

www.sumipal.com

CATÁ 20
LOGO 26

"Aprender es descubrir"
JEROME BRUNER

JUEGOS DE MESA E INGENIO



SUMIPAL



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

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 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.



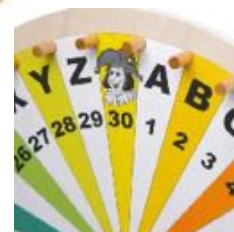
AJEDREZ Y DAMAS EN CAJA DE METAL
REF 14-751

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.



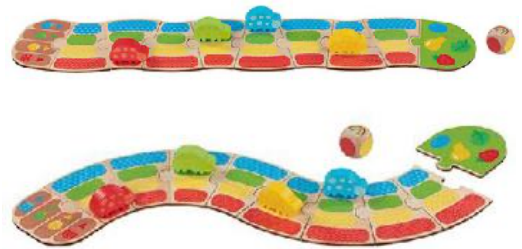
MI PRIMER AJEDREZ
REF 14-169

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 pollitos 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.



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.



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.



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.



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.



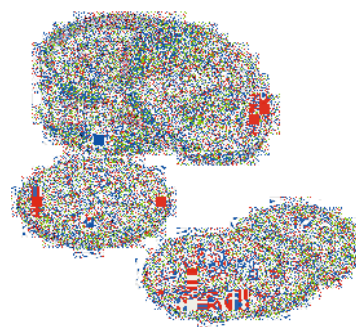
EL MONSTRUO DE COLORES
REF 270-BGMONSP

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.



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.



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 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.



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.





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.



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.



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.



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.



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



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.



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.



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.



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.



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.



LA RULETA DE LA SUERTE
REF 10-46206

¡El famoso concurso de TV “La Ruleta de la Suerte” ahora en casa! Gira la ruleta, busca consonantes, compra vocales y resuelve el panel escondido. Incluye 120 enigmas, ruleta, panel de enigmas, fichas comodín, pizarra de letras, billetes de euros, rotulador borrable y libro de soluciones. Para 2 a 4 jugadores, con una duración de 45 minutos. Recomendado a partir de 12 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.



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.



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.



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 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.



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 "DISTRACCIÓN" 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.



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.



CARRERA DE CERDITOS
REF 194-KB0001

Carrera de Cerditos es un juego de mesa divertido y dinámico donde los jugadores compiten para ser el cerdito más rápido. Cada cerdito salta sobre los demás en estrechos caminos para adelantar. El juego incluye 7 cerditos de madera de colores, 7 fichas de madera de colores, 8 losetas de camino a doble cara, 1 dado especial y reglamento. Para 2 a 7 jugadores. Duración: 15-25 min. Edad recomendada: a partir de 4 años.



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 agujas 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

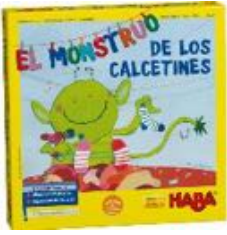
Un juego de concentración y velocidad. Demuestra que tienes los mejores ojos y las manos más rápidas en la mesa. Los dados indican la combinación de color y número que debes buscar. Intenta ser el primero en coger la carta correspondiente. El jugador que consiga más cartas ganará la partida. Recomendado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



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.



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.



MISION EGIPTO
REF 358-FG1004

Misión Egipto es un juego cooperativo en el que los jugadores deben seguir pistas y resolver enigmas para llegar al tesoro. Edad recomendada: a partir de 6 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 4. Recomendado a partir de 10 años.



CAZA PALABRAS
REF 355-34025

Caza Palabras es un divertido juego de agilidad mental en el que debes encontrar una palabra usando las 3 letras de los dados. Extiende la copa, agítala, golpéala para atrapar los dados y piensa rápido. Fácil de jugar y perfecto para llevar de viaje. Para 2 o más jugadores. Edad recomendada: a partir de 8 años.



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.



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.



ESQUELETO, CALAVERA Y DIABLITO
REF 355-33743

Día de Muertos es un juego de rapidez en el que las ánimas compiten por cruzar el portal entre los mundos. Sé el primero en descartar todas tus cartas siguiendo el orden: Esqueleto, Calavera y Diablito. ¡El más veloz gana! Partidas de 1 minuto, para 2 a 6 jugadores. Edad recomendada: a partir de 8 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.



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.



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.



A BUENAS HORAS
REF 57-H2011826003

En A Buenas Horas, cada jugador/a se convierte en fabricante de relojes especiales, lanzando dados y combinándolos con cartas para añadir números a su reloj. Al final de 12 rondas, el jugador con más puntos por cumplir los encargos gana. Incluye 5 dados, 36 cartas, 1 bloc, 4 lápices y más. Edad recomendada: a partir de 10 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.



GUYU GUYU
REF 194-M0019

Guyu Guyu es un juego de cartas rápido y divertido para toda la familia. Predice la fruta que aparecerá, colócala en la mesa y prepárate para una lluvia de frutas donde la rapidez es clave. ¡El primero en quedarse sin cartas gana! Incluye 120 cartas redondas y reglamento. Para 2 a 5 jugadores. Duración: 10 min. Edad recomendada: a partir de 4 años.



CABANGA
REF 194-A0071

Cabanga es un juego de cartas donde deshacerte de tu mano no será tan fácil como parece. Si dejas un hueco entre los valores, los demás podrán aprovecharlo para lanzarte cartas con un sonoro «¡Cabanga!». Estrategia y rapidez serán clave para evitar puntos negativos. Incluye 84 cartas y reglamento. Para 3 a 6 jugadores. Duración: 20 min. Edad recomendada: a partir de 8 años.



BANDA DE CASTORES
REF 194-A0073

Banda de castores es un juego de cartas donde la estrategia es clave: intercambia cartas inteligentemente para tener los valores más bajos posibles al final de la ronda. Pero ojo, ¡todas las cartas están boca abajo! Las cartas especiales pueden complicar las cosas. El jugador con menos puntos después de varias rondas gana. Incluye 45 cartas de números, 21 cartas especiales y reglamento. Para 2 a 6 jugadores. Duración: 20 min. Edad recomendada: a partir de 6 años.



LOS MAGOS DEL BOSQUE
REF 194-A0072

Los magos del bosque es un juego de cartas y estrategia donde los jugadores compiten para llegar a la mina mágica antes que las brujas. Los espíritus del bosque ayudan a los jugadores, pero las brujas también se dirigen hacia la mina. El juego incluye 44 cartas, 1 camino mágico, 4 aprendices, 3 brujas, 8 clips, 6 cartas de personaje y reglamento. Para 1 a 6 jugadores. Duración: 15 min. 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.



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.



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.



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.



ESCAPA DE MONSTRUOLANDIA: JUEGO COOPERATIVO
REF 1-45416

Juego de mesa cooperativo que enseña valores como la empatía, la cooperación y la resiliencia. Los jugadores deben colaborar para enfrentar desafíos y derrotar al malvado Lord Dark. Incluye un tablero, dado, 4 tableros de jugador, 4 avatares, el avatar de Lord Dark, 45 tarjetas, folleto y guía. Duración de la partida: 20 min. De 1 a 4 jugadores. Recomendado a partir de 5 años.



MONSTER MIX: JUEGO DE ESTRATEGIA
REF 1-45500

Juego de mesa creativo y divertido donde los niños crean zombies utilizando 48 piezas de cuerpo y cartas de reto. Fomenta el aprendizaje de conceptos como simetría y direcciones. Hecho con materiales sostenibles. Incluye 4 bases de cuerpo, 48 piezas, 20 cartas de reto, 2 dados y un libro de instrucciones. Duración de la partida: 15 min. De 1 a 4 jugadores. Recomendado a partir de 5 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.



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.



TOPO TOP: JUEGO DE ESTRATEGIA
REF 1-45504

Topo Top es un juego de mesa de aventura y estrategia donde los jugadores, como topos mineros, exploran minas y recolectan gemas de diferentes colores. Fomenta habilidades como la resolución de problemas y la gestión de recursos. Incluye 56 piedras, 20 cartas de elección de mina, 5 tableros de minas, 1 bolsa de tela y reglas de juego. Duración de la partida: 20 min. De 2 a 4 jugadores. Recomendado a partir de 6 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 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.



MAKE YOUR BUBBLE TEA
REF 14-7050

¡Prepara tus Bubble Tea! Elige la base, el tamaño, las perlas y gestiona los pedidos con eficacia. ¿Té Negro con Lychee o Leche con Fruta de la Pasión y Fresa? Duración: 30 min. Número de jugadores: 2-4. Edad recomendada: a partir de 8 años.



ZIGZAG
REF 160-GA440

Zigzag Juego de habilidad para detectives rápidos. Coloca 14 cartas en la rueda y haz girar las flechas para encontrar cartas con imágenes relacionadas. Incluye tablero de madera, pinzas de madera, cartas y bolas de colores. Medida: 30 cm de diámetro x 5 cm. Número de jugadores: 2-4. 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.



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.



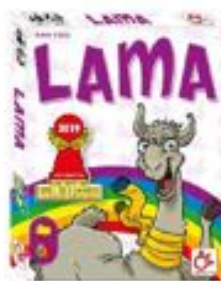
EL REY DE LOS DADOS
REF 57-303804

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.



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.



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.



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.



¡NO LO DIGAS!
REF 355-21001

No lo Digas es un juego de mesa contrarreloj en el que debes lograr que tus compañeros adivinen una palabra sin mencionar las palabras prohibidas. Gana puntos evitando las palabras prohibidas y usa el temporizador electrónico incluido (pilas no incluidas) para añadir emoción. Contiene 100 tarjetas, temporizador e instrucciones. Partidas de 10-15 minutos para 2 a 8 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.



¡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.



DESCIFRADO
REF 57-305876

En Descifrado, explora un castillo abandonado y usa tus llaves para abrir la cámara del tesoro y ganar piedras preciosas. Con cada turno, el riesgo de perderlo todo aumenta. El jugador con más piedras preciosas al final gana. Incluye 1 base, 1 tablero, 3 llaves, 52 piedras preciosas y más. Edad recomendada: a partir de 5 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.



RAPTOR RACE
REF 352-FXG601

Raptor Race es un juego de mesa rápido y estratégico donde debes lograr que tus tres raptors estén entre los mejor posicionados al final de la carrera. Incluye 1 tablero a doble cara, 5 raptors, 5 dados (4 de huellas y 1 de flechas), 20 cartas de objetivo "Top 3" y reglas del juego. Edad recomendada: 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 ¡convértete 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.



ABRACADA-BROOM
REF 352-FXG401

Abracada-Broom es un juego de memoria mágico y explosivo donde debes añadir ingredientes a tu caldero mientras evitas que explote. Incluye 3 calderos mágicos, 3 cucharas de colores, 2 dados, 6 tarjetas de escoba, 18 tarjetas de ingredientes y más. Edad recomendada: a partir de 5 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.



A FLOTE
REF 57-306702

En A Flote, transporta objetos desde una isla a otra sin que caigan por la borda. El jugador con más conchas al final de la partida gana. Incluye 24 objetos de madera, 1 balsa, 24 cartas-isla y más. Edad recomendada: a partir de 6 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.



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.



PILLADO
REF 189-80842

Ayuda a encontrar la tarta de la Sra Plumpert. 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.



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.



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.



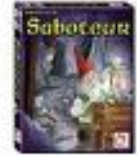
TOMA 6
REF 194-A0003

¡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.



¿CUÁL ES CUÁL?
REF 355-11505

¿Cuál esCuál? es un juego de deducción en el que los jugadores deben adivinar el personaje elegido por su oponente. A través de preguntas de "SÍ" o "NO", irán descartando personajes hasta descubrir el correcto. El primero en acertarlo gana. Incluye rejilla con base, señalizadores rojos y 2 láminas con 24 personajes. Partidas de 15-30 minutos para 2 o más jugadores. Edad recomendada: 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.



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.



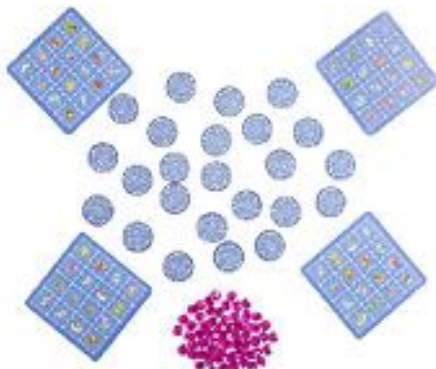
POLLO VS PERRITO
REF 194-BP0010

¿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.



¡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.



**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.



CARTAS FUNTASTIC DOG
REF 358-FUJ002

Cartas Funtastic Dog es un juego de lógica y velocidad de reconocimiento. ¡Encuentra el objeto que no aparece en las cartas ni por su forma ni por su color! Edad recomendada: a partir de 5 años.



CARTAS FUNTASTIC MAPACHE
REF 358-FUJ003

Cartas Funtastic Mapache es un juego de atención, estrategia y memoria. ¿Quién se comerá todas las galletas? Después de repartir cuatro cartas a cada jugador, estos solo podrán ver dos de ellas. Dependerá de cómo las jueguen para poder descartarlas primero. Edad recomendada: a partir de 5 años.



CARTAS FUNTASTIC PESCA PECES
REF 358-FUJ004

Cartas Funtastic Pesca Peces es un juego de atención y velocidad para practicar sumas. Los jugadores deben sumar los peces y ser los más rápidos en pescarlos para ganar la partida. Edad recomendada: a partir de 5 años.



CARTAS FUNTASTIC PICTO PALABRA
REF 358-FUJ005

Cartas Funtastic Picto Palabra es un juego de atención para ampliar vocabulario. Los jugadores deben completar 4 palabras con las letras obtenidas y conseguir el máximo número de letras posibles. Permite varios niveles, pudiendo jugar con algunas letras o toda la baraja. Edad recomendada: a partir de 5 años.



CARTAS FUNTASTIC PIRATAS
REF 358-FUJ006

Cartas Funtastic Piratas es un juego de atención y estrategia. El objetivo es conseguir una familia de piratas antes que los demás jugadores. Puedes comprar cartas con monedas o perderlas por culpa de la bomba. Edad recomendada: a partir de 5 años.



CARTAS FUNTASTIC CAMALEON
REF 358-FUJ001

Cartas Funtastic Camaleón es un juego de atención, velocidad y percepción visual. ¡Sé el primero en quedarte sin cartas! Cuatro cartas se disponen sobre la mesa, y los jugadores deben descartarse haciendo coincidir sus cartas por fondo, color de marco o camaleón. Edad recomendada: a partir de 5 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.



FRUITO
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.



SPLITISSIMO
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.



SET 30 JUEGOS CLÁSICOS
REF 14-830

Disfruta de divertidos momentos de juego con esta caja que incluye 30 juegos, todo fabricado en madera. Duración de la partida: 30 min. Número de jugadores: 2 a 4. Edad recomendada: a partir de 5 años.



SUDOKU PARTY
REF 14-776

¿Serás capaz de organizar correctamente a todas las personas de la fiesta? Edad recomendada: a partir de 5 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.



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.





PIEDRA PAPEL O TIJERA
REF 355-29767

Un juego de acción rápida donde debes ser el primero en sacar piedra, papel o tijera para ganar el mayor número de tarjetas. ¡Sé el más rápido y vence a tus oponentes! Incluye una lata para guardar las cartas, 56 cartas e instrucciones en español. Partidas de 30 minutos para 2 a 6 jugadores. Edad recomendada: a partir de 6 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.



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.

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.



LADRON TORPON JR
REF 189-80976

Este 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.

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.



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.



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.



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.



LO ENCONTRE 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.





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 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.



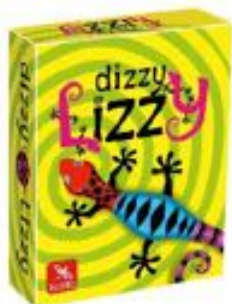
ACROBATAS
REF 186-J02757

Lanza los dados y luego colocas 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.



DIZZY LIZZY
REF 189-803833

Dizzy Lizzy es un juego divertido y dinámico en el que los jugadores crean combinaciones de colores y patrones sobre Lizzy, que siempre está cambiando. Incluye 54 cartas y un libro con 6 modos de juego. Número de jugadores: 1-9. Duración: +5 minutos. Edad recomendada: a partir de 5 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.



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.



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.



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.



SCRAMBOOZLE ROMPECABEZAS
REF 137-LER5900

¡Pon a prueba tu mente con Scramboozle! Agita, gira y mueve la parte superior para resolver docenas de acertijos mientras desarrollas habilidades de pensamiento crítico. Diseña tus propios rompecabezas o compite en enfrentamientos cara a cara. Todo se guarda en una sola bola, ¡sin piezas perdidas! Edad recomendada: a partir de 6 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.



ITRAX: JUEGO DE PENSAMIENTO CRÍTICO
REF 137-LER9279

iTrax es un juego de estrategia donde los jugadores deben resolver problemas creando caminos con piezas del juego. Fomenta el pensamiento crítico, la perseverancia y la estrategia, y ofrece tres niveles de dificultad. Ideal para 2-4 jugadores, incluye 44 piezas y 25 tarjetas a doble cara. Edad recomendada: 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.



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 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 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.



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.



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.



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.



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-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-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.



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.



KANOODLE GRAVITY
REF 137-EI3074

La diversión que desafía la mente se eleva con Kanooodle Gravity, una versión vertical del tradicional Kanooodle. Los jugadores resuelven 40 rompecabezas desafiantes o colaboran con un amigo para colocar piezas. El set incluye un tablero, 10 piezas coloridas, una guía con 40 desafíos y una funda para transportarlo. Desarrolla habilidades de pensamiento estratégico y fomenta la resolución de problemas. Edad recomendada: a partir de 7 años.



CUBO BRAINOMETRY
REF 137-LER5902

¡Desafía tu mente con el Cubo Brainometry! Resuelve más de 40 rompecabezas de lógica girando los cubos, que además funcionan como fidgets. Perfecto para casa, el aula o para llevar, convierte la resolución de problemas en una actividad divertida e interactiva. Edad recomendada: a partir de 6 años.