

Spis gier:

20 ZŁOTYCH

Domino tylko dla prawdziwych księżniczek — 20 zł

Domino Endo, jak głosi podtytuł, to gra przeznaczona: "Dla prawdziwych księżniczek". Uważamy jednak, że do rozgrywki mogą przystąpić również RYCERZE :) Domino Endo zostało stworzone przy współpracy z firmą ENDO. Domino Endo, to wspaniała i znana na całym świecie gra, teraz dostępna także w wersji z rysunkami — postaciami, przedmiotami i cyferkami. Żywa kolorystyka, dynamiczne, radosne obrazki oraz sztywna tektura — to tylko niektóre z ogromnej ilości zalet tej gry.

Quiz geograficzny dookoła świata — 20 zł

Wyrusz w podróż dookoła świata. Poznaj najbardziej egzotyczne kraje, zdobywając wiele przydatnych informacji na ich temat. Gra stworzona na zasadzie quizu, opracowana na podstawie programu szkoły podstawowej, dzięki której dzieci poznają podstawowe pojęcia geograficzne.

Zawody i ich atrybuty — 20 zł

Co robi pielęgniarka? Czym posługuje się strażak w codziennych obowiązkach? Sięgnij po zawody i ich atrybuty i poznaj każdy z nich! Puzzle to idealna propozycja jako wstęp do poznania różnych karier. Zestaw zawiera 24 puzzle, z których można ułożyć 12 obrazków przedstawiających zawody i atrybuty.

50 ZŁOTYCH

50 gier — 50 zł

Zestaw 50 gier planszowych i towarzyskich, które musisz znać! Znajdziesz w nim wszystko, co jest potrzebne do zgłębienia tajemnic znanych i lubianych od lat gier klasycznych.

Amazonki — 50 zł

To miało być proste zadanie. Wejść do świątyni i wynieść z niej wszystko co najcenniejsze. Szybko, bez ryzyka, zanim przybędzie oficjalna ekspedycja archeologiczna. Klara i Natan byli jak zwykle perfekcyjnie przygotowani. Ale jak zwykle coś poszło nie tak.

Amazonki to gra blefu i ukrytych tożsamości. Grabieżcy chcą odnaleźć wszystkie skarby i wynieść je ze świątyni. Jeśli im się uda, wygrają. Amazonki muszą im w tym przeszkodzić, myląc tropy i wciągając intruzów w pułapki. Jeśli uda im się ocalić choćby jeden skarb lub jeśli aktywują wszystkie pułapki, to one wygrają.

Kto zwycięży? Komu zaufasz? Kogo wciągniesz w pułapkę?

Da!Się! — 50 zł

Centrum Inicjatyw Lokalnych WIL.DA.SIĘ zaprasza na swój fyrtel w stworzonej przez siebie grze karcianej "DA!SIĘ!" Rozgrywka przybliży realia prowadzenia CIL-ów, a przy okazji może być świetną zabawą i okazją do wymiany doświadczeń.

Dwa razy dwa — 50 zł

Od niechcenia uczy tabliczki mnożenia. Dzieci grając w tę wersję znanej gry "Memo", wzrokowo zapamiętują poszczególne działania. Przy okazji ćwiczą też pamięć i koncentrację.

Eksplodujące kotki — 50 zł

Eksplodujące Kotki to napędzana kociakami odmiana rosyjskiej ruletki. Gracze ciągną co turę po karcie, aż do momentu dobrania eksplodującego kota — wtedy nieszczęśnik wybucha i ginie, a gra się kończy. Ale! W talii są też karty, dzięki którym można odwrócić uwagę samobójczego kocięcia, uniknąć go, czy też zmusić przeciwnika do dobrania kilku kart na raz.

Four in row — 50 zł

Po wybraniu koloru żetonów, gracze wykonują swoje ruchy na zmianę wrzucając jeden ze swoich żetonów do dowolnego otworu na górze planszy. Gra toczy się, aż jeden z graczy ustawi cztery żetony w rzędzie (pionowo, poziomo lub ukośnie). Żetony układamy w specjalnej planszy: 6x7 rzędów na żetony.

Wykorzystaj umiejętność strategicznego myślenia i spryt, aby zablokować przeciwnika. Trzeba ułożyć 4 żetony w rzędzie, jednocześnie blokując ruchy przeciwnika.

Gangster city — 50 zł

Komisarz Mieczysław Złapowski potrzebuje Twojej pomocy, aby zapanować nad sytuacją. Czas przesłuchać świadków, zebrać dowody i wpakować zbrodniarzy za kratki. Najskuteczniejszych detektywów czeka chwała i uznanie w szeregach policji Gangster City. Gra uczy analizować dane oraz budować założenia drogą eliminacji. Wymaga skupienia i rozwija umiejętności dedukcyjne. Gangster City jest doskonałą grą dla miłośników dedukcyjnych zagadek oraz fanów detektywistycznych łamigłówek!

Gloom. Gra niefortunnych zdarzeń — 50 zł

Gloom to gra, w której wcielamy się w ekscentryczną rodzinę. Naszym celem jest unieszczęśliwienie każdego jej członka jak to tylko możliwe, by finalnie mogli przejść na wieczny odpoczynek.

Gloom. Ponure domostwa (dodatek) — 50 zł

Przekrocz Ponure Progi! Dodatek do gry *Gloom* wprowadzający domostwa i rozszerzający zasady gry. Czy otworzysz te drzwi? Odkryj zupełnie nowy świat Ponurych Domostw i ich Sekretów oraz poznaj prawdziwe znaczenie słowa smutek!

Gwiezdny fluxx — 50 zł

Gwiezdny Fluxx to zwariowana gra karciana, która przeniesie was w klimaty galaktycznych podbojów, obcych cywilizacji, niezwykłych technologii i kosmicznych podróży. Założenia są niemal identyczne, jak w innych karciankach serii Fluxx, a więc rozgrywka toczy się według zasad, które nieustannie ulegają zmianie! Zaczyna się bardzo prosto, od jednej podstawowej reguły: w turze każdego gracza należy pociągnąć jedną kartę i zagrać jedną kartę. Szybko jednak, wraz z kolejnymi kartami reguł zasady stają się bardziej zagmatwane.

Jeżeli masz już dość gier, które nudzą się po kilku rozgrywkach, niepowtarzalny FLUXX jest strzałem w dziesiątkę! Zmieniają się zarówno reguły, jak i cel, którego osiągnięcie pozwoli cieszyć się zwycięstwem! Czy zdołasz przechytryć rywali w tej oryginalnej, przezabawnej i zwariowanej karciance? Nie chcesz chyba, aby Twój statek kosmiczny miał usterkę...

Jakie to flagi? — 50 zł

Gra "Jakie to flagi" doskonale łączy przyjemne z pożytecznym. Ta gra to emocjonująca zabawa, a jednocześnie znakomita okazja do nauki identyfikacji flag państwowych 55 krajów. Gracze mogą również przy okazji dowiedzieć się i nauczyć nazw stolic państw, wielkości ich powierzchni, ilości ludności itp. Gra adresowana jest do dzieci i dorosłych.

Jungle speed — 50 zł

Bezkonkurencyjna gra imprezowa, w której liczy się zręczność, spostrzegawczość i szybkość! Tutaj każdy stara się jak najszybciej pozbyć swoich kart — aby to zrobić, musi w odpowiednim momencie złapać totem. Jeśli się pomyli, albo w ogóle tego nie zrobi — będzie musiał wziąć karty od swoich przeciwników.

Karczma pod pękatym kuflem. Pokoje gościnne (rozszerzenie) — 50 zł

"Karczma pod Pękatym Kuflem" pęka w szwach, a interes kwitnie. Takie czasy wymagają specjalnych działań. Karczmarze z całej okolicy prześcigają się w oferowaniu swoim gościom niezapomnianych wrażeń. Inwestują w rozwój swoich przybytków, aby zarabiać więcej dukatów i sprzedawać więcej piwa.

Szlachcice wymagają dobrego jadła, napitku i luksusowego zakwaterowania, i co oczywiste, są skłonni słono za to zapłacić. Nie tylko piwo może uszczęśliwić gości, w okolicy pojawił się sommelier, który oferuje szeroki wybór wyśmienitych win. Pamiętajcie, że musicie trafić nie tylko w gusta gości, ale również burmistrzowej!

Dzięki czterem nowym modułom ("Pieśń o winie", "Pokój proszę!", "Godne życie karczmarza", "Wioska jest moja!"), które znajdują się w tym rozszerzeniu, gracze dodadzą do swoich karczm piwniczki na wino i pokoje gościnne. Będą też mogli zatrudnić barmanów, którzy posiadają niepowtarzalne umiejętności. Jeśli dodatkowo pomogą zmienić okolicę w raj dla turystów, hojne nagrody obiecuje sama burmistrzowa!

Łamacze szyfrów — 50 zł

Łamacze Szyfrów to gra właśnie dla Ciebie! Niezależnie od tego, czy kiedykolwiek słyszałeś o kryptologii, szyfrze Cezara, czy Enigmie. Bez względu na to, czy lubisz matematykę, albo historię. Gra wciągnie każdego, kto kocha przygodę, zagadki i komu nie jest obcy duch rywalizacji.

Memo — 50 zł

Memory jest nieskomplikowaną grą, która polega na zapamiętywaniu pozycji kart rozłożonych na przykład na stole. Gracze wykorzystują do gry pary kart o identycznych oznaczeniach lub rysunkach. Celem gry jest znalezienie wszystkich par takich samych kart. Kto znajdzie ich więcej — wygrywa grę.

Moda i modelki. Zabawa w kreatora mody — 50 zł

Atrakcyjna zabawa dla dziewczynek. Opakowanie zawiera 24 plansze. Każda plansza przedstawia modelkę w oryginalnej kreacji podzieloną na 4 części. Każdą z części można odpowiednio podstawić do innych plansz co daje możliwość tworzenia ogromnej ilości nowych kreacji.

Ojczysty — 50 zł

Ojczysty to gra imprezowa, w której polszczyzna zaskoczy Cię swoim bogactwem. Nie potrafisz podać znaczeń niektórych ze słów: ambiwalentny, szalapat, banglać, absztyfikant, trotuar i maniurka? Nie szkodzi, na kartach znajdziesz objaśnienia wyrazów. Jedno z sześciu słów na planszy będzie ukrytym celem. Twoje zadanie to odgadnąć je przy pomocy wyłożonych przez innego gracza kart wskazówek. Czy zaryzykujesz obstawienie tylko jednej odpowiedzi?

Owoce świata — 50 zł

Pierwsza taka gra memory — nowy projekt i autorska kolekcja słynnej podróżniczki Beaty Pawlikowskiej. Doskonała zabawa dla całej rodziny (od 3 do 100 lat). Zagraj razem z dzieckiem w memory i znajdź 24 pary zdjęć z cyklu "Owoce świata" wykonanych przez Beatę Pawlikowską w dalekich krajach. Memory zostały wzbogacone o innowacyjne rozwiązanie na rynku wydawniczym — aplikację TAP2C. Dzięki niej Klienci mogą skorzystać z dodatkowych treści multimedialnych.

Pędzące ślimaki — 50 zł

Gracze rzucają kolorowymi kostkami i przemieszczają ślimaki na planszy. Po drodze starają się spychać przeciwników i zdobyć jak najwięcej pysznych grzybów. Do samego końca nie wiadomo, którymi ślimakami grają przeciwnicy, co gwarantuje wielkie emocje. Ten wyścig na jednej nodze to dobry sposób na spędzanie wolnego czasu z dziećmi. Świetną zabawę gwarantują zarówno kolorowe elementy, jak i przebieg gry pełen niespodzianek i zaskakujących zwrotów akcji.

Quiz. Kultura i sztuka polska — 50 zł

Polska kultura i sztuka w przeszłości jak i współcześnie odgrywa istotną rolę w kulturze europejskiej i światowej. Osiągnięcia polskich twórców i artystów niejednokrotnie prezentowały najwyższy światowy poziom. "Quiz kultura i sztuka Polska" to emocjonująca gra i zabawa, w której można sprawdzić i wzbogacić swoją wiedzę na temat polskiego filmu, malarstwa, architektury, teatru, muzyki, a także wielu wybitnych polskich twórców i artystów.

Quiz zoologiczny — 50 zł

Quiz zawiera pytania, dzięki którym można poznać życie zwierząt – zarówno tych dobrze znanych, jak i bardziej egzotycznych. W grze liczy się nie tylko wiedza, ale i umiejętność podejmowania ryzyka – każdy gracz decyduje, ile punktów będzie warta jego odpowiedź.

Sokole oko — 50 zł

To starannie opracowany zestaw aż 8 gier w skład których wchodzi m.in.: „Bystre oczko”, „Sokole oko”, „Skojarzenia”, „Bingo obrazkowe”. Taka forma spędzania wolnego czasu, rozwija intelekt, mobilizuje do myślenia, skłania do zadawania pytań i szukania na nie odpowiedzi, a ponadto jednoczy graczy. Koniec z nudą!

Stacking Tower — 50 zł

Gracze na przemian wyciągają jeden klocek z dowolnego piętra wieży i kładą go na szczycie, uważając, by wieża się nie zawaliła. Każdy kolejny gracz ma trudniejsze zadanie, a wieża potrafi zachować równowagę nawet gdy jest dwa razy wyższa niż na starcie. Grę można urozmaicić dzięki rzutom kolorowej kostki, wtedy gracz wyciąga klocek w kolorze jaki wskazała kostka.

Superfarmer. Hoduj zwierzęta — 50 zł

W grze posługujemy się dwoma różnymi dwunastościennymi kostkami, na których znajdują się wizerunki różnych zwierząt. Rzuty kostkami wskazują jakie karty-zwierzęta gracz może wziąć ze stada głównego. Wyrzucenie lisa lub wilka powoduje stratę zwierząt, przed czym uchronić może tylko posiadanie dużego lub małego psa. Kolejne zwierzęta można zdobyć dzięki rzutom kostkami lub drogą wymiany ze stadem głównym.

To ja go tnę. Awanturnicy i druidzi (dodatek) — 50 zł

Jeszcze więcej bohaterów i nowe potwory do ubicia!

Zbierzcie drużynę bohaterów i wyruszcicie na epicką przygodę przepelnioną prawdziwą jatką! Niech zdrada, groźne potwory i humor znany z Odjechanych jednoroźców zagoszczą na Waszym stole!

To ja go tnę! Awanturnicy i druidzi to wprowadzające 2 nowe klasy bohaterów: awanturników, którzy doskonale sprawdzają się w walce oraz ujarzmiających moce natury druidów. Wraz z nimi zmienia się nieco jeden z warunków zwycięstwa: zamiast 6 musimy zebrać przedstawicieli 7 różnych klas.

Vendespil. Memory game — 50 zł

„Okraża” wersja znanej gry memory. Każde kółko to inny, oryginalny wzór. Gracz odkrywa kolejne kółeczka szukając par wzorów. Wygrywa ten, kto odkryje najwięcej par.

Wirus! — 50 zł

W szpitalu w Leśnej Dziurze wybuchła panika, gdy laboranci odkryli, że pojemniki z próbkami są puste! Eksperymentalne hodowle wirusów, rozprzestrzeniły się po całym budynku i teraz tylko Wy możecie je powstrzymać. Waszym zadaniem będzie stawienie czoła epidemii i rywalizowanie o to, komu pierwszemu uda się zwalczyć wirusy, a do tego uratować świat przed pandemią. Będziecie musieli zbudować ludzkie ciało, jednocześnie bronić je przed zainfekowaniem, zniszczeniem lub kradzieżą organów przez zarażonych przeciwników. Szykujcie się zatem do walki. Zbierajcie siły i układajcie plan w głowie jak zwyciężyć. Wszystkie chwytaki dozwolone.

Wudulhu — 50 zł

Czy jesteś gotów na odkrywanie złowieszczonego świata Lovecrafta? Daj wycisk swoim przeciwnikom, rzucając na nich straszliwe klątwy! Niech wiją się w najbardziej wymyślnych pozach, bulgoczą jak shoggothy i próbują utrzymać karty, tak jakby zamiast rąk mieli oślizgłe macki! A jeśli nie dadzą rady... zgarniaj punkty i ciesz się ze zwycięstwa! Wudulhu to szalona gra imprezowa, w której każdy staje na głowie, jednak nie po to, aby wygrać, lecz dopiec

przeciwnikom! Niezbędne do rozgrywania każdej partii są: poczucie humoru i zamiłowanie do negatywnej interakcji!

Wyprawa z Martyną Wojciechowską — 50 zł

Najmniejsza gra z serii o podróżach z Martyna Wojciechowską.

Jej uczestnicy, podobnie jak w pozostałych wersjach przemierzają świat razem ze znaną podróżniczką. Pokonując oceany i kontynenty odpowiadają na pytania związane z miejscami postoju. Podczas wędrówki gracze mogą poznać również ciekawe historie, łączące się z różnymi miejscami na kuli ziemskiej, które przeżyła i opisała specjalnie dla nich Martyna Wojciechowska. Gra jest znakomitą zabawą i dobrym źródłem ciekawych informacji o świecie.

100 ZŁOTYCH

Azul — 100 zł

W grze Azul wraz z przyjaciółmi wcielacie się w artystów, którzy na zlecenie króla układają przepiękne, misterne mozaiki na ścianach pałacu w Évorze. Każde z Was będzie tworzyło swój własny fragment układanki przy użyciu elementów dostępnych u wspólnych dostawców. Zwycięży osoba, której uda się jak najefektywniej zapełnić dostępną przestrzeń. W tym celu musicie nie tylko strategicznie dobierać kafelki, ale też trafnie planować kolejne ruchy.

Brzdęk! Katakumby — 100 zł

Zmierz się z niezliczonymi pułapkami i pokonaj kościanego smoka! Gra planszowa "Brzdęk! Katakumby" to pełna wspaniałych przygód podróż do świata fantasy, podczas której bohaterowie odkrywają tajemnice przerażających podziemi, poszukując skarbów, walcząc z potworami oraz zdobywając magiczne przedmioty. Czy jesteś gotów, by wyruszyć na tę wyprawę? Nie tylko będziesz tutaj graczem, ale także trochę twórcą całej przygody! Z dostępnych elementów sam ułożysz planszę podziemia, po której następnie będą poruszać się gracze.

Cluedo — 100 zł

"Mówicie, że został zamordowany?" "Nie ulega wątpliwości" "Tylko przez kogo, gdzie i jak?" Na te pytania będziesz musiał odpowiedzieć jako pierwszy. Użyj swych zdolności detektywistycznych i dedukcyjnych, by pójść śladami zbrodni i odkryć wszystkie poszlaki. Przejdź się po pokojach i wypytaj swoich współzawodników. Odpowiedzi ukrywają się w kopercie i są za każdym razem inne.

Dinokalipsa — 100 zł

Dinokalipsa to strategiczna gra karciana twórcy Odjechanych Jednorożców! Podczas zabawy jesteś dinozaurem, a życie co chwilę daje Ci w kość. Zrobisz wszystko, co w Twojej mocy, aby uniknąć katastrof naturalnych, drapieżnych i emocjonalnych, wymijając przy tym meteoryty i, tak jak w prawdziwym życiu, zapewne poniesiesz porażkę. Ale nie poddawaj się, bo pierwszy dinozaur, który zdobędzie 50 punktów (albo ostatni dinozaur w grze), zwycięża! Hura!

Dixit. Odyseja — 100 zł

Magiczny świat Dixit możesz odkryć na nowo, sięgając po Dixit Odyssey. Poznaj tajemnice nowych intrygujących kart oraz nowych wariantów, pozwalających na grę nawet 12 osobom jednocześnie. Teraz macie możliwość, aby wspólnie odkrywać nowe, zaczarowane obszary! Jeden obraz może być wart więcej niż tysiąc słów.

Dochodzenie — 100 zł

DOCHODZENIE to gra dedukcyjna, w której wszyscy są podejrzani. Jako Detektywi przybywacie na miejsce zbrodni. Wygląda na to, że tym razem ktoś spłoszył sprawcę, bo ten nie zdążył po sobie posprzątać. A może to kolejny epizod gry, którą morderca prowadzi z wydziałem śledczym? Spośród wielu podejrzanych przedmiotów rozrzuconych wokół musicie wydedukować, jaka była Metoda Zbrodni oraz zidentyfikować Dowód Koronny w celu złapania i skazania zabójcy. Technik Śledczy będzie dawał wam wskazówki, podpowiadając czego macie szukać. Morderca spróbuje zasiał zamęt i zmylić poszlaki, by oskarżenie nie padło na niego.

Dochodzenie. Sprzymierzeńcy (dodatek) — 100 zł

Dodatek Sprzymierzeńcy wprowadza do gry Dochodzenie trzy nowe role wspomagające obie drużyny, a dodatkowo prawie 150 kart poszlak i metod zbrodni, które zwiększają możliwe opcje i scenariusze wydarzeń. W pudełku można znaleźć też dodatkowe żetony odznak oraz 9 Kafli Poszlak (w tym 1 Kafel Wydarzenia)

Everdell — 100 zł

W uroczej dolinie Everdell, pod gałęziami wysokich drzew, wśród omszałych głazów, rozwija się cywilizacja leśnych zwierząt. Wiele lat minęło od jej początków i wreszcie nadszedł czas, by odkryć nowe tereny i zakładać zupełnie nowe miasta. Gdy zasiądziesz do gry, wcielisz się w lidera grupy stworzeń, które wyruszą na podbój nieznanego. Trzeba będzie zbudować wiele budynków, poznać nowe stworzenia i dać się ponieść nadchodzącym wydarzeniom. To będzie pracowity rok!

Everdell. Zimowy szczyt (dodatek) — 100 zł

Wyruszcie poza granice bezpiecznej doliny Everdell i zapuśćcie się w tajemnicze i niezbadane rejony, w których czeka na Was przygoda, jakiej jeszcze nie przeżyliście! Ruiny pradawnych budowli, nieznanne stworzenia, nowe lądy... Zbierzcie zapasy i odwagę i ruszajcie w niezwykłą podróż przez Góry Strzeliste!

Dodatek Zimowy szczyt wprowadza między innymi:

- Karty pogody, zawierające ograniczenia, które będzie trzeba przezwyciężyć, by móc pójść dalej.
- Karty odkryć pełne nieznanych do tej pory zwierząt, lokacji, strategii i umiejętności.
- Wielkie zwierzęta, które nie tylko będą oddanymi pracownikami o nowych, ciekawych umiejętnościach, ale również będą mogły posłużyć za środek transportu, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Harry Potter. Rok w Hogwarcie — 100 zł

Harry Potter: Rok w Hogwarcie to wielowymiarowa gra rodzinna, w której wcielisz się w jednego z uczniów Szkoły Magii i Czarodziejstwa. Aby zwyciężyć, musisz wypełniać misje w Hogwarcie i innych miejscach znanych z opowieści o małym czarodzieju oraz zdobywać punkty dla swojego domu, pokonując innych uczestników zabawy.

Karczma pod pękatym kuflem — 100 zł

Karczma pod Pękatym Kuflem słynie z wybornego piwa! Jednak jej właściciel ma już swoje lata i zastanawia się, któremu z okolicznych karczmarzy powierzyć prowadzenie interesu. Postanowił w drodze konkursu wybrać najlepszego! Ten, kto najlepiej w tym roku poprowadzi swoją karczmę, ściągnie najwięcej gości i najznamienitszych szlachciców przejmie Karczmę pod Pękatym Kuflem. W "Karczmie pod Pękatym Kuflem" gracze, aby wygrać, muszą odpowiednio wybierać kości i rozbudowywać talię, zbierając najlepszych pomocników i najbogatszą klientelę. Będą inwestować w dodatkowe stoły, powiększać magazyn i dbać o to, żeby nigdy nie zabrakło złocistego trunku!

Monopoly — 100 zł

Zadaniem graczy jest zdobycie jak największej fortuny, wykupując pola na planszy. Uważajcie! Za wejście na czyjeś pole należy słono zapłacić. Wygrywa gracz, który zdobędzie przewagę na planszy i doprowadzi pozostałych uczestników do bankructwa.

Talizman. Harry Potter — 100 zł

W grze Talizman: Harry Potter Lord Voldemort oczekuje od wiernych mu najpotężniejszych czarownic i czarodziejów dowodów na ich całkowite posłuszeństwo! Wcielcie się w role odważnych członków Zakonu Feniksa lub bezwzględnych Śmierciożerców i postarajcie się jako pierwsi dotrzeć do Mrocznego Pana!

Niezachwiana lojalność poprowadzi znane postaci ze świata czarodziejów aż do Wielkiej Sali Hogwartu, gdzie dzięki pozyskanym po drodze sprzymierzeńcom, przedmiotom i zaklęciom staną twarzą w twarz z Tym, Którego Imienia Nie Wolno Wymawiać. Podaruj mu jedno z Insygniów Śmierci, aby wzmocnić jego potęgę... lub użyj go, aby raz na zawsze pokonać Mrocznego Pana!

To ja go tnę! — 100 zł

Zbierzcie drużynę bohaterów i wyruszcie na epicką przygodę przepelnioną prawdziwą jatką! Niech zdrada, groźne potwory i humor znany z Odjechanych jednoroźców zagoszczą na Waszym stole!

Podczas rozgrywek w To ja go tnę! będziecie mieli okazję pokonywać groźnych przeciwników i sabotować plany swoich wrogów. Aby osiągnąć cel, będziecie wyposażać herosów w przedmioty, ujarzmiacie magiczne potęgi i korzystać z modyfikatorów rzutów, by skutecznie przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę. Zwycięża gracz, który jako pierwszy ubije 3 potwory lub zbierze drużynę składającą się z 6 różnych klas.

Wsiąść do pociągu — 100 zł

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! Wsiąść 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. To gra prosta i elegancka, której można nauczyć się w 5 minut. Zapewni dobrą zabawę całej rodzinie, spodoba się też doświadczonym graczom.