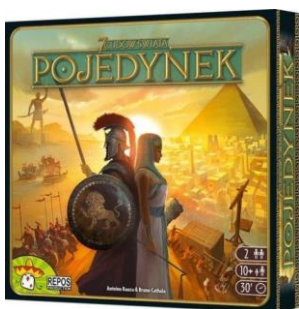


Nowości 2024 – PAŹDZIERNIK

Gry planszowe i karciane



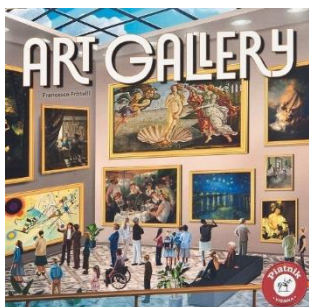
1. 7 cudów świata : pojedynek / Antoine Bauza & Bruno Cathala ; ilustracje: Miguel Coimbra.- Gdańsk : Rebel, © 2015.

Hasła przedmiotowe: Miasta , Siedem cudów świata , Urbanistyka , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe

Sygnatura: WG-GP/1

Nowości: 2024-10

Poprowadź swoją cywilizację ku świetności, dbając o jej rozwój militarny i naukowy oraz konstruując niezwykle Budowle i Cuda. 7 Cudów Świata: Pojedynek to gra dla 2 graczy, która wykorzystuje niektóre z głównych założeń bestselleru 7 Cudów Świata, ale oferuje również nowe wyzwania, specjalnie dopasowane do gry dwuosobowej. W tej grze istnieją 3 drogi do zwycięstwa: dominacja militarna, dominacja naukowa, zwycięstwo cywilne. Gra wprowadza nowatorski sposób dobierania kart, przed grą - układamy je według podanego wzoru, a dobierać wolno nam tylko te, które nie są przykrywane przez inne karty. Wybierając jedną z nich, odkrywamy kolejne, czyniąc je dostępnymi dla mojego przeciwnika, co podczas gry prowadzi do trudnych wyborów i dylematów.



2. Art Gallery / Francesco Frittelli- Konstancin-Jeziorna : Kluwi, © 2023.

Hasła przedmiotowe: Muzea , Przewodnicy muzealni , Wystawy sztuki , Zbiory muzealne , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe

Sygnatura: WG-GP/31

Nowości: 2024-10

Ekscytujący konkurs na najsłynniejsze obrazy świata. To muzeum po prostu trzeba zobaczyć: bo gdzie indziej można podziwiać tajemniczą Mona Lisę, mistyczną Gwiazdzistą noc czy Biednego poetę podczas jednej wizyty? Dwie do sześciu osób w wieku od 10 lat jako przewodnicy szukają najlepszej trasy przez tę wyjątkową wystawę

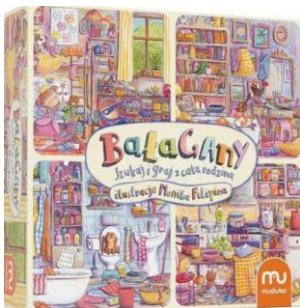
sztuki w Galerii Sztuki. Autor Francesco Frittelli łączy czterdzieści osiem najsłynniejszych obrazów z najsłynniejszych muzeów świata w tej wspaniale zaprojektowanej grze rodzinnej. Przewodnicy poruszają się zarówno po muzealnym sklepiku, jak i w salach galerii, których ilość i wielkość na modułowej planszy jest uzależniona od bawiących się osób. Wyjątkowa wizyta w Galerii Sztuki Znana na całym świecie Galeria Sztuki to nie tylko muzeum najwspanialszych dzieł sztuki na świecie, ale także słynie z zapewniania odwiedzającym pierwszorzędnym i pouczających wycieczek. No to ruszamy Przygotowania trwają i to od Was zależy jak potoczy się rozgrywka. Wcielcie się w role przewodników, przemierzajcie muzealne sale i uważnie przyglądajcie się obrazom.



3. **Bale i skandale : licytacyjna gra karciana / autor Reiner Knizia ; ilustracje Piotr Sokołowski ; [tłumaczenie i redakcja instrukcji Michał Szewczyk].- Kraków : Muduko, © 2024.**

Hasła przedmiotowe: Bale (zabawy taneczne) , Skandale i sensacje , Gry i zabawy , Gry planszowe , Gry w karty
Sygnatura: WG-GK/2
Nowości: 2024-10

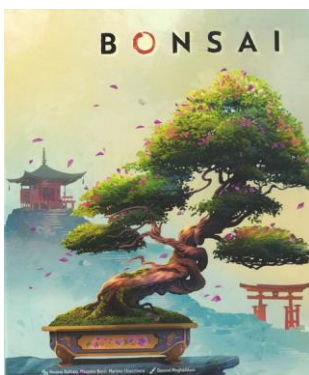
Zwycięzcą zostanie gracz, który najlepiej wykorzysta sytuację i pozyska najbardziej prestiżowe kontakty, a przy tym nie straci swojego majątku. Bądź więc sprytny i rozsądnie rozporządzaj swoimi zasobami. Nie szastaj nimi, bo na koniec gry najbiedniejszy gracz zostanie wykluczony z towarzyskiej śmietanki i nie będzie brany pod uwagę przy liczeniu punktów.



4. **Bałagany : szukaj i graj z całą rodziną / autorzy gry Roksana Hibner, Michał Friedrich ; ilustracje Monika Filipina.- Podłęże : Muduko, [2024].**

Hasła przedmiotowe: Bałagan , Przedmioty użytku codziennego , Sprzątanie , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe , Układanki
Sygnatura: WG-GP/3
Nowości: 2024-10

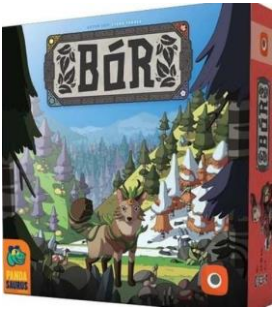
W grze "Bałagany" każdy znajdzie coś dla siebie, przygotowaliśmy dla was 4 warianty świetnej zabawy. W każdym wariantcie bawimy się w poszukiwaczy różnych przedmiotów lub zwierzątek w domu, ogrodzie i garażu. Możecie zagrać w wariant kooperacyjny, rywalizacyjny lub z opowiadaniem historyjek. Dodatkowo możecie wymyślać własne zasady i warianty rozgrywki. Główne atuty: przepiękne ilustracje, wykonane przez znaną ilustratorkę Monikę Filipinę proste zasady, gra w stylu siadasz i grasz rozbudzanie ducha odkrywcy, ilustracje zawierają bardzo dużo szczegółów, można się im długo przyglądać i cały czas odnajdywać kolejne detale 4 warianty gry.



5. **Bonsai / Rosaria Battiato, Massimo Borzi, Martino Chiacchiera ; [ilustracje] Davood Moghaddami ; [tłumaczenie: Kamila Wiatrzyk-Drozd].- Warszawa : FoxGames, © 2023.**

Hasła przedmiotowe: Bonsai , Uprawa roślin , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe
Sygnatura: WG-GP/4
Nowości: 2024-10

Otwórzcie pokrywę i wejdźcie do świata żywych dzieł sztuki. Znajdziecie w nim mnóstwo kolorowych kafelków, z których w pięknych donicach uformujecie swoje drzewka. Nie zapominajcie o medytacji, słuchajcie rad mistrzów i korzystajcie ze wsparcia pomocników. Każda rozgrywka postawi przed Wami nowe cele, a wasze drzewka za każdym razem będą przybierać inne kształty. W wolnych chwilach możecie doskonalić swój talent rozgrywając scenariusze dla jednego gracza. A gdy już osiągniecie najwyższy poziom wtajemniczenia, będziecie mogli wprowadzić do wspólnych rozgrywek wariant Tokonoma. Czy wiedzieliście, że bonsai może mieć nawet kilkaset lat? Tę i wiele innych ciekawostek na temat uprawy tych niesamowitych roślin znajdziecie w instrukcji do gry! Wyruszenie w niesamowitą podróż do korzeni jednej z najstarszych sztuk i osiągnięcie mistrzostwo w kafelkowej sztuce bonsai.



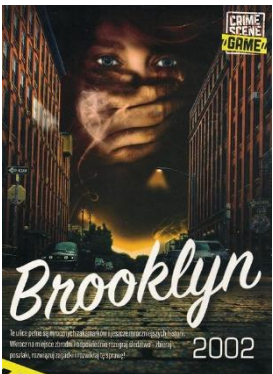
6. **Bór** / autor gry Stevo Torres ; ilustracje Jake Morrison, Andrew Thompson ; tłumaczenie Paweł Imperowicz.- Knurów : Portal Games, © 2022.

Hasła przedmiotowe: Krainy i światy fikcyjne , Las , Magia , Stworzenia fantastyczne , Fantasy , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe , Gry w karty

Sygnatura: WG-GP/5

Nowości: 2024-10

Bór to strategiczna gra planszowa prosto od wydawnictwa Pandasaurus Games (Wyspa dinozaurów, Dinosaur World). Wcielimy się tutaj w zaklinaczy leśnych stworzeń, przyrządzających magiczne mikstury w tajemniczym lesie, w którym pory roku się ze sobą wymieszały. Bór łączy proste zasady oparte na rzutach kośćmi ze sporym ładunkiem strategicznym area control i worker placement. W czasie rozgrywki możemy obrać kilka strategii, skupiając się na jak największej kontroli obszarów albo też umiejętnie rozporządzać swoimi robotnikami. Oswajając kolejne Stworzenia i przygotowując Mikstury, będziemy równoważyć losowe wyniki rzutów i stopniowo budować nasz silniczek akcji. Gra posiada niesamowitą szatę graficzną, przywodzącą na myśl kreskę japońskiej animacji i pięknie wykonane komponenty z customowymi kośćmi na czele.



7. **Brooklyn 2002** / based on original idea by Markku Heljakka ; story by Arttu Tuominen ; game design Richard Heayes ; head visual artist Ville Koivula ; tłumaczenie: Anna Skup.- Pori : Tactic Games Oy, © 2021.
(Crime Scene Game)

Hasła przedmiotowe: Prywatni detektywi , Śledztwo i dochodzenie , Zabójstwo , Brooklyn (Nowy Jork ; część miasta) , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe

Sygnatura: WG-GK/7

Nowości: 2024-10

Coś okropnego wydarzyło się w Brooklynie... Te ulice pełne są mrocznych zakamarków i jeszcze mroczniejszych historii. Dzwoni telefon – kolejne morderstwo na nowojorskim Brooklynie. Wkrocz na miejsce zbrodni i odpowiednio rozegraj śledztwo – zbieraj poszlaki, rozwiąż zagadki i rozwikłaj tę sprawę! Zagadki mogą przyprawić Cię o ból głowy, ale rozwiązanie masz pod samym nosem... Wciągająca opowieść i genialne elementy wizualne przeniosą Was na miejsce zbrodni. Crime scene to gry detektywistyczne, w których trzeba zebrać dowody, poprowadzić śledztwo krok po kroku i podejmować właściwe decyzje, by dowiedzieć się, kto i dlaczego to zrobił. Pomogą Wam w tym: szczegółowe zdjęcie miejsca zbrodni, opowieść powiązana z okolicznościami, karty z różnymi zagadkami do rozwiązania oraz wskazówki. Można zagrać w pojedynkę lub wspólnie z przyjaciółmi!



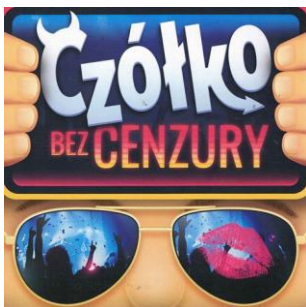
8. **Cluedo** : odkryj, kto popełnił zbrodni.- Warszawa : Hasbro, [2023].

Hasła przedmiotowe: Przyjęcia okolicznościowe , Szantaż (prawo) , Śledztwo i dochodzenie , Zabójstwo , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe

Sygnatura: WG-GP/6

Nowości: 2024-10

GRA CLUEDO W ODŚWIEŻONEJ WERSJI: Ta gra Cluedo łączy klasyczną rozgrywkę Cluedo z rozbudowanymi nowymi wariantami oryginalnej zagadki morderstwa, intrygującym gronem postaci i luksusową posiadłością Tudorów **ROZWIĄŻ ZAGADKĘ:** Kto zabił pana Blacka? Zbieraj poszlaki i spiesz się, by zostać pierwszą osobą, która odkryje, kto popełnił zbrodnię, gdzie w posiadłości miało to miejsce i jakiej użyto do tego broni 6 **PODEJRZANYCH**, 1 **MORDERCA:** Graj jako panna Scarlett, pułkownik Mustard, burmistrz Green, szefowa kuchni White, prawniczka Peacock lub profesor Plum. Odkryj ich fascynujące historie i spróbuj odgadnąć ich sekrety **UDOSKONALONE KOMPONENTY GRY:** Zestaw zawiera 6 wytłaczanych, połączanych, cynkowych pionków przedstawiających narzędzia zbrodni, rzeźbione pionki postaci, wspaniale ilustrowaną planszę do gry z wieloma szczegółami oraz karty poszlak **ODKRYWAJ SEKRETY Z KARTAMI POSZLAK:** W grze, w której każda postać ma coś do ukrycia, karty poszlak pomagają znaleźć wskazówki szybciej, aby przyspieszyć dochodzenie! Jaką kartę ujawni przeciwnik? **FANTASTYCZNA GRA RODZINNA:** Gracze mogą wciąż od nowa zanurzać się w fabułę gry Cluedo.



9. **Czółko bez cenzury** / projekt graficzny Aga Jakimiec, Rafał Szyma.- Knurów : Portal Games, © 2024.

Hasła przedmiotowe: Kalambury , Gry i zabawy umysłowe , Gry w karty

Sygnatura: WG-GK/32

Nowości: 2024-10

Czółko Bez Cenzury to kultowa gra towarzyska dla dorosłych w wersji karcianej! Lepiej nie zaczynaj, jeśli nie masz osiemnastki na karku! Czółko Bez Cenzury szybko rozrusza każdą imprezę dla dorosłych. Zbierz przyjaciół, partnerów czy znajomych i wykorzystując czółka jako plansze do gry, pokażcie współgromcom hasła z kategorii 18+! Czółko dostarczy wam prawdziwych eksplozji śmiechu dzięki regule bomby - hasel zabronionych, a pikantarii całej zabawie dodadzą różne sposoby prezentacji hasel. Proste zasady, soczyste hasła i błyskawiczna rozgrywka to przepis na niezapomnianą imprezę z CZÓŁKIEM BEZ CENZURY!



10. **Dixit** : obraz jest wart tysiąca słów! / [autor] Jean-Louis Roubira ; [ilustratorka] Marie Cardouat.- Gdańsk : Rebel, [2024].

Hasła przedmiotowe: Skojarzenia (psychologia) , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe , Gry w karty

Sygnatura: WG-GK/8

Nowości: 2024-10

Wstrzymaj na chwilę oddech! Karty zostały odkryte. Ich wspólną cechą jest tajemnicze zdanie, lecz tylko jedna z kart jest do niego kluczem. Użyj swojego sprytu i intuicji, by nie dać się złapać w pułapkę zastawioną przez pozostałych graczy. Dixit to wesoła i zaskakująca gra skojarzeń do wspólnego odkrywania w gronie przyjaciół i ro-

dziny. Na czym to polega? Każdy gracz w swojej turze staje się bazarzem. Wybiera spośród swoich 6 obrazków jeden i wymyśla do niego skojarzenie. Zdanie może być pojedynczym słowem, dźwiękiem, cytatem - nie ma tu ograniczeń, można nawet coś zaśpiewać! Następnie pozostali gracze wybierają spośród swoich kart taką, która ich zdaniem najlepiej pasuje do hasła bazarza i kładą zakrytą na stole. Bazarz przetasowuje wszystkie te karty, łącznie ze swoją i układa je na stole, odkrywając. Gracze (poza bazarzem) w tajemnicy głosują, która karta jest tą kartą, do której bazarz wymyślał skojarzenie. Kiedy wszyscy dokonają wyboru, rozpoczyna się przyznawanie punktów. Jeśli nikt nie zgadnie, która karta należała do bazarza, bo jego skojarzenie było zbyt abstrakcyjne, to nie otrzymuje on żadnych punktów, a nagradzani są pozostali gracze. Podobnie jeśli wszystkie głosy wskażą kartę bazarza – to znaczy, że skojarzenie było za proste, albo zbyt dosłowne. W innych kombinacjach przydzielane są punkty i uwaga, jeśli którykolwiek z graczy zagłosuje na zagrana przez Ciebie kartę, bo zagrałeś coś co jego zdaniem lepiej pasowało do skojarzenia to dostajesz bonusowe punkty! Warto więc sprytnie zagrywać karty, próbując zmylić innych graczy, jednocześnie zachowując te, do których mamy ciekawe skojarzenie i czekając z ich zagranie do momentu, aż przyjdzie Twoja kolej. Pamiętaj, że jeden obraz jest wart więcej niż tysiąc słów!



11. **Dixit : Odyseja : obraz jest wart tysiąca słów!** / [autor] Jean-Louis Roubira ; [ilustratorka] Marie Cardouat.- Gdańsk : Rebel, [2023].

Hasła przedmiotowe: Skojarzenia (psychologia) , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe , Gry w karty

Sygnatura: WG-GK/9

Nowości: 2024-10

Wstrzymaj na chwilę oddech! Karty zostały odkryte. Ich wspólną cechą jest tajemnicze zdanie, lecz tylko jedna z kart jest do niego kluczem. Użyj swojego sprytu i intuicji, by nie dać się złapać w pułapkę zastawioną przez pozostałych graczy. Dixit to wesoła i zaskakująca gra skojarzeń do wspólnego odkrywania w gronie przyjaciół i rodziny. Na czym to polega? Każdy gracz w swojej turze staje się bazarzem. Wybiera spośród swoich 6 obrazków jeden i wymyśla do niego skojarzenie. Zdanie może być pojedynczym słowem, dźwiękiem, cytatem - nie ma tu ograniczeń, można nawet coś zaśpiewać! Następnie pozostali gracze wybierają spośród swoich kart taką, która ich zdaniem najlepiej pasuje do hasła bazarza i kładą zakrytą na stole. Bazarz przetasowuje wszystkie te karty, łącznie ze swoją i układa je na stole, odkrywając. Gracze (poza bazarzem) w tajemnicy głosują, która karta jest tą kartą, do której bazarz wymyślał skojarzenie. Kiedy wszyscy dokonają wyboru, rozpoczyna się przyznawanie punktów. Jeśli nikt nie zgadnie, która karta należała do bazarza, bo jego skojarzenie było zbyt abstrakcyjne, to nie otrzymuje on żadnych punktów, a nagradzani są pozostali gracze. Podobnie jeśli wszystkie głosy wskażą kartę bazarza - to znaczy, że skojarzenie było za proste, albo zbyt dosłowne. W innych kombinacjach przydzielane są punkty i uwaga, jeśli którykolwiek z graczy zagłosuje na zagrana przez Ciebie kartę, bo zagrałeś coś co jego zdaniem lepiej pasowało do skojarzenia to dostajesz bonusowe punkty! Warto więc sprytnie zagrywać karty, próbując zmylić innych graczy, jednocześnie zachowując te, do których mamy ciekawe skojarzenie i czekając z ich zagranie do momentu, aż przyjdzie Twoja kolej. Pamiętaj, że jeden obraz jest wart więcej niż tysiąc słów!



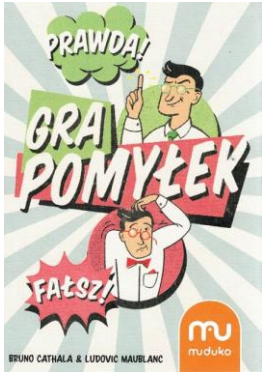
12. **Gejsze** / autor: Kota Nakayama ; ilustracje: Maisherly Chan.- Warszawa : Wydawnictwo Nasza Księgarnia, © 2017.

Hasła przedmiotowe: Gejsza , Prezenty , Gry i zabawy umysłowe , Gry w karty

Sygnatura: WG-GK/33

Nowości: 2024-10

Minimum zasad, maksimum strategii! Ta gra cię zaskoczy! Masz do wykonania tylko 4 działania. Od kolejności, w jakiej je wykonasz, zależy twój sukces! Celem gry jest zdobycie przychylności gejsz. Każda gejsza oczekuje innego podarunku. Jedna pasjonuje się muzyką, inna zbiera wachlarze, a kolejna zgłębia mądre księgi. Przychylność gejszy zdobędzie ten gracz, który podaruje jej właściwe prezenty.



13. **Gra pomyłek / Bruno Cathala & Ludovic Maublanc ; [tłumaczenie Krzysztof Błoński, Agata Stodolska].- Podłężę : Wydawnictwo Maduko, © 2020.**

Hasła przedmiotowe: Fałsz , Prawda , Gry i zabawy umysłowe , Gry w karty

Sygnatura: WG-GK/34

Nowości: 2024-10

Czy znasz fikcyjne stworzenie ziejące ogniem? Myślisz, że to smok? A może.. No właśnie! Sprawdź się w rozgrywce, w której prawidłowe odpowiedzi nie zawsze są właściwe, a absurdalne gwarantują sukces i dobrą zabawę! Gra pomyłek, to gra na każdą okazję: do pubu, w podróż, na imprezę, na wieczór z rodziną i przyjaciółmi. Żeby się dobrze bawić, potrzebujecie od 3-10 graczy w wieku powyżej 10 lat. Gra ikony świata gier Bruno Cathalii oraz Ludovica Maublanc. Sympatyczna i zaprojektowana z dużym poczuciem humoru, a przystępny format sprawia, że można ją zabrać niemal wszędzie.



14. **Hotel / autor: Yoann Levet ; ilustracje: Djib ; [tłumaczenie: Łukasz Małecki].- Podłężę : Muduko, [2024].**

Hasła przedmiotowe: Hotele , Potwory , Gry i zabawy umysłowe , Quizy

Sygnatura: WG-GK/12

Nowości: 2024-10

Poprowadź hotel dla potwornie wymagających gości. Ulokuj ich w pokojach, które spełnią ich wyśrubowane oczekiwania. Każdy z gości ma własne życzenia - niektórzy będą chcieli być ulokowani tylko na wybranym piętrze, inni nie pogardzą towarzystwem mumii, a jeszcze inni będą chcieli mieć pokój wyłącznie dla siebie. Zmier się z 60 wyzwaniem o narastającym poziomie trudności - każda łamigłówka ma wyłącznie jedno dobre rozwiązanie! "Hotel" to kompaktowa, kolorowa pozycja dla 1 gracza, która będzie doskonałym prezentem dla fanów łamigłówek i logicznych wyzwań. Dzięki zróżnicowanemu poziomowi trudności nie będą nudzić się tu ani siedmiolatkowie, ani dorośli gracze.



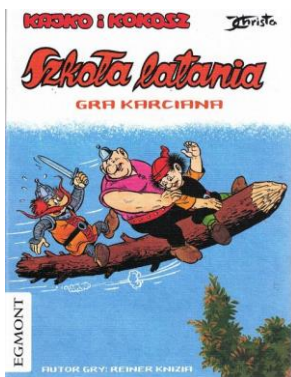
15. **Jakub Wędrowycz : dziki samogon / pani autorka: Joanna Kijanka ; [ilustracje Maciej Simiński, Andrzej Łaski].- Knurów : Portal Games, © 2022.**

Hasła przedmiotowe: Jakub Wędrowycz (postać fikcyjna) , Alkoholicy , Gorzelnictwo nielegalne , Potwory , Rzeczywistość alternatywna , Fantastyka , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe , Gry w karty

Sygnatura: WG-GK/13

Nowości: 2024-10

Stało się! Pijak, zawadiaka, ale przede wszystkim pogromca potworów - Jakub Wędrowycz wyrusza na kolejne ło-
wy. Tym razem nie będzie sam, bo towarzyszą mu Józwa i Semen! Jakub Wędrowycz: Dziki samogon to koopera-
cyjna gra karciana autorstwa Joanny Kijanki, zainspirowana kultową serią książek Andrzeja Pilipiuka. W Jakubie
Wędrowyczu połączycie siły i wspólnie staniecie przeciwko wynaturzonemu bestialstwu. Każdy z Was będzie wy-
korzystywał karty do wykonywania akcji swojej postaci, a inni gracze będą mogli je wspierać swoimi kartami.
W zależności od wyboru postaci oraz przywódcy przeciwników rozgrywka przybierze zupełnie inną dynamikę.
Wiele możliwych połączeń pomiędzy kartami zapewni Wam różnorodność dostępnych zdolności, a poziom tru-
dności rozgrywki będziecie mogli ustalić wedle własnych preferencji. Walczcie z potworami, brońcie lokacji
i zdobywajcie flaszki, bo to one dadzą Wam siły witalne!



16. Kajko i Kokosz : szkoła latania : gra karciana / autor gry Reiner Knizia-
Warszawa : Egmont, 2024

Hasła przedmiotowe: Kajko i Kokosz (postacie fikcyjne) , Gry i zabawy , Gry
planszowe , Gry w karty

Sygnatura: WG-GK

Nowości: 2024-10

Bohaterowie komiksów "Kajko i Kokosz" znani są już dwóm pokoleniom Polaków. Ich przygody czytane są za-
równo przez dzieci, jak i rodziców. Gra karciana "Kajko i Kokosz - Szkoła latania" nawiązuje do tej najpopular-
niejszej polskiej serii komiksowej. Zasady karcianki są niezwykle proste. Zagraj karty, wykorzystaj siłę swoich
postaci i pokonaj rywali! Wygra gracz, który na koniec gry będzie mieć najmniej punktów karnych. Gra ma dwa
warianty zasad, dzięki czemu świetnie sprawdzi się zarówno w gronie 7-latków, jak i starszych graczy. „Szkoła la-
tania” w wersji karcianej dostarczy wiele frajdy nie tylko fanom komiksu.



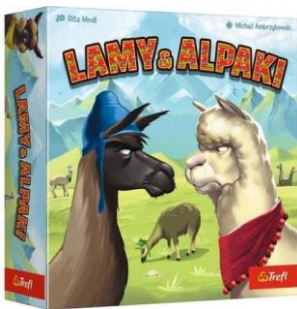
17. Kupcy i żeglarze / autor gry Reiner Knizia ; ilustracje Piotr Sokołowski ;
[opracowanie: Paulina Kortas, Adam Bukowski, Tomasz Czerwiński, Agnieszka
Walczak].- Gdynia : Trefl, [2024].

Hasła przedmiotowe: Kupcy , Marynarka handlowa , Porty morskie , Statki
towarowe , Transport towarowy , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe , Gry w
karty

Sygnatura: WG-GK/10

Nowości: 2024-10

Stań na czele jednej z czterech kupieckich rodzin i zostań potentatem morskiego handlu! Wybierz dostępne towary
i połóż ich znaczki na swoich statkach. Kreuj popyt na rynku poprzez wyłożenie z ręki kart towarów w wybra-
nym przez siebie kolorze. Im więcej kart towarów na rynku i znaczników na Twoich statkach w tym kolorze, tym
więcej zarobisz. Ale uważaj, inni kupcy, którzy wiozą te same towary również się wzbogacą!



18. **Lamy i alpaki** / autor gry: Rita Modl ; ilustracje: Michał Ambrzykowski.- Gdynia : Trefl, © 2024.

Hasła przedmiotowe: Alpaka (ssak) , Lamy (ssaki) , Zwierzęta , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe
Sygnatura: WG-GP/11
Nowości: 2024-10

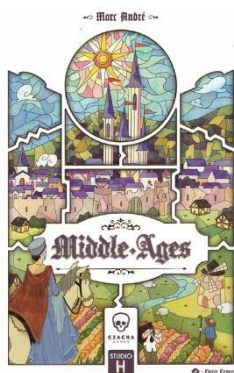
Witajcie na górskich pastwiskach zamieszkałych przez lamy i alpaki! W grze należy rozmieścić na swojej planszecie kolejne karty ze zwierzętami, tak aby obok siebie znalazły się 3 zwierzęta, które łączy wspólna cecha – rodzaj zwierzęcia, cyfra na karcie, lub kolor akcesoriów. Szukaj podobieństw! Im więcej wspólnych cech, tym więcej punktów, które przybliżą Cię do wygranej.



19. **Leśne rozdanie** / KOSCH ; ilustracje: Toni Llobet, Judit Piella ; tłumaczenie: Kamila Puzdrowska.- Gdańsk : Rebel, © 2023.

Hasła przedmiotowe: Ekosystemy leśne , Las , Przyroda , Gry i zabawy umysłowe , Gry w karty
Sygnatura: WG-GK/35
Nowości: 2024-10

Pobliski las tętni życiem! Zwierzęta spieszą na polanę w poszukiwaniu jadalnych roślin i owadów. Niektóre wolą przebywać między bujnymi koronami drzew, a inne zamieszkują podszycie i właśnie tam czują się bezpiecznie. „Leśne rozdanie” to gra karciana o prostych zasadach i wielu możliwościach strategicznych. Podczas zabawy Twoim celem jest stworzenie ekologicznie zrównoważonego środowiska dla fauny i flory. Zagrywanie kart drzew rozbuduje Twój las, który możesz dodatkowo ubogacić różnymi zwierzętami, roślinami i grzybami. Jeśli uszanujesz preferencje mieszkańców lasu, zdobędziesz jeszcze więcej punktów. Pamiętaj, że niektóre stworzenia wolą towarzystwo swojego własnego gatunku, a innym najbardziej zależy na konkretnym siedlisku czy pożywieniu.

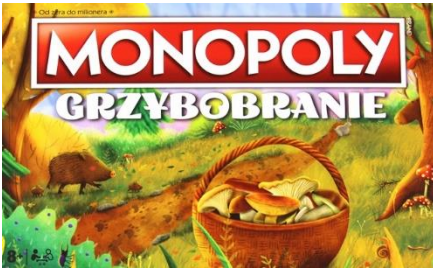


20. **Middle Ages** / Marc Andre ; ilustracje Claire Conan.- Poznań : Czacha Games, © 2024.

Hasła przedmiotowe: Lenno , Seniorzy (prawo feudalne) , Średniowiecze , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe , Gry strategiczne
Sygnatura: WG-GP/36
Nowości: 2024-10

Jesteś seniorem na swoich ziemiach lennych, a przyszłość twojego lenna jest teraz w twoich rękach. Czy będziesz łaskawym Lordem, który buduje mury obronne i chroni swoje wioski? Czy rozwiniesz rolnictwo dbając o pola i wznosząc młyny? A może staniesz się pobożnym, budującym kościoły Panem? Może wolisz ucztować w wystawnych pałacach A może pójdziesz na wojnę, rekrutując wojsko w swoich koszarach? Rozwijaj swoje ziemie według własnego wyobrażenia i zostań najbogatszym Lordem. Rozgrywka toczy się przez cztery rundy, symbolizujące mijające lata W każdej rundzie gracze wykonają po cztery akcje zależące bezpośrednio od rodzaju zabrane-

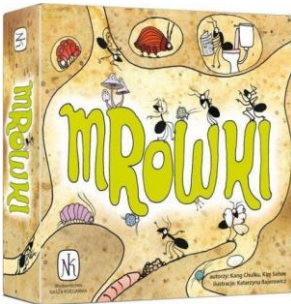
go kafła Fabuły. Wykonując powiązane z nimi akcje oraz czerpiąc profiity mogą zarówno ulepszać swoje królestwo jak również czerpać profiity od innych graczy lub nawet ich atakować. Na koniec każdej z rund rozpatrujecie wydarzenie mające wpływ na Lenna wszystkich graczy I nie zawsze są to wydarzenia pozytywne. Ten z Graczy, który na po ostatniej rundzie ma w swoim skarbcu najwięcej dukatów wygrywa.



21. **Monopoly : grzybobranie : od zera do milionera.- Gdańsk : Winning Moves, 2022.**

Hasła przedmiotowe: Grzyby , Inwestycje , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe
Sygnatura: WG-GP/14
Nowości: 2024-10

Zobacz, co kryje wyjątkowa edycja gry Monopoly Grzybobranie. Grzybobranie czas zacząć! Tym razem nie będzie to jednak zwykle zbieranie grzybów, jakie znacie z dzieciństwa - o nie! Bądź pierwszy w lesie i znajdź najlepsze grzybowe miejscówki - teraz możesz je kupować i sprzedawać! Komu sprzedać zagajnik pełen borowików? A może lepiej kupić polankę usianą rydzami? Bądź sprytny i dobrze inwestuj: możesz zostać prawdziwym leśnym przedsiębiorcą: masz już kilka przydrożnych straganów z grzybkami - może czas zbudować sklepik oferujący przetwory z runa leśnego? Pamiętaj jednak, każdy biznes niesie ze sobą ryzyko: zbierałeś grzyby na terenie leśnych upraw - dostajesz mandacik od leśniczego, wjechałeś autem do lasu - znowu musisz płacić... Nie zwlekaj - MONOPOLY Grzybobranie na Ciebie czeka!



22. **Mrówki / autorzy: Kim Sehee, Kang Chulku ; ilustracje: Katarzyna Bajerowicz.- Wydanie 2.- Warszawa : Nasza Księgarnia, [2024].**

Hasła przedmiotowe: Mrówka faraona , Gry i zabawy umysłowe , Gry w karty
Sygnatura: WG-GK/15
Nowości: 2024-10

W tej grze wszyscy gramy równocześnie! Gra na spostrzegawczość dla dzieci i dorosłych. Szukamy małych mrówek w wielkim mrowisku. Nie jest to takie łatwe, ponieważ mrówki są w różnych kolorach i mają różne numery, a odnaleźć należy tę jedną, właściwą! Wygra gracz, który odnajdzie najwięcej mrówek. Proste zasady gry! Zabawa + ćwiczenie dodawania! Każda rozgrywka jest inna!



23. **Mysterium / Oleksandr Nevskiy, Oleg Sidorenko ; ilustracje: Xavier Collette & Igor Burlakov.- Gdańsk : Rebel, [2023].**

Hasła przedmiotowe: Duchy , Nawiedzone miejsca , Śledztwo i dochodzenie , Zabójstwo , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe
Sygnatura: WG-GP/16
Nowości: 2024-10

Mroczną posiadłość nawiedza duch nieszczęśnika, który wiele lat temu padł ofiarą morderstwa. Dopóki zagadka nie zostanie rozwiązana, nie zazna spokoju. Przybywacie na miejsce, aby wspólnie odtworzyć przebieg tamtej fe-

ralnej nocy. Nie sprostacie temu bez pomocy ducha, który zsyłając wizje z ukrytymi wskazówkami próbuje naprowadzić Was na trop sprawcy. Niestety czas działa na Waszą niekorzyść – wraz ze wschodem słońca duch rozplynie się w powietrzu. Mysterium to gra skojarzeniowa oparta na współpracy, w której jedna osoba wciela się w ducha i za pomocą pięknie ilustrowanych kart naprowadza pozostałe na właściwy trop. W każdej rundzie będziecie interpretować grafiki, spróbujecie zidentyfikować podejrzanych oraz ustalić miejsce i narzędzie zbrodni. Na zrekonstruowanie przebiegu wydarzeń macie tylko 7 rund!



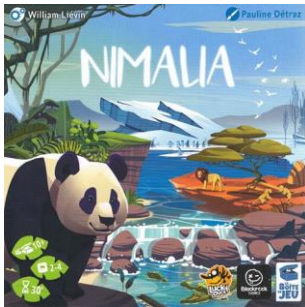
24. **Na końcu języka** / Andrew Innes ; projekt graficzny Łukasz Musiał, Cezary Szule ; [tłumaczenie z angielskiego].- Wydanie 3.- Warszawa : Nasza Księgarnia, copyright 2017.

Hasła przedmiotowe: Gra słów , Gry i zabawy umysłowe , Gry w karty

Sygnatura: WG-GK/17

Nowości: 2024-10

Jedna z najlepszych na świecie gier imprezowych! Kolejno wykładacie karty na stół. Gdy na kartach 2 graczy pojawi się ten sam obrazek, następuje pojedynek! Jak najszybciej podaj wtedy hasło z kategorii znajdującej się na karcie przeciwnika! Bądź szybszy od rywali - powiedz to, co masz na końcu języka!



25. **Nimalia** / autor gry William Liévin ; ilustratorka Pauline Détraz ; tłumaczenie i skład Zespół Lucky Duck Games.- Kraków : Lucky Duck Games, © 2022.

Hasła przedmiotowe: Projektowanie , Rezerwaty przyrody , Zwierzęta , Gry i zabawy umysłowe , Gry w karty

Sygnatura: WG-GK/37

Nowości: 2024-10

Małe pudełko, duża różnorodność! Krokodyle, niedźwiedzie i lwy. Wszystkie zwierzęta małe i duże czekają na swoje miejsce w twoim rezerwacie. Czy uda ci się tak ułożyć karty, by spełnić wymagania każdego z nich? Każda runda to inne zadania, co oznacza, że musisz stale adaptować swoje przyrodnicze plany. Nimalia to rodzinna gra z pięknie ilustrowanymi kartami zwierząt. Ma proste zasady, które z łatwością opanuje 8-latek i ciekawy system punktacji dający satysfakcję z gry nawet zaawansowanym graczom. Twoim zadaniem w grze Nimalia będzie stworzenie najpiękniejszego rezerwatu przyrody, w którym wszystkie zwierzęta będą żyły w harmonii. Osiągnięcie takiej równowagi będzie wymagało nie lada sprytu. Czy uda ci się zaprojektować rezerwat tak, aby spełnił potrzeby wszystkich zwierząt?



26. **Odjechane jednorożce** / [autor, ilustracje: Ramy Badie].- 2. edycja.- Gdańsk : Rebel, © 2022.

Hasła przedmiotowe: Jednorożec (stworzenie fantastyczne) , Gry i zabawy umysłowe , Gry w karty , Gry strategiczne

Sygnatura: WG-GK/38

Nowości: 2024-10

UWAGA! Ta wersja gry przeznaczona jest wyłącznie dla osób dorosłych! Wpraw przyjaciół w osłupienie. Porzuć ich. Pamiętaj, że jednorożce nie oceniają. Bezkonkurencyjna gra imprezowa powraca, tym razem w znacznie bardziej niegrzecznej wersji! Odjechane Jednorożce: Bez cenzury to strategiczna karcianka pełna śmiechu i destrukcji, złośliwych zagrywek i radosnego rżenia! Każdy z nas zacznie z uroczym, małym jednorożkiem, który stanowi załazek pełnoprawnej armii zniszczenia. Zwycięzimy, jeśli będziemy umiejętnie wykorzystywać wpływające na siebie efekty kart i mądrze wybierzemy cele, które zaatakujemy.



27. **Overbooking** : brakuje łóżek / autor gry: Filippo Landini ; ilustracje: fiore gmbh ; tłumaczenie reguł: Alexander Potocki.- Warszawa : Egmont, © 2023.

Hasła przedmiotowe: Hotele , Współzawodnictwo , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe , Gry strategiczne

Sygnatura: WG-GK/18

Nowości: 2024-10

Brakuje łóżek! Dawno, dawno temu... król postanowił wyprawić wielki bankiet i zaprosił na niego swoich poddanych. Tysiące gości z całego królestwa przybyło do stolicy i stara się znaleźć miejsce noclegowe. Ale hotele są przeładowane i zaczyna się prawdziwy wyścig po łóżko z (w miarę) czystą pościelą. OverbookKing to szybka i rywalizacyjna gra, w której trzeba planować swoje ruchy, przewidywać podstępny rywali, a czasem po prostu zaryzykować. To świetna gra rodzinna, która sprawi także frajdę zaawansowanym graczom.



28. **Quetzal** : miasto świętych ptaków / autor: Alexandre Garcia ; grafika: Nastya Lehn.- Wydanie 1.- Konin : G3, 2020.

Hasła przedmiotowe: Archeologia , Poszukiwanie skarbów , Wynalazcy i odkrywcy , Zabytki archeologiczne , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe , Gry strategiczne

Sygnatura: WG-GP/39

Nowości: 2024-10

Quetzal - miasto świętych ptaków, zostało dopiero co odkryte. Masz pięć dni na odkrycie jego tajemnic i zebranie najcenniejszych i najpiękniejszych artefaktów, które się w nim znajdują. Czy uda ci się efektywnie zarządzać swoją grupą odkrywców, żeby codzienne wykopaliska przynosiły efekty? Musisz być przebieglejszy od przeciwników i zdobyć cenniejsze artefakty.



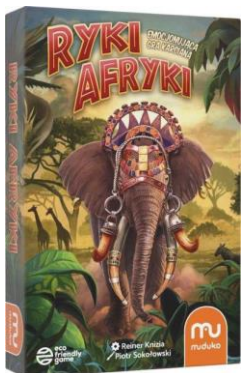
29. **Radlands** / [projekt gry] Daniel Piechnick ; [ilustracje Manny Trembley, Damien Mammoliti, Pan Cuddington ; projekt graficzny Gavan Brown, Gui Landgraf ; tłumaczenie Marcin Lenkiewicz].- Edycja polska.- Kraków : Lucky Duck Games, © 2022.

Hasła przedmiotowe: Rzeczywistość postapokaliptyczna , Zasoby wodne , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe , Gry w karty

Sygnatura: WG-GK/19

Nowości: 2024-10

Nasze plemię ma wodę, a oni po nią jadą. Więc uderzymy pierwsi! Myśleliśmy, że jeśli ich zlejemy, wrócą do domu. Ale oni już nie mają domu... "Radlands" to gra karciana, która w perfekcyjny sposób łączy prostotę zasad z dużą głębią strategiczną. Wszystko tu działa, zazębia się i jest piekielnie niebezpieczne... Stań na czele grupy ocalałych. Wykorzystaj karty postaci oraz wydarzeń, by odeprzeć najazdy wściekle atakującego wroga. Każdy z graczy musi obronić swoje trzy obozy i zniszczyć obozy wroga, wykorzystując karty postaci i karty wydarzeń.



30. **Ryki Afryki** / [autor:] Reiner Knizia ; [ilustracje:] Piotr Sokołowski ; [tłumaczenie i redakcja instrukcji:] Michał Szewczyk].- Podłężę : Muduko, © 2022.

Hasła przedmiotowe: Zwierzęta , Aryka , Gry i zabawy umysłowe , Gry w karty
Sygnatura: WG-GK/20
Nowości: 2024-10

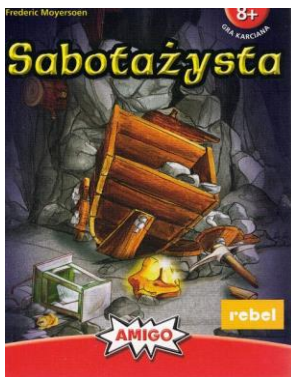
Pełna emocji, szybka i dynamiczna gra karciana, w której zadaniem graczy jest zagrywanie kart i zbieranie żetonów zwierząt. Obserwuj otoczenie i wybieraj te żetony, które przyniosą najwięcej punktów. Uważaj - ich wartość zmienia się cały czas, a koniec rundy może nadejść w najmniej spodziewanym momencie! Gra odpowiednia dla osób w każdym wieku. Całość utrzymana w afrykańskim klimacie. "Ryki Afryki" to kolejna po "Sporze o Bór" i "W pył zwrot" gra autorstwa Reiner Knizia z ilustracjami Piotra Sokołowskiego, która zabiera graczy do królestwa zwierząt i pozwala poćwiczyć strategię oraz lekki bluff.



31. **Rzykanci** / Michael Rieneck ; ilustracje: Paulina Opak.- Bielsko-Biała : Lucrum Games, © 2022.

Hasła przedmiotowe: Podróżnicy , Poszukiwanie skarbów , Wyprawy i ekspedycje , Gry i zabawy umysłowe , Gry w karty , Gry strategiczne
Sygnatura: WG-GK/40
Nowości: 2024-10

Rzykanci to gra, w której zagrywając karty będziesz rekrutować ekipę awanturników, aby zdobyć starożytne skarby. Korzystaj z umiejętności członków swojej ekipy, by przy okazji zniweczyć także plany konkurencji. Musisz jednak uważać na czyhające zewsząd zagrożenia. Przeciwnicy gotowi są posunąć się do kradzieży, manipulacji i wszelkich podłych zagrywek, by odebrać ci artefakty i zwycięstwo. Podejmij więc decyzję: Czy lepiej ratować własną skórę i zdobywać skarby, czy raczej pokrzyżować szyki przeciwnikom? Możesz próbować pogodzić jedno z drugim, ale pamiętaj: ryzyko bierzesz na siebie! Przypomnij sobie wszystkie emocjonujące książki, komiksy i filmy pełne dzielnych odkrywców i podróżników, zaskakująco zabójczych archeologów, tajnych agentów oraz łowców krokodyli. A teraz sięgnij po karty i zabierz te postacie na własną ekspedycję po skarby i triumf. Gdzie tkwi haczyk? W tej twardej i pełnej brudnych zagrywek rywalizacji staniesz naprzeciw nie wrogów, ale przyjaciół! Ekspedycja to jednak nie czas na skrupuły i kompromisy spryt, szybkość i bezwzględność to klucze do zwycięstwa w rozgrywce, w której wszystkie chwytły są dozwolone.



32. Sabotażysta / autor: Frederic Moyersoen ; grafika: Andrea Boekhoff ; tłumaczenie: Kacper Podliński.- Gdańsk : Rebel, © 2004.

Hasła przedmiotowe: Dywersja , Gorączka złota , Kopalnie złota , Gry i zabawy umysłowe , Gry w karty , Gry strategiczne

Sygnatura: WG-GK/41

Nowości: 2024-10

„Sabotażysta” to prosta i angażująca karciana gra blefu, w której wcielamy się w górników poszukujących bryłek złota w głębokich tunelach albo w sabotażystów, którzy na każdym kroku utrudniają im pracę. Członkowie obu grup powinni się wspierać, ale nigdy nie mogą być pewni, kto jest po ich stronie – tożsamość każdego z krasnoludów zostaje ujawniona dopiero po rozdzieleniu złota. Zwycięży gracz, który po zakończeniu trzeciej rundy będzie miał najwięcej bryłek cennego kruszcu.



33. Scrabble : pułapki.- Warszawa : Mattel Polska, [2023].

Hasła przedmiotowe: Gra słów , Scrabble , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe

Sygnatura: WG-GP/21

Nowości: 2024-10

W tej nowej wersji klasycznej gry słownej Scrabble® Pułapki możesz zastawiać pułapki, aby sabotować przeciwników. Gra zyskała niezwykle nieprzewidywalny i emocjonujący charakter dzięki płytkom pułapek i płytkom aktywującym, które włączają do gry specjalne możliwości, takie jak kradzież punktów lub usuwanie płytek, co daje sprytnym graczom niemałą przewagę. Układaj słowa i zbieraj punkty, ale strzeż się pól premiowych! Może się na nich czaić pułapka, która zmienia bieg gry. Skup się dobrze w każdej rundzie, bo gra zmienia się wraz z każdą aktywowaną pułapką. Kolory i elementy dekoracyjne mogą się różnić.



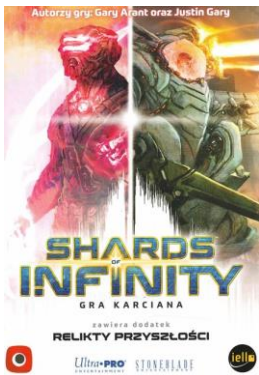
34. Sen / autor: Gamewright ; ilustracje: Marcin Minor.- Edycja jubileuszowa.- Warszawa : Wydawnictwo Nasza Księgarnia, © 2021.

Hasła przedmiotowe: Koszmary senne , Krainy i światy fikcyjne , Kruk , Marzenia senne , Gry i zabawy umysłowe , Gry strategiczne , Gry w karty

Sygnatura: WG-GK/42

Nowości: 2024-10

Edycja jubileuszowa wydana na stulecie Wydawnictwa „Nasza Księgarnia”! Nowe ilustracje, nowe działania kart, nowe warianty rozgrywki! Możliwość łączenia edycji normalnej z jubileuszową! Stwórz własny sen! Gracze wybierają się w podróż do świata ze snów. Czekają na nich niezwykle krainy: niektóre jak z bajki, inne z kolei mroczne i pełne kruków. Podglądaj i przejmuj sny rywali. Celem gry jest stworzenie snu z jak najmniejszą liczbą kruków.



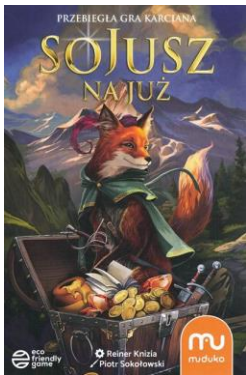
35. *Shards of Infinity* : gra karciana / autorzy gry Gary Arant oraz Justin Gary ; ilustracje Aaron Nakahara, Digital Art Chefs, Rod Mendez, Thien Nguyen i Thomas Verguet ; projekt graficzny Ryan O'Connor ; tłumaczenie Paweł Imperowicz.- Knurów : Portal Games, © 2023.

Hasła przedmiotowe: Rzeczywistość postapokaliptyczna , Walka , Wojsko , Gry i zabawy umysłowe , Gry w karty , Gry strategiczne

Sygnatura: WG-GK/43

Nowości: 2024-10

Sto lat temu Machina Nieskończoności została zniszczona. Jej wypaczające rzeczywistość odłamki zniszczyły większość świata. Ty i kilkoro innych wiecie, jak władać mocą tych odłamków. Ten, kto zjednoczy je wszystkie, stanie się żywym bogiem. To od ciebie zależy czy zbierzesz siły, pokonasz przeciwników i odbudujesz Maszynę Nieskończoności. Czy uda ci się przeżyć? *Shards of Infinity*, twórców nagrodzonej gry Ascencion deckbuilding game, łączy w jednym pudełku niespotykane wcześniej możliwości planowania strategii i jej modyfikowania. Osiągnij zwycięstwo opanowując moc Odłamka Nieskończoności albo niszcząc wszystkich, którzy ci się przeciwstawiają.



36. *Sojusz na już* : przebiegła gra karciana / autor: Reiner Knizia ; ilustracje: Piotr Sokołowski ; tłumaczenie i redakcja: Michał Szewczyk.- Podłężę : Wydawnictwo Muduko, © 2023.

Hasła przedmiotowe: Prezenty , Władcy , Gry i zabawy umysłowe , Gry strategiczne , Gry w karty

Sygnatura: WG-GK/44

Nowości: 2024-10

W tej przebiegłej grze karcianej należy uważnie obserwować poczynania innych graczy i starać się jak najszybciej rozmieścić wszystkie swoje podarki na kartach misji. Tych ostatnich jest aż 12 – połowę stanowią władcy, a połowę podarki. Każda karta misji opatrzona jest indywidualnym symbolem. Na początku rozgrywki na każdej z 12 kart misji umieszczony jest jeden żeton skrzyni. By móc przekazać podarek na daną kartę misji, należy posiadać w ręce i/lub przed sobą sumę symboli większą niż liczba żetonów skrzyń leżącą na karcie. „Sojusz na już” to kolejna gra Reiner Knizii, która uczy strategii, taktyki i lekkiego blefu w atmosferze zdrowej rywalizacji. Przepięknie ilustrowane karty umilą każde rozdanie, a nieskomplikowane zasady sprawiają, że łatwo zachęcić do rozgrywki osoby nie grające na co dzień w gry planszowe. To świetny prezent dla miłośników zwierząt i małych karcianek o dużej głębi rozgrywki.



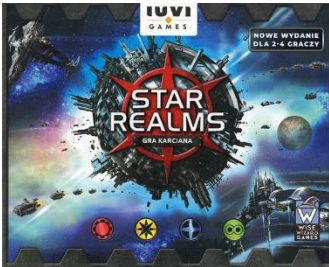
37. *Splendor* / Marc André ; ilustracje Pascal Quidault ; tłumaczenie Monika Żabicka.- Gdańsk : Rebel, © 2021.

Hasła przedmiotowe: Gildie , Kamienie szlachetne , Kupcy , Renesans , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe , Gry w karty

Sygnatura: WG-GK/22

Nowości: 2024-10

Splendor jest dynamiczną i niemal uzależniającą grą w zbieranie żetonów i kart, które tworzą zasoby gracza, umożliwiające mu dalszy rozwój. Gracze wcielają się w renesansowych kupców, którzy próbują nabyć kopalnie klejnotów, środki transportu, sklepy - wszystko to w celu zdobycia jak największego prestiżu. Gdy będziesz już dostatecznie bogaty, być może zaszczyti Cię swą wizytą przedstawiciel szlachty, co jeszcze podniesie Twój prestiż w oczach konkurencji.



38. **Star Realms** : gra karciana / autorzy: Darwin Kastle, Rob Dougherty ; projekt graficzny: Vito Gesualdi ; ilustracje: Graphics Manufacture, Gau Family Studio, Whale Shark Studios & Andre Martinez.- Podłężę : Wydawnictwo IUVI, © 2020.
(Iuvi Games)

Hasła przedmiotowe: Galaktyki , Konflikt , Wszechświat , Walka , Gry i zabawy umysłowe , Gry strategiczne , Gry w karty
Sygnatura: WG-GK/45
Nowości: 2024-10

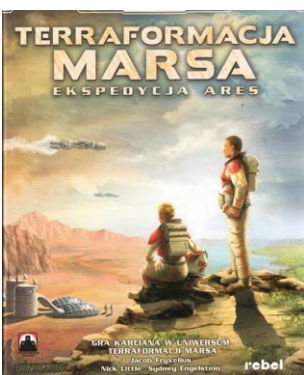
Przedstawiamy grę karcianą opartą na mechanice rozbudowy talii. Weź udział w międzygalaktycznym konflikcie w „Star Realms”, znanej i popularnej grze autorstwa karcianych weteranów: Darwina Kastle i Roba Dougherty. Połącz emocje towarzyszące grom pojedynkowym, z możliwościami taktycznymi znanymi z gier opartych o mechanikę budowania talii. Gromadź punkty handlu i pozyskuj potężne okręty i bazy, które zasilą Twoje imperium. Łącz zakupione karty w niszczycielskie kombinacje, które zdominują pole bitwy zapewniając Ci punkty walki. Wykorzystaj zdolności sojuszy, aby zagwarantować sobie władzę w galaktyce. Chwała i splendor czekają! Czy odważysz się po nie sięgnąć?



39. **Super Cortex** : wyzwania / Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoïn & Olivier Mercier ; ilustracje: Sébastien Lopez.- Gdańsk : Rebel, copyright 2022.

Hasła przedmiotowe: Pamięć , Rozumowanie (logika) , Gry i zabawy umysłowe , Gry w karty
Sygnatura: WG-GK/46
Nowości: 2024-10

Myślisz, że jesteś bystrzejszy od swoich znajomych? Wyteż umysł i spróbuj swoich sił w świetnej grze, która rozwinię rozmaite funkcje Twojego mózgu. Podejmij się 8 różnych testów sprawdzających rozumowanie, pamięć i szybkość. Przygotuj się na zadania wymagające myślenia przestrzennego, zapamiętywania, analizy, logiki, a nawet... rozpoznawania kształtów wyłącznie za pomocą dotyku! „Super Cortex” to dynamiczna zabawa, w której wraz z przyjaciółmi sprawdzicie, kto najszybciej rozwiązuje rozmaite łamigłówki. W każdej rundzie na stole pojawia się karta z zadaniem. Ten, kto rozwiąże je jako pierwszy, musi przykryć ją ręką i głośno podać odpowiedź. Ta odsłona serii skierowana jest do starszych odbiorców, a dostępne zagadki stanowią naprawdę nie lada wyzwanie!



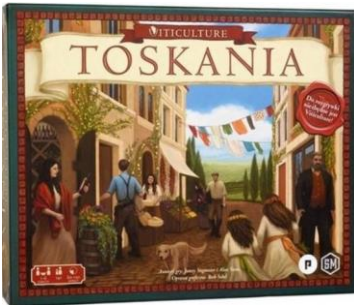
40. **Terraformacja Marsa** : ekspedycja Ares / Jacob Fryxelius, Nick Little i Sydney Engelstein ; projekt graficzny: Bill Bricker, Jason D. Kingsley i Isaac Fryxelius ; tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska ; redakcja polskich zasad: zespół Rebel.- Gdańsk : Rebel, [2022].

Hasła przedmiotowe: Kolonizacja kosmosu , Przedsiębiorstwo , Mars (planeta) , Wszechświat , Zarządzanie , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe , Gry w karty , Gry strategiczne

Sygnatura: WG-GK/47

Nowości: 2024-10

W czasach niesłychanego dobrobytu i postępu ludzkości wreszcie jesteśmy gotowi, by przekroczyć dotychczasowe granice i zbudować nowy dom pośród gwiazd. Mars to nie tylko nowy świat, który zapewni dom rosnącej populacji. To także pierwszy krok z wielu, które poprowadzą ludzkość w kierunku wykorzystania potencjału całego wszechświata. Ekspedycja Ares to nowa, dynamiczna i zupełnie niezależna gra w uniwersum Terraformacji Marsa, oparta o budowanie silnika produkcyjnego. Podczas rozgrywki uczestnicy kierują międzyplanetarnymi korporacjami i dążą do tego, aby zamienić Marsa w nadającą się do zamieszkania, dochodową planetę. Robią to, inwestując w karty projektów, które bezpośrednio lub pośrednio przyczynią się do terraformowania planety. Aby wygrać, gracze starają się osiągnąć wysoki współczynnik terraformacji i zgromadzić jak najwięcej punktów zwycięstwa.



41. **Viticulture : Toskania** / autorzy gry: Jamey Stegmaier i Alan Stone ; oprawa graficzna: Beth Sobel ; tłumaczenie Wojciech Sieroń, Michał Sieroń.- Opole : Phalanx, © 2022.

Hasła przedmiotowe: Winnica , Winiarstwo , Zarządzanie , Toskania (Włochy) , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe

Sygnatura: WG-GD/25

Nowości: 2024-10

Jaką historię opowiesz, próbując stworzyć najlepszą winnicę w Toskanii? Osiągnąłeś kres możliwości rozbudowy swojej winnicy. Przyszedł czas, aby działać przez wszystkie cztery pory roku i rozciągnąć swoje wpływy na cały kraj. TOSKANIA to dodatek do gry Viticulture, wydany w oryginale jako Tuscany Essential Edition, zawierający trzy moduły rozszerzeń, które mogą być używane w dowolnym połączeniu (rozszerzona plansza, specjaliści pracownicy i nowe konstrukcje). Naszym ulubionym sposobem rozgrywki jest wykorzystanie wszystkich tych modułów jednocześnie, ale ty możesz próbować każdego z nich oddzielnie, aby się przekonać, jak działają. Do rozgrywki niezbędne jest Viticulture!



42. **W krainie baśni** / narysowała Nikola Kucharska.- Podłęże : Wydawnictwo Maduko, [2022].

Hasła przedmiotowe: Bajki i baśnie , Postacie fikcyjne , Stworzenia fantastyczne , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe

Sygnatura: WG-GP/26

Nowości: 2024-10

Każda plansza reprezentuje inną baśń. Gracze będą wytyęczać wzrok na rzecze, w której rybak odnalazł Złotą Rybkę, pod opasłym cielskiem Smoka Wawelskiego, w stawie, po którym pływa Brzydkie Kaczętko czy w domkach Trzech Świnek. Ta rodzinna gra na spostrzegawczość zachwyca przepięknymi ilustracjami znanej i lubianej Nikoli Kucharskiej. Kilka trybów rozgrywki zapewni wszystkim członkom rodziny dużo dobrej zabawy przez wiele godzin. Gra ma również charakter edukacyjny – stymuluje i rozwija percepcję u najmłodszych graczy, usprawnia logiczne myślenie i rozbudza wyobraźnię. “W Krainę Baśni” można grać także solo jak i nawet w 18 osób jednocześnie. To zaś sprawia, że jest to idealny tytuł także dla grup przedszkolnych lub szkolnych świetlic.



43. **W pył zwrot** : gra karciana o potyczkach owadów / autor: Reiner Knizia ; ilustracje: Piotr Sokołowski ; tłumaczenie i redakcja: Michał Szewczyk.- Podłęże : Wydawnictwo Muduko, © 2022.

Hasła przedmiotowe: Owady , Pyłki , Władcy , Gry i zabawy umysłowe , Gry strategiczne , Gry w karty

Sygnatura: WG-GK/48

Nowości: 2024-10

W grze **W pył zwrot** próbujecie zdobyć jak najwięcej kwiatowego pyłku poprzez wysyłanie owadów zapylających w bój. O wyniku bitwy przesądzi siła Waszych owadów. Ta strategiczna gra karciana przetestuje nie tylko Waszą taktykę, ale także i bluff. Dajcie oczarować się przepięknym ilustracjom kwiatów i owadów w lekkiej stylistyce steampunka i nastawcie się na sytą, negatywną interakcję.



44. **Way of the Mandalorian** : board game / autor Mariusz Majchrowski ; prowadzący projekt Patryk Gęsiak, opracowanie graficzne: Adam Strzelecki.- Gdynia : Trefl, [2023].

Hasła przedmiotowe: Gwiezdne Wojny (świat fikcyjny) , Wojownicy , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe

Sygnatura: WG-GK/23

Nowości: 2024-10

"Way of the Mandalorian" to gra planszowa, w której liczy się uważność, logiczne myślenie oraz umiejętność zarządzania kartami. Wciel się w jednego z 4 bohaterów serialu The Mandalorian, zdobądź sławę i uratuj małego Grogu! Zbieraj karty ekwipunku oraz zagrywaj karty wydarzeń, aby wypełnić wybrane misje i otrzymać kredyty. Planuj swoje ruchy i pamiętaj, że kolejne misje będą coraz trudniejsze do wykonania. Gra kończy się, kiedy któryś z graczy wypełni misję z ostatniego, 4. poziomu. Podliczcie swoje kredyty - ten, kto zebrał ich najwięcej, zostaje zwycięzcą.



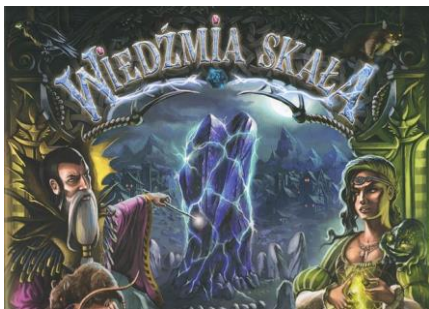
45. **Wiedźmia Skała : czas pełni** / [autorzy: Reiner Knizia, Martino Chiacchiera ; ilustracje Mariusz Gandzel ; tłumaczenie Agnieszka Chrzanowska.- Gdańsk : Rebel, © 2022.

Hasła przedmiotowe: Czarownice i czarownicy , Magia , Zaklęcia i czary , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe

Sygnatura: WG-GD/27

Nowości: 2024-10

Minęło kolejne stulecie, po którym wiedźmy i czarodzieje znów gromadzą się przy magicznej Wiedźmiej Skale, aby odnowić wytwarzaną przez nią sieć energii i wzmocić własną pozycję w czarodziejskim świecie. Tym razem zgromadzenie odbywa się podczas pełni księżyca, którego światło sprawia, że magiczne moce arcy mistrzów stają się jeszcze potężniejsze.



46. Wiedźmia skała / Reiner Knizia, Martino Chiacchiera ; ilustracje Mariusz Gandzel ; tłumaczenie Agnieszka Chrzanowska.- Gdańsk : Rebel, © 2022.

Hasła przedmiotowe: Czarownice i czarownicy , Magia , Zaklęcia i czary , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe

Sygnatura: WG-GP/30

Nowości: 2024-10

Czy zostaniesz Wybrańcem Wiedźmiej Skały? Raz na 100 lat wybitne wiedźmy i znakomici czarodzieje gromadzą się w odległym zakątku świata, którego lokalizacja jest pilnie strzeżonym sekretem. Spotykają się, by odnowić sieć energii wytwarzanej przez legendarną Wiedźmią Skałę. Tajemne zaklęcia i rytuały pozwalają im zachować i wzmocnić własne moce, a temu, kto wykaże się największą biegłością w dziedzinie magii, zapewnią ogromną energię i prestiż na kolejne 100 lat, aż do kolejnego zgromadzenia. „Wiedźmia Skała” to gra planszowa, w której wcielacie się w uczonych mistrzów gildii zebranych wokół pradawnego świętego kamienia. Każda osoba zajmuje 1 z 4 wież i stamtąd rozpoczyna grę. Szykujcie w swoich kociołkach zaklęcia i stwórzcie wokół Wiedźmiej Skały sieć magicznej energii. Rozsyłajcie swoje wiedźmy, wylawiajcie z kociołków magiczne kryształy i zróbcie dobry użytek z pentagramu i czarodziejskich różdżek. Nie zapominajcie jednak o przepowiedniach, jeśli chcecie zapewnić sobie zwycięstwo! Nie wszystkie możliwości są zawsze dostępne, więc trzeba mądrze wykorzystywać okazje, które się nadarzają. Po 11 rundach to z Was, które zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa, wygra rozgrywkę i zostanie Wybrańcem Wiedźmiej Skały.



47. Władca Pierścieni : wyprawa do Góry Przeznaczenia / autor: Michael Rieneck ; ilustracje: Aleksander Karcz ; opracowanie graficzne: Antje Stephan ; tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk.- Kraków : Galakta, © 2023.

Hasła przedmiotowe: Tolkien, J. R. R. (1892-1973). Władca Pierścieni , Czarodzieje , Elfy , Hobbici , Krasnoludy , Przedmioty magiczne , Walka dobra ze złem , Śródziemie (kraina fikcyjna) , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe , Gry strategiczne

Sygnatura: WG-GP/49

Nowości: 2024-10

Rodzinną podróż pełną przygód w świecie Władcy Pierścieni! Dołączcie do wiernych towarzyszy dzielnego hobbita i prowadźcie Drużynę Pierścienia przez krainy Śródziemia. Przemierzajcie miejsca znane z Władcy Pierścieni. Rozgrywka pozwoli wam wziąć udział w niebezpiecznej wyprawie, jaką musiał odbyć Frodo, aby wrzucić Jedyny Pierścień w ogień Góry Przeznaczenia i dzięki temu zdławić mroczną moc Saurona. Dołączcie do wiernych towarzyszy dzielnego hobbita i prowadźcie Drużynę Pierścienia przez krainy Śródziemia. Przemierzajcie miejsca znane z Władcy Pierścieni.



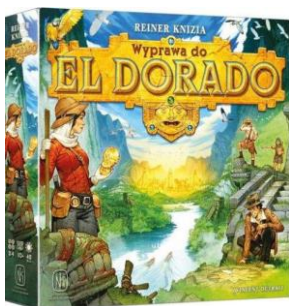
48. Wsiąść do pociągu : Europa / Alan R. Moon ; ilustracje: Julien Delval ; projekt graficzny Cyrille Daujean ; tłumaczenie Magdalena Jedlińska, Szymon Szweida, Tomasz Z. Majkowski.- Gdańsk : Rebel, [2022].

Hasła przedmiotowe: Pociągi , Podróże , Europa , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe

Sygnatura: WG-GP/28

Nowości: 2024-10

Od urwistych wzgórz Edynburga po słoneczne nabrzeża Stambułu, z dusznych alej Pampeluny do wietrznego Berlina - Wsiądź do pociągu: Europa zabierze cię w wielką podróż przez wielkie miasta Starego Kontynentu u progu zeszłego stulecia. Czy odważysz się przebyć mroczne tunele Szwajcarii? Wsiądziesz na pokład promu przemierzającego Morze Czarne? Wzniesiesz dumne dworce w stolicach imperiów? Następne posunięcie może uczynić cię największym magnatem kolejowym Europy! Pakuj walizki, wołaj bagażowego i wsiądź do pociągu! Wsiądź do pociągu: Europa to druga część niezmiernie popularnej serii o wielkiej, kolejowej przygodzie. Gracze zbierają karty przedstawiające wagony i używają ich by budować dworce, pokonywać tunele, wsiadać na promy i zajmować trasy kolejowe jak Europa długa i szeroka. Wsiądź do pociągu: Europa to gra prosta i elegancka, której można nauczyć się w 5 minut. Zapewni dobrą zabawę całej rodzinie, spodoba się też doświadczonym graczom. Niniejszy zestaw zawiera kompletną grę i nie wymaga użycia pierwszej wersji Ticket to Ride.



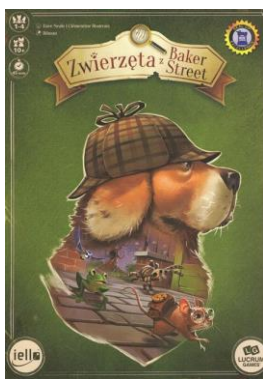
49. **Wyprawa do El Dorado** / [autor] Reiner Knizia ; [ilustracje i projekt graficzny] Vincent Dutrait ; tłumaczenie Michał Stajszczak.- Warszawa-Wesoła : Wydawnictwo Nasza Księgarnia, © 2018.

Hasła przedmiotowe: Wyprawy i ekspedycje , Eldorado (kraj mitologiczny) , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe , Gry strategiczne

Sygnatura: WG-GP/29

Nowości: 2024-10

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do legendarnego miasta El Dorado. Zorganizuj ekspedycję i udaj się w podróż przez dżunglę. Będziesz potrzebował doświadczonych przewodników i odpowiedniego sprzętu. Zatrudnisz zwiadowcę czy skorzystasz z pomocy tubylców? Wybierzesz podróż statkiem czy wynajmiesz samolot? Bądź szybszy od rywali! Każda rozgrywka wymaga innej strategii.



50. **Zwierzęta z Baker Street** / Dave Neale i Clémentine Beauvais ; ilustracje: Biboun ; tłumaczenie: Łukasz Małeczki.- Bielsko-Biała : Lucrum Games, © 2023.

Hasła przedmiotowe: Detektywi amatorzy , Śledztwo i dochodzenie , Zwierzęta , Londyn (Wielka Brytania) , Gry i zabawy umysłowe , Gry planszowe , Gry w karty , Gry strategiczne

Sygnatura: WG-GP/50

Nowości: 2024-10

Rozwiąż nowe zagadki z Baker Street! Zwierzęta z Baker Street to kooperacyjna gra detektywistyczna dla 1 do 4 graczy, której akcja toczy się w XIX-wiecznym Londynie, równie uroczym, co wciągającym. Dotychczasowy czworonożny pomocnik Sherlocka jest już zbyt stary na prowadzenie śledztwa, więc do tropienia tajemnic zaciąga swoich futrzastych, pierzastych i skrzeczących przyjaciół. Wcielając się w Claya, Briara, Cherrywood i Calabash spróbujecie rozwiązać największe zagadki, jakie Baker Street ma do zaoferowania! W grze mamy aż 7 różnych scenariuszy, a każdy kolejny stanowi coraz większe wyzwanie i pozwala wykazać się zdolnościami dedukcyjnymi. Zśród wielu lokacji wybierać będziecie te, które Waszym zdaniem prowadzą do rozwiązania tajemnic, po drodze spotykając okolicznych mieszkańców i odkrywając kolejne tropy, a czasami błędząc za informacjami, które okazały się nieistotne. Wskazówki zdobywa się za pomocą sprytnego systemu łączenia kart bohaterów z kartami spraw, ale Bohaterowie, w których się wcielicie mają różne umiejętności, więc wybór właściwego detektywa będzie kluczowy w doprowadzeniu sprawy do końca.