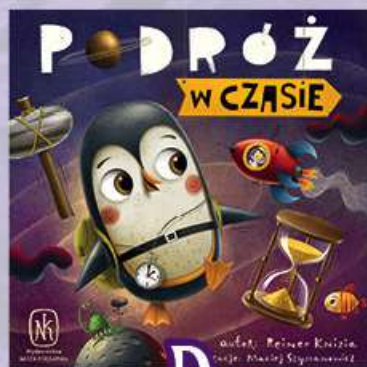
A



B



C



D



1



2



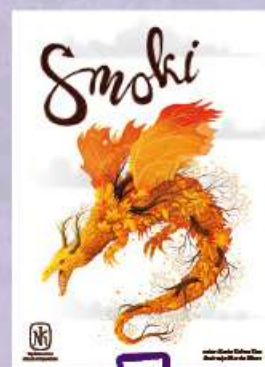
3



4



E



F



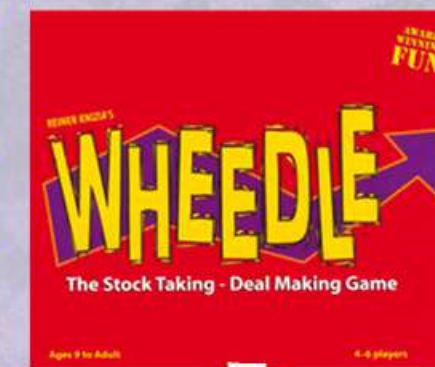
G



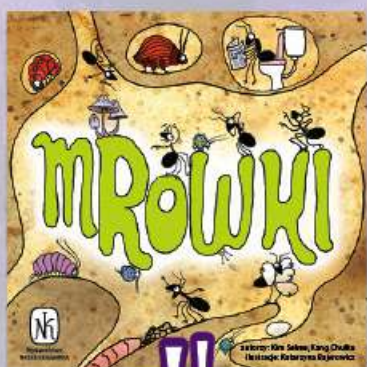
5



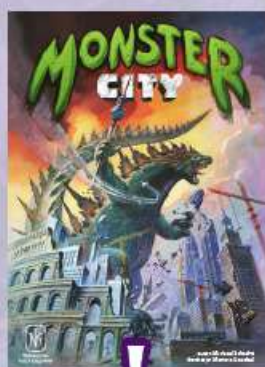
6



7



H



I



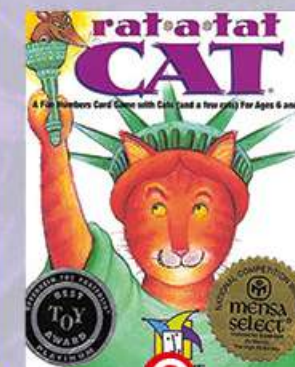
J



K



8



9



10



11

## MAMY DLA CIEBIE ZADANIE!

Połącz polskie okładki z ich zagranicznymi odpowiednikami!  
Rozwiązanie zadania znajdziesz na końcu katalogu.



Czy wiesz, że...

## WYBIERAMY NAJLEPSZE GRY NK!

Co roku na naszym profilu na Facebooku gracze wybierają najlepsze gry wydane przez nas w danym roku.

Za kilka miesięcy wybierane będą **NAJLEPSZE GRY NK 2023!** Na które gry zagłosujesz?



Śledź nasz profil na Facebooku i wybierz **NAJLEPSZE GRY NK!**

[f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



### NAJLEPSZE GRY NK 2020



### NAJLEPSZE GRY NK 2019



### NAJLEPSZE GRY NK 2022



### NAJLEPSZE GRY NK 2021



### NAJLEPSZE GRY NK 2018



### NAJLEPSZE GRY NK 2017



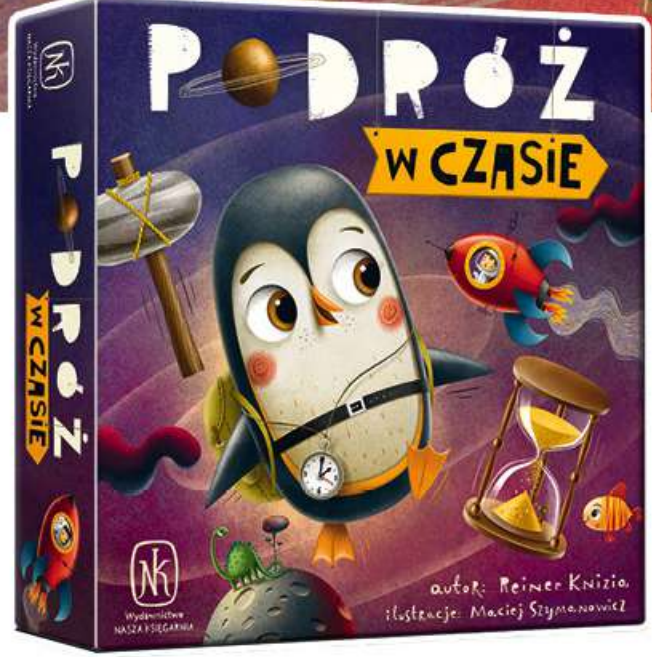




- 3-103 LATA
- 2-4 GRACZY
- 15 MINUT

**GRA UCZĄCA DZIECI SPRZĄTAĆ POKÓJ!**

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.



**POWIEDZ, CO ŁĄCZY PIRATÓW I PINGWINA!**

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



- 4-104 LATA
- 2-5 GRACZY
- 15 MINUT

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

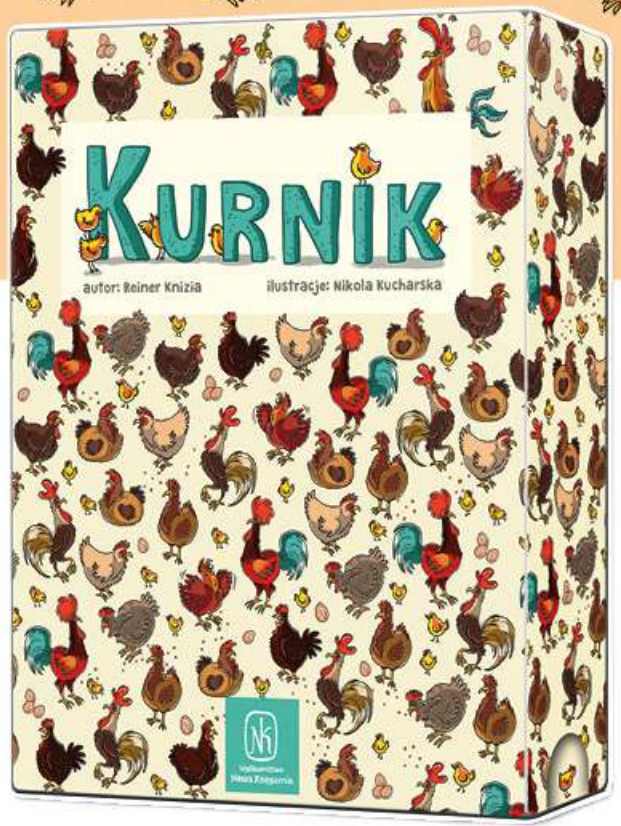


Do gry dołączony jest komentarz psychologa dziecięcego!





ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO

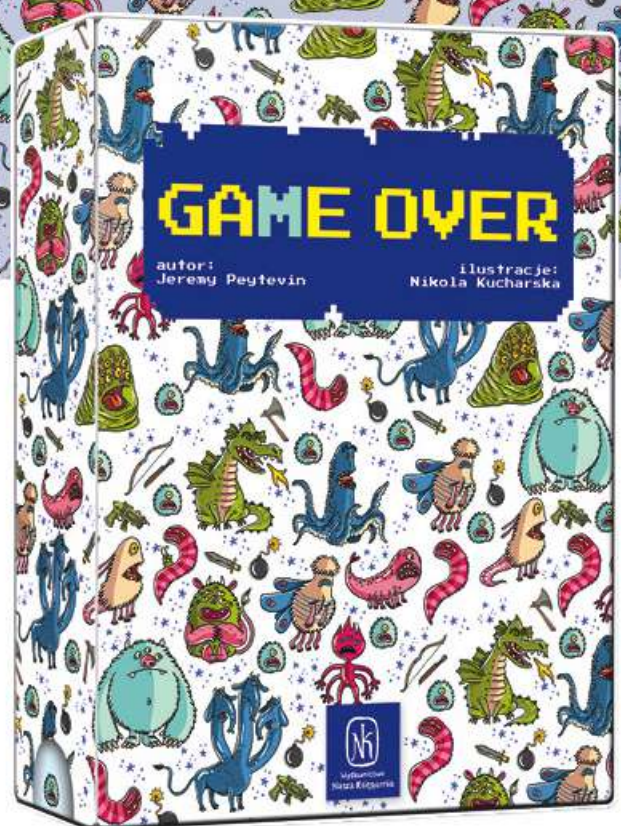


**BĄDŹ SPRYTNIJSZY NIŻ KURY!**

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.

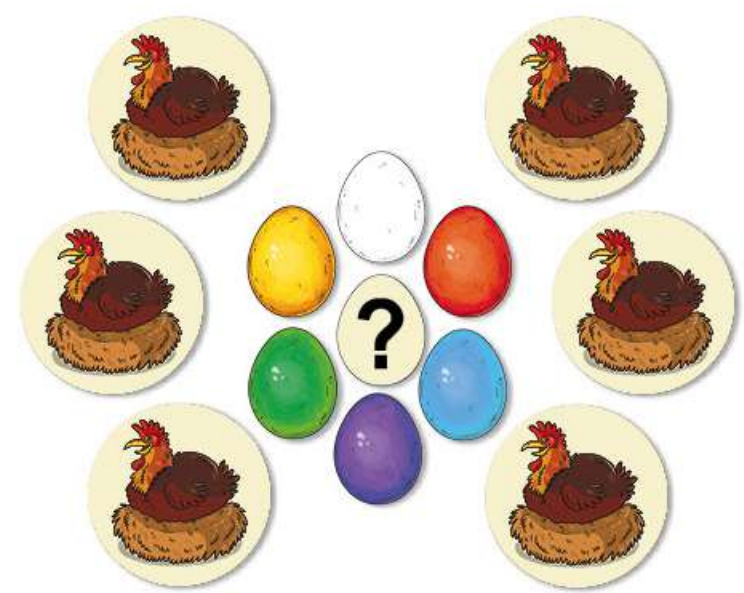


ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO



**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.



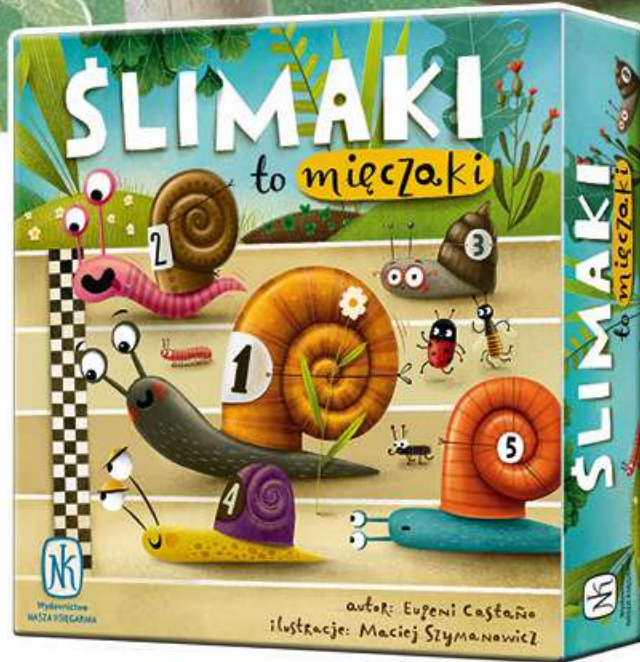




ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO



ZOBACZ ZWIASTUN GRY!



### 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.



© archiwum prywatne  
EUGENI CASTAÑO  
© archiwum prywatne  
MACIEJ SZYMANOWICZ







**NOWOŚĆ!**



**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!



**NOWA GRA O PASZCZAKACH!**

**NOWE ZASADY GRY, NOWE ILUSTRACJE!**  
Paszczaki biorą udział w zawodach akrobatycznych. Gra, od której trudno się oderwać nawet dorosłym!



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

Gracze wykładają kolejno po 1 karcie z ręki, tworząc piramidę z paszczaków. Nie daj się zablokować, umieść swojego paszczaka na jej szczycie!







ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO



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 urwisiek – **gracze muszą współpracować**, aby go odnaleźć.







### 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.

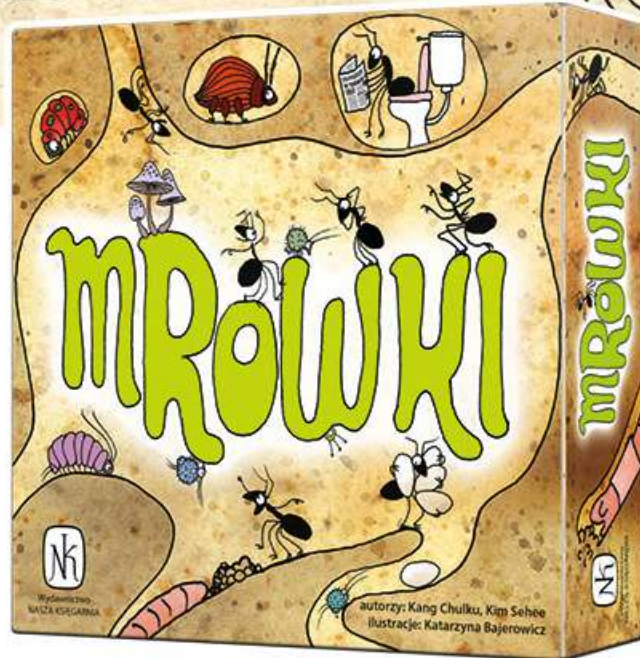
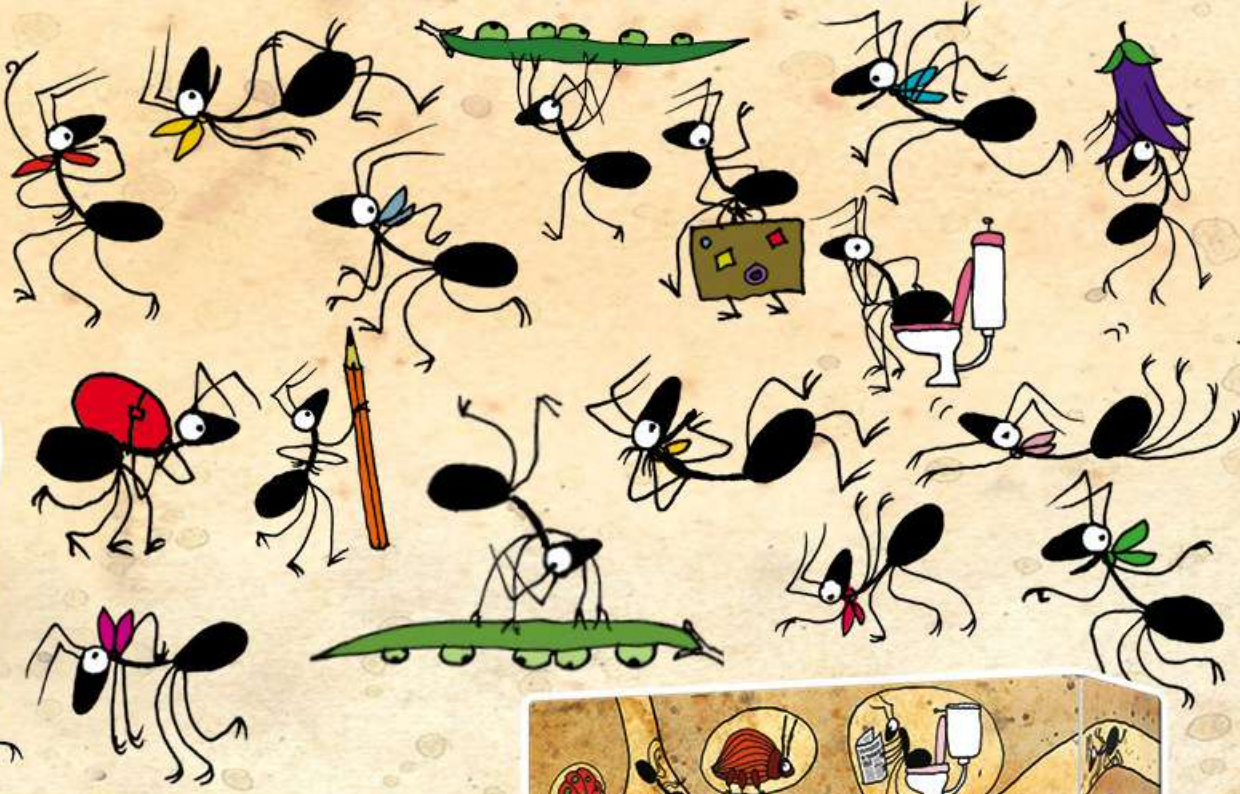


### Wyjątkowe elementy gry!

- 4 sznurki
- 4 specjalne plansze

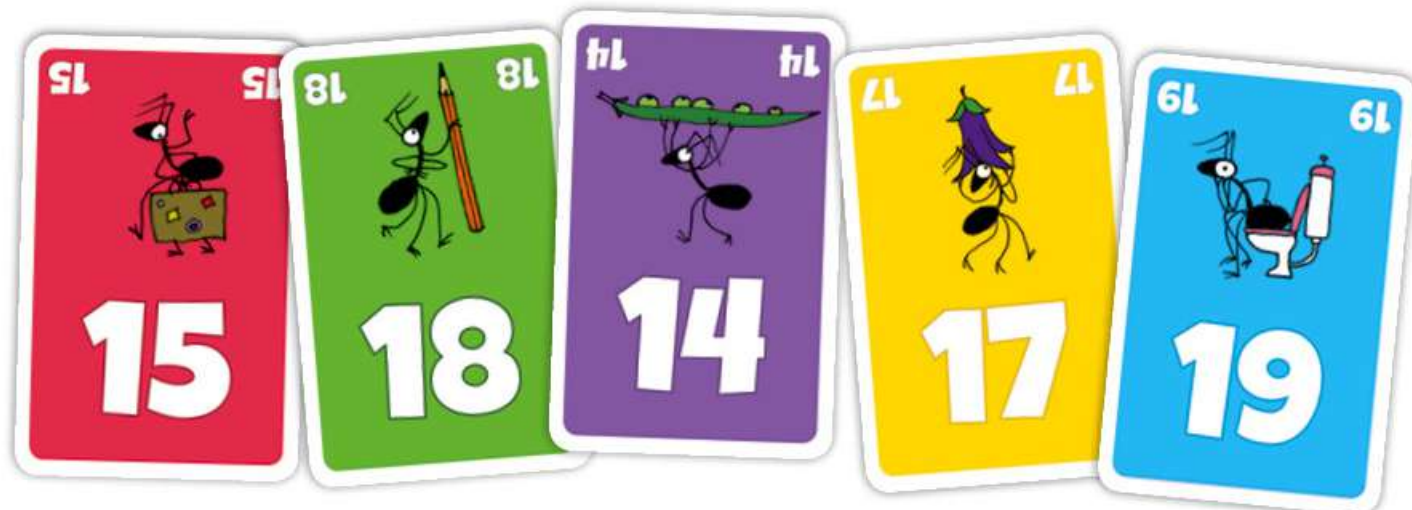






**SPOSTRZEGAWCZOŚĆ I REFLEKS!**

Twoim zadaniem jest odnajdywanie małych mrówek w wielkim mrowisku. Nie będzie to jednak łatwe, ponieważ mrówki są w różnych kolorach i mają różne numery – będziesz musiał jak najszybciej odszukać tę właściwą!  
Wygra gracz, który odnajdzie najwięcej mrówek.



Podczas gry będziecie zdobywać karty mrówek.  
Wygra gracz, który zdobędzie 7 kart w różnych kolorach lub 5 kart w jednym kolorze.  
Na przykład:



Jak zdobywamy mrówki?

Pojawiła się **pomarańczowa mrówka** z numerem **16**.  
Wszyscy gracze równocześnie: staracie się jak najszybciej znaleźć w mrowisku kartę o wartości **16**.

Najszybszy gracz zdobywa **pomarańczową mrówkę** i kładzie ją przed sobą.



Im więcej mrówek leży przed graczami, tym trudniej zdobywać kolejne!

Pojawiła się **czerwona mrówka** z numerem **15**.  
Wśród zdobytych mrówek są **4 czerwone**, dlatego w mrowisku należy jak najszybciej znaleźć kartę o wartości **19** (ponieważ  $15 + 4 = 19$ ).  
Najszybszy gracz zdobędzie **czerwoną mrówkę** z numerem **15**.







ZOBACZ ZWIASTUN GRY!



### 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.



2-5 GRACZY



25 MINUT



Nicolas SATO

Ayumi KAKEI

## 60 PRZEZROCZYSTYCH KART!



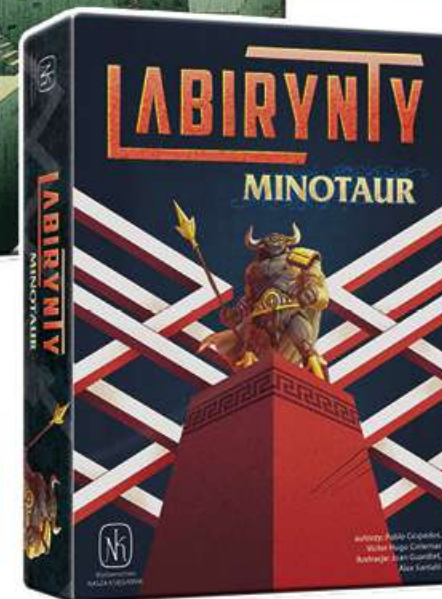
**1 PRZEZROCZYSTE KARTY**  
KŁADZIECIE NA SWOICH WYSPACH. W TEN SPOSÓB ROZWIJACIE PARKI.



**2 CO RUNDE MUSICIE KARMIC SMOKI!** GŁODNY SMOK ODSTRASZY ZWIEDZAJĄCYCH.



**3 SMOKI WYKLUWAJĄCE SIĘ Z JAJEK** PRZYCIĄGAJĄ NOWYCH ZWIEDZAJĄCYCH!



ZOBACZ ZWIASTUN GRY!



SPRAWDŹ WERSJĘ DEMO!

### 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).



7-107 LAT



1+ GRACZY



15 MINUT



Pablo CÉSPEDES



Victor Hugo CISTERNAS



Joan GUARDIET



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



Alex SANTALÓ



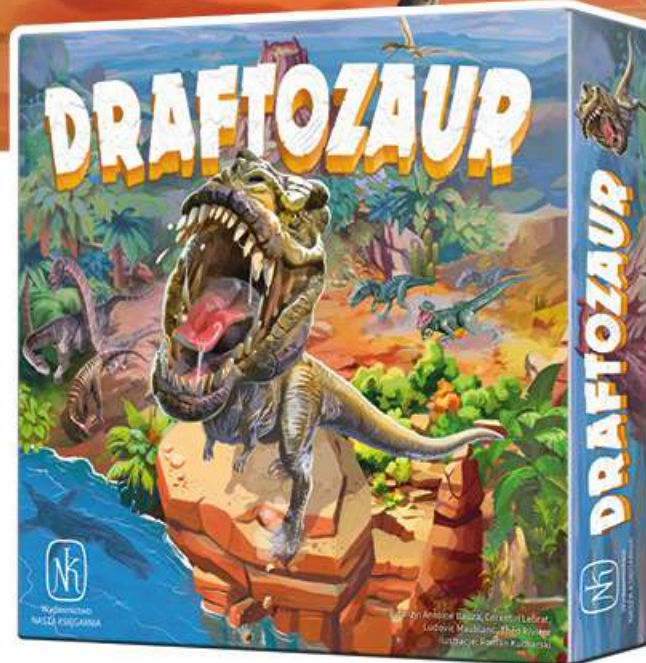




ZOBACZ INstrukcję Wideo



WARIANT DLA 1GRACZA



### 60 PIONKÓW DINOZAUROW!

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



Antoine BAUZA



Corentin LEBRAT



Ludovic MAUBLANC



Théo RIVIERE



Roman KUCHARSKI

2 rodzaje rozgrywki: lato i zima!



### JESZCZE WIĘCEJ DINOZAUROW!

Zestaw 2 dodatków: Plezjozaury i Pterodaktyle. Wprowadzają one nowe elementy, nowe zasady i nowe sposoby zdobywania punktów.

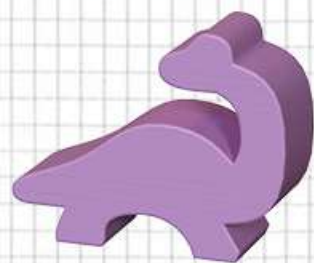


10 pionków plezjozaurów!  
10 pionków pterodaktyli!  
10 dwustronnych plansz!  
Każda plansza jest inna!

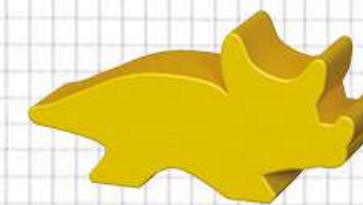




# Czy wiesz, że...



**Diplodok** miał tylko przednie zęby, podobne do ołówków. Służyły do zrywania igieł i liści z gałęzi drzew.



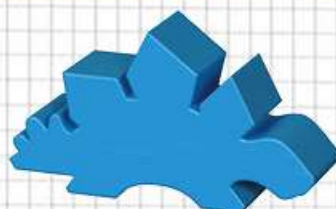
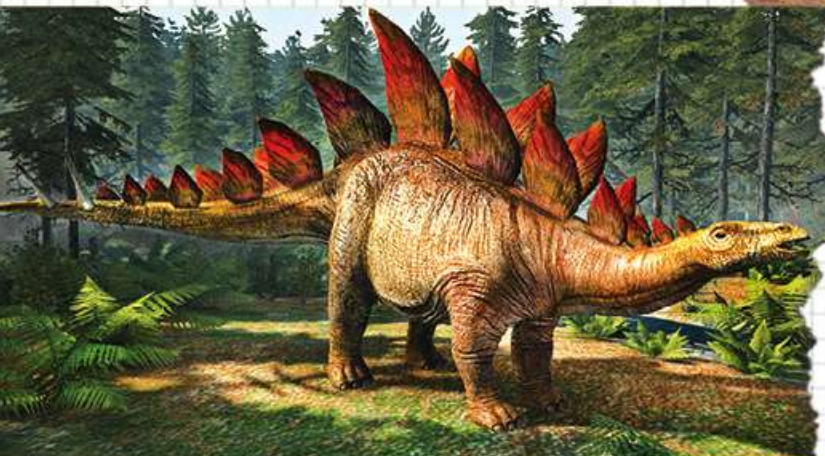
Wąski dziób **triceratopsa** służył do zrywania roślin, które miażdżył bateriami zębowymi mającymi około 800 zębów.



Największy znaleziony ząb **tyranozaura** miał 30,5 cm długości, a ślad stopy 83 cm długości i 73 szerokości.



**Parazaurolof** wyróżniał się okazałym grzebieniem na głowie, który mógł służyć do wydawania dźwięków. Mogły to być niskie tony o częstotliwości od 48 do 375 Hz.



Płyty na grzbiecie służyły **stegozaurowi** najpewniej do identyfikacji wśród członków stada oraz termoregulacji (ochładzania lub ogrzewania ciała).



Nazwa **plezjozaur** znaczy „bliski jaszczurkom”. Ten morski gad pływał, poruszając kończynami w górę i w dół. Taki sposób pływania nazywa się lotem podwodnym.



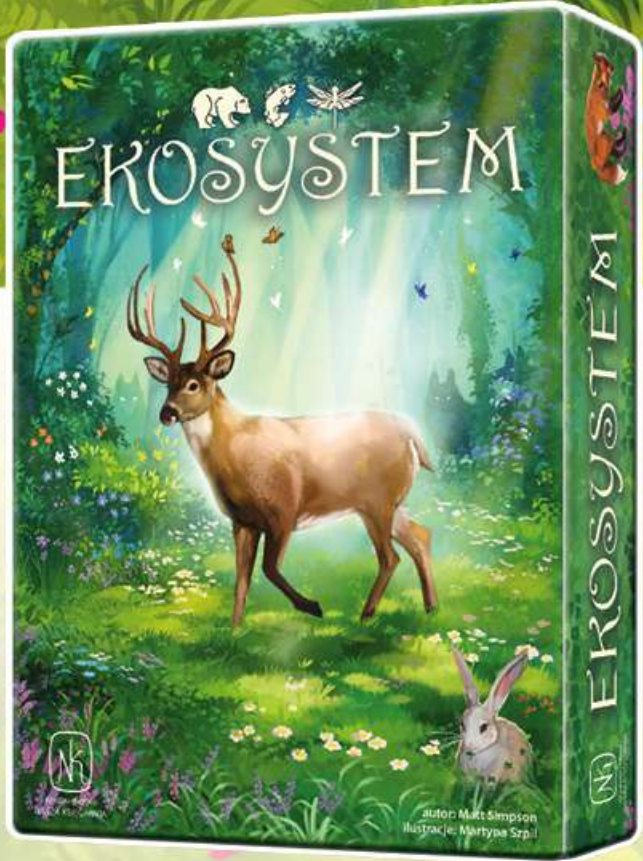
Niektóre badania sugerują, że **spinozaur** zdobywał pokarm w wodzie, podobnie jak bocian. A inne, że był w pełni wodnym drapieżnikiem jak krokodyl.



Nazwa **pterodaktyl** znaczy „skrzydłopalcy” (między palcem a bokiem ciała miał błonę lotną). Pod żuchwą miał worek skórny do przenoszenia zdobyczy, podobny do tego u pelikanów.







**STWÓRZ KRAJNĘ DAJĄCĄ NAJWIĘCEJ PUNKTÓW!**

Tworzycie 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!

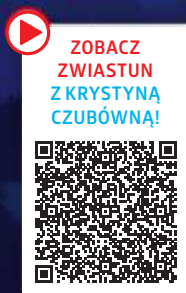


Za niedźwiedzia zdobędziesz punkty, jeśli będzie miał dostęp do pstrągów i miodu.

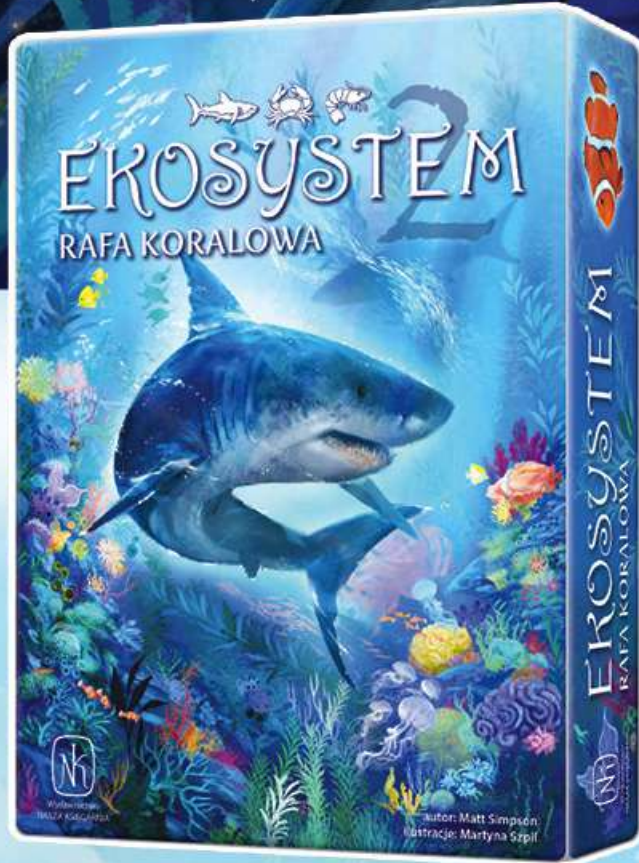
Za pstrąga zdobędziesz punkty, jeśli będzie miał dostęp do wody i ważek.







**NOWOŚĆ!**



**DRUGA CZĘŚĆ SERII „EKOSYSTEM”!**

**NOWE ZASADY GRY, NOWE ILUSTRACJE.**  
Tworzycie rafy koralowe pełne ryb, krabów, ośmiornic i krewetek. Karty podzielone są na 3 grupy łańcucha pokarmowego – stwórzcie **dobrze działający ekosystem!**



W pudełku **dodatek**: 13 kart dostępnych tylko w polskiej edycji gry!

karty celów

karty wraków



3 grupy łańcucha pokarmowego:



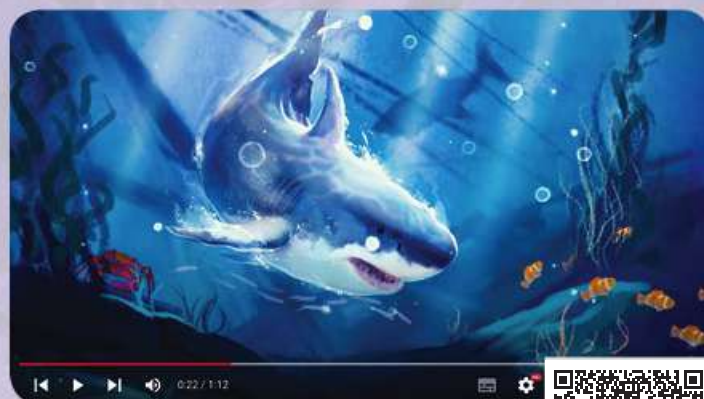


## „CZYTAŁA KRYSTYNA CZUBÓWNA”

Wszyscy znamy powyższe zdanie z filmów przyrodniczych. Sprawdź, jak wyglądają zwiastuny serii *Ekosystem*, do których głosu użyczyła **Krystyna Czubówna**!



Zobacz zwiastun gry  
EKOSYSTEM



Zobacz zwiastun gry  
EKOSYSTEM – Rafa koralowa



## Czy wiesz, że...

**Koralowce** to gromada zwierząt występujących przeważnie w koloniach. Mogą przeżyć nawet kilka tysięcy lat.



**Błazenek** jest rybą terytorialną. Potrafi zaatakować i zabić osobniki większe od siebie, zwłaszcza gdy te zbliżą się do ikry lub narybku.



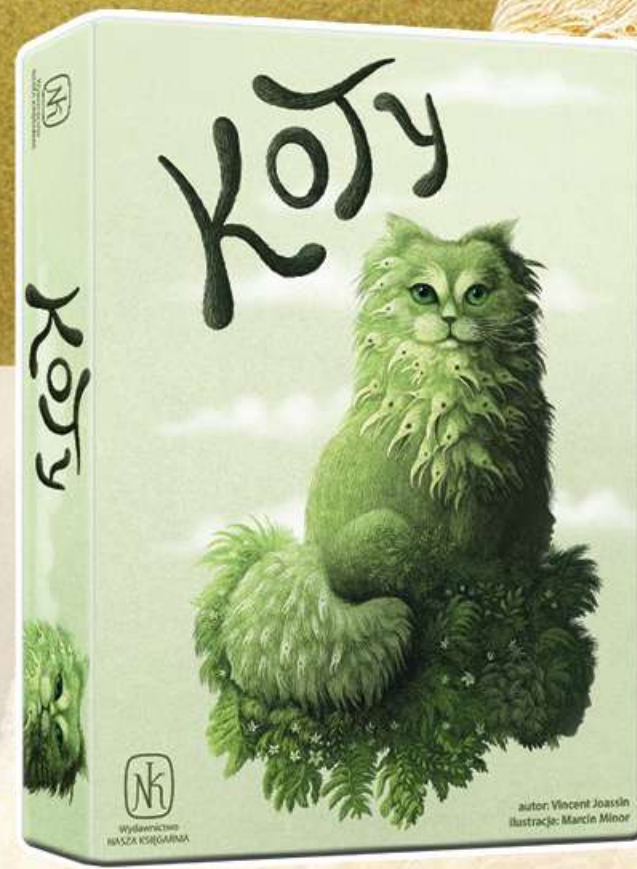
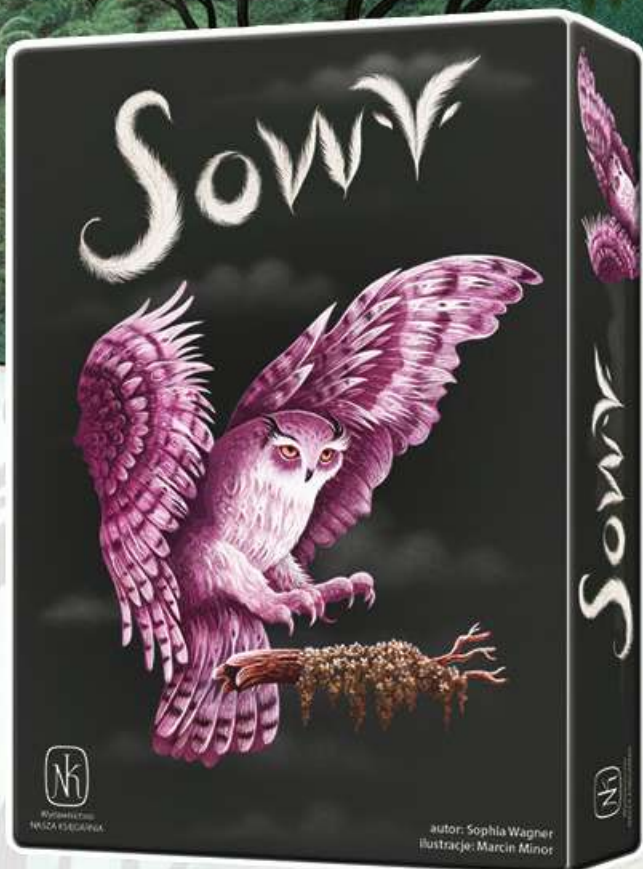
Dieta **żółwia zielonego** zmienia się z wiekiem: jako młody osobnik jest mięsożerny, potem – wszystkożerny, a ostatecznie staje się roślinożercą.



**Rekin biały** dzięki ampułkom Lorenziniemu wykrywa zmiany w polach elektromagnetycznych generowanych przez ruch ofiar, a z bliskiej odległości nawet bicie ich serca.







### NOWA GRA O KRAINACH ZE SNÓW!

Tym razem gracze podróżują po krainach pełnych sów. Każdy chce, aby jego podróż trwała jak najdłużej i zakończyła się w krainie z największą liczbą sów.



**UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!**



### KOTY BYWAJĄ ZŁOŚLIWE...

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



**UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!**

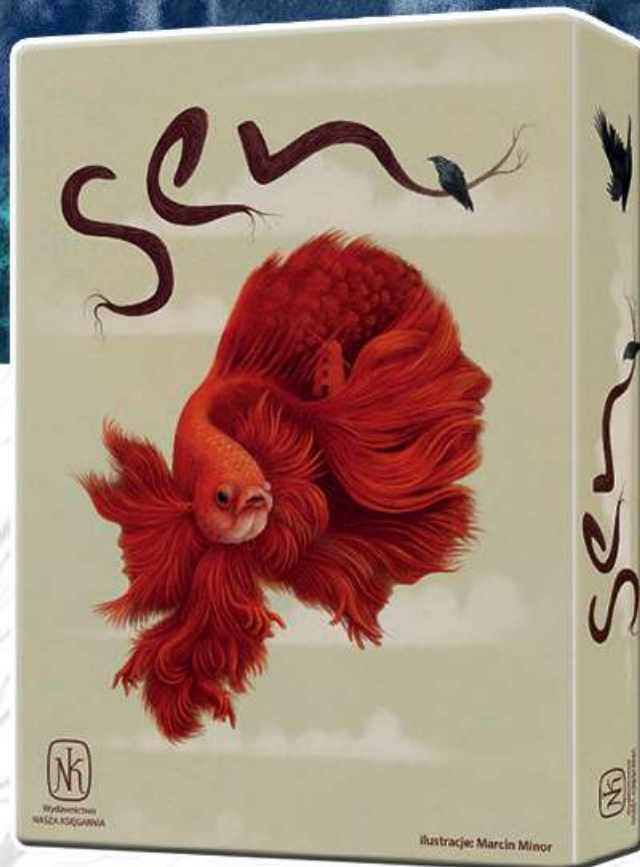




ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO



ZOBACZ ZWIASTUN GRY!



### 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.



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!



### EDYCJA JUBILEUSZOWA

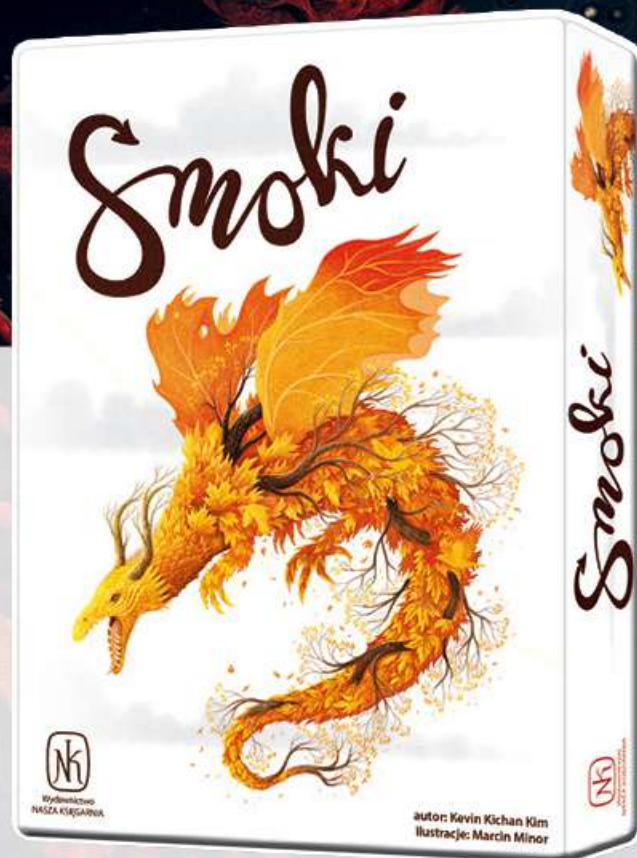
Ekskluzywna edycja gry *Sen* wydana z okazji stulecia Wydawnictwa „Nasza Księgarnia”.

**Nowe ilustracje • Nowe działania kart**  
**Nowe warianty rozgrywki • Możliwość łączenia dwóch edycji: normalnej i jubileuszowej.**



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!





### ŚNILIŚCIE KIEDYŚ O SMOKACH?

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



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!



ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO



### 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.



UWAGA! KAŻDA GRA Z TEJ SERII MA INNE ZASADY ROZGRYWKI!



**NOWOŚĆ!**



NAGRODY DLA SERII:



**TYLKO OD WAS ZALEŻY, JAK BĘDZIE WYGLĄDAĆ TEN ROK!**

Gracie kartami przedstawiającymi 4 pory roku: wiosnę, lato, jesień i zimę. Staracie się zdobyć 12 kart tworzących rok. Wygra osoba, która stworzy rok z największą liczbą punktów.



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

Zadajesz pytanie „JAK SIĘ CZUJĘ, GDY...”, a inni gracze odpowiadają za pomocą ikonki na kartach.



**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.



**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.



**NIEBIESKI CZY NIEBIESKI?!**

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

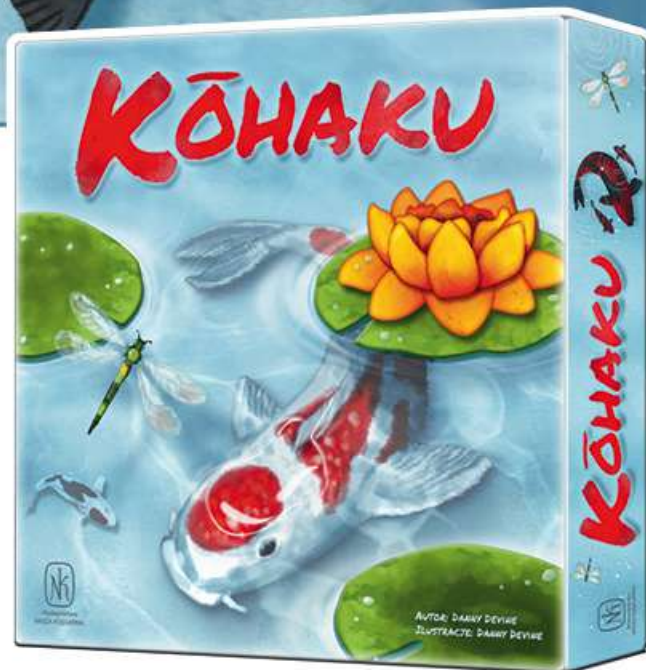


**OPOWIADANIE, PAMIĘĆ, SPOSTRZEGAWCZOŚĆ!**

Nie rywalizujecie ze sobą. Wspólnie staracie się osiągnąć jak najlepszy wynik. Gra ma 3 fazy: skojarzenia, opowiadanie, pamięć.







### 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.



W pudełku znajdziesz dodatek do gry: 12 kart celów!



Arkusz punktacji do pobrania ze strony gry.nk.com.pl!







### ZERO KALORII, 100% EMOCJI!

Gracze zamawiają pizzę 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!



### PRZYGOTUJCIĘ 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



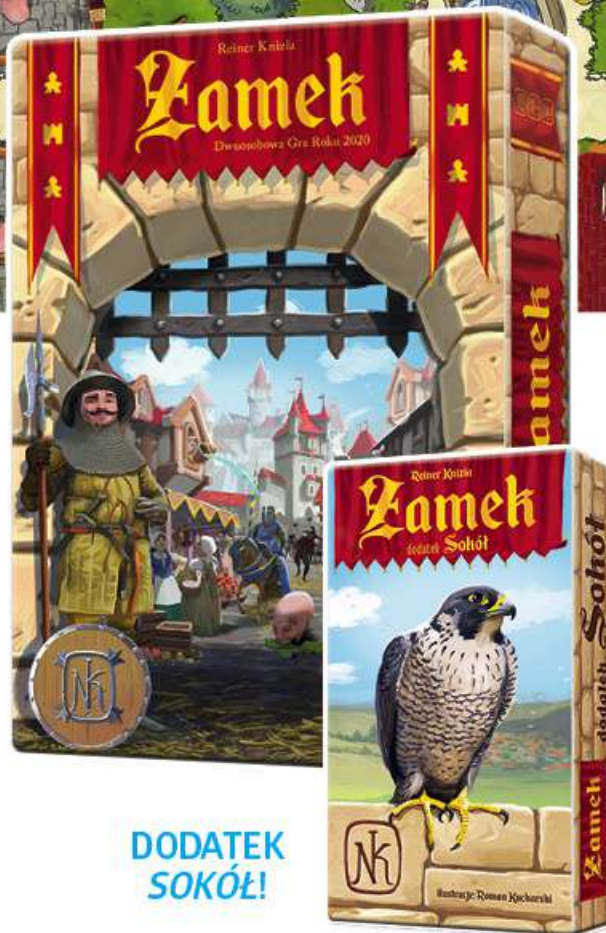
Mariusz GANDZEL







2020  
GRA ROKU  
dla DWÓCH OSÓB



DODATEK  
SOKÓŁ!



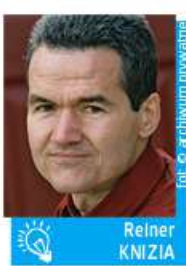
8-108  
LAT

**REINER KNIZIA + CARCASSONNE = HIT!**

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

2  
GRACZY

45  
MINUT



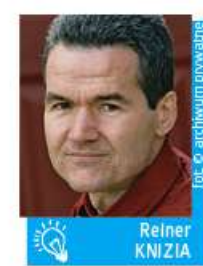
8-108  
LAT

**DAM OWCĘ ZA ZBOŻE!**

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

3-6  
GRACZY

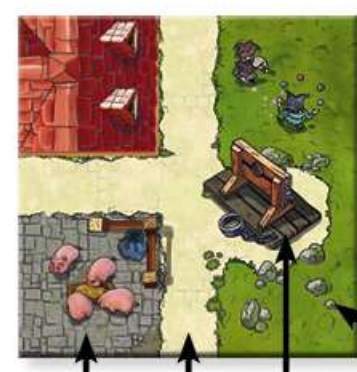
30  
MINUT



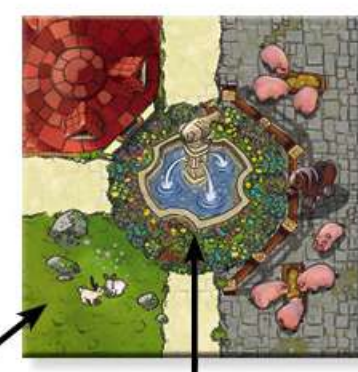
Zdobywaj punkty za drogi, domy, zagrody, kapliczki i fontanny.  
W każdym porządnym zamku muszą również znaleźć się... dyby!



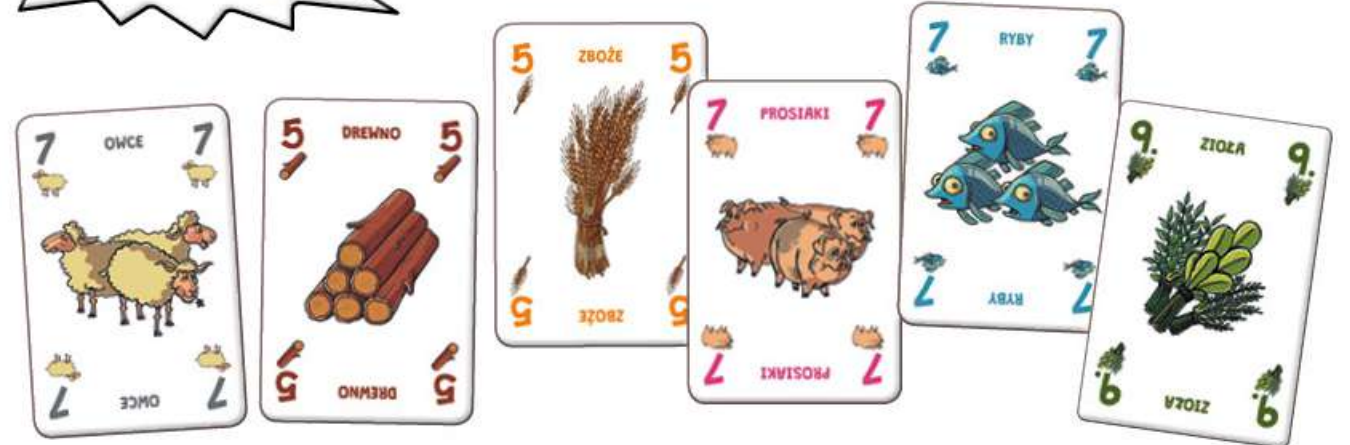
dom kapliczka



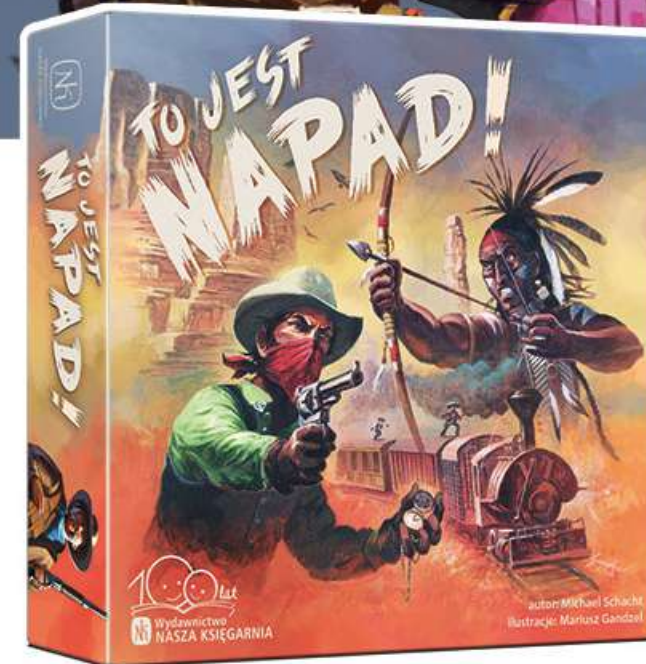
chlew droga dyby



łąka fontanna







### 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



### NADJEŹDŹA POCIĄG, PORA SIĘ OBŁOWIĆ!

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



Michael SCHACHT



Marłusz GANDEL



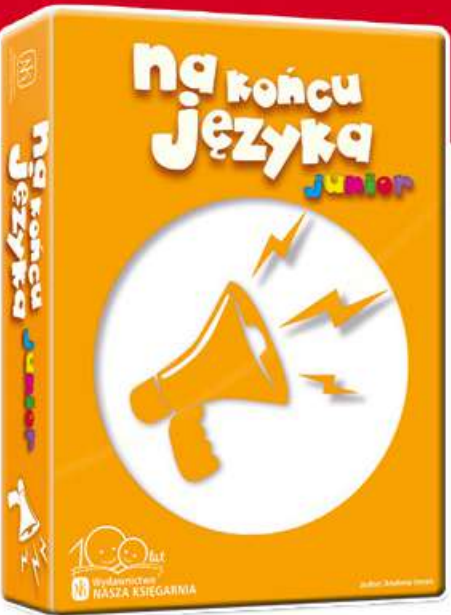




ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO



ZOBACZ INSTRUKCJĘ WIDEO



### 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...

### TE GRY POWSTAŁY Z „WYCINANEK”!

Zobacz, jak Łukasz Musiał pracował nad okładką i symbolami na karty do dwóch pierwszych gier z serii *Na końcu języka*.







100 000 MOŻLIWYCH UKŁADÓW PŁANSZY!



### WYRUSZ NA POSZUKIWANIA ZŁOTEGO MIASTA!

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



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!







**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



**PREZENT  
DLA GRACZY:**  
10 dodatkowych  
kart dostępnych  
**tylko** w tym  
dodatku!







**NOWOŚĆ!**



**2 DODATKI W 1 PUDEŁKU!**

Jeszcze więcej wyzwań na drodze do El Dorado: mokradła pełne krokodyli, rwący nurt rzeki, plemię, smoki, gęsta mgła i wiele innych!

9 modułów, które możecie łączyć ze sobą!



Reiner KNIZIA



Vincent DUTRAIT



**Dodatek MOKRADŁA:**

13 płytek terenu (mokradła, rwący nurt, przełęcz górskie, czaszki), 8 kart plemienia, 6 jaskiń, 4 świątynie, 16 artefaktów

**Dodatek SMOKI:**

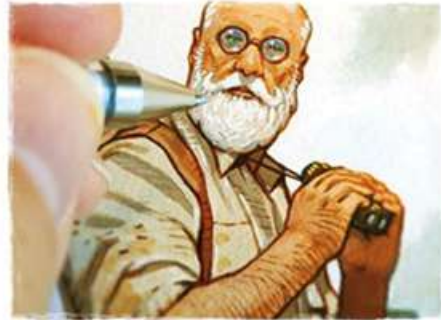
4 smoki, 12 kart, 9 płytek mgły, 15 jaskiń, 12 skrzyń skarbów







# Ilustracje Vincenta Dutrait'a z gry „Wyprawa do El Dorado”







Ilustracje Vincenta Dutraita z dodatku „Demony dzungli”



Ilustracje Vincenta Dutraita z dodatku „Mokradła i smoki”







ZOBACZ INstrukcję WIDEO



ZOBACZ ZWIASTUN GRY!



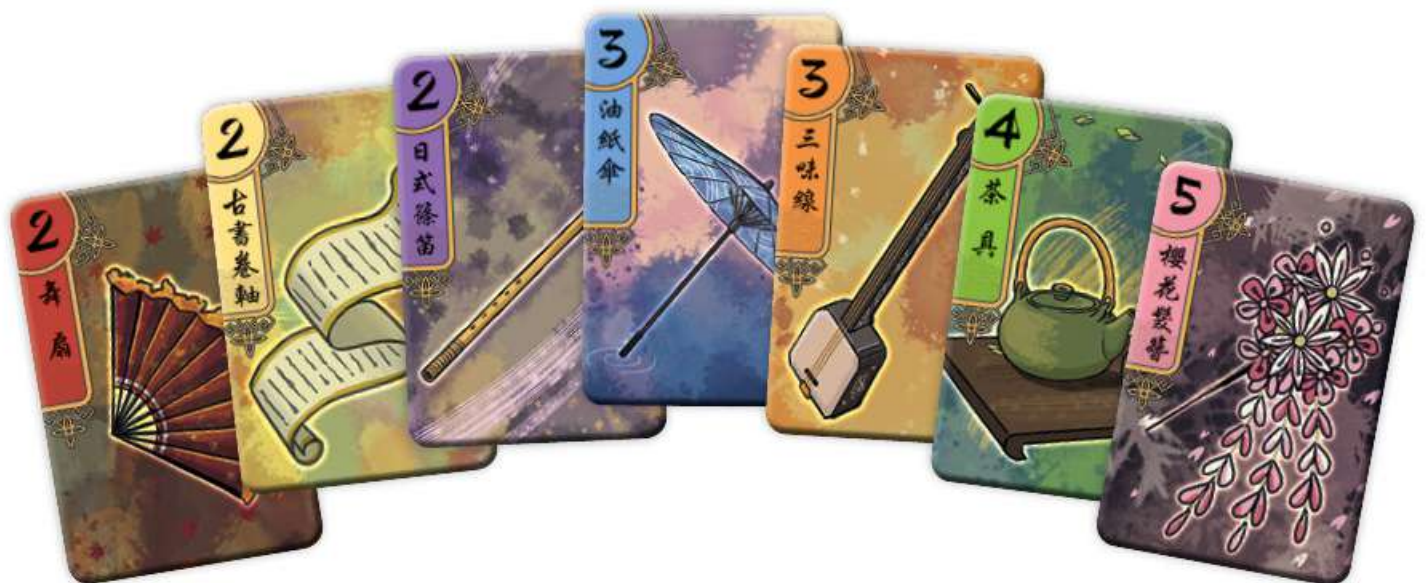
MINIMUM ZASAD, MAKSIMUM STRATEGIII!

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





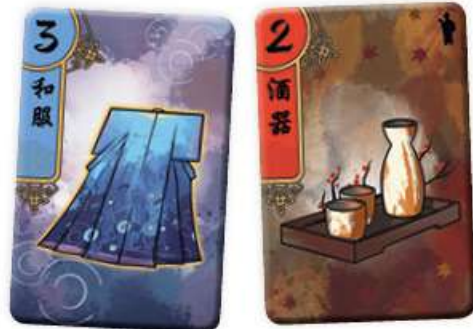
**NOWOŚĆ!**



**DRUGA CZĘŚĆ SERII „GEJSZE”!**

**NOWE ZASADY, JESZCZE WIĘCEJ STRATEGII!**

Pomagacie gejszom zdobyć doświadczenie w sztuce parzenia herbaty. Im więcej doświadczenia gejsze zdobędą, tym więcej punktów otrzymacie!







Zobacz, jak powstawała okładka gry *Jekyll i Hyde*

**NOWOŚĆ!**



**WALKA DOBRA ZE ZŁEM!**

Gracze toczą pojedynek – jeden z nich wciela się w doktora Jekylla, a drugi w pana Hyde'a.



Jedna z najlepszych gier dwuosobowych ostatnich lat!



GEONIL



VINCENT DUTRAIT



**Metalowa figurka doktora Jekylla i pana Hyde'a!**







### DEDUKCJA I LOGICZNE MYŚLENIE!

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.







### GRA DETEKTYWISTYCZNA

- PONAD 1000 ŚLEDZTW
- 7 POZIOMÓW TRUDNOŚCI

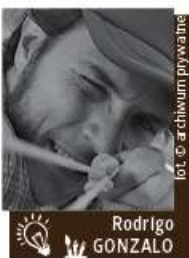


Jesteście detektywami wezwanymi do rezydencji pana Waltona.

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?

### NIEPOŻADANI GOŚCIE

#### Podejrzani i ich motywacje

<b>Angelica Albanson</b> Dzwonkowy dzwonek Skrajne poglądy Zabójstwo na zlecenie SPISKOWAŁA	<b>Slostry Berwick</b> Rodzinna zemsta Lekceważenie Wygrywane ambicje	<b>Claudette Cazelar</b> Długoletnia małżonka Totalne zauroczenie Przejęte rżyski	<b>Greg Gaffney</b> Skradziony recepturka Odbawione walki Poniżenie	<b>Mortimer W. Malow</b> Zniszczone marzenia Układany projekt Rodzinny sekret	<b>Stanley Smith</b> Morderczy zakład Publiczne upokorzenie Fabryczna tożsamość
---	--	--	--	--	--

#### Plan rezydencji

Rozwiązanie

Kto? .....  
 Dlaczego? .....  
 Czym? .....  
 Czy był współnik?  
 Nie  
 Tak Kto? .....  
 Dlaczego? .....

#### Narzędzie zbrodni

<b>Bron obuchowa</b> Kłacz (nawraski) garaż Tapeta Szopa	<b>Bron palna</b> Strzelba Kuchnia Rewolwer Sypialnia Garaż Salon	<b>Bron biała</b> Nóż kuchenny Kuchnia Kier dołhotem Sypialnia Maczeta Pokój myślowski Szabla Przedśonek	<b>Trucizny</b> Płyn do mycia Garaż Ściągacz do dywanów Szopa	<b>Bron dusząca</b> Skarżący pasek Garaż Lina Szopa Sznur do zasłon Biblioteka
--	--	--	---	---

3. W trakcie oglądania zwłok Nigdy NIE znalazł ŚLADÓW WALKI.

2. Lubił normal, że ANGELICA ALBANSON (STANLEY SMITHE nie przeczodził przez KLUCZKIE).

1. Polak ostatek, że motywem zbrodni NIE było ZABÓJSTWO NA ZLECENIE.

1. Narzędzie zbrodni NIE było REWOLWTR.



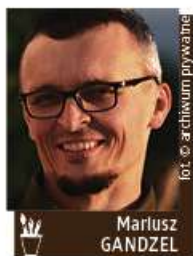


**PORACHUNKI MAFIJNE W 20 MINUT!**

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



Proste zasady, trudne decyzje!

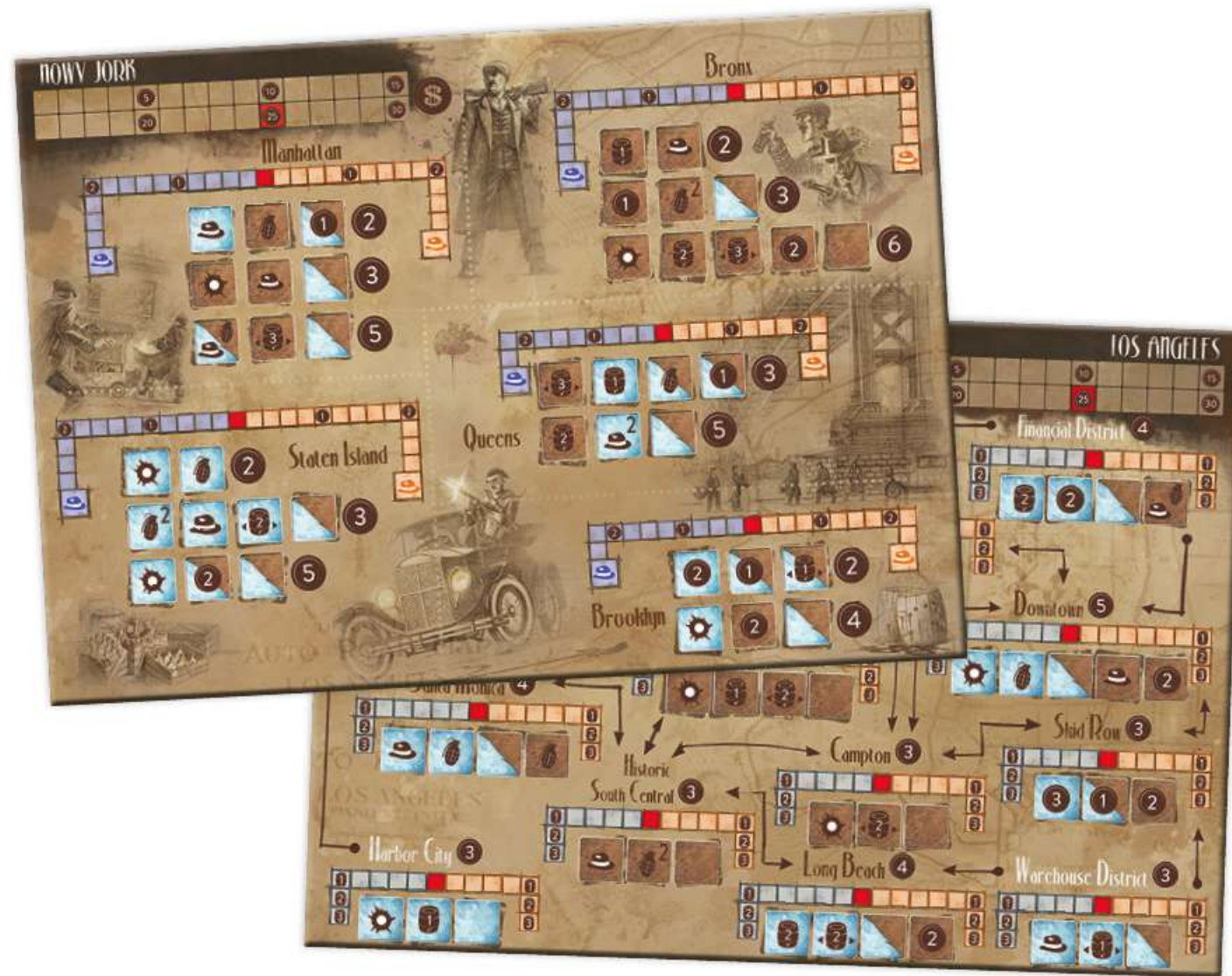


W pudełku: **podstawowa wersja gry (NOWY JORK)** i **dodatek (LOS ANGELES)**!

Wysyłacie swoje gangi do potyczek z konkurencyjną mafią.



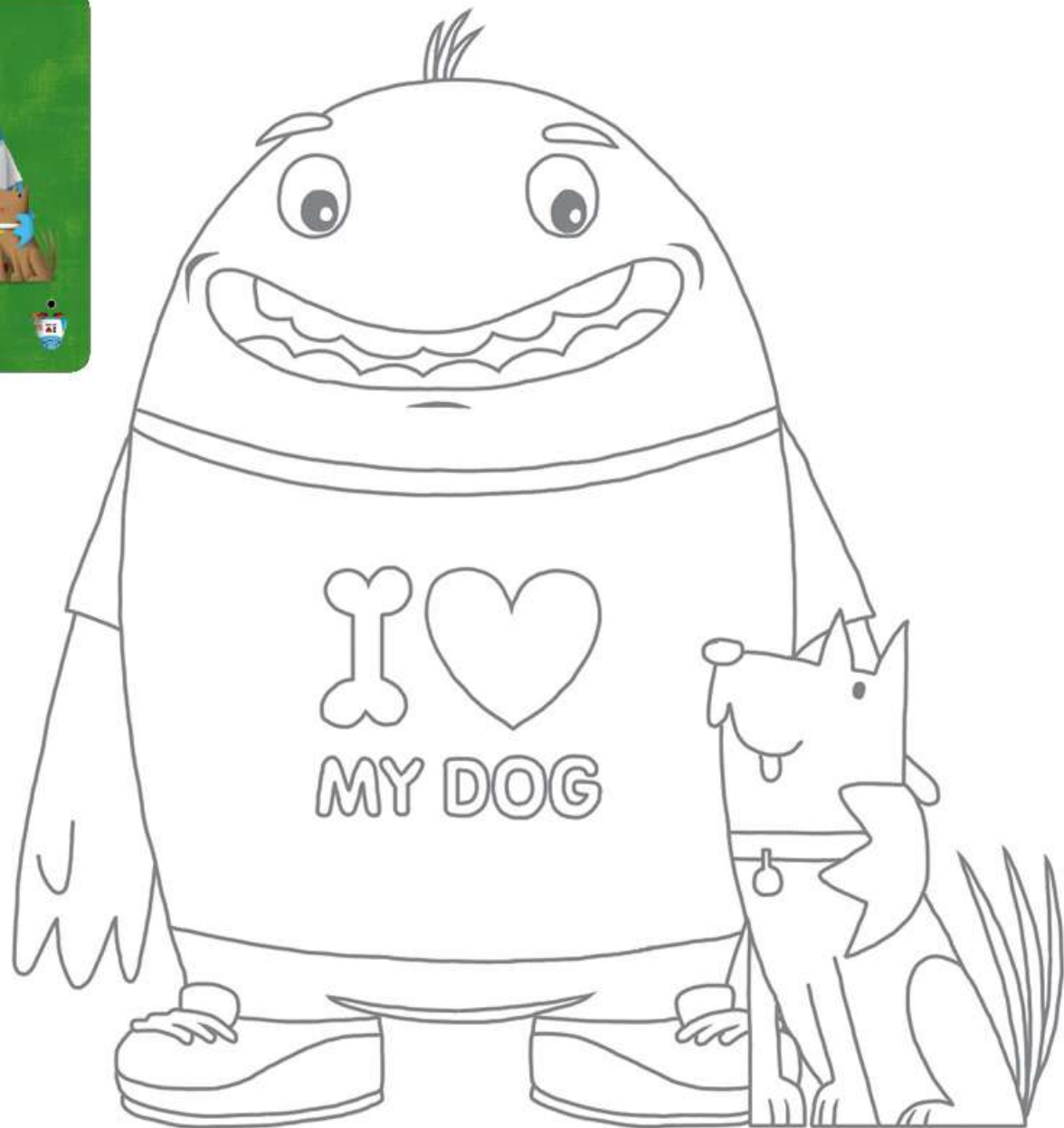
Wzmacniacie gangi, aby zdobyć przewagę nad rywalem.





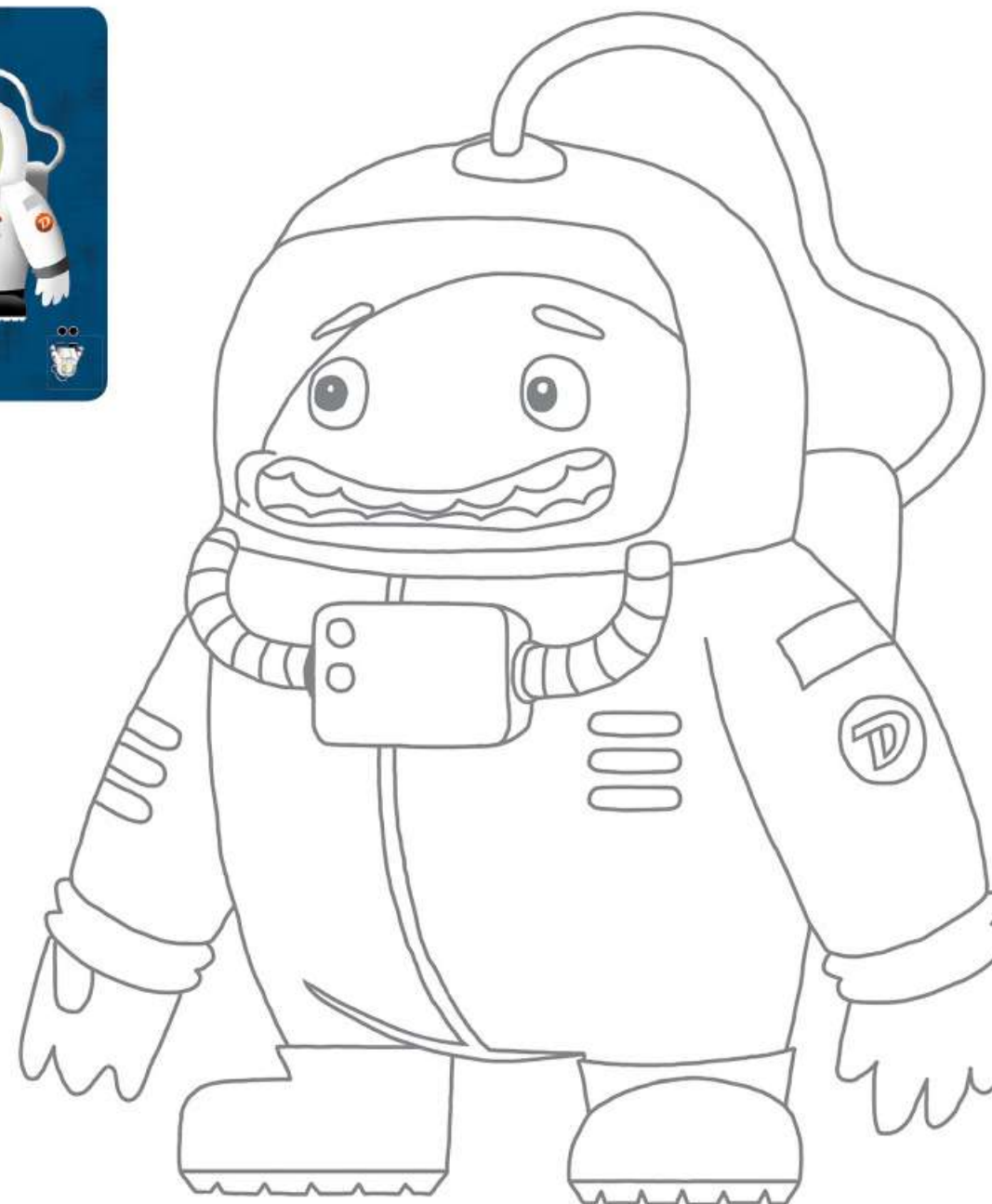
# Paszczaki

Oto paszczowielbiciel psów. A ty jak go pokolorujesz?



# Paszczaki

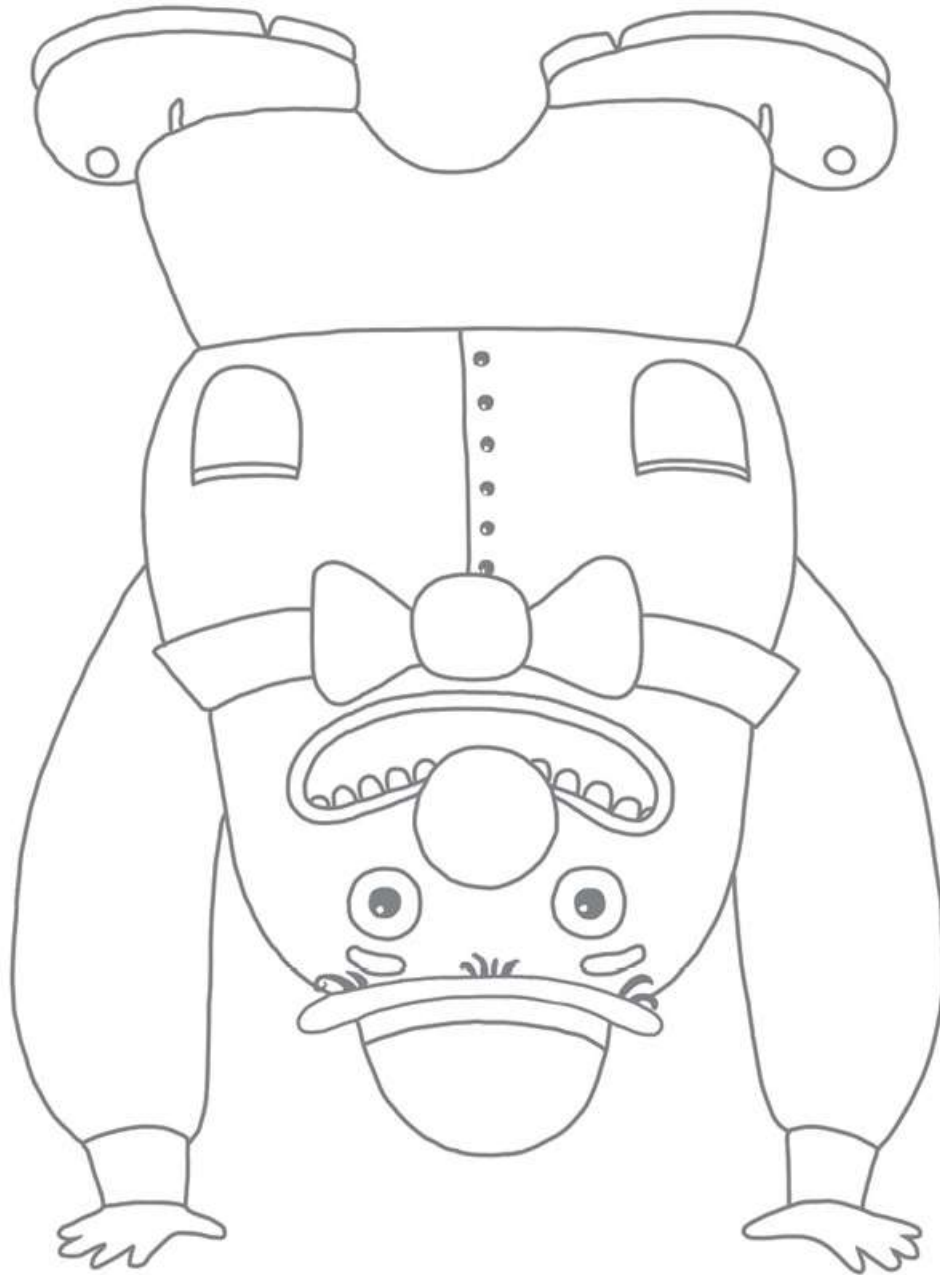
Oto paszczoastronauta. A ty jak go pokolorujesz?





# Paszczaki 2 - Akrobaci

Oto paszczoakrobata. A ty jak go pokolorujesz?



# Paszczaki 2 - Akrobaci

Oto paszczoksiężniczka. A ty jak ją pokolorujesz?

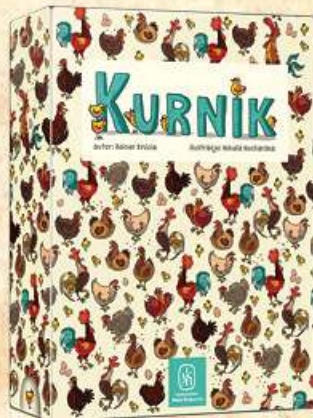






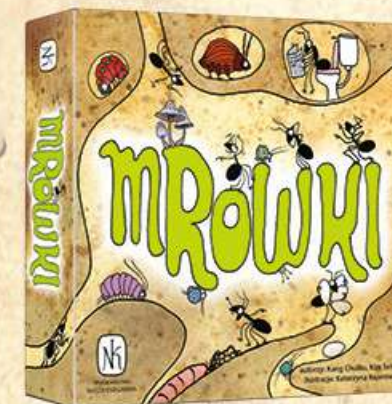
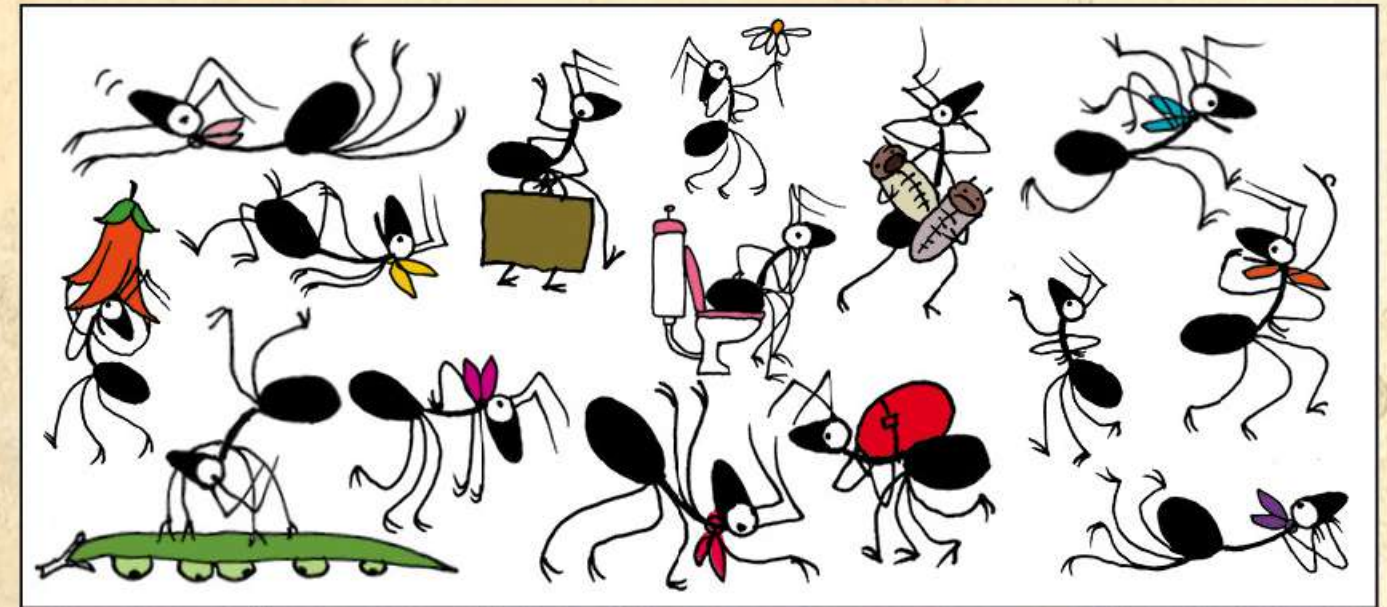
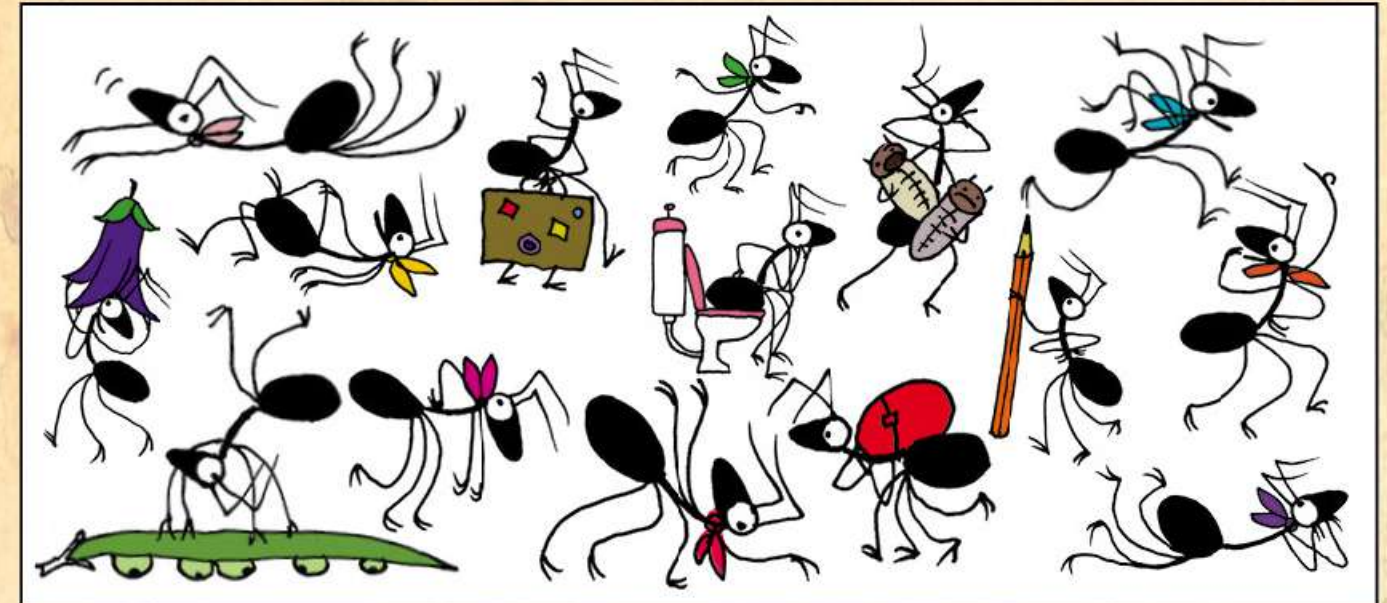
# KURNIK

Znajdź 5 różnic w kurniku!



# MROWKI

Znajdź 5 różnic w mrowisku!



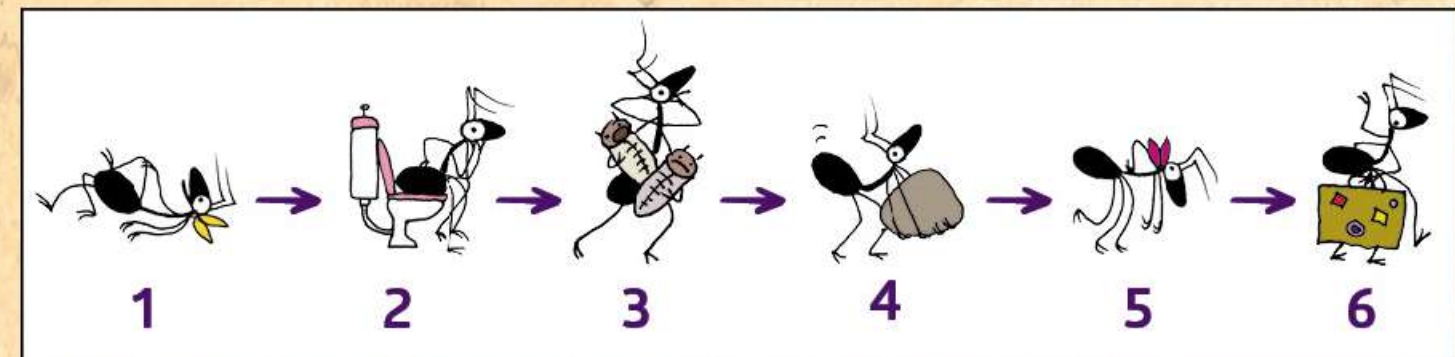


**WSKAŹ, Z KTÓRYCH GIER POCHODZĄ TE ELEMENTY.**

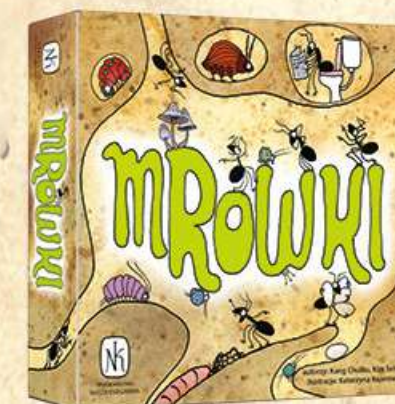
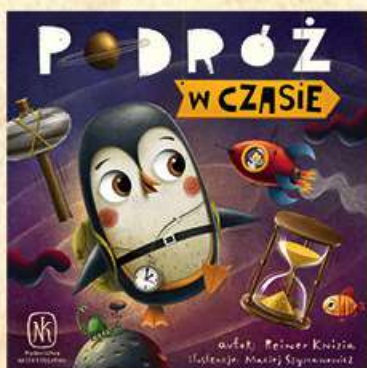
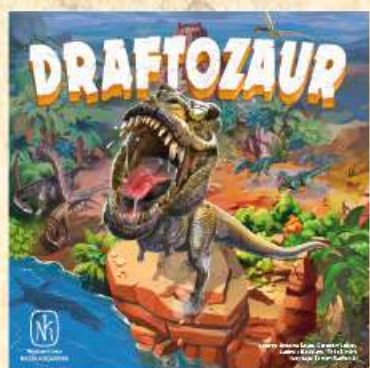
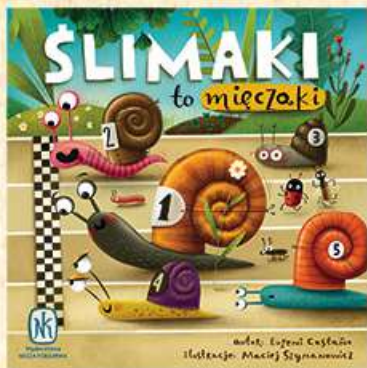
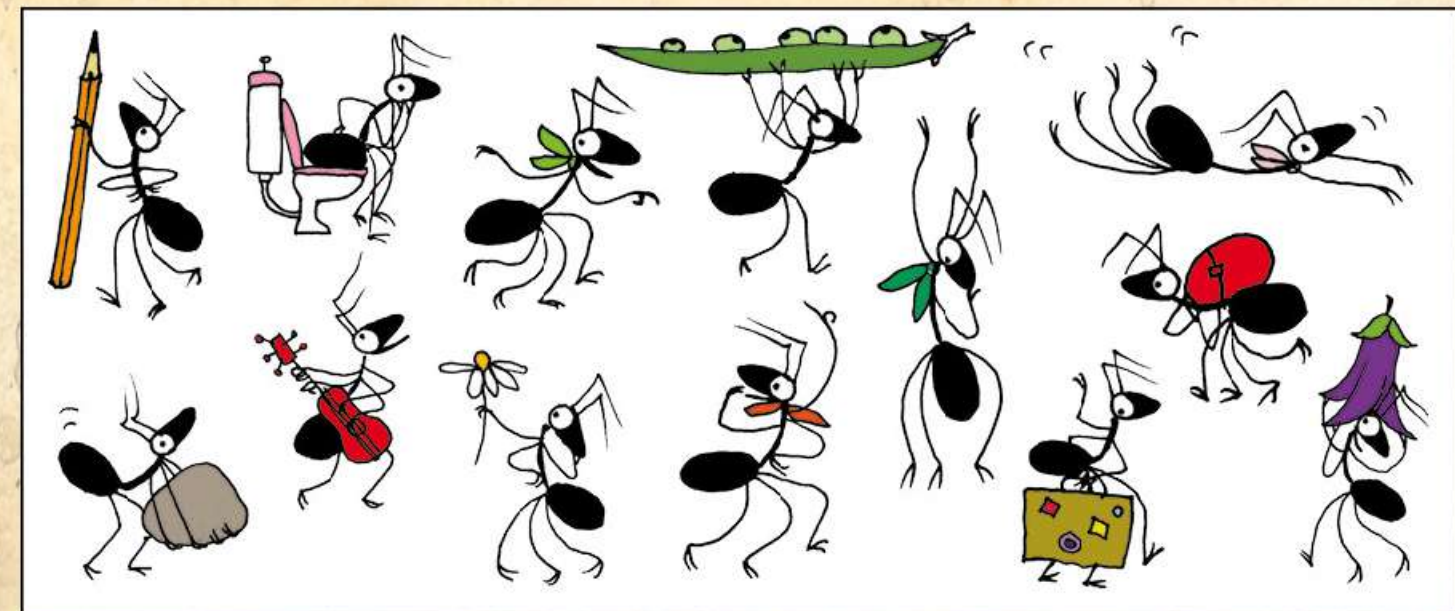


**OPOWIEDZ HISTORYJKI O MRÓWKACH!**

**Spójrz na poniższe obrazki i opowiedz, co mrówka robiła w ciągu dnia.**



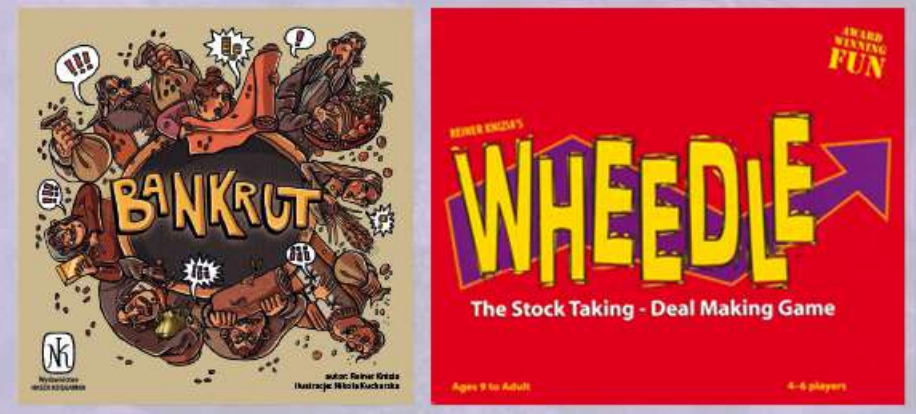
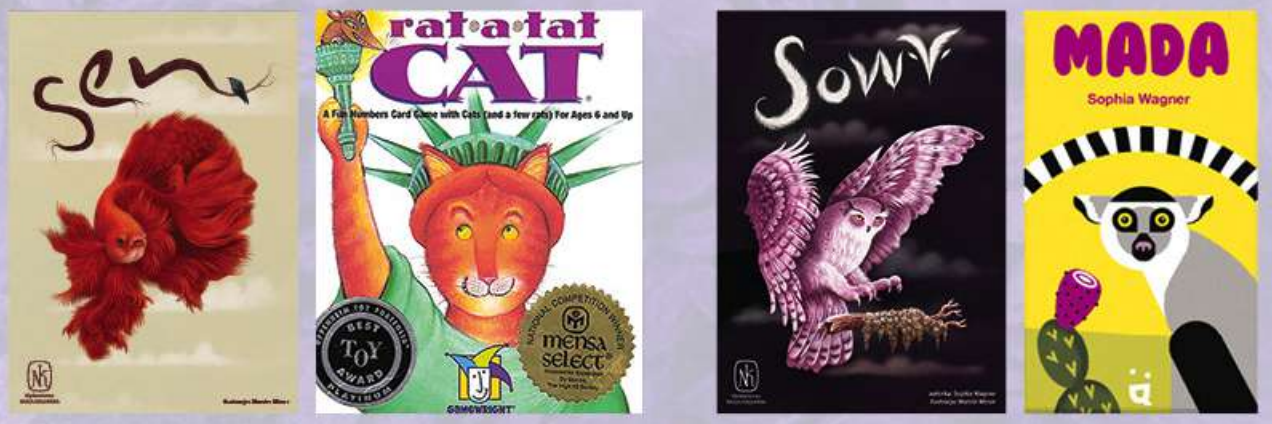
**Wymyśl długą historyjkę o mrówce. Poniższe mrówki możesz wykorzystać w dowolnej kolejności, ale każdej z nich użyj tylko raz!**





ROZWIĄZANIE ZADANIA ZE STRON 10-11:

A9 B6 C8 D3 E1 F5 G4 H2 I11 J7 K10







**Szczerze polecam! Moje dzieciaki kochają tę grę.  
Nawet ja się przy niej doskonale bawię!**

Tom Vasel, „The Dice Tower”

**Gra podbiła moje serce!  
Z serca więc polecam dzieciom, rodzinom,  
a nawet geekom na poprawę humoru.**

Agnieszka Weidemann, „Znad Planszy”



**Dynamiczna i niesamowicie wciągająca!**

Mariusz Serafin, „Fani Gier”

**Jest szybko, głośno, wrednie. To lubimy!**

Kasia i Michał, „Blog na wolny czas”

**Soczysta gra negocjacyjna!**

Agnieszka Weidemann, „Znad Planszy”



**Podstępna, ciekawa, wciągająca i nieszablonowa gra!**

Zee Garcia, „The Dice Tower”

**Ta gra nie ma dwóch twarzy.**

**Ma tylko jedną – niesamowicie uzależniającą!**

Jakub Wiąz, „Games Fanatic”

**Jedna z ciekawszych gier dwuosobowych ostatnich lat.**

Miroslaw „Tycjan” Gucwa, „Znad Planszy”



**Ta gra jest fantastyczna!**

Tom Vasel, „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. Apteczna 6  
05-075 Warszawa-Wesoła  
www.nk.com.pl

[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl)



# GRY PLANSZOWE KATALOG 2023

Nowości  
ciekawostki  
famlełówki



**Szczerze polecam! Moje dzieciaki kochają tę grę.  
Nawet ja się przy niej doskonale bawię!**

Tom Vasel, „The Dice Tower”

**Gra podbiła moje serce!**

**Z serca więc polecam dzieciom, rodzinom,  
a nawet geekom na poprawę humoru.**

Agnieszka Weidemann, „Znad Planszy”



**Dynamiczna i niesamowicie wciągająca!**

Mariusz Serafin, „Fani Gier”

**Jest szybko, głośno, wrednie. To lubimy!**

Kasia i Michał, „Blog na wolny czas”

**Soczysta gra negocjacyjna!**

Agnieszka Weidemann, „Znad Planszy”



**Podstępna, ciekawa, wciągająca i nieszablonowa gra!**

Zee Garcia, „The Dice Tower”

**Ta gra nie ma dwóch twarzy.**

**Ma tylko jedną – niesamowicie uzależniającą!**

Jakub Wiąz, „Games Fanatic”

**Jedna z ciekawszych gier dwuosobowych ostatnich lat.**

Miroslaw „Tycjan” Gucwa, „Znad Planszy”



**Ta gra jest fantastyczna!**

Tom Vasel, „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. Apteczna 6  
05-075 Warszawa-Wesoła  
www.nk.com.pl

[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl)



Wydawnictwo  
NASZA KSIĘGARNIA

[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl)