Estel Tàrrega

bàsica Lleida

973 500 118 www.estelonline.com 640 566 530

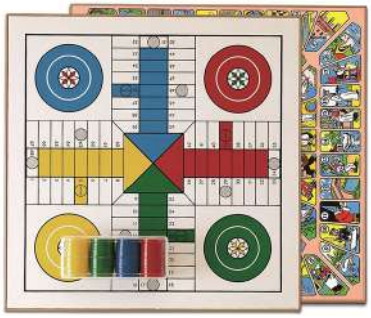


# JUEGOS DE MESA E INGENIO



**PARCHIS 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**

**4 JUGADORES**
**REF 14-074-1**

**6 JUGADORES**
**REF 14-074-6**

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 50×50 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.



**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.




**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.



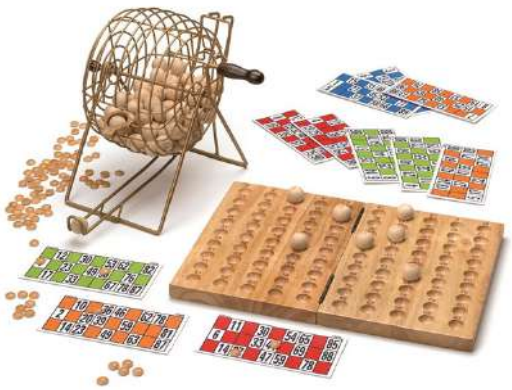
**AJEDREZ Y DAMAS EN CAJA DE METAL**
**REF 14-751**

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




**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.



**BINGO DE LUXE**
**REF 14-635**

Bombo fabricado en metal. Mide 18 cm. de diámetro. Dispone de caida 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.



**BINGO TRAVEL - CAJA METÁLICA**
**REF 14-772**

Observa y gana en este divertido bingo de viaje. Cada jugador marcará los objetos o animales que vea durante el trayecto. Quien más aciertos tenga al final, gana. Incluye tablero y fichas magnéticas. Ideal para entretener en carretera. Recomendado a partir de 4 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 coginitivos como la precepción visual, el razonamiento y la concentración. Pueden jugar de 2 a 4 jugadores. Edad recomendada: a partir de 8 años.



**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.




**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.



**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.




**FORMAPALABRAS CAJA METÁLICA**
**REF 14-128**

Juego de palabras cruzadas que combina azar y estrategia para lograr la mayor puntuación. Incluye 81 letras y tablero de juego. Ideal para ampliar vocabulario y agilidad mental. Recomendado a partir de 7 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.



**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.



**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.



**RUMMI CLASIC 6 JUGADORES**
**REF 14-712**

Juego de estrategia con fichas numeradas para formar series y escaleras. Versión ampliada para hasta 6 jugadores. Incluye fichas de colores y comodines. Estimula la lógica y el cálculo. Recomendado a partir de 8 años.



**MASTER MIND COLORES**
**REF 14-126**




**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 40×40 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.



**MISIÓN 10**
**REF 137-EI3141**

Juego para 2 jugadores con 40 figuras astronautas, tablero con marcador, bandeja de 10 y sumador aleatorio. Practica suma, conteo y estrategia formando columnas de 10. Recomendado a partir de 5 años.




**SNAIL RACE**
**REF 59-1110100766**

Juego de mesa para 2-4 jugadores que desarrolla habilidades cognitivas y sociales. Incluye tablero de cartón, 4 piezas de caracol de madera y dado de madera. Perfecto para aprender números, tomar decisiones y practicar turnos. Recomendado a partir de 3 años.



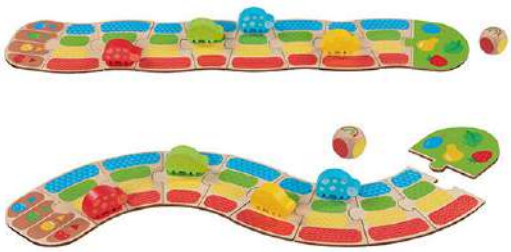
**PARCHÍS NEO**
**REF 318-1000196**

Parchís Neo con diseño de animales en colores vivos. Medidas: 26x26x1.8 cm. Recomendado a partir de 3 años para fomentar la diversión y convivencia.



**PARCHÍS CARL LARSSON**
**REF 318-1000750**

Tablero de 20x20x1 cm y bolsa de algodón para piezas. Ideal para aprender a contar. 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 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.




**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.






**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.



**PIRATES ISLAND**
**REF 59-53169**

Juego de aventuras donde los niños navegan siguiendo una ruta hasta la isla para encontrar monedas de oro. Incluye tablero, 1 pirata con imán, 10 piezas de madera, 4 cofres y 20 cartas. Recomendado a partir de 3 años.




**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.




**HAPPY CHICKENS**
**REF 59-53170**

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



**COLOR TURTLES**
**REF 59-1110100767**

Juego para 2-4 jugadores con 4 caparazones de madera, 16 partes de tortuga y dado. Desarrolla la reconocimiento de colores, motricidad fina y concentración. Tiempo de juego: 10 min. Recomendado a partir de 2 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.




**MUMMY DINO**
**REF 59-1110100495**

Juego cooperativo de aventura donde los niños ayudan a una madre dinosaurio a encontrar sus huevos perdidos. Diseñado para 1 a 3 jugadores, fomenta el trabajo en equipo, la estrategia y la emoción. El objetivo es recoger los 9 huevos y devolverlos al nido antes de que se acabe el tiempo. Incluye dado, 9 huevos de 3 colores y una plataforma giratoria. Recomendado a partir de 2 años.





**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.





**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.






**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.






**TRAVEL DOGGIES - JUEGO DE INGENIO**
**REF 280-19974**

Travel Doggies es un entretenido juego de mesa. Escoge tu cachorro favorito y recorre el tablero para reunir sus elementos: placa, plato, pelota y cama. El primer perrito en llegar a la casilla central con todos sus objetos gana. Recomendado a partir de 4 años.






**TREE HOUSE**
**REF 59-1110100768**

Juego cooperativo para 1-4 jugadores que ayuda a una ardilla a reunir comida antes del invierno. Incluye 1 figura de ardilla de madera y 24 fichas de cartón. Desarrolla cooperación, memoria, turno y pensamiento estratégico. Recomendado a partir de 3 años.







**OUTFIT GAME - JUEGO DE ESTRATEGIA**
**REF 280-20138**

Juego de estrategia y observación. Consigue ser el primero en reunir todas las prendas de tus cartas: abrigos, sombreros y bufandas. Incluye perchero, 16 tarjetas de jugador, dado y bloqueadoras. 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 casida 3D. Instrucciones de juego. Recomendado a partir de 2 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.






**SNACK OR SPLASH BALANZA BONANZA**
**REF 137-EI3007**

Juego de equilibrio para 2-4 jugadores a partir de 4 años. Incluye figura de capibara, 16 pilas de frutas, plataformas y ruleta. Desarrolla motricidad fina, coordinación y habilidades sociales mientras mantienes el equilibrio y recoges frutas. Recomendado a partir de 4 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 puzle 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.




**BINGO ALFABETO**
**REF 59-1110100496**

Juego de bingo educativo para aprender colores y letras de manera divertida. Incluye 8 cartas de doble cara, 26 bolas de madera con las letras del alfabeto, cuadrícula de juego, bolsa de tela, 100 fichas e instrucciones. Fomenta el aprendizaje a través del juego. Recomendado a partir de 3 años.




**SUPER SIX**
**REF 14-869**

Súper Six es un juego de azar, de probabilidad y de reconocimiento de números o formas. Lanza el dado y deshazte de tus palitos. Recomendado a partir de 4 años.



**HIDDEN CHICKS:**
**JUEGO DE MEMORIA Y BINGO**
**REF 59-1110100759**

Juego divertido para 2-4 jugadores que combina bingo y memoria. Incluye 4 tableros con forma de gallina, base de gallinero, 21 pollitos y 1 zorro. Fomenta concentración, atención y desarrollo cognitivo. Recomendado a partir de 3 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 espacia. 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.




**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.




**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.




**CORTEX 2 CHALLENGE**
**REF 276-CMCOCH02**

Cortex² es un juego que desafía tu cerebro mediante 8 tipos de retos que estimulan habilidades cognitivas como la memoria, razonamiento, agilidad visual, coordinación y más. Incluye 90 cartas (74 cartas de prueba, 6 cartas de desafío táctil, 10 cartas táctiles en relieve), 6 puzzles de 24 piezas y las instrucciones. Recomendado a partir de 8 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.




**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.



**¿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.







**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




**LA MORADA MALDITA**
**REF 194-M0005**

La Morada Maldita es un trepidante juego de agudeza visual en el que «sufriréis» 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.




**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.







**DOBBLE KIDS**
**REF 276-DOKI01**

Dobble Kids es un juego con 30 cartas y 30 animales, donde siempre hay un animal idéntico entre dos cartas. El objetivo es encontrarlo antes que tus amigos. Incluye 5 mini juegos, tres inspirados en Dobble y dos diseñados para esta versión infantil. Con menos símbolos por carta, es ideal para jugar entre edades diferentes. Duración: 15 minutos. Jugadores: 2 a 8. Edad recomendada: 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.




**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.






**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.






**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.



**SERPENTINA**
**REF 194-A0006**

Los colores de la serpiente están desordenados. Completad las serpientes con cabeza, cuerpo y cola y llevároslas 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.



**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 8 jugadores.




**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.




**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.




**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.




**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.




**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 a 2 a 4 jugadores.




**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 taparán 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-maletas, 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.




**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.




**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.







**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.



**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 unirlas 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.




**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.






**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.






**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.







**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 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.



**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**

En Taco gato cabra queso pizza debes ser el más rápido. 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. La diversión está garantizada con este frenético y divertido juego de cartas. Recomendado a partir de 8 años. De 3 a 6 jugadores.






**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.



**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!!



**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.



**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 robártela!, llevando a cabo todo tipo de acciones.






**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.




**CATCH THE BUG: JUEGO DE MEMORIA**
**REF 1-45501**

Emocionante juego de mesa donde los niños usan pinzas para emparejar insectos y alimentar a su Atrapabicho. Estimula la curiosidad, la coordinación ojo-mano, el agarre con pinza y la atención. Hecho con materiales sostenibles. Incluye 26 piezas de insectos de madera, 4 tableros de jugador, 4 pinzas y un libro de instrucciones. Duración de la partida: 15 min. De 1 a 4 jugadores. Recomendado a partir de 5 años.




**COLOR LINE**
**REF 14-332**

Juego de acción y rapidez. Pulsa el timbre para conseguir la bola que sale del saca-bolas y completa tu línea de color. ¡Piensa bien antes de decidir! Si te equivocas, perderás bolas conseguidas. Duración: 15 min. Número de jugadores: 2-4. Edad recomendada: a partir de 5 años.




**SABOTEUR + EXPANSION**
**REF 194-A0022**

Los jugadores exploran una mina en busca de oro, pero uno de ellos podría ser un saboteador que intenta frustrar la misión. El objetivo es conseguir el oro o descubrir al saboteador. Contiene 44 cartas de túnel, 27 cartas de acción, 28 cartas de pepitas, 11 cartas de enano, 7 buscadores, 4 saboteadores, y la expansión agrega 32 fichas de pepitas, 30 de túnel, 21 de acción, 8 buscadores, 1 jefe, 2 geólogos, 1 "aprovechado", 3 saboteadores. Edad recomendada: a partir de 8 años.




**PELUSAS REVOLUTION**
**REF 194-M0021**

Pelusas Revolution es la nueva versión del divertido juego de suerte y estrategia, ahora con más mecánicas y riesgos. Roba pelusas, usa cartas especiales, aspira para asegurar puntos y sorprende a tus rivales con regalos envenenados. Incluye 62 cartas de número, 36 cartas especiales, 12 cartas de acción y reglamento. Para 2 a 6 jugadores. Duración: 20 min. Edad recomendada: a partir de 8 años.



**CLICK CLACK CUBE**
**REF 14-7060**

Coloca las piezas correctamente para superar los retos. Incluye 7 piezas de 6 x 6 x 6 cm. Duración: 10 min. Número de jugadores: 1. Edad recomendada: a partir de 6 años.



**JUEGO DE MESA VERDURAS**
**REF 160-GA347**

Lanza el dado, gira la tapadera y usa la pinza para colocar las verduras en tu plato sin que caigan. Juego de destreza y precisión. Dimensiones: 22 x 22 x 3,5 cm. Material: madera. Edad recomendada: a partir de 4 años.




**COLOUR BRAIN**
**REF 194-BP0002**

Colour Brain es un juego de preguntas único donde los jugadores deben usar cartas de colores para responder. ¡Pero cuidado! También hay cartas para "fastidiar" a los demás. Incluye 44 cartas de colores, 4 cartas atrapa-colores, 300 cartas de preguntas, dispensador de cartas, bloc de puntuación, lápiz multicolor y reglamento. Para 2 a 20 jugadores. Duración: 20 min. Edad recomendada: a partir de 12 años.




**CLICKIES: JUEGO DE RAPIDEZ**
**REF 1-45503**

Clickies es un emocionante juego de mesa donde los jugadores usan policubos de colores para construir estructuras basadas en cartas de desafío. El primero en completar su figura toca el timbre central, añadiendo dinamismo y emoción. Fomenta la coordinación ojo-mano, la creatividad y el trabajo bajo presión. Incluye 1 campana, 54 cartas, 48 policubos, 6 folletos de reglas, 1 caja y 1 bandeja interior. 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.




**SHAPE MAKERS: JUEGO DE CONSTRUCCIÓN**
**REF 1-95040**

Shape Makers es un juego de construcción 3D donde los jugadores apilan bloques de madera para recrear imágenes en 2D. Con 24 desafíos progresivos, desarrolla la lógica y orientación espacial. Incluye 40 bloques de madera, 4 bases de juego, 24 tarjetas de desafío y un libro de instrucciones. Duración: 15 min. De 1 a 4 jugadores. Recomendado a partir de 5 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 abejitas. 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.




**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.




**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.




**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.



**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.




**ENLAZA LETRAS**
**REF 352-FKG003**

Enlaza Letras es un juego rápido y adictivo donde debes emparejar letras con imágenes lo más rápido posible. Incluye 60 cartas a doble cara e instrucciones del juego. Edad recomendada: a partir de 6 años.




**FAST FACTORY**
**REF 57-H2011822005**

En Fast Factory, por equipos, los jugadores deben realizar rápidamente los movimientos indicados en las tarjetas de retos para formar figuras con las piezas. El equipo que complete tres tarjetas doradas gana. Incluye 8 piezas, 20 tarjetas de retos, 3 tickets dorados y más. Edad recomendada: a partir de 8 años.




**4 FROGS**
**REF 14-777**

¿Quién conseguirá poner en línea 4 ranas de su color? Número de jugadores: 2. Edad recomendada: a partir de 4 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.




**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.




**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.



**ARCOS DE VELOCIDAD**
**REF 160-GA372**

Juego de velocidad donde los jugadores deben recrear la imagen de la tarjeta con sus arcos de colores lo más rápido posible para ganarla. Incluye 4 conjuntos de 16 arcos de colores y 40 tarjetas con diferentes niveles. Para 2 a 4 jugadores. Edad recomendada: a partir de 6 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.




**RHINO HERO**
**REF 57-302273**

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 cimiento (= carta de inicio), 1 Rhino Hero, 1 instrucciones del juego. Recomendado a partir de 5 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 poneros de acuerdo, ni intercambiar información. Duración de la partida: 20 min. Número de jugadores: 2 a 4. 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.




**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 contiguas 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.



**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.



**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 excitante 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.




**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 pulsan el botón Orbito que hace mover las canicas un 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.




**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 3×3 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 lineas enteras de fichas. Duración de la partida: 15 min. Número de jugadores: 2 a 4. 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.



**IQ CIRCUIT**
**REF 188-SG467**

IQ-Circuit es un juego de lógica donde los jugadores deben conectar piezas en un tablero para formar circuitos. Incluye 120 retos en 4 niveles, con una única solución por desafío. El juego incluye tablero, piezas y un libro con retos y soluciones. Edad recomendada: a partir de 8 años.




**RUSH HOUR**
**REF 193-76598**

Rush Hour es un juego de lógica para entrenar el razonamiento secuencial y habilidades de planificación. Con 40 retos en 4 niveles de dificultad, los jugadores deben mover vehículos para liberar el coche rojo del atasco. Incluye 40 cartas de reto, 1 coche rojo, 15 vehículos bloqueadores y un soporte de juego. Favorece la lógica y el pensamiento crítico. Edad recomendada: 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.



**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.




**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.




**KANOODLE SUDOQUBE**
**REF 137-EI2882**

Rompecabezas 3D con 25 cubos de 5 colores y 100 desafíos para un jugador. Desarrolla razonamiento espacial, pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas. Recomendada para edades desde 7 años.




**KANOODLE ULTIMATE CHAMPION**
**REF 137-EI3084**

¡Conviértete en el campeón Kanoodle definitivo! Elige entre 500 rompecabezas, utiliza la guía para colocar las piezas y, a continuación, utiliza las piezas Kanoodle 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 Kanoodle, temporizador a pilas (que se puede silenciar para jugar tranquilamente) y guía con 500 nuevos puzles 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-XOXO**
**REF 188-SG444**

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



**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.




**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.



**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**
**REF 137-EI2978**

Construye acertijos en 2D y 3D con este juego de solitario que desafía tu mente. Con 200 acertijos de dificultad creciente, este set incluye rompecabezas rectangulares 2D y pirámides 3D. Mejora el razonamiento espacial y el pensamiento crítico mientras resuelves cada desafío. El set incluye 12 piezas y un libro de 44 páginas con ilustraciones. Todo se guarda en un estuche portátil, perfecto para jugar en cualquier lugar. Edad recomendada: a partir de 7 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.