

Estel
Tàrrrega

bàsica

Lleida

☎ 973 500 118

www.estelonline.com

📞 640 566 530

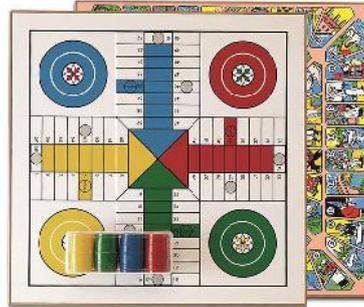
JUEGOS DE MESA E INGENIO





PARCHÍS 6 Y OCA
REF 14-138-6A

Parchís de 6 jugadores y oca. Tablero de 40x40cm. de madera. Con fichas plásticas de colores.



JUEGOS PARCHÍS/OCA
REF 14-T131-A

El juego contiene dos tableros de 40x40cm, uno para Parchís y otro para Oca. Además fichas plásticas de 4 colores distintos, para ser utilizadas en ambos juegos. Recomendamos para niños mayores a 6 años. Para 2 a 4 jugadores.



ACCESORIOS PARA EL PARCHÍS

REF 14-074-1
4 JUGADORES

REF 14-074-6
6 JUGADORES

Accesorios necesarios para que puedan jugar 4/6 jugadores al parchís.



PARCHÍS XXL
REF 14-792

Parchís con un tamaño especial. Ideal para niños que puedan tener problemas a la hora de ver o coger las fichas del tablero. Este juego dispone de fichas, dados, cubiletes y tableros más grandes. Tablero de 50x50 cm.



TABLERO PARCHÍS/DAMAS
REF 14-T-139

Tablero de parchís y damas. Fabricado en madera. Cada lado es un juego. Tamaño: 40x40x1 cm. Edad recomendada: a partir de 6 años.



CUBILETES DICE POPPERS 2 UDS
REF 137-LER3766

Ideales para el aprendizaje de las matemáticas en el aula o para una noche de juegos en familia, los dados permanecen en su interior para que siempre sepas dónde encontrarlos. Incluye 1 cúpula de dados roja con 1 dado numérico y una cúpula de dados azul con 2 dados de puntos. Recomendado a partir de 3 años.



DOMINÓ XXL
REF 14-791

Dominó clásico pero con fichas de grandes dimensiones. Cada ficha mide 5,5 x 2,7 x 1,1 cm. Este gran tamaño facilita el manejo y la visualización de los puntos.



DOMINÓ COMPETICIÓN
REF 14-250

Fichas fabricadas en resina de alta resistencia y con la medida oficial. Garantizan una larga durabilidad. Recomendado a partir de 6 años.



LOTERÍA DE MADERA
REF 14-749

48 cartones en caja de madera. Diámetro de las fichas 1,8 cm. Altura ficha 0,5 cm. Medidas cartón: 15,5x7,5 cm. A partir de 6 años.



BINGO DE LUXE
REF 14-635

Bombo fabricado en metal. Mide 18 cm. de diámetro. Dispone de caída automática de la bola. Bolas de madera de 2 cm de diámetro. Tiene 90 números marcados. Plataforma de madera con 90 huecos para las bolas. Incluye 48 cartones y fichas para marcar. Recomendado a partir de 8 años.



AJEDREZ Y DAMAS EN CAJA DE METAL
REF 14-751

Tablero de Ajedrez y Damas en madera. Sus fichas en dos colores, también son de madera. El set incluye una caja metálica para guardarlo.



AJEDREZ ESCOLAR
REF 14-T-93

Versión está diseñada exclusivamente para el uso escolar debido al tipo de tablero, cómoda transportación y sobretodo por su tamaño. Incluye estuche para su guardado y transporte.



RUEDA DE LA SUERTE
REF 175-6251

Este juego es un accesorio muy guay para los juegos de lotería, juegos de palabras u otros juegos. Con cifras de 1 al 30, letras de A a la Z y 4 comodines. La rueda puede girar con seguridad sobre el soporte de madera maciza y los aros de la rueda están decorados con barritas de madera que claquetean contra el "freno". Dimensiones: 35x35x40 cm. Recomendado a partir de 5 años.



RUMMI CLASSIC
REF 14-711

Juego de combinación numérica por colores o por secuencias numéricas utilizando tus fichas con las que han colocado los otros jugadores Ayuda a desarrollar aspectos cognitivos como la precepción visual, el razonamiento y la concentración. Pueden jugar de 2 a 4 jugadores. Edad recomendada: a partir de 8 años.



CUBILETRAS
REF 14-210

Lanza los dados y con las letras que obtengas, intenta hacer el máximo de palabras entrelazando esas letras. Este es un juego que agiliza la mente, además de aumentar y favorecer el vocabulario. Edad recomendada: a partir de 7 años.



DOMINÓ TRIANGULAR
REF 14-710

Juego de concentración y estrategia Ayudar la precepción visual, el razonamiento, la concentración y la creatividad. Pueden jugar de 2 a 4 niños. Edad recomendada: a partir de 7 años.



FORMAR PALABRAS
REF 14-720

Juego de palabras cruzadas consiste en formar palabras con las fichas que te han tocado y con las que hay puestas en el tablero de otros jugadores. Fomenta la agilidad mental y ayuda a desarrollar vocabulario. De 2 a 4 jugadores. Edad Recomendada: a partir de 7 años.



MIKADO
REF 14-628

Los niños desarrollan su destreza y habilidad mientras tratan de recoger los palos sin mover los otros. 26 palillos de madera de bambú de 0.5 cm de diámetro y de 30 cm de largo. Recomendamos para niños mayores a 6 años.



MASTER MIND COLORES
REF 14-126



ACIERTA 4
REF 14-302

Consigue colocar 4 fichas en línea vertical, horizontal o diagonal. Fichas de 3 cm de diámetro. Tablero 27x28x14,5 cm. A partir de 6 años.



FORMAR PALABRAS TRIDIMENSIONAL
REF 14-721

Juego de palabras cruzadas consiste en formar palabras con las fichas que te han tocado y con las que hay puestas en el tablero de otros jugadores. Fomenta la agilidad mental y ayuda a desarrollar vocabulario. De 2 a 4 jugadores. Edad Recomendada: a partir de 7 años.



MI PRIMER PARCHÍS
REF 14-163

¿Quieres jugar al parchís pero los mayores no te dejan? Empieza con éste. Las reglas son más sencillas y la partida más corta. Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2 a 4. Recomendado a partir de 3 años.



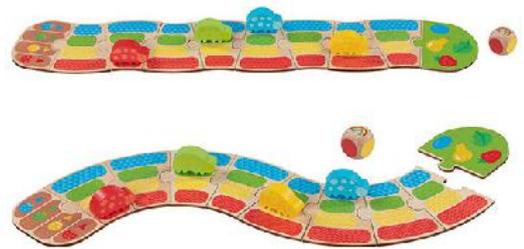
MI PRIMER AJEDREZ
REF 14-169

Con este juego podrás introducir a los más pequeños en el apasionante mundo del ajedrez. Incluye figuras de plástico, un gran tablero de 40x40 cm. y un asistente con los movimientos de cada una de las figuras. Duración de la partida: 35 min. Número de jugadores: 2. Recomendado a partir de 6 años.



MI PRIMER ¿QUIÉN ES?
REF 14-849

Mi primer ¿Quién es?, con menos personajes de lo habitual para hacerlo más fácil para las niñas y niños de corta edad. Un juego de adivinanzas en el que los participantes deben averiguar a quién buscan formulando preguntas ingeniosas. Así, aprenden a reconocer rasgos y a describirlos con precisión. Esta versión tiene la posibilidad de personalizar las fotos. Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2. Recomendado a partir de 3 años.



CARRERA DE MARIQUITAS
REF 105-56319

Que todas las mariquitas se coloquen en la salida, ¡empieza la carrera! En este emocionante juego de madera, los niños aprenden los colores de forma lúdica mientras se divierten en un montón. Las instrucciones son sencillas: Lanzando el dado se decide qué mariquita avanza un espacio. Gana la carrera quien llegue primero a la meta. Contenido: 1 dado, 4 mariquitas, 10 piezas de pista. Material: Madera. Número de jugadores: 2 a 4. Recomendado a partir de 3 años.



HAMSTER DEL 1 AL 10
REF 59-1120100234

¡Descubre un emocionante juego con reglas sencillas para dominar el arte de contar del 1 al 10! Únete a nuestros adorables hámsteres en su búsqueda por acumular provisiones y sumérgete en un mundo de diversión y estrategia. Este juego es la manera perfecta de aprender sobre el sistema decimal mientras te sumerges en una emocionante aventura. Contenido: Tablero-puzzle, 40 regletas de madera de colores. Recomendado a partir de 3 años.



MI PRIMERA CARRERA
REF 59-1110700210

¡Sumérgete en una emocionante carrera de coches para niños a partir de 3 años! Juego preescolar con dos dados para aprender los colores y los números. ¡Aprender nunca había sido tan divertido! Contenido: Tablero-puzzle, Taller mecánico 3D, 4 coches de madera, 1 dado numérico y 1 dado de colores, 1 arco de madera y una copa para el coche ganador. A partir de 3 años.



¿SABES A QUIÉN BUSCAMOS?
REF 105-56311

En este juego de adivinanzas, los participantes deben averiguar a quién buscan formulando preguntas ingeniosas. Así, los niños aprenden a reconocer rasgos y a describirlos con precisión. Contenido: 2 tableros, 20 pares de fichas de personajes. Material: Madera. Tamaño del tablero: 20 x 30cm. A partir de 5 años.





CATCH IT
REF 59-53446

Juego de rapidez visual. Lanza los 3 dados y encuentra la combinación correcta. 3 dados de madera y 27 fichas de cartón.



SIGHT WORD SWAT
REF 137-LSP8598-UK

¡Para ganar consigue la mayor cantidad de moscas después de que se hayan dicho todas las palabras! Incluye: 4 matamoscas de plástico y 150 cartas de moscas de dos caras con 300 palabras visuales recomendadas por el programa gubernamental de letras y sonidos. De 1 a 4 jugadores. Recomendado a partir de 4 años.



HAPPY CHICKENS
REF 59-53170

Unos pollos juegan al escondite en el gallinero. Retira los palos para encontrarlos. Contiene 5 pollos de madera, 12 palos, 1 gallinero y 16 fichas.



HUNGRY MONSTER
REF 59-53172

Prepara tu pizza antes de que el monstruo tragón se lo coma todo. Contiene un monstruo, unas pinzas, 20 ingredientes de madera y fieltro, 4 pizzas y una ruleta.



GO GORILLA
REF 59-53153

Construir una palmera y colocar el mono en lo alto sin que se caiga. 11 piezas de madera, 9 hojas, 1 dado, 4 fichas de plátano, base de juego y rampa.



DRESS UP GAME
REF 59-53471

Juego preescolar de 2 a 4 jugadores en el que hay que vestir a todos los animalitos con los colores del arco iris antes de que salga el sol. El juego tiene dos modalidades distintas: cooperativo y competitivo. En el juego cooperativo: todos los niños y niñas tienen que intentar vestir a los personajes antes de que salga el sol; mientras que en el juego competitivo hay que ser el primer jugador en vestir a su propio animalito. Recomendado a partir de 3 años.



LA AVENTURA DE LOS OSOS
REF 59-59457

Divertido juego preescolar donde aprenderán las diferentes formas, colores y a contar. Cada jugador avanzará por el tablero con uno de los 4 personajes de madera, ¡el primero en llegar a la cima y conseguir la bandera será el ganador! Número de Jugadores: de 2 a 4 jugadores. Contenido: Tablero 3D, 4 personajes de madera, 1 bandera y 3 dados de madera. Recomendado a partir de 3 años.



DOBBLE
REF 276-DOB01ES

Dobble un juego con más de 50 símbolos, 55 cartas, con uno, y solamente un símbolo idéntico entre cada carta. ¿Serás capaz de descubrirlo? Coge dos cartas al azar y ponlas boca arriba sobre la mesa a la vista de todos los jugadores. Buscad el símbolo idéntico en las dos cartas (misma forma y mismo color, sólo el tamaño puede variar). El primer jugador que encuentre este símbolo, lo nombra y roba dos nuevas cartas que pondrá sobre la mesa. Repetid esta operación hasta que todos los jugadores hayan entendido que siempre hay solamente un símbolo idéntico entre dos cartas. Recomendado a partir de 6 años.



ENCUADRA
REF 14-338

Comienza la partida con una tarjeta que tiene una disposición que hay que imitar, todo un reto, y quien la realice primero resultará el ganador. No es tan sencillo como pueda parecer ya que hay que ser muy fino para identificar correctamente los tamaños de las piezas y su posición sobre la mesa. Con este juego se trabaja el razonamiento, la habilidad manual y la percepción viso espacial. A partir de 8 años. Número de jugadores: 2-4



CAPERUCITA ROJA DELUXE
REF 188-SG021

Juego de ingenio. 5 piezas grandes y fáciles de manipular. Los niños quedan fascinados al poder mover las figuras por el tablero. El juego incluye un libro con el cuento en imágenes y un cuaderno con 48 retos (24 con el lobo y 24 sin él). Se eligen las cartas de desafío y se han de construir los caminos en base a las mismas. Edad recomendada: a partir de 5 años. Para 1 solo jugador.



PALABREA
REF 189-80305

Sé el más veloz en relacionar categoría y letras, para descubrir qué se esconde en cada carta. 60 cartas redondas que se utilizan por ambas caras. Recomendado para mayores de 6 años. De 2 a 4 jugadores.



CORTEX 2 KIDS
REF 276-CMCOKI02

Cortex pone a prueba la agilidad visual, coordinación, memoria, capacidad de razonamiento ... ¡incluso la sensibilidad de tu tacto! 8 tipos de retos que estimularán tus habilidades cognitivas: pruebas táctiles, observación, análisis, laberintos, coordinación. Contenido: 90 cartas (74 cartas Prueba, 6 cartas Desafío táctil, 10 cartas táctiles en relieve), 6 puzzle-cerebro (24 piezas) e instrucciones. Recomendado a partir de 6 años.



DOBBLE XXL
REF 276-DOBXXL01

Seguro que conoces el Dobble, pues ¿qué tal si lo hacemos gigante?... muy probablemente la diversión será aún mayor. Eso es lo que te trae el nuevo Dobble XXL, ya no sólo cuentan tus reflejos en las manos, debes saltar sobre las cartas gigantes y como siempre ¡Ser el primero en encontrar los símbolos repetidos! Duración de la partida: 15 minutos. Número de jugadores: 2 a 8. Recomendado a partir de 7 años.



JUNGLE SPEED KIDS
REF 276-JSKI02

Entrena memoria y reflejos para ser el primero en coger el Tótem cuando aparezcan dos cartas idénticas. El objetivo del juego es deshacerse de todas las cartas lo antes posible. 3 niveles de dificultad. Contenido: 32 fichas de Animal, 4 fichas de León, 6 fichas de Personaje, 1 Tótem, 1 bolsa y 1 reglamento. Recomendado de 4 a 6 años.



JUST ONE
REF 276-RPJU0001

Juego cooperativo de adivinanzas para entre 4 y 7 jugadores. Un divertido juego que de una manera divertida mejora habilidades como: deducción lógica, vocabulario, capacidad de expresión y la síntesis. Contenido: 110 cartas, 7 atriles, 7 rotuladores borrables y 1 reglamento. Recomendado a partir de 8 años.



EL MONSTRUO DE COLORES
REF 270-BGMONSP

El monstruo de colores ¡hecho juego! Un juego imprescindible para los fans del conocidísimo Monstruo de Colores. El Monstruo de Colores es un juego de tipo memory pero cuyo principal atractivo es la ayuda que presta a los peques a conocer las emociones y trabajar con ellas. Recomendado a partir de 4 años. De 2 a 5 jugadores.



EL JUEGO DEL ARBOL
REF 59-53167

Divertido juego educativo. Desarrolla la coordinación ojo/mano y la asociación del color e introduce el concepto de suma y resta. Tres modos diferentes de juego. El objetivo es llenar tu árbol con las manzanas de tu color. Incluye instrucciones del juego. Recomendado a partir de 3 años.



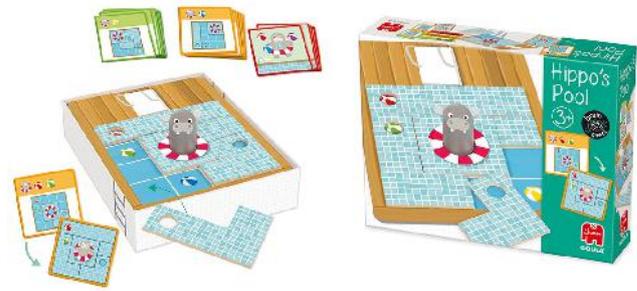
CAPERUCITA ROJA
REF 59-55262

Juego de mesa preescolar ilustrado del conocido cuento infantil "La caperucita roja". El juego tiene dos modalidades distintas, Cooperativa y Competitiva. Recomendado a partir de 2 años.



BIRD TREE
REF 59-55263

Juego preescolar educativo que consiste en encontrar en el árbol los elementos que se muestran en la carta antes de que se acabe el tiempo. Existen tres modalidades de juego: Encontrar la combinación, encontrar las parejas o juego libre. Recomendado a partir de 3 años.



HIPPOS POOL
REF 59-55265

Juego preescolar educativo cuyo objetivo es construir correctamente con las piezas de madera los modelos de las cartas en función del flotador y las pelotas que tienen que ser visibles en la carta desafío escogida. Tarjetas con nivel progresivo en dificultad, tres en total, y varían ya que se van eliminando pistas sobre la colocación de las piezas. Se puede jugar individualmente o con más jugadores en el que los niños competirán entre ellos. Recomendado a partir de 3 años.



ROBIN RABBIT
REF 59-55261

Juego de mesa preescolar cooperativo que consiste en ayudar al conejito a construir una madriguera y a llenar las despensas de verduras antes de que el granjero lo descubra. El niño podrá jugar cada vez de manera distinta ya que el recorrido del conejito es un puzzle y lo puede construir de muchas maneras distintas. La caja forma parte del juego y es el recorrido para el granjero. Recomendado a partir de 3 años.



CATCH IT MARIPOSAS
REF 59-50270

Juego preescolar de velocidad visual: se colocan las piezas sobre la mesa y se lanzan los 3 dados por turnos. Hay que encontrar la combinación: tamaño de la mariposa + los colores que aparecen en el dado. El primer jugador que encuentre la combinación correcta gana la pieza. Existe otra modalidad de juego de memoria. Recomendado a partir de 3 años.



LOS TRES CERDITOS
REF 59-53146

Juego cooperativo donde los jugadores cooperan para poner a salvo a los tres cerditos en la casa antes de que llegue el lobo. Contenido: 3 cerditos y 1 lobo de madera. 6 piezas redondas de madera, 5 piezas tablero y una casita 3D. Instrucciones de juego. Recomendado a partir de 2 años.



JUNGLE RACE
REF 59-53472

Juego preescolar dinámico de 2 a 4 jugadores con unos simpáticos animalitos de la selva con dos modos de juego: Carrera en la jungla: Cuyo objetivo es ser el primero en llevar las fichas de animales a la jungla una vez hayan pasado por las puertas del panel. El primer jugador que lleve todas las fichas de animales a la jungla ganará el juego. Olimpiadas salvajes: cuyo objetivo es conseguir 5 puntos colando el balón por las porterías. En esta versión todos los jugadores juegan a la vez y ganarán puntos aquellos que en la tirada pasen sus fichas por las porterías del panel. Edad recomendada a partir de 3 años



GUARRO PIG
REF 194-NS0005

En este sencillo y rápido juego de cartas deberás conseguir que todos tus cerdos se embarren antes que los del resto para ganar. Limpia a los cerdos de los demás, evita la lluvia y al granjero con su cepillo y esconde a tus cerdos en el establo para ponerlos a salvo en su feliz inmundicia. Incluye: 104 cartas y reglas de juego. (Nota: Las reglas pueden contener una errata, si dicen "una vez jugada una carta, realizáis la acción correspondiente". Hay que añadir a continuación: "Y robáis una carta del montón de robar"). Duración de la partida: 10 min. Número de jugadores: 2 a 4. Edad recomendada a partir de 6 años.



FANTASMA BLITZ
REF 270-BGBLITZ

Juego de reflejos para 2 a 8 jugadores. Uno de los jugadores gira la carta superior de la baraja de tal manera que quede visible para todos. Entonces los jugadores deben intentar coger el objeto que coincida en todo, incluso el color, con el mostrado en la carta. Contenido: Cinco piezas de madera (fantasma, sillón, botella, libro, ratón), 60 cartas con ilustraciones. Recomendado a partir de 8 años.



ALTO VOLTAJE EXTREME
REF 194-A0050

Nueva versión de Alto Voltaje en la que se juega con las multiplicaciones. Está formado por 61 cartas con multiplicaciones. Duración de la partida: 20 min. Número de jugadores: de 2 a 6. Recomendado a partir de 10 años.



LETRA A LETRA
REF 193-76308

Jugar a Rush Hour es muy fácil. Solo debes ser el primero en descifrar la palabra que se esconde para ganar. El que consiga primero 10 cartas será el ganador. Letra a Letra contiene 100 cartas con 300 palabras e instrucciones. Recomendado para niños a partir de los 10 años. Para 2 jugadores o más



KALEIDOS JUNIOR
REF 194-K0003

Encuentra la mayor cantidad de elementos en la imagen que correspondan con la categoría o la letra seleccionada. La versión junior de Kaleidos tiene varias formas de juego, según la edad de los jugadores, empezando por niños a partir de 4 años. Duración de la partida: 30 min. Número de jugadores: 2 a 12. Edad recomendada a partir de 4 años.



MATICO
REF 194-GE0004

En este juego de cartas de rapidez mental deberás ser el primero en resolver el problema matemático uniendo los números con el símbolo del mismo color. Pero solo podrás decir una respuesta. De 2 a 6 jugadores. Tiempo aproximado de juego: 10 min. A partir de 8 años.



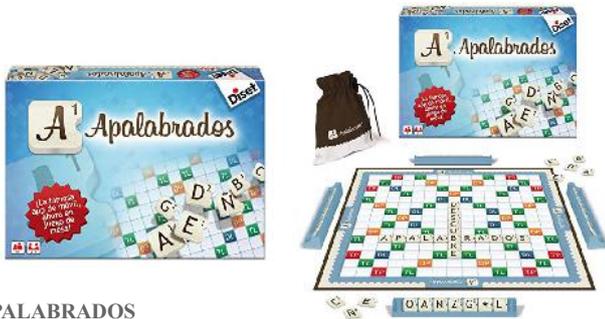
LA MORADA MALDITA
REF 194-M0005

La Morada Maldita es un trepidante juego de agudeza visual en el que «sufiréis» increíbles maldiciones y sucederán extrañas situaciones que os harán pasar un rato de lo más divertido. Incluye: 109 cartas, 65 fichas de gema, 1 joya morada maldita 3D y Reglamento. Duración de la partida: 20 min. Número de jugadores: 2 a 6. Edad recomendada a partir de 7 años.



ROLL&PLAY
REF 193-76322

Jugar a Roll & Play es muy fácil, sólo tenéis que lanzar el dado de felpa y ver que color ha salido. Elegid una carta de ese color y haced la sencilla actividad que diga. Contiene 1 dado grande de felpa, 48 cartas (8 de cada categoría), bolsillo para almacenar las cartas y una guía para los padres. Medidas: 17,6x16,9x18,5 cm. Para niños a partir de los 18 meses. Para 2 jugadores o más.



APALABRADOS
REF 10-46931

Juega al juego de mesa Apalabrados!! La aplicación de móvil más famosa ahora en juego de mesa. Misma dinámica, mismo juego, pero ahora tus contrincantes frente a ti!!! Posibilidad de comprobar si las palabras son correctas!! Incluye: 97 fichas en cartón, 4 atriles para colocar las fichas, un tablero de juego, una bolsa para recoger las fichas e instrucciones detalladas. Número de jugadores: 2 a 4. Recomendado a partir de 6 años.



3 X 4 = ZAS
REF 57-303109

¡Calcular, calcular y agarrar los matamoscas! ¡Quién es el más rápido en cazar la mosca con el resultado correcto? Contenido: 6 matamoscas, 42 cartas de las moscas, 5 cartas de las flores, 45 moscas de madera, 2 dados de diez caras, instrucciones del juego. Recomendado a partir de 8 años. De 2 a 6 jugadores.



QUIEN SOY?
REF 57-303126

¿Qué o quién soy? ¿Un panadero, un león o quizás una regadera? Adivinarlo requiere inteligencia, porque solo el que formula las preguntas correctas y las combina adecuadamente puede ganar el juego. Contenido: 1 cinta (diadema), 1 interrogante, 40 cartas, 10 fichas, instrucciones del juego. Recomendado a partir de 5 años. A partir de 2 jugadores.



PRIMER FRUTAL
REF 57-4997

Los árboles del Frutal están cargados de frutas y el pícaro cuervo quiere hacerse con todas. Los jugadores intentan cosechar la fruta antes que el cuervo. Como indica el dado, pueden recolectar una fruta y colocarla en la cesta o colocar una casilla delante del cuervo. Cuando los niños/as recojan toda la fruta antes de que llegue el cuervo, ganan juntos. Contenido: 1 cuervo y 16 frutas de madera, 1 cesta de la fruta, 5 cartas con camino, 4 árboles, 1 dado, 1 instrucciones del juego. Recomendado a partir de 2 años.



POLILLA TRAMPOSA
REF 270-BGPOLI

En este original juego, las trampas no solo no están prohibidas, sino que probablemente estarás obligado a hacerlas para ganar. Incluye: 20 cartas de acción, 43 de números, 8 de polillas tramposa, 1 chinche guardián, reglamento. Recomendado a partir de 7 años. De 2 a 5 jugadores.



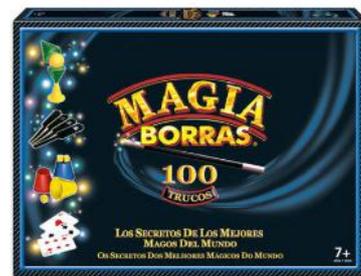
MONSTER MATCH
REF 194-NS0003

Juego de cartas. Monster Match es un divertido juego para atrapar monstruos. Si ponemos mucha atención y somos muy rápidos recibiremos una deliciosa recompensa en forma de ¡donuts! Incluye: 55 cartas de monstruo, 2 dados, 1 ficha de Poff y reglamento. Duración de la partida: 10 min. Número de jugadores: 2 a 6. A partir de 6 años.



EL LABERINTO MÁGICO
REF 270-BGLAB

Cada jugador intenta vencer al laberinto con su peón y ser el primero en conseguir cinco símbolos mágicos. Recomendado de 2 a 4 jugadores. Duración 20-30 Minutos. Recomendado a partir de 6 años.



MAGIA BORRÁS CLÁSICA 100 TRUCOS
REF 280-24048

Magia Borrás es todo un clásico dentro de los juegos infantiles y sobretodo el juego de referencia en juegos de magia para niños. El juego contiene 100 trucos y dispone de un manual en el que se explican de forma detallada y paso a paso todos los trucos.



LINCE GO!
REF 280-18712

El apasionante juego de competición El Lince. Cada jugador deberá encontrar en el tablero las imágenes cogidas al azar. Refuerza la memoria visual y los reflejos. Contenido: - 1 tablero - 36 fichas con imágenes - 1 caja montable - Instrucciones.



LINCE 70 IMÁGENES
REF 280-17472

¿Estás preparado para pasar un rato divertido? Pues... ¡Vamos a jugar! Rápido, toma la ficha y busca la imagen en el tablero. ¿Te apuntas al reto? Contenido: 1 tablero, 70 fichas con imágenes, 12 fichas de colores, 1 caja montable, instrucciones.



MI PRIMER LINCE
REF 280-15676

El apasionante juego de competición El Lince en una versión adaptada para los más pequeños (2-4 años). Cada jugador deberá encontrar en el tablero las imágenes cogidas al azar. Refuerza la memoria visual y los reflejos. Contenido: - 1 tablero - 36 fichas con imágenes - 1 caja montable - Instrucciones.



CODIGO SECRETO 13 + 4
REF 57-302249

Esta noche dará comienzo la misión secreta «Amón Ra». El equipo, compuesto por cuatro agentes secretos muy astutos, entrará a robar en el museo y descifrará los complicados códigos del dispositivo de seguridad gracias a cálculos muy precisos. Ya sea con sumas, con restas, con multiplicaciones o con divisiones, los números de los dados tienen que combinarse de manera que los resultados se correspondan con los números del código. Recomendado a partir de 8 años.



LA PANDILLA HAMSTER
REF 57-303120



Los hámsteres corren en su madriguera, bajan y suben en el ascensor, alborotan en la rueda y pasan volando de aquí para allá por la cabina y la vagonea. Es otoño y hora de hacer acopio de provisiones. ¿Conseguirán los hámsteres almacenar todas las zanahorias, el trébol y las espigas de cereal en las despensas correctas antes de que caigan las hojas de los árboles y el erizo se esconda en su nido de follaje? Recomendado a partir de 4 años.



EL FRUTALITO
REF 57-4996

En el huerto de HABA hay un magnífico cerezo con muchas cerezas maduras. ¿Quién ayuda a recoger la dulce fruta? Se requiere rapidez, concentración y buena cooperación, porque el descarado cuervo Theo también va detrás de las rojas cerezas. Combina el juego de dados con una carrera por el jardín. Recomendado a partir de 3 años.



SUSHI GO
REF 270-BGSUSHI

Divertido y rápido juego de cartas en el que los jugadores tratan de comer el menú perfecto. Para ello, deberán combinar las cartas de la mejor forma posible, las cartas circulan a toda velocidad por la mesa. Contiene 108 cartas. Recomendado a partir de 10 años. De 2 a 5 jugadores.



LA ISLA PROHIBIDA
REF 270-BGISLA

La Isla Prohibida es un emocionante juego de cartas colaborativo en el que los jugadores tratan de hacerse con los tesoros de una mítica isla misteriosa, antes de que las aguas la cubran por completo. Con varios premios internacionales. De 2 a 4 jugadores. Duración de la partida 30 minutos. A partir de 10 años.



CAMELOT JR.
REF 188-SG031

El objetivo es construir caminos para ayudar al caballero salvar a la princesa. Utiliza las piezas que se muestran en la tarjeta y construye el camino que une a la princesa con el caballero. Recomendado para de 5 a 9 años.



SWISH
REF 193-76328

Juego espacial con cartas que os reta a ser los primeros en hacer combinaciones o "SWISH". Éstas se consiguen apilando dos o más cartas de forma que cada punto esté dentro del círculo del mismo color. El jugador que haya conseguido más combinaciones al final del juego gana. Hay distintos niveles de juego. Contenido: 60 cartas transparentes, 1 bolsa de viaje. Instrucciones. A partir de 2 jugadores y a partir de 8 años.



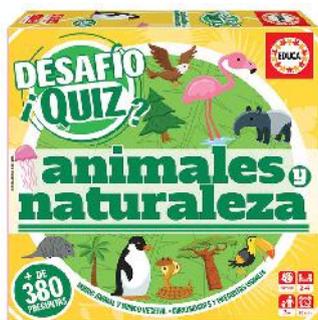
DISTRACTION
REF 193-76323

Juego de memoria y concentración. Los jugadores se turnan para sacar cartas del mazo con números, recordando la secuencia de números que han salido y que va aumentando. Si sacas una carta "DISTRACTION" debes responder a una pregunta antes de repetir la secuencia de números ¡en orden! Si otro jugador descubre que has dicho la secuencia incorrecta te llevas todas las cartas. El primer jugador que se quede sin cartas gana. Contenido: baraja de 54 cartas circulares con números. 1 baraja de 50 cartas rectangulares de distracción con 100 preguntas de distracción. A partir 8 años. De 2 jugadores o más.



JUNGLE SPEED
REF 276-ASMJSEC001

El objetivo del juego es conseguir deshacerte lo más rápido posible de todas tus cartas. El primer jugador que lo consiga será nombrado jefe Abulú. Se reparten las 70 cartas lo más equitativamente posible, boca abajo, entre todos los jugadores y se coloca el Tótem en el centro de los jugadores, al que los jugadores tendrán que hacer una reverencia en señal de respeto. Los jugadores revelan una carta de su mazo y la colocan delante suyo, por turnos (en el sentido de la trayectoria solar o, si es de noche, en el de las aguas del reloj), carta que tapanán en el turno siguiente con otra carta.



DESAFÍO QUIZ: ANIMALES Y NATURALEZA
REF 280-18219

Descubre curiosidades sobre los animales y la naturaleza jugando a este divertido juego de preguntas y respuestas. Más de 380 preguntas - 4 categorías diferentes. Contenido: 96 cartas (380 preguntas), tablero de juego, bandeja de categorías, 16 fichas-mochila, 4 fichas de jugador, reglas del juego.



DESAFÍO QUIZ: DESCUBRIR EL MUNDO
REF 280-18218

Descubre el mundo jugando a este divertido juego de preguntas y respuestas. Más de 380 preguntas - 4 categorías diferentes. Contenido: 96 cartas (380 preguntas), tablero de juego, bandeja de categorías, 16 fichas-mochila, 4 fichas de jugador, reglas del juego.



DESAFÍO QUIZ: DESCUBRIR ESPAÑA
REF 280-18217

Descubre curiosidades sobre España jugando a este divertido juego de preguntas y respuestas. Más de 380 preguntas - 4 categorías diferentes. Contenido: 96 cartas (380 preguntas), tablero de juego, bandeja de categorías, 16 fichas-mochila, 4 fichas de jugador, reglas del juego.



SPEED CUPS
REF 194-A0028

Juego de cartas. Cada jugador recibe un juego de 5 cubiletes en 5 colores diferentes y se coloca el timbre en el centro de la mesa. Luego se mezclan las cartas restantes y se colocan al lado del timbre. Un jugador al azar le da la vuelta a la primera carta del montón y la coloca boca arriba en la mesa. En ese momento todos los jugadores colocan sus cubiletes en la misma secuencia que aparece en la carta de objetivo. En cuanto un jugador tiene sus cubiletes colocados debe tocar el timbre para ganar la partida. 20 cubiletes de colores, 24 cartas, 1 timbre y el reglamento. Para niños a partir de los 6 años. De 2 a 4 jugadores.



SERPENTINA
REF 194-A0006

Los colores de la serpiente están desordenados. Completad las serpientes con cabeza, cuerpo y cola y lleváoslas a vuestro montón. ¡El que consiga más cartas al final de la partida es el ganador! Asociación de colores, tipo dominó, para empezar con los juegos de reglas. Incluye: 50 cartas de juego y reglamento. Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2 a 5. A partir de 4 años.



PIKO PIKO
REF 194-Z0006

Juego de dados donde cada jugador busca aumentar la cantidad de gusanos que tiene. Pero ten cuidado que los puedes perder o alguien te los puede robar. Piko Piko contiene 8 dados, 16 "raciones de gusanos" con valores de 21 a 36 y el reglamento. Para niños a partir de los 8 años. De 2 a 7 jugadores.



CRAZY EGGZ
REF 194-HB0001

Reto de equilibrio. El jugador tiene que lanzar un dado y colocar el huevo en la parte de tu cuerpo que se indique y sin dejarlo caer mientras dure la partida. Toca realizar las sencillas pruebas sin que se caigan los huevos. El jugador que tenga más huevos cuando acabe la partida será el vencedor. Contiene huevera con 9 huevos naranjas, 1 huevo azul, dos dados y soporte de huevo. Duración de cada partida: 15 min. aprox. Para 2-4 jugadores. A partir de 7 años.



CARRERA DE LETRAS
REF 188-803300

Se lee una tarjeta y ¡comienza la cuenta atrás! En Carrera de letras cada equipo tiene que encontrar la palabra correcta para conseguir el mayor número de letras posible. Cada vez que se usa una letra, se desplaza un hueco hacia el lado de ese equipo. ¡Gana la partida el primer equipo que logre sacar ocho letras por su lado del tablero! Recomendado a partir de 7 años. De 2 a 4 jugadores.



ALTO VOLTAJE
REF 194-A0038

Juego de cartas. Todos los jugadores juegan a la vez, y el objetivo es quedarse sin cartas. Para ello, hay que jugar vuestras cartas siempre que coincidan con el resultado de la suma o resta de la operación que ocurre en el centro de la mesa. Alto voltaje contiene 73 cartas y el reglamento. Para niños a partir de los 8 años. De 2 a 4 jugadores.



GRABOLO
REF 189-80458

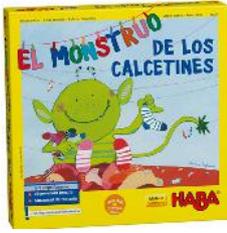
Un juego de concentración y velocidad. Demuestra que tienes los mejores ojos y las manos más rápidas en la mesa. Los dados indican la combinación de color y número que debes buscar. Intenta ser el primero en coger la carta correspondiente. El jugador que consiga más cartas ganará la partida. Recomendado a partir de 6 años. De 3 a 5 jugadores.



MI PRIMER JUEGO DE PALABRAS
REF 14-161

Una versión infantil del clásico juego de palabras cruzadas. El juego está orientado a los niños que ya conocen las letras pero aún no han aprendido a unir las para formar las palabras. Contenido: tablero, fichas/letras y tarjetas (sirven para la puntuación de cada uno). El que completa la palabra se lleva la tarjeta con la puntuación correspondiente. El juego incluye instrucciones con distintas versiones según el nivel de dificultad con el que se quiera jugar. A partir de 4 años. Para 2 o más jugadores.





EL MONSTRUO DE LOS CALCETINES
REF 57-302255

¿Quién será capaz de encontrar las parejas de calcetines en medio de semejante desorden? Rápidamente los niños buscarán y buscarán todos a la vez en la montaña de calcetines. ¡Maldición, los calcetines son todos muy parecidos! Contenido: 1 monstruo, 48 calcetines (24 pares), 13 pinzas de la ropa, instrucciones de juego. Recomendado a partir de 4 años.



PELUSAS
REF 194-M0013

Pelusas es un juego de cartas en el que tendrás que acumular a estos habitantes de los rincones, pero con mucho ojo, que cualquier corriente de aire puede llevárselas y desperdigarlas. Reúne pelusas, gana puntos, pero mucho cuidado, que la avaricia rompe el saco... Duración de la partida: 20 min. Número de jugadores: 2 a 6. Recomendado a partir de 8 años.



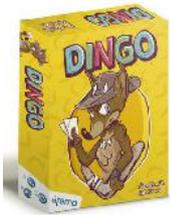
LA ABEJA ADELA
REF 57-303121

La abeja Adela vuela sobre un colorido campo de flores. Como es una abeja muy trabajadora, recolecta el rico néctar para llevarlo a la colmena. Allí, las amigas de Adela lo esperan para hacer una miel dulce y deliciosa. ¿Quién quiere ayudar a la abeja Adela a producir mucha miel para que el tarro se llene hasta arriba? Contenido: 1 colmena en 3D, 1 abeja Adela, 10 fichas de flores, 1 tablero, 1 dado, 1 instrucciones del juego. Recomendado a partir de 2 años.



LA ESCALERA ENCANTADA
REF 270-BGESCA

La escalera encantada es un juego donde los jugadores compiten por ser los primeros en llegar a lo alto de las escaleras y asustar al fantasma que vive allí, pero el fantasma también quiere jugar con ellos y les irá convirtiendo en fantasmas mientras ellos suben las escaleras. Los jugadores deberán recordar quién es quién, para poder ganar la partida. Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2 a 4. Recomendado a partir de 4 años.



DINGO
REF 316-29192

Juego de Agilidad visual y atención para niños mayores de 7 años (2 a 5 jugadores). Duración de la partida 10 min. DINGO es un divertido y sencillo juego de atención visual y rapidez. El juego que contiene 55 cartas con sílabas y diferentes acciones. Identifica las palabras... ¡pero no caigas en las trampas!



LA AVENTURA DE LAS TABLAS
REF 57-304057

En lo más profundo de la impenetrable selva tropical está levantada una legendaria ciudad de oro. Sin embargo, la entrada a la ciudad está cerrada con un portón imponente cubierto de enigmas numéricos. Ahora van a ponerse a prueba las artes calculatorias de los jugadores: si multiplican con habilidad y encuentran los números correctos, el muro de las incógnitas se irá llenando poco a poco con los resultados. Sabrán, fácilmente, si han acertado o no gracias al dorso de las fichas. Quién mejor sepa calcular, ganará esta emocionante expedición en torno a la multiplicación. Contenido: 1 muro de las incógnitas (tablero grande de juego), 1 recorrido (tablero pequeño de juego), 100 fichas de mosaico, 23 cartas, 1 reloj de arena, 4 aventureros, 1 instrucciones del juego. Recomendado a partir de 7 años. De 1 a 4 jugadores.

BOB EL EXPLORADOR
REF 316-29178

Juego de Lenguaje para niños mayores de 8 años (De 1 a 4 jugadores). Duración de la partida 10 min. Acompaña al joven Bob en sus aventuras por el mundo y conviértete en un gran explorador. Bob el explorador te descubrirá lugares fantásticos y maravillosos de nuestro planeta mientras te enseña los tipos de palabras de nuestro lenguaje, esto es, sustantivos, verbos, adjetivos y determinantes.





TACO GATA CABRA QUESO PIZZA
REF 189-80909

La diversión está garantizada con este frenético y divertido juego de cartas. Taco, gato, cabra, queso, pizza, esas palabras las repetirás una y otra vez. Recomendado a partir de 8 años. De 3 a 6 jugadores.



FAST CHECK
REF 194-M0007

¡Rápido! Dale la vuelta a una carta y fijate en el color que aparece en el montón para encontrar el error en el reto que acabas de descubrir. Los retos de las cartas cambian en cada ronda. Tendrás que encontrar la palabra bien escrita, comprobar si los números suman el resultado indicado, encontrar las diferencias entre imágenes, construir figuras con formas geométricas. Duración de la partida: 10 min. Número de jugadores: 2 a 6. Recomendado a partir de 8 años.



HUNGRY SHARK
REF 316-29024

HUNGRY SHARK es un juego de velocidad para niños a partir de 6 años, compuesto por 54 cartas y una duración media de 10 minutos. Este alocado y divertido juego ofrece 3 modalidades de juego con nivel creciente de dificultad: Pezqueñines, Tiburón comilón y Burbujas marinas. Esto permitirá que el juego se adapte muy bien a grupos de distintas edades. Número de jugadores: 2 a 8. Duración de la partida: 10 min. Recomendado a partir de 6 años.



BANANAZUL
REF 194-P0001

Una banana azul, un flamenco verde y una pelota de baloncesto rosa... ¡Algo no está yendo bien! Entrena tu cerebro y sé el más rápido para conseguir la mayor cantidad de cartas con los objetos y colores requeridos. ¿Preparado? ¿Serás capaz de coger la banana azul para sumar muchos más puntos? Duración de la partida: 20 min. Número de jugadores: 2 a 5. Recomendado a partir de 10 años.



RAINBOW
REF 316-29017

Rainbow es un divertido juego de carta donde los jugadores tendrán que formar su arcoíris. Pero no será tan fácil, las tormentas, las nubes y el viento te lo impedirán, pero te podrás ayudar del sol y la lluvia para conseguirlo. Número de jugadores: 2 a 4 jugadores. Duración de la partida: 15 min. Recomendado a partir de 4 años.



CARGOLINO VALENTINO
REF 316-29031

Vamos a ser caracoles de carreras que compiten por ser el último en llegar a la meta. Los jugadores "pilotarán" un caracol de carreras cada uno y mediante tiradas de dados de seis colores harán avanzar los caracoles por un circuito de flores, frutas, etc.. Número de jugadores: 2 a 6. Duración de la partida: 20 min. Recomendado a partir de 5 años.



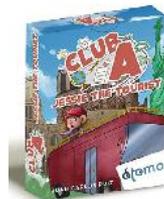
JEFF EL GRUMETE
REF 316-29161

Juego de resolución de problemas matemáticos para mayores de 8 años (1 a 4 jugadores). Duración de la partida 10 min. Ayuda al joven Jeff el Grumete a conseguir un tesoro y convertirse en un Capitán Pirata resolviendo los diferentes problemas matemáticos que se encontrará en su camino.



LUCA EL ESCRITOR
REF 316-29390

Juego de Lenguaje para niños de 6 a 8 años (1 a 3 jugadores). Duración de la partida 10 min. En este juego deberás ayudar a LUCA a escribir su libro, para lo cual trabajaremos vocales, consonantes y sílabas. Y con modo solitario incluido!!



JESSIE THE TOURIST
REF 316-29185

Juego de viajes y gramática para mayores de 8 años (1 a 4 jugadores). Duración de la partida 10 min. Haz turismo de la mano de Jessie y descubre maravillosos lugares del mundo. Trabaja la gramática inglesa y la comprensión lectora en este idioma, mediante las aventuras de esta intrépida turista.



VERITA LA MONSTRUITA
REF 316-29369

Juego de Atención y Agilidad Visual para niños de 6 a 8 años (2 a 4 jugadores). Duración de la partida 10 min. Con Verita «la monstruita» se trabaja la atención visual y los hábitos alimenticios saludables. Esta baraja de cartas educativa presenta diferentes modos de juego en función de la edad de los jugadores y si queremos un modo competitivo o colaborativo.



RENATA LA PIRATA
REF 316-29376

Juego de Cálculos Matemáticos para niños de 8 a 10 años (1 a 4 jugadores). Duración de la partida 10 min. Renata es una intrépida pirata que después de semanas buscando y conquistando todo tipo de tesoros, tiene que contar su botín. Para ello debes ayudar a Renata a contar sus tesoros conseguidos ayudándote de las distintas cartas de mapa de operaciones y obteniendo los aciertos necesarios para conseguir el objetivo.



EL CASTILLO DEL TERROR
REF 316-66347

Juego de cartas con 3 modalidades de juego para mayores de 6 años (2 a 4 jugadores). Duración de la partida 20 min. Los más terroríficos monstruos han cobrado vida y se han adueñado del Castillo del Terror. Los aventureros más intrépidos han sido convocados por el Sr. Stocker a una competición para liberarlo. Elige a tu personaje, reúne los objetos encantados y atrapa a los monstruos para obtener la recompensa. Necesitarás de toda tu inteligencia... y tu valor.



MASCOTAS
REF 316-89177

Juego de Cartas para niños a partir de 4 años (2 a 8 jugadores). Duración de la partida 10 min. MASCOTAS es un divertido juego de cartas para toda la familia desde lo más pequeños en adelante gracias a las mecánicas adaptables en función del tipo de jugador. ¿Seguro que puedes cuidar a tu mascota?. Debes demostrar que eres el mejor cuidador dándole de comer, aseándola, jugando con ella y comprándole una casita, pero...quizás no sea suficiente. Los demás intentarán enfadarla, enfermarla y ¡hasta robársela!, llevando a cabo todo tipo de acciones.



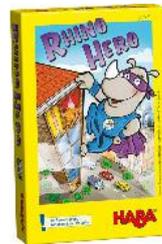
EMOTIO
REF 316-29321

Juego de emociones para mayores de 4 años (2 o más jugadores). Duración de la partida 20 min. Trabaja las emociones de los más pequeños de la forma más divertida. Emotio está diseñado para potenciar la Inteligencia Emocional. A través del juego, fomentaremos su aceptación y comunicación, para facilitar el desarrollo de una buena autoestima, empatía y unas adecuadas relaciones sociales.



ADIVINA EN 10: EN LA CIUDAD
REF 189-SKILL278SGA

Haz hasta 10 preguntas para adivinar el lugar de la ciudad que se esconde tras la Tarjeta de Juego. ¿Es un lugar al aire libre?, ¿La gente va allí a comprar? ¡Piensa bien, haz preguntas inteligentes, utiliza tus Tarjetas de Pistas y sé el primer jugador en ganar 7 tarjetas! Este juego contiene 52 tarjetas de juego, 6 tarjetas de pista, caja dispensadora de cartas y las reglas del juego. Número de jugadores: 2 a 6 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. Recomendado a partir de 6 años.



RHINO HERO
REF 57-30273

Rhino Hero escala sin miedo los edificios más altos para divisar a ladrones y bribones. Es fuerte como un león y listo como un zorro, pero también es tan pesado como un rinoceronte. Esto hace que se tambaleen hasta los rascacielos más sólidos. ¿Podéis ayudar a Rhino Hero a cumplir su tambaleante misión, y construir un rascacielos que sea estable? Contenido: 31 tejados (= cartas de acción), 28 paredes, 1 cemento (= carta de inicio), 1 Rhino Hero, 1 instrucciones del juego. Recomendado a partir de 5 años.



PIRATAS DE LA SUERTE
REF 57-302252

¡Quien caiga en la isla del tesoro es un pirata suertudo! ¡Pero sería mala suerte que los piratas listillos le robaran otra vez el tesoro! Contenido: 4 piratas de la suerte, 7 cartas, 17 tesoros, 1 dado, 2 discos de madera, Instrucciones. Recomendado a partir de 4 años.



EL MORTAL
REF 316-29086

¡Ponte en el papel de un simple mortal asustado y empuja a los que hasta ahora llamabas amigos a una muerte segura! Un juego de cartas rápido, simpático y divertido donde el objetivo será sobrevivir a la muerte, ganando si eres el jugador que mas tiempo consigue esquivarla. ¡Competitivo a tope! Número de jugadores: 2 a 6. Duración de la partida: 20 min. Recomendado a partir de 10 años.



THE MIND
REF 194-NU0001

The Mind es más que un simple juego... Es un experimento, un viaje, un juego sencillo que os hará descubrir la asombrosa experiencia del espíritu de equipo. Deberéis superar todos los niveles jugando las cartas en orden para ganar la partida, pero no podréis ponerlos de acuerdo, ni intercambiar información. Duración de la partida: 20 min. Número de jugadores: 2 a 4. Recomendado a partir de 8 años.



ANIMALEA
REF 189-80814

Animalea puede ser: un trío de color, un trío de animal o 2 del mismo color y 2 del mismo animal. El que más tríos consiga ganará la partida. Este juego contiene 64 cartas plastificadas resistentes al agua y las reglas del juego. Número de jugadores: 2 a 4 jugadores. Duración de la partida: 10 minutos. Recomendado a partir de 6 años.



¡CUCU TRAS!
REF 194-A0030

¡Cucu Tras! es un juego de cartas donde hay que recordar qué cartas hay y cuáles han cambiado. Ayuda a agilizar la memoria y a obtener muchas risas para todos. ¡Cucu Tras! contiene 32 cartas y el reglamento. Número de jugadores: 2 a 4. Recomendado a partir de 4 años.



ABEJITAS ZUM ZUM
REF 194-A0040

Abejitas Zum Zum es un juego en donde premia la buena memoria y en donde cada jugador intentará conseguir 4 colmenas recordando dónde estaban escondidas las abejas. Contiene 36 cartas, 6 colmenas, 6 abejas y el reglamento. Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2 a 5. Recomendado a partir de 4 años.



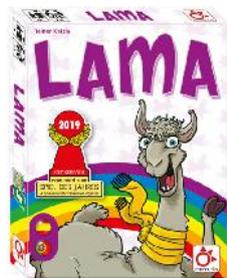
LOS 10 CERDITOS
REF 194-Z0010

Sacar un NUEVE no está mal, pero ¡un DIEZ es genial! Sin embargo, a partir de ONCE, es una pena... Los jugadores, por turnos, juegan cartas intentando conseguir que la suma del montón en la mesa sea un DIEZ; el jugador que lo consiga, se llevará todas las cartas. Pero tiene que ser exactamente diez, si se pasa, se las llevará el jugador anterior. Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2 a 6. Recomendado a partir de 6 años.



HALLI GALLI
REF 194-A0027

Halli Galli es un juego de cartas donde hay que ser observador y rápido para conseguir el mayor número de cartas. Un juego que os divertirá a lo grande y en familia. Halli Galli contiene 56 cartas con frutas, 1 timbre y el reglamento. Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2 a 6. Recomendado a partir de 6 años.



LAMA
REF 194-A0053

¡El jugador con la menor cantidad de puntos al final de la partida gana el juego! Incluye: 56 cartas, 70 fichas y Reglamento. Duración de la partida: 20 min. Número de jugadores: 2 a 6. Recomendado a partir de 8 años.



CUBI LOCOS
REF 194-BO0018

¡Rápido! ¡Busca y coloca todos los cubiletes en la torre! ¿Tu objetivo? Encontrar el color en el interior de tus cubiletes que coincida con el de la cima de la torre. Sé el más rápido y coloca el cubilete encima de los otros. El color de tu cubilete será el que haya que buscar ahora... ¡Sé el primero en colocar todos tus cubiletes y gana! Duración de la partida: 5 min. Número de jugadores: 2 a 4. Recomendado a partir de 6 años.



SHERLOCK HOLMES EXPRESS
REF 194-BO0010

Todo el mundo es sospechoso... hasta que se demuestre lo contrario. Sé el más rápido descubriendo al culpable y ¡conviértete en el mejor ayudante de Sherlock! Incluye: 27 cartas de sospechoso, 36 cartas de coartada y reglamento. Duración de la partida: 10 min. Número de jugadores: 2 a 6. Recomendado a partir de 7 años.



LADRON TORPON JR
REF 189-80976

Ese ladrón travieso ha mezclado nuestra comida. Los jugadores deben agrupar cartas de comida añadiendo números hasta sumar 10. ¡Pero cuidado! El Ladrón Torpón te las puede robar! Usa las cartas trampa para detenerlo. En este emocionante juego, las cartas están cambiando de manos constantemente. Este juego contiene 76 cartas y las reglas del juego. Número de jugadores: 2 a 4 jugadores. Duración de la partida: 15 minutos. Recomendado a partir de 5 años.



TRIPOLLO
REF 189-80451

Pon a prueba tu capacidad de observación y rapidez. Tienes que crear un tres en raya (tripollo) con cartas de las mismas características. Busca dos cartas en línea con la misma característica: color, letra o imagen y completa el tres en raya con una de tus cartas. El tres en raya puede ser horizontal, vertical o diagonal. Con este juego trabajas habilidades como el pensamiento lógico, concentración, percepción visual y velocidad de procesamiento. Recomendado a partir de 6 años.



¡PAREN LA NAVE!
REF 194-BP0009

¿Cuántas judías hay en una lata de judías? ¿Cuánto duró el beso más largo? Un juego de mesa familiar para niños y adultos en el que todas las respuestas son números. Incluye preguntas sobre todo tipo de temas, desde perritos calientes hasta Harry Potter. Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2 a 8. Recomendado a partir de 10 años.



DICE CUP
REF 355-34015

¡Los dados están en la mesa! ¿Reconocerás de un vistazo que combinación de dados te dará más puntos? 12 dados – 12 objetivos. ¡Todos jugamos a la vez, sin entretornos! Sorprendente hasta el final... ¿Quién ganará el emocionante desafío DICE CUP. Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2 a 6 jugadores. Recomendado a partir de 8 años.



GRABOLO JR
REF 189-80452

Grabolo Jr es un juego en donde debes ejercitar tu destreza. Todos tus sentidos estarán alerta tratando de encontrar las combinaciones que los dados indican. Primero hay que colocar todas las cartas boca arriba, acomodadas como más os guste. Luego se tiran los dados, un dado es de colores y el otro de animales. Todos los jugadores deben ver el resultado de los dados y buscar entre las cartas las mismas imágenes. Gana el jugador que logró más aciertos. Recomendado a partir de 4 años.



LINKEE
REF 194-BP0004

Linkee es un party game de preguntas muy premiado por su ingenioso mecanismo: hay que responder 4 preguntas diferentes, de cultura popular, y sus respuestas tendrán algo en común que hay que descubrir, ¡el Linkee! El equipo que consiga descubrir la palabra que enlaza esas 4 respuestas, conseguirá una letra. Duración de la partida: 20 min. Número de jugadores: 2 a 30. Recomendado a partir de 12 años.



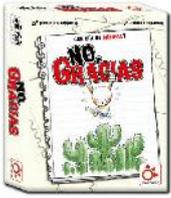
PRESTO
REF 355-34027

Date prisa en hacer Pop a las burbujas. Completa los retos de las tarjetas Presto y coge a la Sra. Burbuja para hacerte con la victoria. Agudiza tu vista, tu coordinación y tus reflejos con este divertido juego. Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2 a 4 jugadores. Recomendado a partir de 6 años.



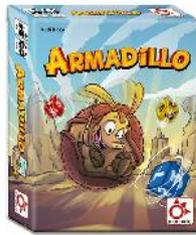
PILLADO
REF 189-80842

Ayuda a encontrar la tarta de la Sra Plum-pert. Su tarta ha desaparecido y tienes que investigar dónde puede estar. Busca pistas y utiliza el decodificador de pistas secreto para descartar sospechosos. Hay que trabajar rápido en equipo porque el malvado zorro está a punto de escabullirse en su madriguera. Con este juego trabajas habilidades como cooperación, lógica, planificación, solución de problemas. Recomendado a partir de 5 años.



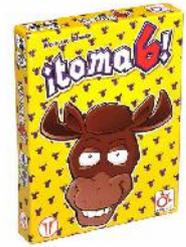
NO, GRACIAS
REF 194-A0059

¿Te has levantado con el pie izquierdo? ¿Te persigue la mala suerte? Ponte en alerta si aparece una carta con una situación incómoda en la mesa. Tienes dos opciones: evitar la desgracia pagando con una de tus fichas o aceptar la situación con sus puntos negativos... Consigue menos puntos negativos para ganar y ¡supera el día con algo de dignidad! Duración de la partida: 20 min. Número de jugadores: 3 a 7. Recomendado a partir de 8 años.



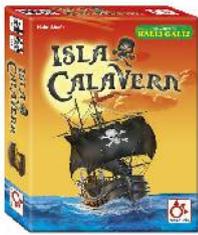
ARMADILLO
REF 194-A0065

¡Comienza la gran competición de los armadillos! Elige sabiamente tus dados y deja que rueden... Utiliza tus propias tiradas o las de otros jugadores para deshacerte de tus cartas. Usa tus fichas para alcanzar el resultado. ¿Quién rodará más rápido hasta la victoria? Duración de la partida: 20 min. Número de jugadores: 2 a 6. Recomendado a partir de 8 años.



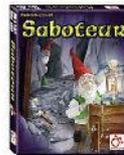
TOMA 6
REF 194-A0003

¡No es un juego para bueyes! 10 cartas para jugar en una de las cuatro filas, siguiendo el mecanismo del juego. El que ponga la sexta carta de una fila se llevará las cinco cartas anteriores con todos sus puntos negativos. Duración de la partida: 45 min. Número de jugadores: 2 a 10. Recomendado a partir de 8 años.



ISLA CALAVERA
REF 194-A0046

¡A la búsqueda de tesoros, piratas! Consigue la mayor cantidad de puntos con los dados al hacer valiosas combinaciones. Con algo de suerte y las cartas adecuadas, ¡multiplica tu botín! Pero ten cuidado de no arriesgar demasiado... Un sencillo juego de dados para toda la familia con el que aprender a asumir riesgos y tomar decisiones. Duración de la partida: 30 minutos. Número de jugadores: 2 a 5. Recomendado a partir de 8 años.



SABOTEUR (JUEGO BASE)
REF 194-A0001

Estás en la mina en busca de oro. De repente, tu pico aparece roto y desaparece la luz. El saboteador ha entrado en acción. Pero, ¿quién es entre todos los jugadores? ¿Encontrarás el oro o conseguirán los saboteadores que sus oscuras acciones lo impidan? El jugador que consiga más oro al final de la partida gana. ¡Un juego clásico, básico! Duración de la partida: 30 min. Número de jugadores: 3 a 10. Recomendado a partir de 8 años.



MENTE VACUNA
REF 194-BP0008

Pon a prueba tu capacidad para ser parte del rebaño. El objetivo es responder a las preguntas que se planteen pensando en lo que responderá la mayoría, con una mentalidad de rebaño, por ejemplo: Nombra una comida con un agujero en el centro. Si te desmarcas de la respuesta mayoritaria del grupo, serás la vaca rosa del rebaño y así no llegarás muy lejos... El primer jugador en conseguir 8 fichas de vacas ¡es el ganador! Un party game para familias, amigos y ¡vaqueros! Duración de la partida: 20 min. Número de jugadores: 4 a 20. Recomendado a partir de 10 años.



POLLO VS PERRITO
REF 194-BP0010

¿Quién será el mejor: pollo o perrito? ¡Que empiece la competición! Divididos por equipos, o haced un cara a cara, coged vuestro pollo o perrito. Jugad un número alto si os veis capaces de hacer el reto y preparaos para ¡lanzaros hacia la victoria! Completad tantos retos como podáis. El primer equipo que consiga formar a su personaje, ¡será el vencedor! Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2 o más jugadores. Recomendado a partir de 10 años.



EL CONEJITO BURBUJA
REF 57-302254

Conejito Burbuja chapotea con sus dos patos en la bañera. En un plisplás se sumergen sus juguetes en la espuma del baño. ¿Dónde están el cubo, la ballena y el barco? Podrá ayudar al conejito a encontrar de nuevo sus cosas quien sepa clasificar correctamente los colores y los símbolos. Contenido: 1 bañera (= base de la caja), 1 conejito de baño y 2 patos para insertar, 12 fichas, 1 dado, 1 instrucciones del juego. Recomendado a partir de 2 años.



ORUGA DE COLORES
REF 57-303114

Juego con dado de colores, en el que los jugadores/as disponen de una cabeza de oruga y deben lograr formar el cuerpo de la oruga con las fichas de colores, según el resultado del dado. Incluye variante de juego de memoria. Contenido: 4 cabezas de oruga, 24 piezas de cuerpo de 6 colores, 1 dado multicolor y 1 instrucciones del juego. Recomendado a partir de 3 años.



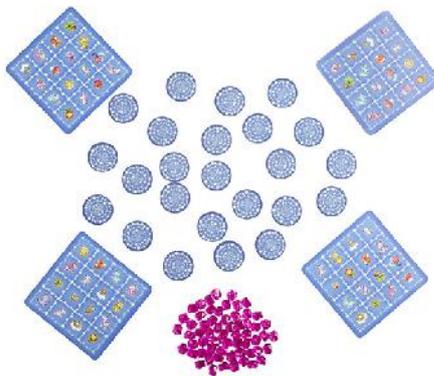
MIMICA
REF 57-303117

Un alocado juego en el que debemos representar sin hablar, la carta que hemos elegido al azar, con el objetivo de que los demás jugadores/as del mismo equipo acierten de qué se trata. Gana el equipo que adivine más tarjetas. Incluye tarjetas para dibujar y personalizar. Contenido: 48 tarjetas con figuras, 7 tarjetas en blanco para rellenar, un reloj de arena y 1 instrucciones del juego. Recomendado a partir de 4 años.



MIAU MIAU
REF 57-303128

Clásico juego en el que el primero/a que se quede sin cartas gana la partida. Para ello se van descartando las cartas que se tienen en la mano, en función del color o el gato que indique la carta del montón de descarte. Algunas cartas tienen acciones especiales. Contenido: 32 cartas gato en 4 colores, 20 cartas especiales en 4 colores, 6 gatos de madera y 1 instrucciones del juego. Recomendado a partir de 5 años.



UNICORNIO DESTELLO
BINGO CHISPEANTE
REF 57-304069

Divertido juego de bingo con motivos del Unicornio Destello y sus amigos. Con el cartón, se van colocando cristales sobre las imágenes que coincidan con las fichas que se van descubriendo. Quien consiga primero una línea completa de cristales, gana la partida. Contenido: 4 cartones de bingo, 24 fichas, 45 cristales nube y 1 instrucciones del juego. Recomendado a partir de 3 años.



EL REY DE LOS DADOS
REF 57-303804

Juego en el que los jugadores/as, con tres tiradas de dados, deben lograr cartas de habitantes con puntos, cumpliendo las condiciones que se indican en ellas. Las cartas especiales proporcionarán ventajas, mientras que el villano y los dragones perjudican. Gana quien consiga mayor puntuación. Contenido: 6 dados, 65 cartas (15 cartas de lugar, 10 cartas de castigo y 40 cartas de habitantes) y 1 instrucciones del juego. Recomendado a partir de 8 años.



LITTLE FOX - MEDICO DE ANIMALES
REF 57-304071

Juego en el que los jugadores/as deben ayudar al doctor Little Fox a curar a sus pacientes. Para ello, con tres tiradas de dados por turno, se debe lograr la combinación correcta que permite tratar a los animales de las fichas. Quien primero atienda a 5 tipos de animales diferentes gana. Contenido: 30 fichas con pacientes, 4 fichas veterinario, 3 dados, 1 pliego de adhesivos, 1 instrucciones del juego. Recomendado a partir de 4 años.

HURRICOUNT
REF 355-30010

Este juego de mesa dinámico, potenciará tu agilidad para el cálculo mental. Practica las sumas y las comparaciones y sé el más rápido de la partida. Contenido: 54 cartas de animales, 25 tarjetas "condición" e instrucciones. Duración de la partida: 10 min. Número de jugadores: 2 a 5 jugadores. Recomendado a partir de 6 años.



SPLITTISSIMO
REF 355-30012

Las fracciones y las porciones se dominan pictóricamente con facilidad a través de este juego. Este es un tema difícil, pero cuando se habla de pizza todo se vuelve simple. Contenido: 69 Tarjetas «Pizza» circulares, 39 Cartas «Ingrediente» rectangulares, 10 Cartas Especiales rectangulares, 1 Tarjeta recordatorio e Instrucciones. Duración de la partida: 10-20 min. Número de jugadores: 2 a 5 jugadores. Recomendado a partir de 6 años.

FRUIT10
REF 355-30011

Una maravillosa manera de aprender a contar mentalmente. En este juego necesitas encontrar combinaciones adecuadas de frutas y números antes que todos los demás. Deberás memorizar rápidamente la formación de los números y desarrolla la capacidad de sumar o restar instantáneamente. Contenido: 50 cartas redondas e instrucciones. Duración de la partida: 10-15 min. Número de jugadores: 2 a 5 jugadores. Recomendado a partir de 5 años.



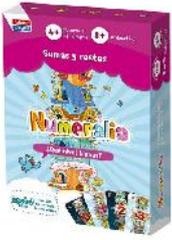
CATOWL
REF 355-30014

¡Un juego terriblemente interesante! Divertido juego donde se trabaja la lógica, la atención, el conteo, el enfoque y la reacción. Las brujas adoran a gatos y búhos, pero vivir con ellas tiene riesgos: pociones y hechizos transformaron a los animales en azules y naranjas con motas y rayas. Contenido: 30 cartas, 2 dados, 3 totems e Instrucciones. Duración de la partida: 10-15 min. Número de jugadores: 2 a 5 jugadores. Recomendado a partir de 4 años.



MULTIBLOOM
REF 355-30013

¡Las tablas de multiplicar se memorizan solas en este juego, como por arte de magia! Aprende las tablas de multiplicar de una manera divertida con este juego en el que deberás desarrollar tu agilidad mental mientras Cultivas y Vendes flores. Contenido: 6 Cartas Flores (rectangulares), 30 Cartas Cliente (cuadradas), 3 Cartas Guía e Instrucciones. Duración de la partida: 20-30 min. Número de jugadores: 2 a 5 jugadores. Recomendado a partir de 7 años.



NUMERALIA
REF 355-30015

Este juego ayuda a familiarizarse con el cálculo mental: sumar, restar, contar por decenas. Todo con facilidad y diversión. Mejora tus habilidades matemáticas y comprende la secuencia numérica, mientras viajas entre pisos de un edificio mágico y practicas sumar y restar números de manera divertida mientras recoges estrellas. Contenido: 60 Cartas Edificio, 34 Cartas Globos, 4 estrellas e Instrucciones. Duración de la partida: 15-30 min. Número de jugadores: 2 a 5 jugadores. Recomendado a partir de 4 años.



GUCA 5
REF 355-30039

Multijuego para desarrollar estrategias y destrezas de pensamiento lógico a través de la gamificación de una forma divertida. Concretamente jugando con números, cantidades y símbolos. Contenido: 110 cartas e Instrucciones. Duración de la partida: 10-20 min. Número de jugadores: 2 a 6 jugadores. Recomendado a partir de 6 años.



MATCH AND CATCH
REF 355-30016

¡Un juego simple, dinámico y divertido para mejorar la lectura en inglés!
¡Sumérgete en la diversión y aprende palabras en inglés! Este juego es perfecto para los más pequeños que aún no exploran las letras, ideal para quienes están dando sus primeros pasos en la lectura, y una aventura emocionante para niños y adultos que desean pulir sus habilidades en inglés. Contenido: 96 fichas e Instrucciones. Duración de la partida: 10-15 min. Número de jugadores: 2 a 5 jugadores. Recomendado a partir de 4 años.



MANDA HUEVOS
REF 355-30047

Manda Huevos es un rápido juego de intercambio de cartas. Date prisa y no te quedes dormido... o sí... las cartas especiales te protegerán o paralizarán a tus oponentes. Sé el primero en llenar la huevera. Contenido: 73 Cartas Ovaladas e Instrucciones. Duración de la partida: 10-15 min. Número de jugadores: 2 a 6 jugadores. Recomendado a partir de 6 años.



ALGORACING
REF 355-30017

¡Un juego de mesa 3D único sobre algoritmos y programación! En este juego te conviertes en el capitán de un equipo de intrépidos Rovers espaciales en busca de vida en un planeta misterioso. Pero aquí está la trampa: ¡tienes que programar cuidadosamente los movimientos de tus Rovers usando algoritmos ingeniosos! Contenido: 1 Tablero a doble cara, 5 Colinas de cartón, 52 Cartas "Orden", 4 Rovers, 4 Fichas Base/Laboratorio, 20 Fichas muestras de vida e Instrucciones. Duración de la partida: 30-40 min. Número de jugadores: 2 a 4 jugadores. Recomendado a partir de 6 años.



TIC DICE TOWN
REF 355-32566

Hazte con el control de la ciudad al conseguir los objetivos con los dados de colores. ¡Hay 3 niveles de dificultad! Para ganar las Cartas Objetivos tendrás que colocar los dados sobre el tablero de forma que representen las combinaciones que te han salido en las cartas. Contenido: 12 dados de colores, 1 tablero doble, 72 cartas e Instrucciones. Duración de la partida: 10-20 min. Número de jugadores: 2 a 4 jugadores. Recomendado a partir de 8 años.



DIEZ LADRONES
REF 355-32573

Suenan las alarmas en plena noche: la banda Numeri ha vuelto a robar en el centro comercial. Sois los únicos testigos del robo, así que el policía Zumm os pide que identifiquéis al ladrón entre todos los sospechosos. Sé el primer participante en conseguir 6 cartas de pista con lupas de colores distintos para ganar el juego. Contenido: 72 cartas redondas e Instrucciones. Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2 a 5 jugadores. Recomendado a partir de 6 años.



OPERACIÓN GRANJA
REF 355-33578

Operación Granja es un roll and write muy divertido y adictivo en el que los jugadores combinan dos piedras misteriosas (dados de diez caras) para obtener dinero o recursos para construir su granja. Contenido: Dados de diez caras y hojas de juego para planificar la granja. Duración de la partida: 20 min. Número de jugadores: 2 a 4 jugadores. Recomendado a partir de 6 años.



GALLETAS
REF 355-33741

Jugar a ¡Galletas!, además de divertirnos, nos ayuda a comprender que una alimentación variada es esencial para la salud. También nos permite mejorar los movimientos sacádicos, un prerrequisito fisiológico involucrado principalmente en la lectura. ¡A merendar! Contenido: 34 cartas, divididas en 17 de nivel principiante y 17 de nivel avanzado, además de 5 cartas de monstruo. También incluye 6 fichas de alimento de madera y un conjunto de instrucciones detalladas. Duración de la partida: 10 min. Número de jugadores: 2 a 5 jugadores. Recomendado a partir de 4 años.



MIXTO CON HUEVO
REF 355-33742

Mixto Con Huevo es un juego de rapidez visual en el que los jugadores tendrán que ser los más rápidos en identificar patrones (tipos de bocadillos) en el centro de la mesa para ganar la partida. El que consiga todas las cartas será el ganador. Contenido: 1 Caja lata, 48 cartas e Instrucciones. Duración de la partida: 10-15 min. Número de jugadores: 2 a 8 jugadores. Recomendado a partir de 6 años.



RIMANDO ANDO
REF 355-33577

Poemas, canciones, chistes, trabalenguas, historias... todo suena mejor haciendo rimas. ¿Te atreves a ser la persona más rápida o creativa en este duelo de palabras? Jugar con "Rimando ando" pondrá a prueba tu creatividad, pero también aprenderás muchas palabras nuevas. Incluye 5 modos de juego distintos con los que trabajar la conciencia fonológica en el alumnado de Educación Infantil y Primaria de forma divertida y visual. Contenido: 49 cartas redondas e Instrucciones. Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2 a 5 jugadores. Recomendado a partir de 6 años.



TACO GORRO TARTA REGALO PIZZA
REF 189-803105

¡Un trabalenguas para tu cerebro, ahora versión cumpleaños! Cuando un jugador se descarte de una carta que coincida con la palabra que dice, coloca tu mano sobre el montón central, ¡el último en poner la mano se queda con todas las cartas del montón! Concéntrate y sé el más rápido en deshacerte de todas tus cartas. Contenido: 64 cartas y las reglas del juego. Número de jugadores: 3 a 6 jugadores. Duración de la partida: 10 minutos. Recomendado a partir de 8 años.





ADIVINA EN 10: PAISES DEL MUNDO
REF 189-SKILL197SGC

¡Prepárate para el juego de preguntas más emocionante! Hasta 10 preguntas para adivinar el país de la Tarjeta de Juego. ¿Es una isla? ¿Está en América del Sur? ¿Su moneda es el Euro? Piensa bien, haz preguntas inteligentes, utiliza las tarjetas de pista y ¡sé el primero en conseguir las 7 tarjetas! Número de jugadores: 2 a 6 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. Recomendado a partir de 8 años.



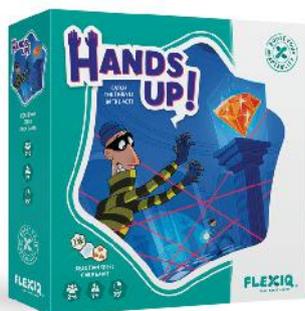
ADIVINA EN 10: MUNDO ANIMAL
REF 189-SKILL196SGA

Hasta 10 preguntas para adivinar el animal de la Tarjeta de Juego. ¿Es carnívoro? ¿Es un animal doméstico? ¿Vive en grupo? Piensa bien, haz preguntas inteligentes, utiliza las tarjetas de pista y ¡sé el primero en conseguir las 7 tarjetas! Número de jugadores: 2 a 6 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. Recomendado a partir de 6 años.



LO ENCONTRÉ EN CASA
REF 189-SKILL279SFW

¡Aprende sobre fonética, números, formas y mucho más a medida que te diviertes con el emocionante juego de "Buscar y Encontrar"! ¿PUEDES ENCONTRAR... Algo que huele bien? ¿Algo más pequeño que la palma de tu mano? Grita "¡LO ENCONTRÉ!" cuando hayas encontrado el objeto ¡Juega con tus amigos e intenta ser el primero en ganar 7 tarjetas! Número de jugadores: 1 o más jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. Recomendado a partir de 4 años.



HANDS UP!
REF 352-FXG102

En este juego los jugadores/as se convierten en guardas de seguridad y deben pillar a los ladrones que se han colado en el museo. Para ello se van destapando cartas sobre la mesa y el primero/a que encuentre la combinación correcta de diamantes, ladrones y huellas, y coja el diamante, gana esas cartas. Quien consiga más cartas al final, gana. La carta de interruptor ON/OFF y las demás cartas especiales cambian el tipo de combinación que se ha de encontrar. Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2 a 6. Recomendado a partir de 7 años.



MONSTER MASH
REF 352-FXG101

En este juego el objetivo es deshacerse de todas las cartas que se tengan en la mano. Para ello, por turnos los jugadores/as irán colocando la primera carta de su mano, sin mirarla, encima de uno de los montones de cartas destapadas de la mesa. En cuanto uno de los jugadores/a detecte 3 cartas con el mismo monstruo, el mismo color de fondo o el mismo color de monstruo, debe aplastar la figura de monstruo del centro, y así uno de los montones de cartas pasará a un/a oponente. Duración de la partida: 20 min. Número de jugadores: 2 a 8. Recomendado a partir de 6 años.



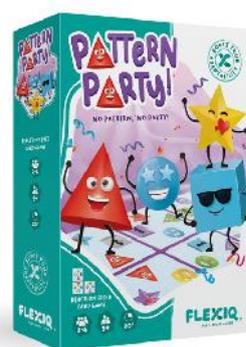
SWITCH IT!
REF 352-FXG001

Juego de percepción y reacción en el que gana quien acumule más cartas. Uno de los jugadores/as da la vuelta a la primera carta de la pila y en función de si la carta que queda en la pila indica noche o día, los jugadores/as deberán ser los primeros en localizar el color o el objeto correcto en la carta girada para ganar dicha carta. Algunos objetos especiales pueden cambiar la condición de día o noche. Duración de la partida: 10 min. Número de jugadores: 2 a 8. Recomendado a partir de 6 años.



OPERACION DINAMITA
REF 189-803047

El objetivo de Operación Dinamita es encontrar o detonar parejas de cartas usando el cálculo, la memoria y una chispa de suerte. ¡Este juego es la bomba! Las cartas de la caja de explosivos están cambiando constantemente y, de repente, ¡todo explota! Número de jugadores: 2 a 6 jugadores. Duración de la partida: 15 minutos. Recomendado a partir de 7 años.



PATTERN PARTY
REF 352-FXG002

Juego de relacionar en el que todos los jugadores/as al mismo tiempo deben reproducir el patrón indicado con sus cartas de juego. Para ello, el objeto o el color de las cartas de juego antiguas deben ser el mismo. Gana quien consiga más cartas de patrón. Distintos grados de dificultad. Duración de la partida: 20 min. Número de jugadores: 2 a 4. Recomendado a partir de 5 años.



MAKE A MOOOVE!
REF 352-FXG103

El objetivo de este juego es acumular el mayor número de cartas, para ello se debe ser el más rápido/a en detectar la fruta correspondiente en las cartas. Se lanzan 3 dados (fruta, números y animales) y se gira la primera carta de la pila. Quien localice la fruta que aparezca en el número indicado en el dado debe nombrarla. Si esa fruta es la del dado de frutas se debe hacer el sonido del animal del dado de animales. Duración de la partida: 20 min. Número de jugadores: 2 a 5. Recomendado a partir de 5 años.



TAKAMACHI
REF 352-FXG201

Se reparten los 12 dados entre los jugadores/as. Todos/as a la vez lanzan los dados y deben ser los primeros/as en localizar el dibujo o el color que aparece más veces, lo nombra y le da la vuelta al reloj de arena. En 10 segundos el resto debe intentar localizar una forma o color que aparezca más veces. Quien acierte se deshace de uno de sus dados, y gana quien se quede sin dados primero. Duración de la partida: 5 min. Número de jugadores: 2 a 4. Recomendado a partir de 5 años. Recomendado a partir de 5 años.



TRIXO
REF 352-FXG501

Juego de estrategia y pensamiento avanzado. El objetivo es conseguir el mayor número de fichas. Por turnos los jugadores/as añaden ficha a un parrilla de 3x3 para lograr formar un 3 en raya con símbolos iguales. Las fichas se pueden amontonar hasta 3 pisos, las fichas trixo bloquean las opciones de los oponentes y las fichas de flechas permiten mover líneas enteras de fichas. Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2 a 4. Recomendado a partir de 7 años.



ORBITO
REF 352-FXG502

Juego de estrategia y pensamiento avanzado. El objetivo es lograr un 4 en raya primero. Por turnos los jugadores/as añaden 1 canica al tablero y pulsando el botón Orbito que hace mover las canicas a una posición. Antes de colocar la canica se puede mover una de las canicas del oponente a un espacio libre en cruz. Duración de la partida: 10 min. Número de jugadores: 2. Recomendado a partir de 7 años.



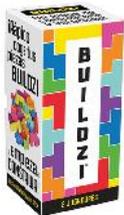
EL ARBOL DE NEWTON
REF 189-SKILL199SNT

Construye el árbol de Newton, colocando troncos y ramas manteniendo el equilibrio. Prepara una estrategia y elige tus cartas de juego sabiamente. ¿Quién hará caer el árbol? ¡Equilibrio y estrategia! Este juego contiene 54 cartas de acción, 60 manzanas, 8 ramas, 8 troncos, 1 pieza de Newton y las reglas del juego. Número de jugadores: 2 a 6 jugadores. Duración de la partida: 20 minutos. Recomendado a partir de 6 años.



ACROBATAS
REF 186-J02757

Lanza los dados y luego coloca tus acróbatas de forma estratégica para crear la torre más alta posible. ¡El primero que la haga caer ha perdido! Contiene : 57 peones acróbatas de madera, 20 discos (10,5 x 10,5 cm), 3 dados y 1 bolsa de almacenamiento. Recomendado a partir de 5 años.



BUILDZI
REF 189-803065

Construye tu torre y sé el más rápido para ganar pero, ¡cuidado no se derrumbe! Hay muchas formas de jugar a Buildzi, con sus tarjetas de torre reversibles o con sus tarjetas de bloque; cooperativo o competitivo. Este juego contiene 16 bloques, 32 tarjetas de torre, 16 tarjetas de bloque y las reglas del juego. Número de jugadores: 2 a 4 jugadores. Duración de la partida: 10 minutos. Recomendado a partir de 6 años.



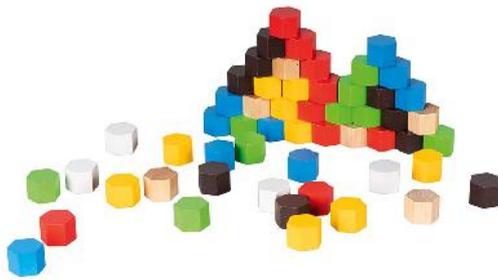
COLOUR CODE
REF 188-SG090

100 desafíos y 18 formas de colores para divertirse. Hay que buscar y utilizar las piezas de color para imitar la misma forma y colores que posee la figura del desafío. Recomendado a partir de 5 años.



COLORFIND
REF 14-863

Trata de encontrar el "lápiz" que tiene la punta del color que indica el dado y llévatelo. Recomendado a partir de 5 años.



K3
REF 189-803062

Planea la ascensión y sé el que más aguanta escalando. Para comenzar el juego, cada jugador coge el número de fichas que le corresponda y ordena su montaña. En el centro se coloca una fila de 9 piezas que será la base. Se van colocando fichas encima. Cuando uno de los jugadores no puede ni pasar turno (ficha blanca) ni colocar ningún color, es eliminado. Hasta que quede solamente un jugador, que será el ganador. Este juego contiene 64 cartas y las reglas del juego. Número de jugadores: 2 a 4 jugadores. Duración de la partida: 20 minutos. Recomendado a partir de 8 años.



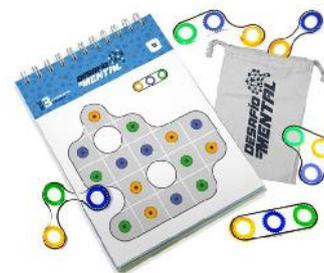
BATALLA DE GENIOS GEMAS
REF 189-803195

¡Completa patrones de gemas preciosas! Para comenzar el juego, escoge tu nivel de dificultad. Coge los cinco dados seleccionados y colócalos en la coctelera, agita los dados. Compite con tu oponente para completar el tablero, de modo que al colocar las piezas de gemas se muestren los cinco patrones de los dados. El primero en completar el tablero, gana. Número de jugadores: 1 a 2 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. Recomendado a partir de 8 años.



ORDEN EN LA GRANJA
REF 188-SG091

¡Hay problemas en la granja! Los animales están armando un gran lío y hay que separarlos... pero el granjero solo tiene tres vallas para dividir el campo en prados independientes. Con este juego de lógica, ayuda al granjero a colocar las vallas de modo que los animales tengan su propio espacio. Número de jugadores: 1. Recomendado a partir de 5 años.



CONEXIONES - DESAFIO MENTAL
REF 355-34009

Desafío de atención y visión espacial que pondrá a prueba tu ingenio. El objetivo es rellenar los huecos del tablero con las piezas que te damos, sin dejar ningún espacio libre. Pero cuidado, ¡tienes que usar todas las piezas en cada nivel! El juego tiene siete niveles de dificultad, desde el más sencillo hasta el más complejo. Verás cómo tu cerebro se activa y se divierte al mismo tiempo. Duración de la partida: menos de 30 min. Número de jugadores: 1 a 3 jugadores. Recomendado a partir de 6 años.



GRAVITY MAZE
REF 193-76433

Laberinto lógico de torres apilables. Contenido: 60 cartas de reto con soluciones (diferentes niveles de juego, de principiante a experto), 1 tablero, 9 torres, 1 torre objetivo, 3 canicas e instrucciones. Para niños a partir de 8 años.



CANICAS - DESAFIO MENTAL
REF 355-34010

Juego de lógica y visión espacial en el que deberás completar los retos de las láminas pensando como colocar barreras en la posición correcta para llevar las canicas a las casillas señaladas. Duración de la partida: menos de 30 min. Número de jugadores: 1 a 3 jugadores. Recomendado a partir de 6 años.



RUSH HOUR
REF 193-76436

Juego de estrategia donde debes lograr que el coche rojo salga victorioso del atasco. Agudiza el razonamiento y la lógica. 4 niveles de dificultad para jugar. Recomendado a partir de 8 años.



TORRES - DESAFIO MENTAL
REF 355-34011

Juego de lógica y visión espacial en el que deberás completar los retos de las cartas haciendo rodar las diferentes torres sobre el tablero sin separarlas de éste para conseguir llevar la torre principal a su destino. Duración de la partida: menos de 30 min. Número de jugadores: 1 a 2 jugadores. Recomendado a partir de 6 años.



BATALLA DE GENIOS ESTRELLAS
REF 189-80955

Reta a tu oponente a esta Batalla de Genios y completa el tablero antes que él. El objetivo del juego es completar la estrella con las fichas de colores, sin dejar ningún espacio libre. ¡Existen 165.888 combinaciones posibles! Puede haber momentos en los que parezca imposible, pero SIEMPRE habrá al menos una solución... Con este juego trabajas habilidades como concentración, lógica, solución de problemas, velocidad de procesamiento, visión espacial. Recomendado a partir de 8 años.



KANOODLE ULTIMATE CHAMPION
REF 137-EI3084

¡Conviértete en el campeón Kanooodle definitivo! Elige entre 500 rompecabezas, utiliza la guía para colocar las piezas y, a continuación, utiliza las piezas Kanooodle restantes para resolver el rompecabezas. ¿Podrás resolverlo antes de que se agote el tiempo? Contenido: tablero de juego, que también es la caja, 12 piezas Kanooodle, temporizador a pilas (que se puede silenciar para jugar tranquilamente) y guía con 500 nuevos puzzles en 2D y 3D. Requiere 2 pilas AAA no incluidas. Recomendado a partir de 7 años.



IQ-FIT
REF 188-SG423

Juego de ingenio que requiere de lógica. Se elige un reto, y se colocan las piezas en el tablero y se trata de lograr la solución. Recomendado para mayores de 6 años.



IQ-PUZZLER PRO
REF 188-SG455

Se elige un reto, y se colocan las piezas en el tablero y se trata de lograr la solución. 120 desafíos y 3 modos de juego en un sólo puzzle. Recomendado para mayores de 6 años.



IQ-XOXO
REF 188-SG444

Lleva al límite tu capacidad y resuelve los 120 retos. IQ-XOXO es la última en juegos de agilidad mental y lógica. Anímate y verás lo divertido que es. Recomendado a partir de 6 años. Juego individual.



BATALLA DE GENIOS
REF 189-80800

Reta a tu oponente a esta Batalla de Genios y completa el tablero antes que él. El objetivo del juego es completar todo el tablero con las fichas de colores, sin dejar ningún espacio libre. Puedes jugar de forma individual o compitiendo con un oponente. Recomendado a partir de 6 años. De 1 a 2 jugadores.



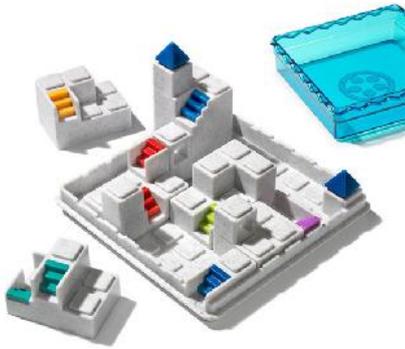
ESCONDITE CON MONSTRUOS
REF 188-SG480

Coloca las cuatro piezas de puzzle en el tablero de juego para esconder todos los monstruos excepto los que se muestran en el reto. 60 retos. Para comenzar a jugar elige un reto. Coloca las cuatro piezas del puzzle en el tablero de juego tapando todos los monstruos, excepto los que se muestran en el reto. Has encontrado la solución cuando todas las piezas están colocadas y solamente se muestran los monstruos del reto. Recomendado a partir de 6 años.



IQ-LINK
REF 188-SG477

Jugar IQ Link sólo requiere de ganas y un poco de lógica. Para comenzar a jugar sólo debes elegir un reto, colocar las piezas en el tablero e intentar llegar a la solución. Pero recuerda que sólo existe una única solución. Número de jugadores: 1. Recomendado a partir de 8 años.



ESCAPA DE ATLANTIS
REF 188-SG442

«Atlantis Escape» es un juego de puzzle con 60 retos en 3D, desde fácil a experto. Incluye: Tablero de juego, torre alta, 5 piezas de rompecabezas con escaleras, puentes y túneles, tapa azul transparente, folleto de desafíos con 60 desafíos y soluciones. Número de jugadores: 1. Recomendado a partir de 8 años.



PARKING PUZZLE
REF 188-SG434

Un divertido juego donde hay que encontrar qué coche es cuál y dónde está aparcado. Diviértete mucho y desafía a los demás a encontrar el coche. Jugar a Parking Puzzle es muy fácil, sólo colocar las piezas en el tablero como indica tu hoja de reto e intentar llegar a la solución. Cada desafío da pistas sobre la posición de algunos coches en el aparcamiento. Eso sí, recuerda que sólo existe una única solución. Número de jugadores: 1. Recomendado a partir de 7 años.



MISION ESPACIAL
REF 188-SG426

Juego en el que tendrás que completar una misión interestelar.. ¡Si te gustan los juegos de lógica ayudanos con esta misión! Tendremos que esquivar los asteroides para llegar a la salida, a través de un rompecabezas deslizante. Se tienen que colocar las fichas tal y como indica el desafío y consigue huir con la nave. Incluye 60 retos multinivel y cada uno tiene una única solución. Número de jugadores: 1. Recomendado a partir de 8 años.



IQ-TWIST
REF 188-SG488

IQ-Twist es un juego que parece simple, pero sólo hasta que algunas piezas dificultan tu partida. Y esa es la diversión, lograr llegar a la solución cuando los caminos son algo complejos. Para comenzar a jugar debes seleccionar un reto, colocar todas las piezas agujereadas en el tablero. Sólo puedes colocar una de estas piezas donde haya una clavija de su mismo color. ¡Tienes que encajar todas las piezas restantes sobre el tablero! Número de jugadores: 1. Recomendado a partir de 6 años.



IQ-FOCUS
REF 188-SG422

IQ-Focus, un juego de IQ donde lo importante es resolver la cuadrícula de fichas 3x3 del centro. Resuelve todos los retos tu sólo o desafía a los demás a hacerlo. Para comenzar a jugar IQ-Focus, sólo debes elegir un reto, colocar las piezas en el tablero como indica tu hoja de reto e intentar llegar a la solución. Pero recuerda que sólo existe una única solución. Número de jugadores: 1. Recomendado a partir de 8 años.



IQ-STIXX
REF 188-SG304

5 piezas horizontales tienen que encajar encima de 5 verticales. ¿Puedes cruzar los palos en este juego de rompecabezas con 120 retos? Para comenzar el juego, selecciona un reto y coloca los palos en el tablero de juego como se muestra en el reto. Coloca todos los palos restantes en el tablero. Puedes levantar los palos colocados en horizontal para encajar los palos colocados en vertical. Has encontrado la única solución cuando los 10 palos encajan en el tablero. Las soluciones se encuentran al final del libro de retos. Recomendado a partir de 7 años.



IQ-DIGITS
REF 188-SG301

Si te gustan los grandes desafíos, ¡IQ Digits te está esperando! ¿Puedes colocar todas las piezas del rompecabezas en el tablero de juego y asegurarte de que los números sumen? Incluye 120 desafíos, de fácil a experto. Recomendado a partir de 7 años.

