

CATALOGO
2017

Giochi Uniti



Giochi Uniti

Giochi Uniti, azienda leader per il gioco da tavolo specializzato, propone per il 2017 una linea di giochi da tavolo per soddisfare le esigenze di famiglie, ragazzi e bambini.

Cresce anche quest'anno la selezione di giochi che spazia dai memory games ai giochi in scatola di abilità, e pone molta attenzione agli aspetti educativi, per accompagnare i più piccoli nel processo di crescita e quelli più grandi, nello sviluppo della logica, con attenzione anche alla interazione tra i giocatori.

Il catalogo **Giochi Uniti**, formato con prodotti accuratamente selezionati, grazie all'elevata qualità dei materiali, alla grafica curata, alle ambientazioni accattivanti, rappresenta un assortimento irripetibile di prodotti ed un riferimento sicuro per il mondo del gioco.

Con questo assortimento **Giochi Uniti** ha conseguito un primato assoluto sul mercato italiano del gioco, percepibile negli svariati riconoscimenti ottenuti dalla critica per innumerevoli prodotti presenti nel catalogo.

Grazie alla collaborazione con partners di rilievo, quali ad esempio *Kosmos*, *Hans im Gluck*, *Zoch* e *Piatnik*, **Giochi Uniti** è licenziataria in esclusiva sul territorio italiano di alcuni dei più popolari e diffusi prodotti esistenti sul mercato.

In questo catalogo potrete trovare alcuni dei più importanti titoli editi da **Giochi Uniti** che ogni anno vendono migliaia di copie e che sempre più incontrano il favore del pubblico.

Buon divertimento con *Catan*, *Carcassonne*, *Le Leggende di Andor*, *Passa la Bomba*, *Fantascatti*, *Bicchieri Sprint* e tanti altri titoli fantastici ed originali per trascorrere in famiglia o con amici dei momenti indimenticabili.

SOMMARIO

Aqua Brunch, Jungle Brunch, Midnight Brunch	2	Passa la Bomba Junior	32
Activity	3	Pathfinder - Set Introduttivo	33
Bicchieri Sprint	4	Piña Pirata	34
Callisto	5	Pirati!	35
Carcassonne	6	Plagio	36
Carcassonne Star Wars	7	Poker Romano	37
Cartagena	8	Saboteur	38
Castello dei 1000 Specchi	9	Shrimp	39
Catan - Il Gioco	10	Stone Age Junior	40
Cloud Mine	11	Ubongo	41
Cluedo - Game of Thrones	12	Whitehall Mystery	42
Dispettri	13	Alta Tensione	44
Exit	14	Baciamo le Mani	45
Fantascatti	15	Dark Empire - Revolution	46
Fantascatti Special	16	Deadland	47
Halli Galli	17	Dominion	48
Hick Hack	18	Dungeon Heroes Manager	49
Il Signore degli Anelli - Verso Mordor	19	Frutta Fatata	50
Il Verme è Tratto	20	Guilds	51
Imhotep	21	I Pilastrini della Terra	52
Incube	22	Kingsburg - seconda edizione	53
Kill Doctor Lucky	23	Kingsport Festival - Gioco di Carte	54
Le Leggende di Andor	24	Lettere da Whitechapel	55
Le Leggende di Andor per Due: Chada & Thorn	25	Marco Polo	56
Lo Hobbit	26	Mondo Senza Fine	57
Matrimonio Reale	27	Puerto Rico	58
Mezzanotte col Fantasma	28	Rhein	59
Monopoly Game of Thrones	29	Stone Age	60
Occhio!	30	Tesseract	61
Passa la Bomba	31	X-Com	62

AQUA BRUNCH, JUNGLE BRUNCH, MIDNIGHT BRUNCH



Novità!

Un divertentissimo party game di carte per una sfida all'ultimo respiro negli abissi più profondi dell'oceano. Chi sarà in grado di combinare al meglio le carte della propria mano otterrà il cibo più ghiotto per arrivare a vincere la partita.

Un gioco veloce e coinvolgente dalle semplici regole adatto a tutti. Ad ogni turno i giocatori ricevono tre carte e cercano di realizzare la combinazione di predatori più famelica per scegliere per primi le prede più ghiotte. A ogni turno le carte punteggio sono giocate dagli stessi giocatori senza farle vedere agli altri, nessuno potrà essere certo dei punti messi in gioco sul tavolo sino alla fine.

Siete certi di avere la mano migliore? O forse sarà più conveniente rimescolare le acque al grido di "BRUNCH!"?

Se i predatori non saranno ben assortiti rischierete di dover mangiare solo gli avanzi o ancora peggio, toccherà ingoiare le indigeste meduse!!!

Date inizio all'Aqua Brunch ma...attenti alle lische ed acqua in bocca!!!

Vincitore a Lucca Comics & Games 2011 nella categoria Gioco Inedito come Miglior Grafica, Jungle Brunch è un coloratissimo gioco di carte veloce e divertente, ideale per una sfida fra amici o in famiglia.

Ogni giocatore possiede un branco di 18 animali; scimmie, elefanti, tigri, serpenti... tutti con un unico intento: mangiare prima e più degli altri. All'inizio della partita si prendono dal branco 6 carte a caso. Ad ogni turno si giocano 2 carte, una coperta ed una scoperta che si scoprirà quando tutti avranno messo giù le due carte. Al centro del tavolo si posizionano le carte cibo vegetale (in base al numero di giocatori). A questo punto inizia la sfida: mangerai banane, erba e noci o sarai pasto di feroci predatori? Ogni animale, infatti, ha il suo cibo preferito... e la legge della giungla è dura: mangia per primo il più forte! Ma attenzione, nel branco si nascondono molti animali insidiosi che possono mettere in fuga anche i più pericolosi predatori.

All'inizio di ogni turno, ogni giocatore pesca 2 nuove carte dal proprio branco e si rimpiazzano le carte cibo. Questo rende ogni round differente ed ogni partita diversa. Vince chi mangia di più!

Una grafica accattivante che sazierà la vostra fame... di divertimento!

Una spaventosa sfida tra Fantasmi, Vampiri, Zombie, Licantropi, Mummie ed altri personaggi che si sono riuniti per un banchetto di mezzanotte.

Sarete capaci raccogliere il gruppo migliore di questi mostruosi commensali per mangiare con loro le portate più ghiotte del Midnight Brunch?

Ad ogni turno i giocatori dovranno cercare di ottenere il punteggio migliore sommando i differenti valori delle proprie carte Monster, eventualmente aiutandosi con gli effetti di alcune carte speciali.

Utilizzando una innovativa meccanica di scommesse, tutti dovranno puntare sul cibo che vorranno mangiare!!

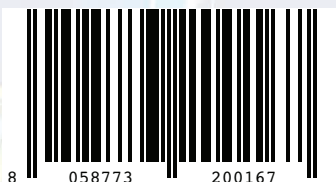
Ma attenzione, bisognerà valutare bene il proprio punteggio e cercare di indovinare la mano degli avversari: stanno bleffando o sono veramente forti? Sarà meglio puntare su cibi sostanziosi ed ambiti e rischiare di restare a bocca asciutta o meglio accontentarsi di poco?

Chi sarà più abile e fortunato alla fine di 6 turni di lauti banchetti, sarà il vincitore e "signore della notte"!!



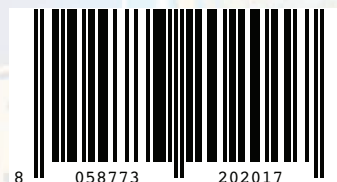
8 058056 840066

CODICE: SL0182
ETÀ: 8+
GIOCATORI: 3-7
DURATA: 20-30 MIN
IMBALLO: 12 PEZZI



8 058773 200167

CODICE: GU461
ETÀ: 6+
GIOCATORI: 2-4
DURATA: 15-30 MIN.
IMBALLO: 12 PEZZI



8 058773 202017

CODICE: GU554
ETÀ: 8+
GIOCATORI: 3-7
DURATA: 30-40 MIN.
IMBALLO: 12 PEZZI

ACTIVITY



Best seller dei party game di comunicazione, riprende giochi dello stesso genere e li incorpora in un sistema semplice ed intuitivo. Si gioca a squadre: la prima che supera il traguardo sarà la vincitrice. Su ogni casella del tabellone ci sono dei simboli che indicano l'azione da compiere: DESCRIVERE, DISEGNARE, MIMARE. Le carte si dividono per livello di difficoltà, 3-4-5, e questi saranno anche i passi che la squadra potrà fare se indovina.

A parte il primo turno in cui si può decidere liberamente il termine da comunicare e il modo, per il resto della partita le squadre saranno costrette a scegliere il termine corrispondente alla figura (azione/colore) su cui si trova la propria

pedina, potendo però scegliere il livello di difficoltà. Le squadre avversarie devono controllare che siano rispettate le regole di comunicazione. Se il termine da indovinare è scritto in rosso, si gioca un turno Testa a Testa: giocano tutte le squadre contemporaneamente.

Un gioco semplice e cooperativo, ottimo per le famiglie.



CODICE: GU526
ETÀ: 10+
GIOCATORI: 3-16
DURATA: 60 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI

BICCHIERI SPRINT

Semplice e veloce gioco di destrezza in cui i giocatori devono, più rapidamente degli altri, disporre nel modo corretto i loro bicchieri colorati.

Ogni giocatore prende 5 bicchieri di colore diverso e cerca di svolgere i compiti il più velocemente possibile. Servono velocità e colpo d'occhio: le immagini rappresentano un ordine a volte orizzontale e a volte verticale.

Ciò che aggiunge pepe al gioco è il fatto che alcune carte non sono di immediata interpretazione rappresentando le figure leggermente sfalsate.

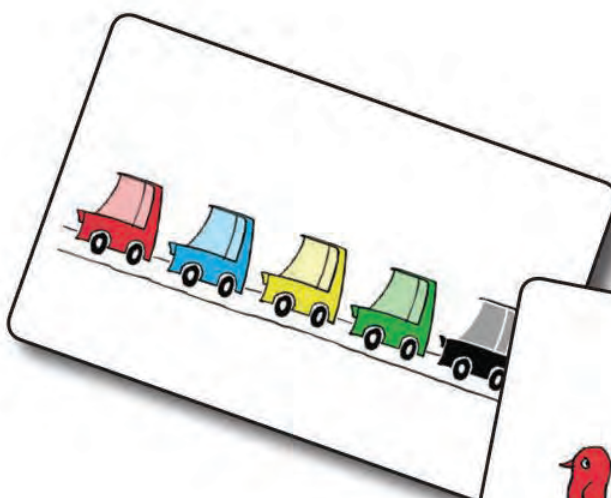
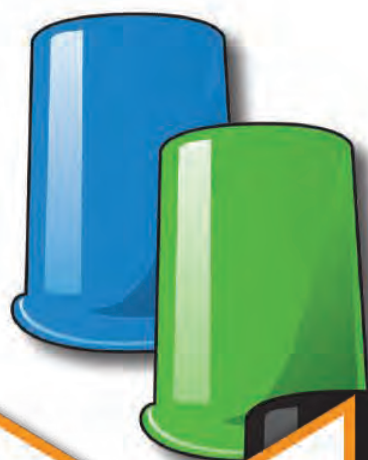
Un giocatore gira la carta compito più alta del mazzo e...al via la competizione: ogni giocatore dovrà cercare di svolgere il "compito" il più velocemente possibile cercando di ricreare l'ordine dei colori rappresentato sulla carta con i propri bicchieri. Appena ha finito, bussa il campanello!

Cominciando dal giocatore più rapido, i bicchieri vengono controllati. Se è tutto a posto, il giocatore si aggiudica la carta compito. Se c'è un errore, si controlla il lavoro del secondo giocatore più rapido e così via.

La partita termina quando sono state rivelate tutte le 24 carte compito e vince chi si è aggiudicato più carte.

Grafica essenziale, componentistica resistente e semplicità delle regole hanno permesso che questo gioco ricevesse per il 2014 la nomination al Kinderspiel des Jahres e al Kinderspielexperten "5-to-9-year-olds".

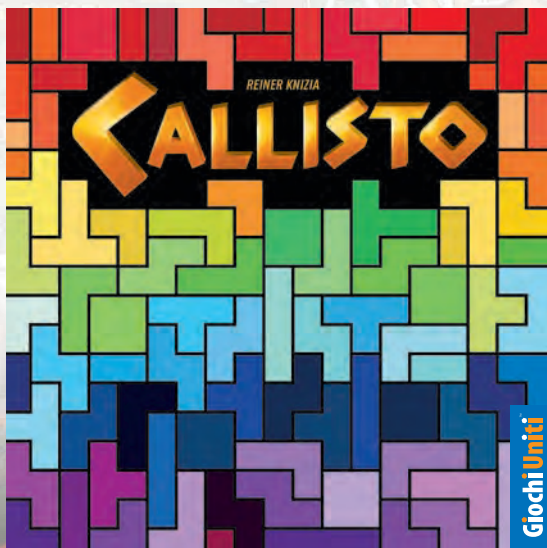
E allora, che aspettate? Quale uccellino sta più in alto sull'albero e quale più in basso? In che ordine sono appese le giacche nell'armadio? I bicchieri sono a posto? Il campanello, presto!



CODICE: GU247
ETA': 6+
GIOCATORI: 2-4
DURATA: 15 MIN.
IMBALLO: 12 PEZZI



CALLISTO



Una pagina di regole semplici e veloci per un gioco di strategia ideato da **Reiner Knizia**, ideale per tutta la famiglia.

L'obiettivo del gioco è piazzare quanti più pezzi possibile sulla mappa da gioco e allo stesso tempo ostacolare gli avversari. Solo due regole per il piazzamento a cui attenersi: le tessere devono essere piazzate in contatto con una colonna o con una tessera dello stesso colore, lato con lato; le tessere non possono coprire le aree esterne della mappa.

A turno, quindi, ogni giocatore piazzerà un proprio pezzo... finché non avranno tutti esaurito le proprie possibilità. A questo punto si sommano i punti negativi, cioè i pallini presenti su ogni tessera non piazzata. Il giocatore con meno punti negativi vince la partita.

Un gioco da tavolo di successo che combina la semplicità delle regole con la bellezza della grafica e del gioco. Da oggi alla versione classica se ne affianca una "mini".



STANDARD



MINI

CODICE:	GU509
ETÀ:	7+
GIOCATORI:	2-4
DURATA:	15 MIN.
IMBALLO:	6 PEZZI

CARCASSONNE

Ispirato dall'omonima città medioevale francese, si tratta di un gioco a mappa componibile in cui la plancia viene creata dai giocatori stessi durante la partita; questo, oltre a costituire la principale strategia, garantisce partite sempre diverse. Lo scopo è quello di totalizzare più punti vittoria prima che si esauriscano tutte le tessere che compongono il tabellone di gioco.

Ogni giocatore ha a disposizione otto seguaci (di cui uno viene posizionato sulla tessera segnapunti) da posizionare sul tabellone. Le tessere raffigurano campi, città, strade e monasteri. I segnalini avranno un valore diverso a seconda della tipologia di terreno su cui insistono. Ad ogni turno il giocatore pesca e piazza una nuova tessera paesaggio, può schierare un suo seguace sulla tessera appena piazzata, ottiene punti vittoria se col piazzamento completa un monastero, una strada o una città. Le tessere devono essere piazzate in modo che almeno un lato tocchi con un lato di una tessera già piazzata e in modo che tutti gli elementi di paesaggio combacino con quelli delle tessere adiacenti. Il piazzamento dei seguaci non può avvenire su elementi su cui già è presente un seguace. Quando l'ultima tessera paesaggio è piazzata, il gioco termina e si esegue il conteggio finale.

Con milioni di copie vendute ogni anno in tutto il mondo, *Carcassonne* si rivela come uno dei giochi di maggior successo, un classico intramontabile, sempre moderno ed attuale, adatto a qualsiasi tipo di giocatore, neofita e non, adulti e bambini. Un gioco strategico ma dalle regole immediate caratterizzato da una forte interazione tra i giocatori. Il successo del gioco è sottolineato anche dalle innumerevoli espansioni che aggiungono elementi sempre nuovi e ne garantiscono una longevità assoluta.

Scorrevole e ben equilibrato, risulta particolarmente adatto anche in due giocatori.

Scopri le Espansioni di

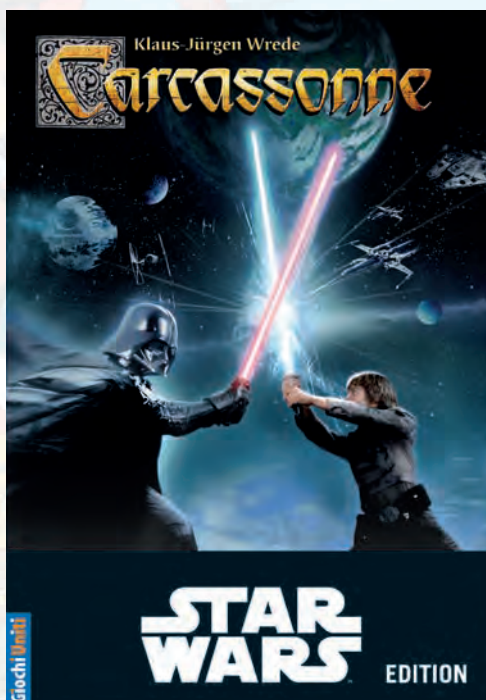


Locande e Cattedrali - Comercianti e Costruttori
La Principessa e il Drago - La Torre
Abbazie e Borgomastri - Il Conte, il Re e L'eretico
La Catapulta - Bazar Ponti e Castelli - Pecore e Colline

CODICE: GU339/3
ETÀ: 8+
GIOCATORI: 2-5
DURATA: 30-45 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



CARCASSONNE STAR WARS



L'intramontabile Carcassonne si trasferisce in una galassia lontana lontana...

Vivete le emozionanti avventure dell'universo di Star Wars™ nell'avvincente mondo di Carcassonne®!

Piazzerete tessere, schiererete meeple e combatterete per la conquista di campi di asteroidi e di pianeti.

A turno ogni giocatore pesca una tessera e la piazza sul campo di gioco di fianco ad una tessera già piazzata facendo attenzione che gli elementi di paesaggio coincidano.

In questo modo verranno create rotte commerciali, si esploreranno i campi di asteroidi e si conquisteranno pianeti. Per farlo,

i giocatori utilizzeranno i loro meeple (pedine) come commercianti, esploratori o conquistatori.

Appassionanti duelli vi aspettano per conquistare la supremazia su una galassia lontana. Dominate le battaglie decisive e posizionate le vostre truppe nel modo migliore per ottenere la vittoria finale. Che la forza sia con voi!



CODICE:	GU546
ETÀ:	7+
GIOCATORI:	2-5
DURATA:	35 MIN.
IMBALLO:	6 PEZZI

CARTAGENA

Novità!



1672 - anno della grande fuga dalla fortezza di Cartagena. In questa storia quasi leggendaria, si narra che un gruppo di pirati riuscì a fuggire passando attraverso un passaggio sotterraneo che conduceva alla spiaggia, dove una scialuppa li stava aspettando.

Già pochi anni più tardi, un gioco che celebrava la famosa evasione divenne popolare nei covi dei pirati dei Caraibi. In poco tempo molte altre versioni alternative del gioco fiorirono tra le varie ciurme, accresciute da quello spirito anarchico che ha sempre caratterizzato il mondo dei pirati.

Questo “Cartagena” è la moderna versione dell’antico gioco che mette insieme sia il gioco base sia l’espansione: il gioco base rievoca solamente la prima parte dell’evasione, la fuga dalla fortezza verso la scialuppa. Ma i giocatori potranno anche scegliere di giocare la seconda parte attraversando l’isola di Tortuga.

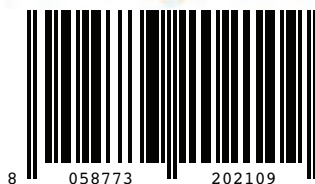
In aggiunta alla versione base, è possibile personalizzare il gioco, scegliendo quale parte della storia rivivere e selezionando nuovi parametri che possono influenzare sia la lunghezza sia la complessità del gioco.

Tutte le versioni possono essere combinate tra loro a piacere, ma prima di iniziare a giocare!

Una nuova grafica e nuovi modi di giocare per questa nuovissima edizione di Cartagena!



CODICE: GU557
ETÀ: 8+
GIOCATORI: 2-5
DURATA: 30 - 45 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



CASTELLO DEI 1000 SPECCHI

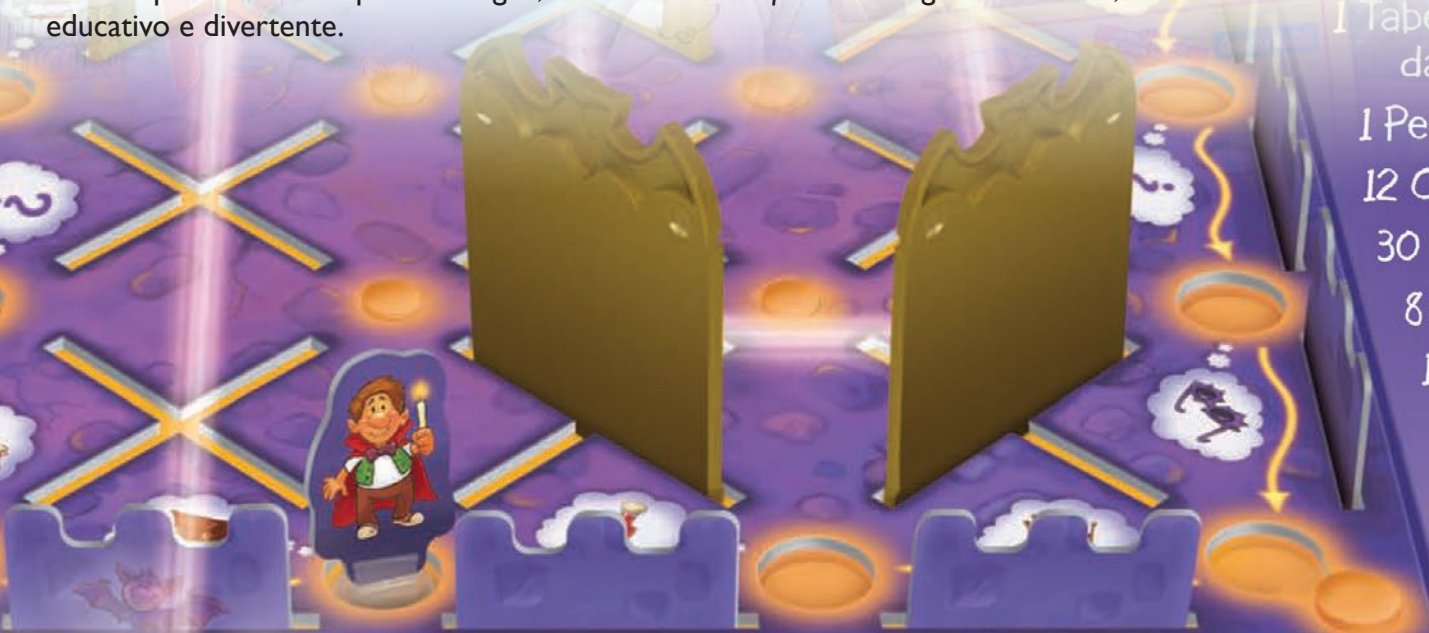


Una variante del *memory* basata su uno dei concetti più affascinanti della fisica, l'ottica, con una componentistica ben curata, il gioco si pone l'obiettivo di insegnare il concetto delle immagini riflesse negli specchi. La scatola stessa è parte della plancia di gioco: con essa, infatti, si costruisce il castello in cui vive Victor, un vampiro un po' sbadato che non ricorda dove ripone gli oggetti. I giocatori, quindi, con un po' di memoria ma aiutandosi soprattutto con gli specchi, dovranno aiutarlo a trovare gli oggetti smarriti.

Si costruisce il castello poggiando la parte inferiore della scatola sulla parte superiore; si posizionano nelle fessure le carte castello che mostrano da un lato l'immagine della finestra,

dall'altro immagini diverse (dall'esterno del castello deve vedersi la finestra). Solo una carta ha un buco: sarà la carta attraverso cui, girando attorno al tavolo, si potrà vedere all'interno del castello. Si tira il dado e si sposta Victor del numero di passi corrispondente. Finirà su una casella che mostra un'immagine: sarà questo l'oggetto che il giocatore dovrà trovare, ricordando dove si trova la carta e aiutandosi con lo spostamento di massimo 3 specchi. Fatto questo, sempre guardando attraverso il buco, potrà dichiarare di aver trovato l'oggetto. Gli altri giocatori potranno scommettere su quanto dichiarato dal compagno: per ogni scommessa vinta, i giocatori ricevono delle gocce blu di vampiro, il cui numero a seconda del numero di giocatori, determina la conquista del titolo di "Campione dei mille specchi".

Ideale per i bambini e per le famiglie, *Castello dei mille specchi* è un gioco didattico, altamente educativo e divertente.



CODICE:	GU026
ETÀ:	6+
GIOCATORI:	2-4
DURATA:	20 MIN.
IMBALLO:	10 PEZZI

CATAN - IL Gioco

I giocatori giungono su di un'isola appena scoperta e devono colonizzarla costruendo strade, colonie e città e commerciando con gli avversari per ottenere le materie prime necessarie.

Per prima cosa si crea l'isola all'interno di una cornice che rappresenta il mare; si accostano in maniera casuale i diversi terreni che durante la partita produrranno le materie prime necessarie alla costruzione di strade, colonie e città. Ogni giocatore sistema le sue prime due colonie e le sue prime due strade.

All'inizio di ogni turno si lanciano i dadi per stabilire quali terreni producono materie prime. I proprietari delle colonie e delle città adiacenti a questi terreni ricevono le carte materia prima corrispondenti; spendendo queste carte i giocatori possono costruire altre strade, altre colonie e trasformare le colonie in città per produrre di più.

Non sempre però sarà possibile costruire solo con le proprie forze, molto spesso si dovrà ricorrere al baratto con gli avversari per ottenere le materie prime necessarie. L'isola, che all'inizio sembrava enorme, diventerà sempre più piccola e i giocatori dovranno essere rapidi ad accaparrarsi i posti migliori ricorrendo anche al brigantaggio pur di sottrarre materie prime agli avversari e impedire loro di produrne. Per fortuna ognuno potrà assoldare dei cavalieri per proteggersi e fare in questo modo altri punti vittoria. Anche chi riesce a creare il sistema stradale più esteso otterrà ulteriori punti vittoria. Quando gli avversari vi negheranno gli scambi potrete ottenere quello che vi serve grazie ai porti costruiti sulla costa e ai progressi che potrete pescare. Una buona pianificazione e un pizzico di fortuna miglioreranno la vostra posizione, ma solo chi sarà in grado di ottenere il massimo dagli scambi riuscirà a spuntarla.

La creazione casuale della mappa da gioco e la possibilità di giocare sempre, anche durante il turno degli avversari, fanno di questo gioco un successo mondiale senza precedenti.



Scopri le Espansioni di:

CATAN

**Catan: 5-6 - Marinai - Mercanti e Barbari - Esploratori e Corsari
- Città e Cavalieri - Città e Cavalieri 5-6 -
Scenario Tesori, Draghi e Scopritori**

CODICE: GU445
ETÀ: 10+
GIOCATORI: 3-4
DURATA: 75 MIN.
IMBALLO: 5 PEZZI



CLOUD MINE



Un fantasioso gioco per 3-8 cacciatori di nuvole!

Fatevi ispirare dalle nuvole per le vostre più strampalate interpretazioni.

I giocatori si alternano nei ruoli di vedetta, visionario e cacciatori di Nuvole. Per tutti lo scopo è accaparrarsi il maggior numero di Nuvole: la vedetta lo fa avvistando e scegliendo una Nuvola particolare sperando che nessuno la

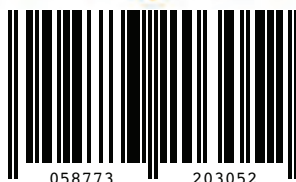
riconosca; il visionario, cercando di indurre in errore il maggior numero di cacciatori di nuvole ma non tutti; ogni cacciatore di nuvole indovinando la Nuvola descritta dal visionario.

Ad ogni turno il visionario pesca dalla cima del mazzo, senza guardarle, tante carte pari al numero di giocatori e le consegna alla vedetta che deve guardarle in segreto.

Tra le carte che ha ricevuto, la vedetta deve sceglierne una. Dietro alla carta che ha scelto deve collocare tutte le altre e riconsegna la pila coperta così organizzata al visionario. Il visionario solleva l'intera pila, guarda in segreto solo l'ultima carta in fondo e, dopo averla osservata con attenzione, inventa una descrizione di sole 5 parole, non troppo esplicita della Nuvola a beneficio di tutti gli altri giocatori, che saranno i cacciatori di nuvole.

Una volta data la descrizione, il visionario rimescola la pila, senza che nessun cacciatore di nuvole possa individuare la carta scelta, e rivela tutte le carte sul piano di gioco.

Il primo cacciatore di nuvole deve indicarne una nel tentativo di indovinare la scelta della vedetta: se non indovina, l'opportunità passa al prossimo cacciatore di nuvole e la Nuvola indicata viene momentaneamente assegnata al visionario; se indovina, il cacciatore di nuvole guadagna la Nuvola scelta e tutte le altre rimaste ancora al centro del piano di gioco, mentre il visionario guadagna quelle che eventualmente gli erano state assegnate momentaneamente. Vince chi guadagna più nuvole!



CODICE:	GU560
ETÀ:	8+
GIOCATORI:	3-8
DURATA:	30 - 45 MIN.
IMBALLO:	6 PEZZI

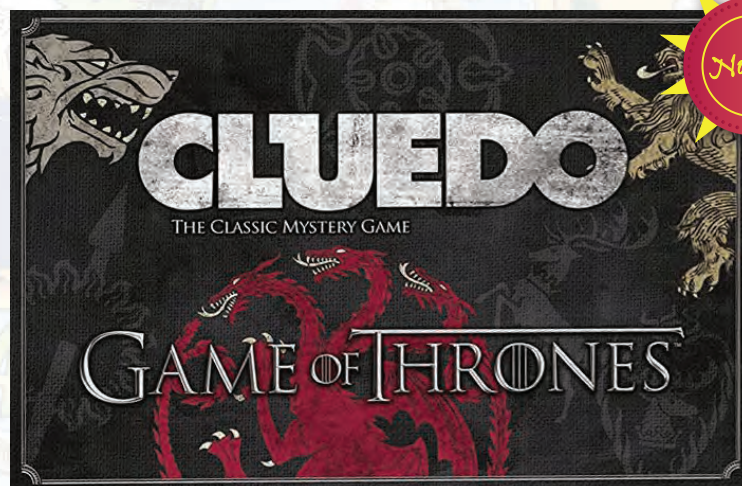
CLUEDO - GAME OF THRONES

Cluedo Game of Thrones, Il Gioco dei Grandi Detective è una nuova versione, tutta in italiano, del classico gioco da tavolo con 12 personaggi, armi speciali e location tratti dalla famosa serie televisiva.

Con le vostre capacità investigative potrete risolvere intrighi scegliendo tra 6 diversi tipi di armi come la balestra di Joffrey, la fiala di veleno, l'arakh dei Dothraki.

Tra i sospettati trovate i protagonisti della serie come: Jamie Lannister, Sansa Stark, Margery Tyrrell, Tyrion Lannister, Cersei Lannister, Ditocorto, Daenerys Targaryn.

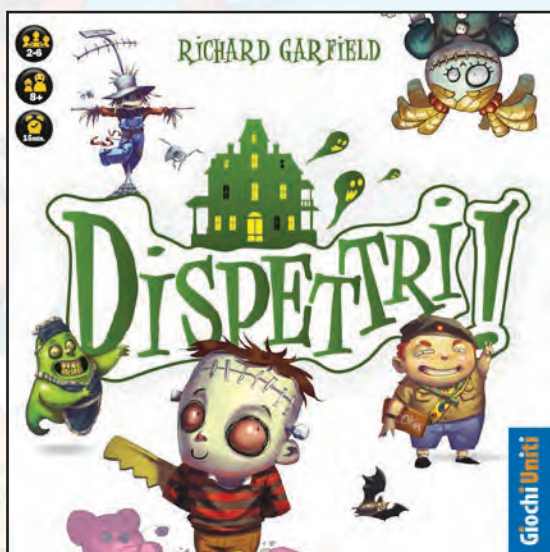
Il tabellone double face presenta diverse location della serie, come la Fortezza Rossa a Westeros e Meereen a Essos, e contiene anche 21 carte intrigo.



CODICE: WM027410
ETÀ: 8+
GIOCATORI: 2-6
DURATA: 45-60 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



DISPETTRI



Ogni giocatore è l'inquieto possessore di una casa infestata e deve scacciare tutti i fantasmi che la abitano prima dell'alba.

I fantasmi sono rappresentati sulle carte distribuite ai giocatori. Questi devono cercare di liberarsi dei fantasmi nella propria mano per poi riuscire a svuotare il mazzetto di fantasmi che rappresenta la loro casa. La difficoltà principale sta nel giocare fantasmi migliori degli avversari e riuscire a liberarsi velocemente dei peggiori. Per fortuna le combinazioni di fantasmi uguali semplificano quest'obiettivo e i poteri speciali di alcuni fantasmi possono essere utili nel contrastare gli avversari e velocizzare il proprio gioco. In questo gioco non è tanto importante vincere quanto non perdere, si gioca su più mani

mentre si prova a non rimanere ultimi.

Ci vuole intuito, programmazione e pazienza ma anche una piccola dose di fortuna per riuscire nell'impresa. Gioco leggero, ideale per famiglie.

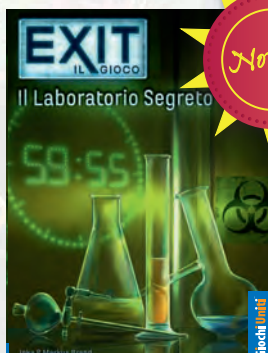


8 033772 894883

CODICE:	GU126
ETÀ:	8+
GIOCATORI:	2-6
DURATA:	15 MIN.
IMBALLO:	12 PEZZI

EXIT - IL Gioco

Trasformate le vostre case in un'Escape-Room. Vivete adrenalinici momenti, unite le forze e non sottovalutate nessun indizio. Un'esperienza di gioco unica e indimenticabile vi attende con questi 3 nuovi giochi:



Il Laboratorio Segreto

“Soldi facili”, è quello che avete pensato leggendo sul giornale l'annuncio in cui si cercavano volontari per una ricerca scientifica. Non ci avete pensato due volte e avete subito fissato un appuntamento. Siete tutti in orario quando vi presentate all'indirizzo che vi è stato comunicato al telefono. Entrate nell'edificio, un laboratorio moderno pieno di strane provette e congegni misteriosi. Ma c'è qualcosa che non torna. Oltre a voi non sembra esserci nessuno.

All'improvviso da una delle provette comincia ad alzarsi un fumo denso; vi sentite svenire...

Quando vi svegliate, vi gira ancora la testa e vi accorgete che la porta alle vostre spalle è chiusa a chiave. Su un tavolo sono misteriosamente comparsi un blocchetto di appunti e un curioso dischetto rotante. Il laboratorio sembra cosparso di enigmi. Solo unendo le forze per risolverli in tempo riuscirete a fuggire.

Altrimenti, sarete vittime di un inquietante esperimento con conseguenze che non volete neanche immaginare.



CODICE: GU563
ETA': 12+
GIOCATORI: 1-6
DURATA: 45-90 MIN
IMBALLO: 6 PEZZI

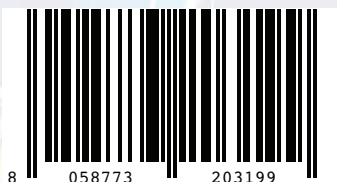


La Baita Abbandonata

Siete in macchina, in viaggio verso la meritata vacanza. Siete di buon umore, pregustate le rilassanti giornate al mare e le spensierate serate di gioco nella vostra casa vacanze. Un'avaria della macchina è proprio l'ultima cosa della quale avevate bisogno...

Vi trovate su una strada desolata al margine di un bosco. Chiamare un carro attrezzi dal cellulare? Niente da fare, non c'è campo. È già tardi e come se non bastasse, scoppia un temporale. La pioggia si fa sempre più fitta. All'improvviso scoprite una baita nel bosco, che dall'aspetto appare abbandonata e malmessata. Per fortuna la porta è aperta; avete trovato un rifugio per la notte!

La mattina dopo vi accorgete che la porta è chiusa con un lucchetto. Tutte le finestre sono sbarrate con grate di ferro. Naturalmente al buio non ve ne eravate accorti. Davanti a voi sono comparsi un libro e un misterioso dischetto rotante. Vi rendete conto che l'unico modo per uscire è unire le forze per riuscire ad aprire ogni lucchetto risolvendo l'enigma che lo contrassegna. Ma dovete fare in fretta. Dovete riuscire a fuggire prima che torni l'inquietante padrone di casa...



CODICE: GU564
ETA': 12+
GIOCATORI: 1-6
DURATA: 45-90 MIN
IMBALLO: 6 PEZZI

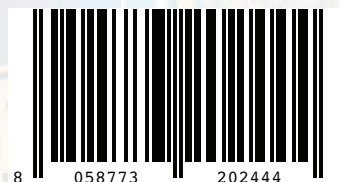


La Tomba del Faraone

Vi trovate in Egitto durante un viaggio di gruppo. La visita alla valle dei re è il momento più atteso della vacanza. Siete particolarmente affascinati dalla tomba di Tutankhamon. Una volta entrati, vi accorgete di esservi separati dal resto del gruppo... vagate per i corridoi mentre vi sentite sempre più in ansia. Improvvisamente vi ritrovate in una misteriosa camera sepolcrale, e sentite un rumore inquietante. La porta di pietra alle vostre spalle si chiude, bloccando l'unica via d'uscita. Guardandovi intorno notate un blocchetto di appunti impolverato e un misterioso dischetto rotante dall'aspetto antico.

Tutto il sepolcro sembra cosparso di enigmi. Solo unendo le forze per risolverli in tempo riuscirete a fuggire.

Altrimenti, rimarrete intrappolati per sempre...



CODICE: GU565
ETA': 12+
GIOCATORI: 1-6
DURATA: 45-90 MIN
IMBALLO: 6 PEZZI

FANTASCATTI



Fantascatti

Un gioco di osservazione e rapidità per 2-8 giocatori dai riflessi fulminei. Le regole semplici e di immediata comprensione rendono questo gioco piacevole a tutte le età. 5 oggetti di legno finemente realizzati in 5 colori differenti, un mazzo di carte con differenti combinazioni di forme e colori... e ha inizio il divertimento! In questa versione ci troviamo in una cantina: gli oggetti (poltrona, bottiglia, libro, topo e fantasma) vengono messi al centro del tavolo alla portata di tutti.

Si gira la prima carta: se nell'immagine uno dei 2 oggetti è rappresentato nel suo colore originale, il primo che lo afferra, conquista la carta. Se nessuno dei due è invece rappresentato nel suo colore originale, bisogna afferrare l'unico oggetto che manca e il cui colore non è presente.

Un gioco adatto a tutte le età, divertente, avvincente, che mette a dura prova la mente dei giocatori!

Competenza valorizzata: rapidità, capacità di osservazione e deduzione.



Fantascatti 2.0

Nuove varianti e nuovi oggetti per la versione 2.0 del divertentissimo *Fantascatti*. Non siamo più in una cantina, ma in una stanza da bagno con la fantasma Priscilla, una spazzola, un tappeto, una vasca da bagno e una rana. Stesse regole di *Fantascatti* e stesso obiettivo: afferrare prima degli altri l'oggetto esatto e raccogliere così quante più carte possibile.

Nella variante "URLARE" c'è la possibilità di scegliere all'inizio della partita una lingua straniera in cui urlare il nome dell'oggetto giusto! I due giochi possono essere giocati insieme prendendo gli oggetti di entrambe le scatole e un po' di carte delle due versioni.

Un gioco adatto a tutte le età, divertente, avvincente, che mette a dura prova la mente dei giocatori!

Competenza valorizzata: rapidità, capacità di osservazione e deduzione.



Fantascatti: 5 minuti a Mezzanotte

9 nuovi oggetti in legno e un mazzetto di 63 carte che riportano 3 oggetti (e non due!) renderanno le vostre sfide a *Fantascatti* ancora più pepate rispetto ai suoi predecessori. Dopo aver piazzato gli oggetti al centro del tavolo, inizia il divertimento. Regola di base: girare la prima carta del mazzo e afferrare l'oggetto che sulla carta è rappresentato nel suo colore originale o, se nessuno degli oggetti è rappresentato nel suo colore originale, afferrare l'unico oggetto che manca e il cui colore non è presente. Ma il divertimento di questa nuova versione non finisce qui. Tante infatti sono le varianti da poter applicare: Oggetti riflessi, Civetta parlante, Specchio e civetta renderanno ogni partita a *Fantascatti - 5 Minuti a Mezzanotte* divertente come non mai!



8 033772 891424



8 033772 893466



8 033772 898331

CODICE: GU037
ETÀ: 8+
GIOCATORI: 2-8
DURATA: 20 MIN.
IMBALLO: 12 PEZZI

CODICE: GU061
ETÀ: 8+
GIOCATORI: 2-8
DURATA: 20 MIN.
IMBALLO: 12 PEZZI

CODICE: GU305
ETÀ: 8+
GIOCATORI: 2-8
DURATA: 20 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI

FANTASCATTI SPECIAL

Baldovino ha scoperto uno strano oggetto. Inizialmente crede sia una lampada, poi un secchio... in realtà è un cappello magico con cui può nascondersi o nascondere oggetti!

Nuova edizione dell'ormai famosissimo Fantascatti: un barile ed un enorme cappello sotto cui nascondere gli oggetti si aggiungono ad alcuni dei precedenti elementi.

Il gioco ha la stessa meccanica di base di Fantascatti e Fantascatti 2.0 (girare una carta ed afferrare o l'oggetto rappresentato nella stessa forma e colore di uno degli oggetti sul tavolo o l'unico oggetto che manca andando ad esclusione di forme e colori) ma con delle simpatiche modifiche. All'inizio del gioco infatti si copre con il cappello uno degli oggetti sul tavolo. Quando si gira la carta, se l'oggetto da afferrare è quello nascosto dal cappello, SU IL CAPPELLO: il primo giocatore che tira su il cappello, conquista la carta. Se invece l'oggetto giusto è proprio il cappello, chi urlerà per primo il nome dell'oggetto nascosto sotto il cappello, conquisterà la carta.

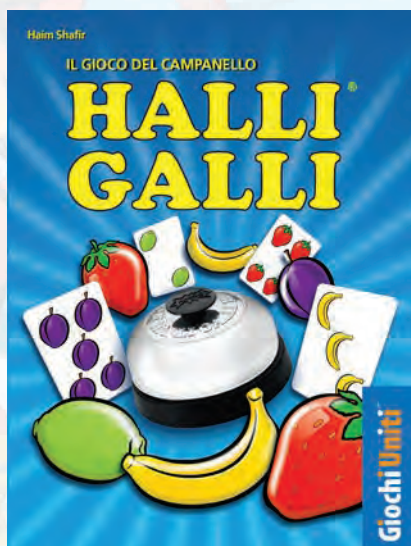
Fantascatti Special vi farà vivere nuove divertenti sfide, il tutto accompagnato da una favolosa scatola a forma di fantasma!



CODICE: GU449
ETÀ: 8++
GIOCATORI: 2-8
DURATA: 20 MIN.
IMBALLO: 24 PEZZI



HALLI GALLI



Gioco estremamente semplice ed intuitivo, Halli Galli è un gioco di velocità ideale per tutta la famiglia.

56 carte che rappresentano dei frutti vengono distribuite ai giocatori che le pongono in un mazzetto coperto davanti a loro. A turno ogni giocatore gira velocemente una carta, formando così un secondo mazzetto; non appena sul tavolo compariranno 5 frutti dello stesso tipo, bisogna cercare di suonare il campanello posto al centro del tavolo: il primo che riesce a suonarlo ha diritto a prendere tutte le carte dei mazzetti scoperti e porle sotto il proprio mazzo coperto.

Si procede in questo modo fino a quando un giocatore sarà riuscito a prendere tutte le carte in gioco e aggiudicarsi così la vittoria.

Poche regole e tanto divertimento hanno reso questo stimolante e avvincente gioco di carte un titolo di riferimento importante nell'ambito del gioco da tavolo per famiglie. Ideale per affinare colpo d'occhio e abilità nel calcolo per i più piccoli, Halli Galli ha venduto migliaia di copie e ricevuto numerosi riconoscimenti dalla critica.



8 033772 897082

CODICE:	GU246
ETA':	6+
GIOCATORI:	2-6
DURATA:	15 MIN.
IMBALLO:	12 PEZZI

HICK HACK

Nel pollaio è ora di pranzo; tanti becchi razzolano alla ricerca di cereali e non ne hanno mai abbastanza di mangiare. Ma anche la volpe è sempre affamata e ansiosa di mangiare...

Un divertente e coloratissimo gioco in cui diversi tipi di volatili cercano di mangiare quanti più cereali possibile... e le volpi cercano di mangiare gli incauti volatili!

All'inizio della partita si posizionano i 6 pollai di 6 diversi colori al centro del tavolo; si pescano 6 cereali (cubetti di legno in 3 colori differenti e con valori differenti) e se ne mette uno in ogni pollaio a caso e si distribuiscono 6 carte ad ogni giocatore. Ognuno sceglie segretamente una carta e tutti la giocano simultaneamente. Le carte hanno diversi colori: nel momento in cui si giocano vanno poi posizionate nel rispettivo pollaio (carte gialle nel pollaio giallo, verdi nel pollaio verde, ecc.).

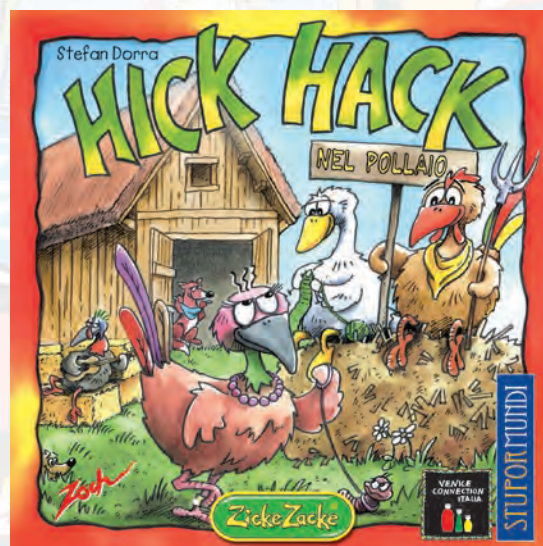
A questo punto, possono verificarsi diverse situazioni.

Un volatile si trova da solo in un pollaio: mangerà tutti i cereali; più volatili si trovano nello stesso pollaio: saranno costretti a sfidarsi con il dado per decidere chi mangerà; in un pollaio ci sono una o più volpi: se non ci sono volatili, le volpi rimarranno a stomaco vuoto; in caso contrario, si sfideranno anche loro con il dado.

Alla fine della partita si contano i punti dati dai cereali e quelli dati dai pennuti "mangiati".

Adatto ai bambini e alle famiglie, è un gioco veloce e simpatico.

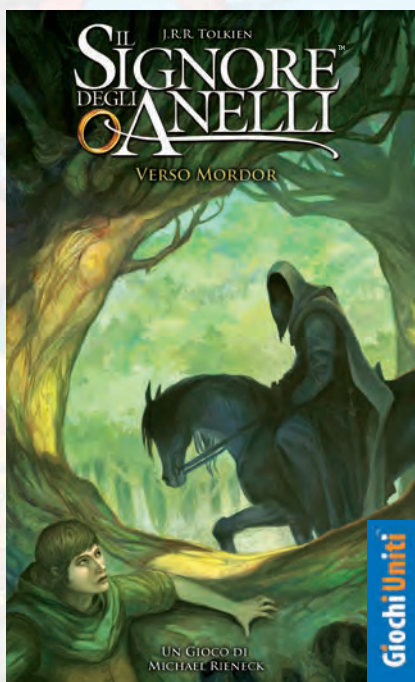
Competenza valorizzata: interazione e astuzia



CODICE: SM308
ETÀ: 8+
GIOCATORI: 2-6
DURATA: 20 MIN.
IMBALLO: 12 PEZZI



IL SIGNORE DEGLI ANELLI - VERSO MORDOR



In questo nuovo affascinante gioco di dadi i giocatori interpretano il ruolo del Portatore dell'Anello e dei suoi compagni in viaggio verso Monte Fato per distruggere l'Unico Anello. Ma il viaggio da Hobbiton a Mordor è molto pericoloso. E bisogna impedire che i Nazgûl raggiungano Monte Fato per primi.

Un gioco di dadi veloce e divertente in cui tiro dopo tiro i giocatori cercheranno di portare Frodo, Sam, Merry e Pipino a Mordor...ma anche i Nazgûl avanzano e renderanno tortuoso il percorso dei quattro Hobbit!

Ogni giocatore prende una scheda su cui è raffigurata una mappa del viaggio verso Mordor e sceglie uno dei quattro Hobbit. A questo punto il viaggio inizia: il giocatore di turno lancia i 5 dadi colorati e sceglie se metterne da parte almeno 1, dopodiché tira nuovamente fino a che non ha messo da parte tutti i dadi. I dadi hanno 6 simboli differenti: ognuno di loro ha un effetto che provoca l'avanzare o il rallentare degli Hobbit o dei Nazgûl.

Due tipologie di gioco differenti permettono sia ai novizi sia ai giocatori esperti di approcciare al gioco: i luoghi sul retro delle schede hanno infatti delle regole speciali che rendono il gioco più articolato aumentandone la rigiocabilità.



1. **Gran Burrone:** Tieni più simboli
2. **Moria:** Gandalf non ha effetto
3. **Lothlórien:** Compagnia x 2
4. **Rohan:** Puoi ritirare 1 volta i dadi
5. **Fosso di Helm:** Orco x 2
6. **Gondor:** I simboli Nazgûl non
7. **Minas Tirith:** Tutti i Nazgûl co
8. **Tana di Shelob:** -1 Anello

CODICE: GU511
ETÀ: 8+
GIOCATORI: 2-4
DURATA: 20 MIN.
IMBALLO: 5 PEZZI



8 058773 201126

IL VERME È TRATTO

Un astratto e semplice gioco di dadi di uno degli autori di giochi più prolifici: **Reiner Knizia**. 8 dadi con le facce da 1 a 5 e con un verme da 5 punti al posto del 6, 16 tessere con valori da 21 a 36, poche regole ed un solo scopo: collezionare il maggior numero di vermi! Si tirano tutti i dadi e si sceglie quale risultato tenere da parte; si continua a tirare i dadi restanti mettendo ogni volta da parte uno dei risultati ottenuti finché non si decide di fermarsi. E' importante, però, non tenere dadi con risultati già ottenuti. Quando si decide di fermarsi, e tra i risultati messi da parte c'è almeno un verme, si sommano i dadi e si prende la tessera corrispondente (con i vari lanci bisogna quindi raggiungere almeno "21"), formando una pila di tessere conquistate. Molto spesso, però, "si sballa": il giocatore non può prendere niente ed è costretto, se ha tessere messe da parte, a riporre la prima tessera visibile nuovamente al suo posto. Il gioco si svolge, quindi, con molteplici lanci di dadi, finché ci sono tessere disponibili.



Per quanto possa sembrare legato alla fortuna, è un gioco ricco di strategia: è importante riuscire a capire quali risultati valga la pena tenere da parte e quando fermarsi... e se si riesce ad arrivare esattamente al valore di una tessera visibile di un avversario, perché non rubargliela? Alla fine della partita si conteranno i vermi rappresentati sulle tessere: chi ne ha conquistati di più vince! Semplicissimo e velocissimo, il verme è tratto è ideale per le famiglie e per passare una serata con gli amici.

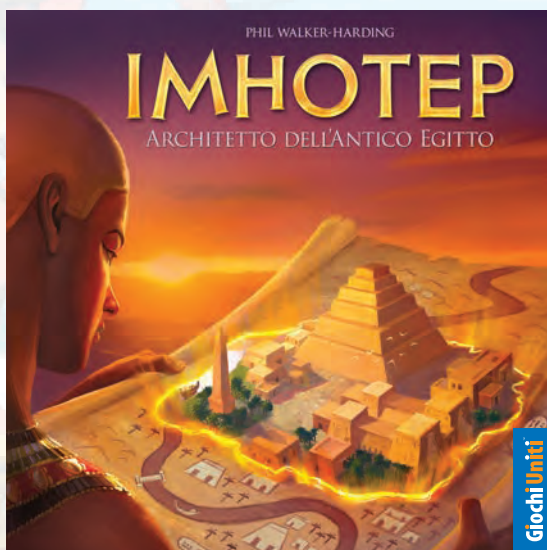
Competenza valorizzata: astuzia e interazione



CODICE: GU079
ETÀ: 8+
GIOCATORI: 2-7
DURATA: 20-30 MIN.
IMBALLO: 12 PEZZI



IMHOTEP ARCHITETTO DELL'ANTICO EGITTO



Imhotep fu il primo e più famoso architetto dell'Antico Egitto che ha probabilmente diretto la costruzione della più antica piramide egizia: la piramide di Djoser a Saqqara.

Riuscirai a emulare Imhotep e a creare monumenti destinati all'eternità?

Ogni giocatore assume il ruolo di architetto egizio che nel corso di 6 round deve trasportare le pietre in cinque luoghi diversi per edificare monumenti e ottenere punti. Ma attenzione: tutti hanno i loro piani e vogliono impedire il successo degli altri.

All'inizio del round si pesca una carta round che indica quali tasselli barca sono disponibili per il trasporto delle pietre. Nel corso del proprio

round il giocatore può prendere pietre dalla cava e stocarle oppure caricare una pietra sulla barca oppure condurre una barca in un determinato luogo (Mercato, Piramide, Tomba, Tempio, Obelisco) oppure giocare una carta mercato. Quando tutte le barche hanno raggiunto un luogo, il round finisce e si contano i punti.

Una fiera competizione per i preziosi carichi di pietre, ma con la giusta tattica e un po' di fortuna, solo un architetto sarà il vincitore.



CODICE:	GU544
ETÀ:	10+
GIOCATORI:	2-4
DURATA:	40 MIN.
IMBALLO:	5 PEZZI

Quel che sembrava un innocente passatempo in una strana scatola cubica si è rivelato un vero e proprio inCubo! Bloccati in questa singolare prigione, dovrete muovervi all'unisono, rotolando fino alla libertà. Ma attenzione! Solo chi si troverà in alto riuscirà a scappare dal gioco!

In InCube i giocatori impersonano dei prigionieri che cercano di fuggire da una prigione a forma di cubo. La scatola del gioco è il cubo, sulle cui facce vanno applicati, seguendo uno schema fisso, gli adesivi raffiguranti i personaggi. Ad ogni giocatore viene data una carta personaggio da non rivelare. Lo scopo del gioco è fare punti facendo "fuggire" più volte il proprio personaggio, cioè muovendo il cubo per fare finire in cima la faccia che lo raffigura. Il gioco è composto da una serie di round (tanti quanti sono i giocatori), divisi in un numero variabile di turni.

Il mazziere distribuisce 4 carte a testa ed ognuno ne sceglie 2 da giocare davanti a sé e 2 da tenere in mano per usarle nel turno degli avversari. Il primo giocatore sceglie una delle sue carte ed annuncia se ha intenzione di effettuare i movimenti indicati su di essa. Gli avversari, in senso antiorario, annunciano se intendono giocare una carta per bloccare il movimento o costringere il giocatore ad effettuarlo. Sulle carte ci sono da 1 a 3 frecce colorate ed un cubo colorato: le frecce indicano i movimenti, i cubi servono per poter rispondere all'avversario.

A fine turno vengono assegnati i punti: si aggiunge 1 punto al prigioniero sulla faccia in cima al cubo e si sottrae 1 punto al giocatore sulla faccia opposta. I

Alla fine del round il primo giocatore nomina un colore e pesca una carta dal mazzo: se ha indovinato, il round termina; in caso contrario, il round prosegue ed il giocatore seguente alla fine del turno nominerà due colori. Se anche lui non indovina, si prosegue ed i giocatori seguenti nomineranno tre colori, finché non terminerà il round. Quando finisce il round, si assegnano ulteriori punti: il giocatore in cima fugge e riceve 3 punti, i giocatori ai lati ne ricevono 1 ed il giocatore sulla faccia opposta ne perde 1. Un'esperienza sempre diversa e coinvolgente, un rapidissimo gioco di bluff e pazzi movimenti, in cui la scatola è parte essenziale della fuga!!!

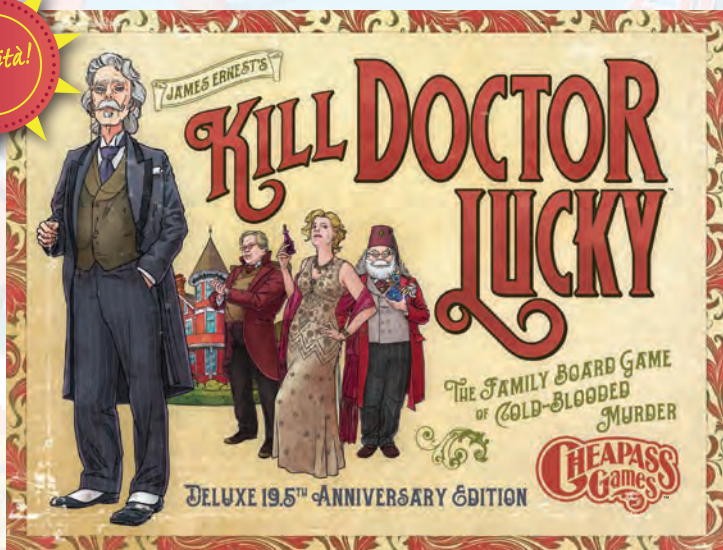


CODICE: FAINC001
ETÀ: 10+
GIOCATORI: 3-6
DURATA: 20 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



KILL DOCTOR LUCKY

Novità!



Benvenuti a villa Lucky! Un'enorme tenuta di campagna in mezzo al nulla. È una serata tempestosa, la mezzanotte è appena passata e c'è aria di misfatto. Avete sempre odiato il dottor Lucky, ed è parecchio tempo che progettate di farlo fuori... qualunque sia la motivazione. Ma a vostra insaputa, anche tutti gli altri ospiti della villa sognano di accoppiare il dottore. Fate un respiro profondo. Ricordatevi perché siete qui. E cominciate ad aggirarvi furtivamente per la casa. Se trovate un oggetto che potete usare come arma, prendetelo. Se trovate il dr.

Lucky, non abbiate pietà. Ammazzare il vecchietto non è difficile, purché non vi veda nessuno. Ma non è un caso che lo chiamino "Dottor Lucky". Ha più vite di un gatto persiano, e un talento sorprendente nello sfuggire alle disgrazie. Non disperate. Se continuerete a provare, prima o poi qualcuno riuscirà a stenderlo. Avete bisogno di un piano ingegnoso, di una trovata brillante, e anche di un pizzico di fortuna. Quindi riunitevi nello studio e datevi da fare. Qualcuno stasera ammazzerà il dottor Lucky, e potresti essere proprio tu.

Le regole base sono pensate un numero di giocatori da 3 a 8. In una partita con soli 2 giocatori ci sono delle regole aggiuntive, spiegate separatamente.

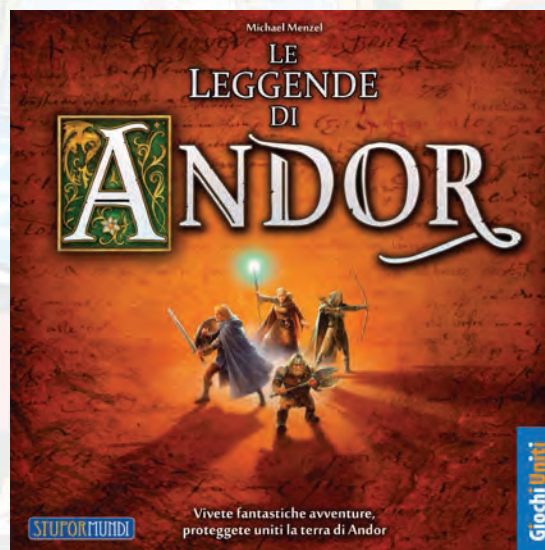
Questa scatola comprende diverse varianti di gioco, comprese le regole per la mappa di gioco alternativa, gli animali domestici del dottor Lucky, e un gioco sciocco e rapido chiamato fuga da villa Lucky. Provate tutte le varianti di gioco per trovare quella più adatta a voi!



CODICE:	GU587
ETÀ:	12+
GIOCATORI:	2-8
DURATA:	20-40 MIN.
IMBALLO:	6 PEZZI

LE LEGGENDE DI ANDOR

La leggendaria terra di Andor è in pericolo! Dalle montagne e dalle foreste mostruosi nemici si dirigono al castello; solo un piccolo gruppo di eroi si oppone ad essi con la spada, con l'arco, con l'ascia e con la magia. Ogni giocatore sceglie uno dei quattro Eroi e lo muove sulla mappa ad aree che rappresenta la terra di Andor. Insieme agli altri si prodiga per scongiurare il pericolo rappresentato dai mostri e dai loro comandanti ed aiutare il regno salvando alcune volte il Re, altre volte i contadini. Il gioco è organizzato in leggende, ognuna scritta su un certo numero di carte; queste introducono le regole particolari, determinano l'apparizione dei mostri e gli eventi casuali che gli Eroi devono affrontare. Per la prima partita un'avventura introduttiva aiuta a familiarizzare con le regole base.



Ogni leggenda genera una partita diversa e per alcune si utilizza la mappa che si trova sul retro del tabellone: la Miniera abbandonata. Se l'aspetto narrativo di ogni leggenda è molto ben curato, l'aspetto tattico è sempre importante. Ogni Eroe ha una propria scheda. Su questa sono segnate le sue caratteristiche e le sue regole speciali; qui il giocatore può seguire i miglioramenti del proprio personaggio e depositare gli equipaggiamenti, gli oggetti magici e i bonus acquisiti. Inoltre, gli Eroi possono contare su degli alleati fidati. Man mano che una leggenda avanza, si scoprono e si leggono tutte le carte che la compongono. Gli Eroi devono completare le missioni e gli obiettivi della leggenda prima che sia letta l'ultima carta; altrimenti perdono. Ogni Eroe nel proprio turno può compiere una sola azione e per compierla spende un certo numero di ore. Quando un Eroe ha terminato le ore di un giorno, deve aspettare che gli altri terminino le proprie ore prima di poter giocare ancora. A quel punto con un meccanismo automatico si muovono i mostri ed avanza la narrazione. Alcuni meccanismi casuali contribuiscono a rendere ogni partita differente. Man mano che la storia avanza gli Eroi scoprono che un malvagio stregone sta risvegliando il più antico nemico di Andor: il Drago che sarà il protagonista negativo delle ultime leggende.

Grafiche eccezionali per questo capolavoro del genere collaborativo. Gioco semplice, adatto per famiglie, che si caratterizza per le poche regole che ne consentono la spiegazione in pochi minuti ma apprezzato anche da esperti giocatori appassionati di fantasy.

Scopri Le Espansioni De:

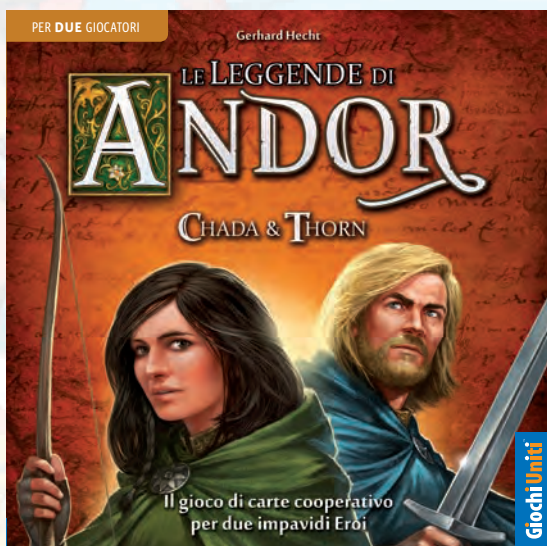


Lo Scudo Astrale - Viaggio Al Nord - 5-6 Eroi

CODICE: GU063/2
ETÀ: 10+
GIOCATORI: 2-4
DURATA: 60-90 MIN.
IMBALLO: 5 PEZZI



LE LEGGENDE DI ANDOR PER DUE: CHADA & THORN



Chada e Thorn si sono messi in viaggio per tornare alla terra di Andor che è stata attaccata in loro assenza. La loro nave, però, è stata colta da una violenta tempesta ed è affondata davanti alle imponenti scogliere di un'isola sconosciuta... Iniziano per loro nuove avventure e solo combattendo insieme possono provare a battere il gioco.

Un gioco di carte collaborativo per due giocatori che vi farà vivere nuove emozionanti avventure nel mondo di Andor.

Tramite le carte Eroe, le carte Equipaggiamento e le carte Nebbia i giocatori possono muovere le loro pedine, combattere ed attivare speciali abilità. Turno dopo turno gli Eroi si troveranno

a combattere contro avversari diversi, ma troveranno anche l'aiuto di qualche amico che faciliterà loro il percorso.

Le nuove avventure possono essere giocate in qualsiasi ordine ed ognuna di loro introduce nuovi simboli e nuovi nemici. E' importante consultarsi durante i turni decidendo insieme quali tragitti seguire e quali invece provare ad evitare e cercare di stare sempre su caselle vicine in modo da aiutarsi nei combattimenti.



CODICE:	GU512
ETÀ:	10+
GIOCATORI:	2
DURATA:	45 MIN.
IMBALLO:	5 PEZZI

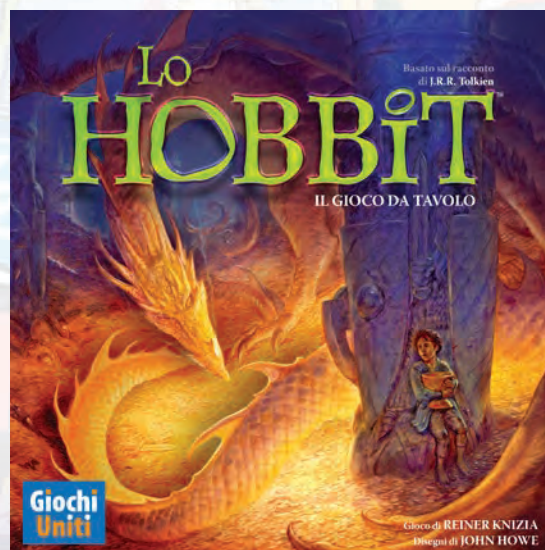
Lo Hobbit

Gioco "tolkeniano" progettato dal famigerato Reiner Knizia, ispirato ad uno dei romanzi più belli della letteratura fantasy, Lo Hobbit.

Il viaggio di Bilbo viene visto dalla parte dei nani. Ogni giocatore in questo gioco impersonerà infatti un nano della compagnia di Thorin che cercherà di aiutare Bilbo a superare le varie difficoltà dalla Contea fino alla tana di Smaug il Dorato per recuperare il tesoro rubato dal Drago ai nani.

Il gioco si articola in due fasi distinte: una fase Evento e una fase Avventura. Risolvendo le avventure si guadagnano gemme che servono per vincere la partita.

Divertente, rapido e con una bella componentistica, Lo Hobbit rappresenta una bella sfida per tutti nel fantastico mondo di J.R.R. Tolkien!



CODICE: GU038
ETÀ: 10+
GIOCATORI: 2-5
DURATA: 45 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



MATRIMONIO REALE

Novità!



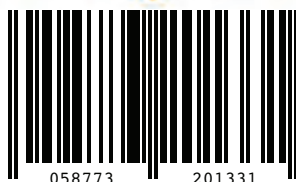
Giocattoli Uniti

Nel quasi splendente regno dei goblin tutto è pronto per il matrimonio della Principessa Konkita...tutto pronto o...quasi...I preparativi infuriano, la Principessa è nervosa e tutto sembra andarle storto.

E nel marasma dei preparativi, cercando di schivare gli oggetti personali che la Principessa scaglia verso di loro, la vera natura dei goblin esce fuori: la loro famigerata avidità li porterà a compiere qualche piccola "vendetta" ai danni della Principessa... ma anche tra di loro.

Matrimonio Reale è un divertente gioco fino a 8 dispettosi goblin. A turno ogni giocatore gioca due carte movimento, spostando così all'interno della stanza da letto di Konkita il proprio goblin

o Konkita stessa...ma gli spazi sono stretti, i goblin sono tanti e corrono avanti e indietro per soddisfare i capricci della nervosa sposa...nulla di strano se ci si spintonano l'un l'altro...o se, assolutamente involontariamente, si spinge un avversario sulla Principessa, sul suo docilissimo cane Oscar o su un'altra tessera della stanza. Ed è così quindi che i giocatori saranno costretti a subire delle penitenze (continuando a giocare magari in piedi su una sola gamba o appoggiati ad un altro giocatore o magari a dover parlare il serpentese...) o possono anche ottenere tesori.



8 058773 201331

CODICE:	GU522
ETÀ:	8+
GIOCATORI:	2-8
DURATA:	30 MIN.
IMBALLO:	6 PEZZI

MEZZANOTTE COL FANTASMA

Un ballo al castello, nobili e dame accorsi da tutto il regno si divertono nel salone...finchè non arriva Ugobaldo, il fantasma del castello!

Ogni giocatore deve cercare di evitare che Ugobaldo catturi i propri Ospiti e li porti nelle segrete. Ogni partita dura normalmente tre round. Il numero di pedine e il loro colore dipende dal numero di giocatori.

Tutti i giocatori a turno piazzano i loro ospiti sui gradini del ballatoio del castello, tranne sui gradini che portano alle segrete. Il primo giocatore tira il dado: se il risultato è un numero, il giocatore sposterà una delle sue pedine di un numero di passi uguale al risultato del dado. Se, invece, il risultato è l'immagine di Ugobaldo, il fantasma si sposterà di 3 gradini, percorrendo prima i gradini delle segrete per arrivare poi sul ballatoio, dove diffonderà il terrore tra gli ospiti. Infatti, se Ugobaldo attraversa o termina il suo movimento su un gradino contenente un ospite, lo cattura. Ogni ospite catturato darà al proprietario 3 punti terrore alla fine della partita. Gli ospiti hanno comunque la possibilità di nascondersi nelle stanze e nei cortili: questo consentirà loro di eliminare qualche punto terrore. Il giocatore che dopo tre round ha meno Punti Terrore, vince.



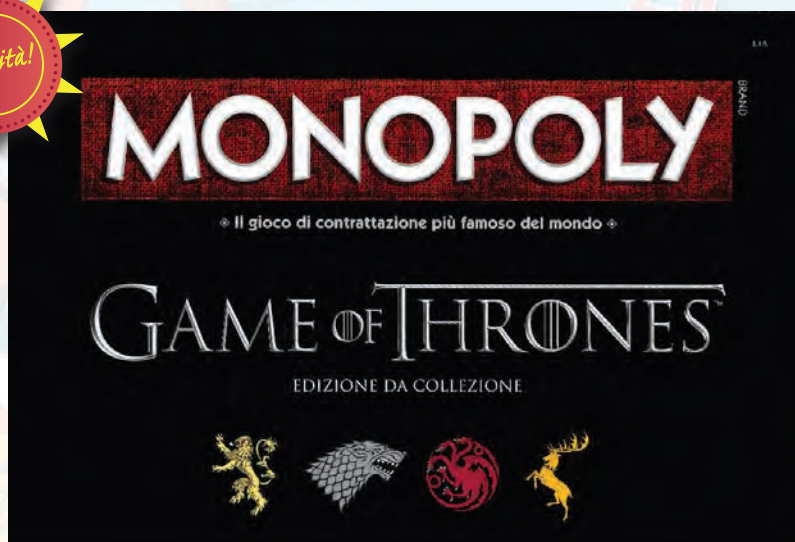
CODICE: GU027
ETÀ: 8+
GIOCATORI: 2-8
DURATA: 30 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



8 033772 890854

MONOPOLY GAME OF THRONES

Novità!



Game of Thrones incontra Monopoly, il grande classico delle compravendite.

Gioca con i personaggi della tua serie preferita. Il contenuto della confezione include:

6 gettoni da collezione, 28 schede di proprietà, 16 carte Valar Morghulis, 16 carte Trono di Spade, 2 dadi, 32 villaggi, 12 fortezze, 1 confezione di denaro Personalizzato GOT e regole.



5 036905 029100

CODICE: WM024389
ETÀ: 8+
GIOCATORI: 2-6
DURATA: 45-60 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI

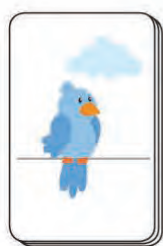
Cosa è cambiato?

Un attimo con gli occhi chiusi e qualcosa è già cambiato. Una delle carte sul tavolo è stata girata e la sua immagine è un po' diversa. Ma di quale si tratta? Qualcuno ha acceso la luce nella casa? Il ragazzo si è girato il berretto.

Ogni carta mostra sui due lati un'immagine quasi uguale. All'inizio della partita si distribuiscono le carte ai giocatori (il numero di carte varia a seconda del numero di giocatori) e se ne piazzano 5 al centro del tavolo. A questo punto, dopo averle fatte memorizzare, tutti i giocatori chiuderanno gli occhi, tranne uno: questo sarà il giocatore che deciderà quale carta al centro del tavolo girare.

Al segnale "Occhio! Cosa è cambiato?" gli altri giocatori aprono gli occhi e provano a dire il più velocemente possibile quale carta è stata girata. Chi nota per primo la differenza può girare una carta a sua volta. Il primo giocatore che gira la sua ultima carta vince.

Occhio! è un gioco di carte per bambini rapido e divertente che stimola il colpo d'occhio e la capacità di osservazione. Risulta adatto anche a bambini più piccoli, invitandoli e stimolandoli a descrivere il cambiamento avvenuto sulla carta!



CODICE: GU433
ETA': 4+
GIOCATORI: 2-6
DURATA: 10 MIN.
IMBALLO: 12 PEZZI



PASSA LA BOMBA



Party Game per eccellenza, *Passa la Bomba* è un divertente ed... esplosivo gioco di parole. Un mazzo di 110 carte fronte/retro con le sillabe e una bomba con una miccia variabile tra i 10 e i 60 secondi... e tanto basta per trascorrere tanti momenti esilaranti.

Si pesca una carta, il primo giocatore aziona la bomba e deve dire una parola che contenga la sillaba mostrata sulla carta; dopodiché passa la bomba al giocatore successivo il quale a sua volta dovrà dire una parola con la stessa sillaba, differente dalla precedente. Si va avanti così finché la bomba non esplode. Il giocatore che si ritrova con la bomba in mano quando questa esplode, riceverà la carta come penalità. E per rendere il tutto un po' più complicato, un dado vi indicherà

dove la sillaba può essere usata nella parola. Bisogna stare sempre attenti alle parole dette dagli altri giocatori: possono essere contestate! E soprattutto, mentre la bomba arriva nelle vostre mani, qualcun altro può aver detto la parola a cui voi state pensando!



8 033772 890939

CODICE: GU034/2
ETÀ: 12+
GIOCATORI: 2+
DURATA: 30-45 MIN.
IMBALLO: 12 PEZZI

PASSA LA BOMBA JUNIOR

Versione per i più piccoli del pluripremiato gioco di parole *Passa la Bomba* che permette di divertirsi imparando.

Un gioco veloce, divertente e facile...e anche ultra educativo!

Dal mazzo di 55 carte se ne pescano 10 e si sistemano coperte al centro del tavolo. Su ogni carta è disegnata un'immagine: i giocatori devono nominare un oggetto attinente all'immagine della carta pescata, passandosi una ticchettante bomba, la cui miccia variabile tra i 10 e i 60 secondi rende i giocatori...frenetici! Chi si trova con la bomba in mano nel momento in cui esplode, riceve la carta come penalità e incomincia il turno successivo.

Le carte sono disegnate in modo tale da aumentare e sviluppare la creatività dei bambini, incoraggiandoli ad esplorare e sperimentare attraverso l'associazione di parole, sempre divertendosi.

Con *Passa la Bomba Junior*, le abilità di base dei più giovani vengono sviluppate e migliorate.

Adatto a qualsiasi numero di giocatori, ma soprattutto per i più allegri!



CODICE: GU035/2
ETÀ: 6+
GIOCATORI: 2+
DURATA: 30-45 MIN.
IMBALLO: 12 PEZZI



PATHFINDER - SET INTRODUTTIVO



L'avventura ti aspetta! Compi il primo passo nell'emozionante mondo delle avventure fantasy con *Pathfinder GdR Set Introdotivo*! All'interno troverai semplici regole per creare e personalizzare il tuo eroe e un sistema per far affrontare al tuo personaggio incontri emozionanti e battaglie mortali contro mostri malvagi come goblin e draghi! Padroneggerai armi e magia per diventare un coraggioso guerriero, un saggio chierico, un astuto ladro o un brillante mago? Tutti i dettagli del tuo personaggio dipendono da te: l'unico limite è la tua immaginazione!!

Pathfinder GdR Set Introdotivo contiene tutto quello di cui hai bisogno per cominciare a giocare *Pathfinder Gioco di Ruolo*, un gioco da tavolo fantasy per 2-5 giocatori. Miriadi di mostri, sfide e suggerimenti utili ai giocatori per creare i loro mondi e le loro avventure, per infinite ore di divertimento. Due pagine di regole semplificate, ottime per giocare avventure eroiche, questo set è l'ideale per introdurre al mondo di *Pathfinder Gioco di Ruolo*, il punto di partenza per avventure emozionanti che dureranno tutta la vita!

Pathfinder Gioco di Ruolo Set Introdotivo contiene:

- Il Libro degli Eroi: 64 pagine che descrivono la creazione del personaggio, gli incantesimi, l'equipaggiamento e le regole generali per giocare.
- Il Libro del Game Master: 96 pagine di avventure, mostri, tesori magici e suggerimenti su come creare e narrare le tue storie.
- Un set completo di 7 dadi poliedrici.
- Più di 80 pedine a colori che rappresentano eroi e mostri.
- Quattro schede del personaggio pregenerate per cominciare subito a giocare.
- Quattro schede del personaggio bianche, per creare il tuo eroe originale.
- Una doppia mappa Flip-Mat riutilizzabile e scrivibile con ogni tipo di pennarello.



CODICE: SL3003
ETÀ: 13+
GIOCATORI: 2-5
DURATA: 60 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI

PIÑA PIRATA

Una grafica spettacolare accompagna questo nuovo gioco di carte di Donald X. Vaccarino.

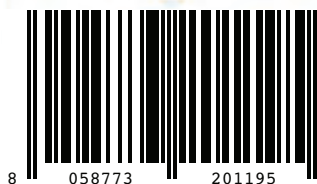
Sei a capo di una ciurma di pirati alla ricerca del più favoloso dei tesori, l'Ananas d'Oro. La mappa che conduce alla sua posizione è stata fatta a pezzi e sparsa per tutti i Caraibi, e in ognuno di questi luoghi c'è un'avventura che attende di essere vissuta. Anche altri pirati sono alla ricerca dei frammenti della mappa, quindi, per vincere, dovrai essere il primo pirata a ricostruirla.

Sfida gli equipaggi degli altri giocatori nel corso di una serie di round: l'obiettivo è terminare le proprie carte prima degli altri giocatori ed ottenere così un frammento di mappa. A turno i giocatori giocano una carta dalla propria mano che ha almeno un elemento in comune con la carta visibile al centro del tavolo. Se non la possiedono, devono pescarne una. Il giocatore che termina per primo le carte ottiene una tessera Avventura che rappresenta un frammento di mappa. Ma le partite a Piña Pirata sono sempre diverse: all'inizio del gioco infatti si girano due tessere Avventura ognuna delle quali aggiunge una nuova regola da seguire. Nel corso del gioco verranno aggiunte nuove tessere Avventura quindi le regole da seguire saranno tante e diverse.

Sfrutta il tuo equipaggio al meglio, trova il tesoro e diventa il pirata più famoso di tutti i tempi!



CODICE: GU515
ETA': 7+
GIOCATORI: 2-6
DURATA: 30 MIN.
IMBALLO: 12 PEZZI



8 058773 201195

PIRATI!



Scimmie, pappagalli, diamanti, dobloni e teschi sono le facce degli 8 dadi che vi permetteranno di creare combinazioni e ottenere quanti più punti possibile.

Pirati! è infatti un gioco di dadi veloce e divertente il cui scopo è quello di creare con una serie di lanci di dadi combinazioni utili per ottenere punti vittoria.

I lanci dei dadi saranno influenzati anche dalla carta pirateria che si pesca prima di iniziare la scorreria. Dopo il primo lancio con tutti i dadi si decide quali dadi tenere e quali rilanciare. Non è necessario tenere nessun dado, e per ogni lancio ripetuto ci sono due restrizioni: un nuovo lancio deve essere fatto con almeno due dadi, i teschi

non possono essere rilanciati.

Per ogni combinazione di dadi otterrete determinati punti, diamanti e dobloni vi daranno anche punti bonus...mentre i teschi non vi faranno ottenere punti, ma se al primo lancio se ne ottengono 4 o più, sarete catapultati sull'Isola del Teschio: potrete rilanciare tutti i dadi che non mostrano il teschio e per ogni teschio ottenuto gli altri giocatori perderanno 100 punti!

Appena un giocatore totalizza 6000 punti o più, tutti gli altri giocatori hanno diritto ad effettuare un'ultima scorreria. Vince quindi chi ha totalizzato più punti.

Che aspettate, allora? Diventate pirati e cercate di realizzare le combinazioni di dadi più redditizie con astuzia piratesca e un pizzico di fortuna!



CODICE: GU236
ETA': 8+
GIOCATORI: 2-5
DURATA: 30 MIN.
IMBALLO: 12 PEZZI



8 033772 896894

Liberate la vostra immaginazione e creatività!

In Plagio i giocatori devono completare segretamente su un foglio le frasi tratte da opere letterarie, cercando di "plagiare" l'autore e rendendo credibile la propria versione.

Ad ogni turno il conduttore pesca una carta, la legge segretamente, sceglie una delle tre citazioni e legge lentamente l'autore, il titolo, la prima parte delle frasi e avvia la clessidra. Gli altri giocatori, nel tempo della clessidra, dovranno completare la frase, spacciandosi per l'autore stesso. Il conduttore raccoglierà quindi tutti i foglietti e leggerà sempre con la stessa enfasi tutte le frasi, mantenendo l'anonimato, compresa la frase autentica. Terminata la lettura, i giocatori (a partire da quello alla sinistra del conduttore) votano quale, secondo loro, è la frase autentica e il conduttore segnerà sul segnapunti i risultati della votazione.

Guadagna 1 punto chi la indovina ed, inoltre, guadagna 1 punto (o più punti) l'autore di una frase votata da un altro (o più altri) giocatore/i.

Non è richiesta alcuna particolare cultura letteraria, basta solo un po' di fantasia!



	Giuliana	Mario
1	0	2
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		

J. Austen

Ci sono persone che quanto più si fa per loro...

EMMA

L. Bromfield

Ho resistito a tutto... Alla sporcizia, ai fetori, agli spasmi, alla morte,...

LA GRANDE PIOGGIA

G. Cena

Nacqui a...

...e non sono nemmeno stanco

GLI AMMONITORI

C. Lévi Strauss

RAZZA E STORIA E ALTRI STUDI DI A...
Ciò vale per lo scapolo, ma anche, in minor misura, per la

...coppia

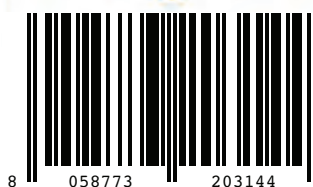
C. Malaparte

Quanto costa, oggi la...

...carne

DONNE CHE AMA

CODICE: GU586
ETÀ: 12+
GIOCATORI: 4+
DURATA: 20 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



8 058773 203144

...sposata e madre

© Giochi

POKER ROMANO

Novità!



I giochi di dadi erano molto popolari nell'Antica Roma. Dagli schiavi all'Imperatore, tutti vi giocavano. Erano visti come "immorali" e spesso erano vietati, ma questo non ha mai fermato gran parte della popolazione! Il rumore dei dadi risuonava in ogni taverna e nell'atrio delle ville dei senatori. Ma chiunque veniva scoperto dai custodi della morale doveva pagare quattro volte la propria puntata, come pegno agli dei!

Poker Romano è un divertente gioco di dadi in cui i giocatori devono cercare di ottenere il numero romano valido più alto usando i sei dadi e devono inserire i numeri sul segnapunti in ordine crescente. Ogni giocatore riceve un set di 6 carte azione. A turno, i giocatori tirano i dadi.

Nel tuo turno inizierai a tirare solo un dado. Dopo averlo tirato devi decidere se tirarne un altro o fermarti. Puoi tirare dadi finché potrai disporre i dadi in modo da formare un numero romano valido. Se decidi di fermarti (o dopo aver tirato il sesto dado) e il tuo risultato finale è un numero romano valido, il giocatore che si occupa del punteggio segnerà il numero nella tua colonna del segnapunti. Tu deciderai in quale delle sette righe vuoi far scrivere il tuo numero (un numero per riga). Ovviamente con le carte azione a tua disposizione puoi modificare il risultato dei dadi. Non appena un giocatore inserisce il settimo numero in una colonna, il gioco termina e si sommano tutti i numeri. Chi fa più punti vince!

Ricorda questo saggio motto romano: Si tibi tessella favet ego te studio vincam ("anche se i dadi ti sono favorevoli, ti batterò con la riflessione").



In Saboteur i giocatori sono industriosi nani minatori che in gruppo cercheranno di scavare profonde gallerie alla ricerca di un tesoro, avendo a loro disposizione piccone, lampada e carrello. Sfortunatamente però, nella compagnia si nasconde qualche pericoloso sabotatore con il celato intento di mandare tutto all'aria.

Quando i cercatori d'oro riusciranno a creare il giusto percorso e a raggiungere i tesori, verranno ricompensati con le pepite d'oro lasciando i sabotatori a mani vuote. Tuttavia, se saranno i cercatori d'oro a fallire, spetterà ai sabotatori ricevere la ricompensa.

Il problema sta nel fatto che la verità sui propri ruoli rimane sconosciuta: i ruoli verranno rivelati solo quando l'oro dovrà essere suddiviso. Dopo tre round di ricerca, vincerà la partita il giocatore che avrà ottenuto il maggior numero di pepite d'oro.

Lo svolgersi delle miniere con le loro diramazioni e i loro vicoli ciechi si attua piazzando turno dopo turno le carte percorso raffiguranti ognuna differenti combinazioni di cunicoli.

I ruoli vengono assegnati all'inizio di ogni manche pescando una carta nano, senza ovviamente rivelarla agli altri giocatori. Il numero dei sabotatori varia in funzione di quello totale dei giocatori ma, nonostante questo, non è mai possibile sapere con certezza quanti siano i sabotatori effettivamente presenti nel gruppo: il mazzetto dal quale si pesca ha sempre una carta in più del numero totale di giocatori.

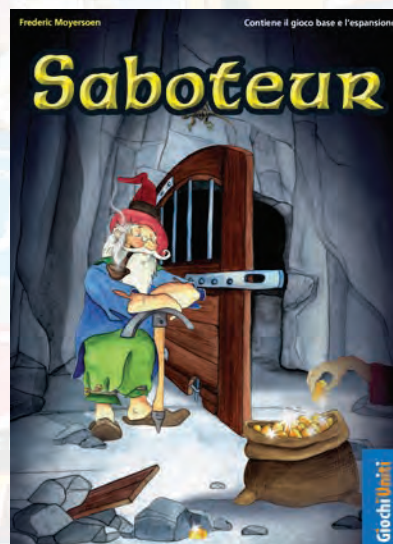
Ogni giocatore dispone di sei carte in mano: ad ogni turno egli ha il diritto di giocare una e di pescarne un'altra dal mazzo. Quest'ultimo è composto da carte percorso e da carte azione: con le prime è possibile far progredire i cunicoli, con le seconde si possono compiere determinate azioni, quali danneggiare o riparare strumenti, provocare una frana o sbirciare una delle tre carte di fine percorso.

Lo scopo è quello di arrivare, partendo da una carta iniziale, alle carte di fine percorso: solo sotto una di esse si trova l'agognato tesoro.

Gioco di carte associato al meccanismo del piazzamento, Saboteur è un gioco divertente ed estremamente versatile.

L'interazione tra i giocatori è altissima e la capacità di bluffing è un elemento fondamentale, capace di donare al gioco inaspettati colpi di scena. Brevità delle partite, regole semplici e l'alto numero di partecipanti possibili rendono questo gioco un party game eccezionale.

E in questa nuova versione è compresa anche l'espansione: nuovi ruoli (Boss, Profittatore e Geologo), nuove carte azione e nuove carte percorso per rendere la strada per il tesoro ancora più tortuosa!



CODICE: GU248
ETA': 8+
GIOCATORI: 2-12
DURATA: 30 MIN.
IMBALLO: 12 PEZZI



SHRIMP

Novità!



Siete degli esperti cuochi con una sfegatata passione per i gamberi e, si sa, ne esistono molte varietà.

Lo scopo del gioco è accaparrarsi quanti più gamberi possibile. Si pongono al centro del tavolo i tre piatti a base di gamberi e si distribuiscono le carte gamberi ai giocatori. A turno ogni giocatore dovrà girare una carta gambero e porla su uno dei tre piatti. Non appena le carte presenti sui tre piatti hanno almeno una caratteristica in comune, il giocatore più veloce dovrà schiacciare il limone posto al centro del tavolo gridando la caratteristica che accomuna i gamberi!

I gamberi si differenziano tra loro sulla base di 4 caratteristiche: numero (uno, due, tre gamberi), dimensione (grande, medio o piccolo), colore (verde, blu o rosa), provenienza (America, Brasile o Italia).

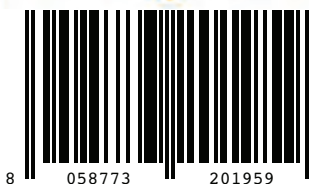
E per fare un cocktail di gamberi cosa servirà? Basteranno 7 gamberi: non appena ci saranno 7

gamberi visibili sui 3 piatti, il giocatore più veloce, schiacciando il limone, dovrà urlare "Cocktail di gamberi"!

E se invece i gamberi hanno 2 o 3 caratteristiche in comune? I giocatori faranno in questo caso un "Abbuffata di gamberi" o prepareranno "Il più prelibato piatto a base di gamberi".

Ogni volta che un giocatore indovina, riceverà le carte sui piatti e potrà anche rubare delle carte agli altri giocatori.

Spirito di osservazione e velocità sono tutto ciò che serve per questo divertentissimo gioco.



8 058773 201959

CODICE: GU552
ETÀ: 7+
GIOCATORI: 2-6
DURATA: 15 MIN.
IMBALLO: PEZZI

STONE AGE JUNIOR

Stone Age Junior è un gioco di percorso che mescola meravigliosamente meccaniche di gestione risorse (si raccolgono merci che vengono utilizzate per acquistare capanne) e il meccanismo del memory, brillantemente utilizzato per muoversi tra i vari slot posizionati sul tabellone.

Lo scopo è spostarsi lungo determinate zone della plancia per raccogliere merci che poi andranno utilizzate per costruire le capanne del nostro villaggio personale. Chi per primo realizza 3 capanne è il vincitore.

Ognuno prende un "sito villaggio" del proprio colore e posiziona il suo cavernicolo sulla casella di partenza. Si dispongono poi sui vari slot le risorse corrispondenti (zanne di mammut, bacche, vasi, punte di freccia e pesci, in quantità variabile in base al numero di giocatori); si creano tre pile casuali di 5 capanne l'una e si posizionano negli appositi spazi in basso a sinistra della board; si mettono a faccia in giù lungo i bordi del tabellone i 14 token "foresta" che riportano sulla faccia nascosta gli 8 luoghi che si possono incontrare lungo il percorso e 6 facce di dado. Il primo di turno girerà un token "foresta" a scelta e sposterà il proprio cavernicolo sullo slot corrispondente; se girerà una faccia di dado si sposterà in senso orario di tanti slot quanto è il risultato raffigurato sul dado, se ad essere rivelato sarà un luogo invece ci andrà direttamente. Una volta giunto sullo slot potrà raccogliere la risorsa presente.

Due sono le caselle speciali: quella con il cagnolino, che permette di recuperare una tessera jolly utilizzabile in sostituzione di qualunque risorsa, e quella "luogo del baratto" nel quale sono poste inizialmente una risorsa per tipo (1 zanna, 1 punta di freccia, 1 bacca, 1 vaso ed 1 pesce) e giungendovi si possono scambiare merci dal proprio villaggio con quelle presenti.

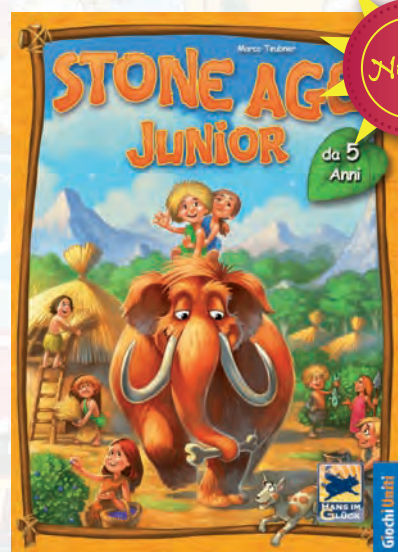
Ogni capanna riporta le richieste che devono essere soddisfatte per essere realizzata: quando avrete accumulato abbastanza merci per poterne costruire una non dovrete far altro che tornare alla casella di partenza, pagare i beni richiesti (rimettendoli sugli slot di appartenenza) e inserire la capanna acquistata nel vostro personale villaggio.

Tornare al villaggio però non è così semplice e scontato!

A questo punto, infatti, tutti i token foresta rivelati vanno rigirati a faccia in giù e il giocatore di turno potrà scambiare di posizione due di loro, tanto per confondere le idee agli avversari.

Non si tirano dadi, non c'è nessuna carta da giocare, non si hanno a disposizione punti movimento: ci si muove semplicemente sfruttando le proprie doti di memoria, cercando di raggiungere i siti di raccolta più utili nel più breve tempo possibile.

Un gioco in cui concentrazione, memoria ed attenzione alle mosse degli avversari sono le armi migliori per vincere la partita.



CODICE: GU548
ETÀ: 5+
GIOCATORI: 2-4
DURATA: 15 MIN.
IMBALLO: 5 PEZZI



UBONGO



Veloce, avvincente e semplice sono i tre aggettivi che descrivono questo gioco! Veloce perché i giocatori contemporaneamente tentano di incastrare le tessere nel proprio pannello sfida. Avvincente perché non ci si può fermare nemmeno per esultare.

Semplice perché le regole di Ubongo si spiegano in pochi minuti. Ogni giocatore prende un pannello sfida e dodici tessere. Un giocatore lancia il dado e capovolge la clessidra. Il simbolo sul dado determina le tessere che si possono utilizzare. Ogni giocatore cerca di riempire il proprio pannello sfida il più velocemente possibile con le tessere che ha a disposizione. Il più svelto urla "Ubongo" e può spostare la propria pedina

sul piano di gioco. Infine, prende due gemme. Per gli altri la sabbia scivola via inesorabile.

Devono riuscire a riempire il proprio pannello sfida; altrimenti, non riusciranno ad ottenere nulla. Chi, alla fine della partita, ha più gemme di un colore, vince!



CODICE: SM336
ETA': 8+
GIOCATORI: 2-4
DURATA: 20-30 MIN.
IMBALLO: 5 PEZZI

WHITEHALL MYSTERY

Londra, 1888. Periodo di azione di Jack the Ripper. Nuovi macabri episodi si presentano agli occhi di Scotland Yard. Nell'intricato reticolo di strade e vicoli inizia la caccia ad un nuovo assassino. Ha inizio il Mistero di Whitehall.

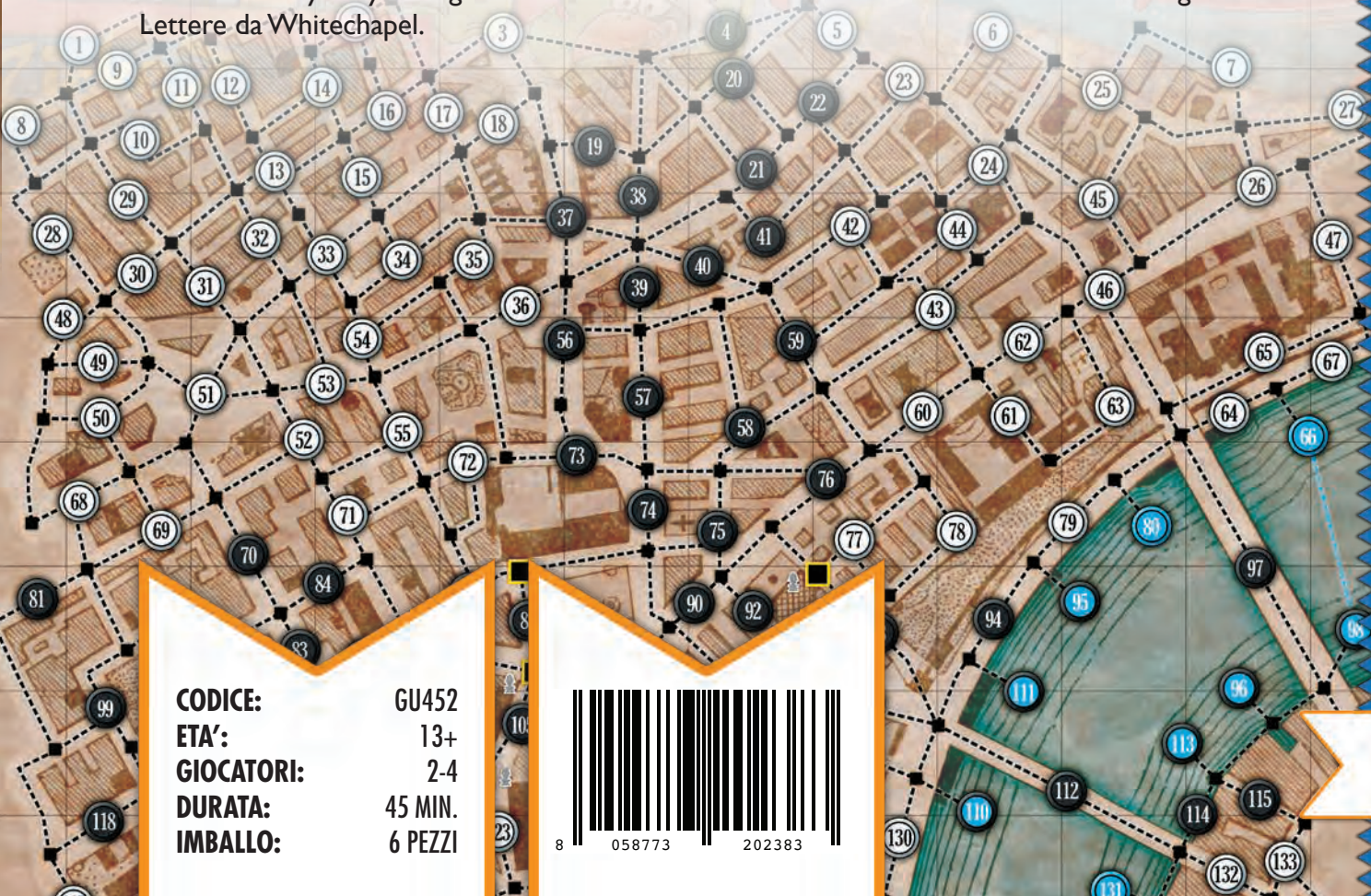
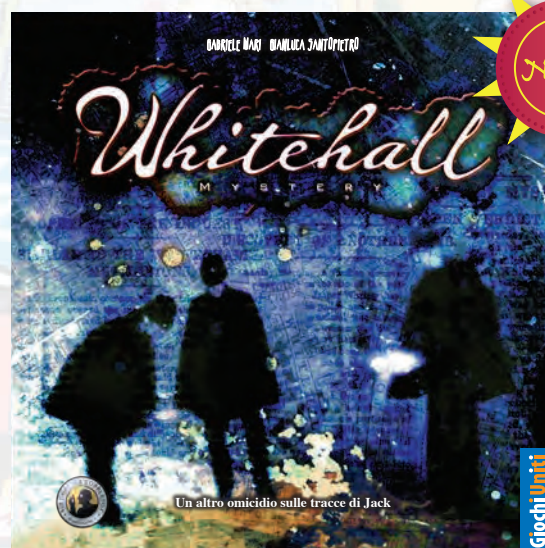
In questo nuovo gioco di bluff e deduzione un giocatore interpreta il ruolo di Jack, gli altri il ruolo degli Investigatori. Questi collaborano per catturare Jack; il giocatore Jack vince se riesce a portare a termine il suo crimine senza essere catturato.

Il tabellone di gioco mostra il quartiere di Whitehall ai tempi di Jack the Ripper. Lungo le sue linee tratteggiate si muovono Jack e i 3 Investigatori che pattugliano il quartiere: 4 meravigliose miniature predipinte!

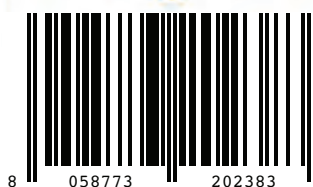
La partita si svolge in un'unica caccia composta da tre manches; ogni manche consente a Jack un massimo di quindici mosse. Ogni turno si divide in tre fasi: Fuga nella notte (Jack sceglie segretamente la casella in cui muoversi aggiornando il contamosse e spostando la propria pedina), Caccia al Mostro (consultandosi, gli Investigatori possono muoversi sul tabellone), Indizi e Sospetti (gli Investigatori possono dichiarare di cercare indizi, chiamando le caselle che desiderano ispezionare, o effettuare arresti, chiamando solo una casella adiacente alla propria pedina).

Se Jack pone in gioco il quarto marcatore rosso, la Caccia si conclude, la partita termina e Jack vince.

Whitehall Mystery è un gioco a se stante che utilizza molte delle meccaniche del famigerato Lettere da Whitechapel.

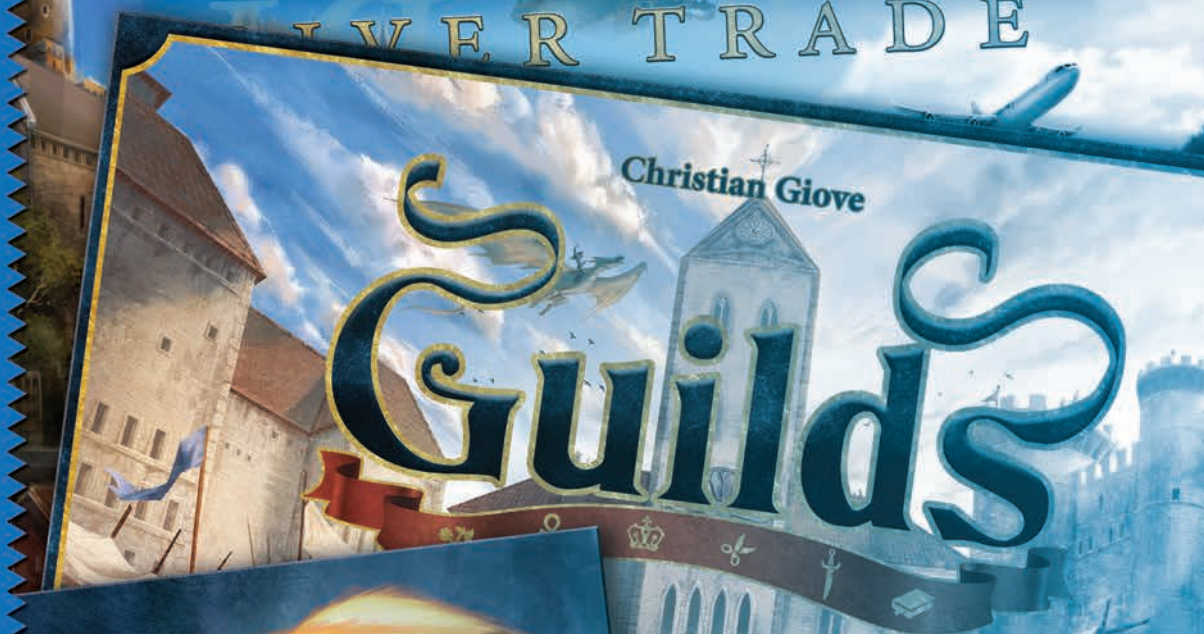


CODICE: GU452
ETA': 13+
GIOCATORI: 2-4
DURATA: 45 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



Stefania Niccolini • Marco Caneta

RHEIN RIVER TRADE



Giochi Uniti

a Iennaco

KINGSBURG

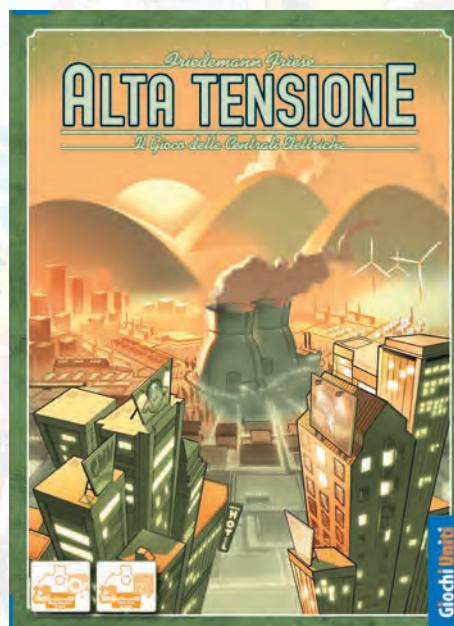


Per i più ESPERTI

ALTA TENSIONE

Guadagnare con l'elettricità? Fare soldi usando il potere dell'energia? Grande idea!!! Ma su quali risorse conviene investire? Meglio usare carbone e petrolio per generare energia alla vecchia maniera o il futuro riserva delle sorprese? Può esistere un domani in cui saranno i rifiuti a dare energia? Il gioco energetico più famoso di sempre finalmente in italiano!

Un gioco strategico di pianificazione elettrizzante! Il gioco è provvisto di una plancia a due facce con una mappa degli Stati Uniti su un lato e una mappa della Germania sull'altro. Ogni mappa è divisa in sei regioni, che a loro volta contengono diverse città che si collegano, con costi variabili, alle altre regioni. Il numero delle regioni su cui viene svolta la partita dipende dal numero dei giocatori. La mappa stessa è una parte di importanza chiave nella strategia della partita, dato che le regioni contengono costi di connessione molto diversi tra di loro. La partita si svolge in round, ognuno dei quali è diviso in 5 fasi: determinare l'ordine del turno, asta delle centrali elettriche, comprare le risorse, costruzione, burocrazia. La partita termina quando un giocatore collega un numero prefissato di città. Il vincitore è il giocatore che può rifornire di energia il maggior numero di città all'interno della sua rete.



CODICE: GU120
ETA': 12+
GIOCATORI: 2-6
DURATA: 120 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



BACIAMO LE MANI

Novità!



Un veloce e divertente party-game di carte ambientato nell'affascinante e pericolosa America del proibizionismo Anni '20!

Uno spietato boss, dieci subdoli personaggi, undici misteriose borse di pelle nera, un mucchio di soldi in ballo. Se le vostre scuse non saranno pronte e convincenti vi ritroverete con un paio di scomode scarpe di cemento, a far compagnia ai pesci in fondo alla baia...

110 carte di 5 tipi diversi e prontezza di risposta è tutto ciò che serve per animare le vostre partite a Baciamo le Mani.

Si prendono tante carte Personaggio quanti sono i giocatori: la carta Boss va al giocatore che interpreta quel ruolo, le altre sono distribuite agli altri giocatori i quali si sistemeranno attorno al tavolo in ordine di numerazione del personaggio. In questo modo il Prediletto sarà seduto vicino al Boss...

Il Gorilla distribuisce a tutti, tranne al Boss, una carta Borsa a testa: solo uno, quello che riceverà la Borsa coi Soldi, la rivelerà. Questo giocatore sarà il primo quindi ad essere accusato dal Boss! A questo punto, il giocatore dovrà cercare scuse plausibili

che spieghino al Boss, in maniera convincente, il motivo per cui i personaggi hanno maneggiato i suoi soldi. A loro disposizione i giocatori avranno le carte Scusa con le quali costruiranno le loro fantasiose storie ambientate nell'America dei proibizionismo! Ma ovviamente, cercheranno anche di scaricare la colpa su altri...

Baciamo le Mani!™ è un gioco per vivaci gruppi di giocatori, adatto a tutti, ma soprattutto a gangster navigati!

RA

FURIOSO

SOL

SORVEGLIARE

AUTISTA

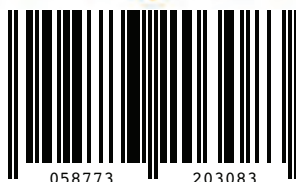
SCARPE DI CEMENTO

TIRAPIEDI

45

PROTAGONISTA

"SEMPRE A VOSTRA
DISPOSIZIONE: DOVE VI



8 058773 203083

CODICE:	GU583
ETÀ:	12+
GIOCATORI:	5-11
DURATA:	30'
IMBALLO:	12 PEZZI

DARK EMPIRE - REVOLUTION

Manifestazioni giornaliere, incontri clandestini di cospiratori sono sempre più frequenti a Vindoban, capitale di R'yan. La popolazione è in rivolta contro l'Imperatore Flaut III. Come sempre accade in questi casi, tuttavia, non mancano i conflitti interni al movimento rivoluzionario. Cinque fazioni rivoluzionarie si sono sollevate, e ognuna ha il suo obiettivo. Un gioco di bluff e di strategia in cui i giocatori potranno liberamente comunicare dei loro piani (presunti), delle loro intenzioni e delle loro carte, senza mai mostrare però le proprie carte agli avversari. Il gioco è suddiviso in dodici turni, ogni turno rappresenta una settimana di rivoluzione. Ogni settimana si rivela una carta rivoluzione e l'Imperatore, si giocano carte fazione o popolo per supportare la rivoluzione o l'Imperatore, si valuta la fazione più forte e si assegnano i punti rivoluzione. Al termine della settimana si distribuiscono nuove carte e si girano nuove carte rivoluzione e Imperatore. Dopo quattro settimane si esegue il conteggio mensile e anche una riorganizzazione mensile. Dopo il terzo conteggio mensile, la rivoluzione termina e si determina il vincitore.

Dark Empire – Revolution è un dinamico gioco di carte in cui i giocatori cercheranno con tutti i loro mezzi di portare alla vittoria la propria fazione segreta stando attenti, però, a non ottenere una vittoria troppo schiacciante per non essere visti come nuovi despoti.



CODICE: GU547
ETA': 14+
GIOCATORI: 3-5
DURATA: 45 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



DEADLAND

Novità!



“Dearland non è più la pacifica cittadina della mia infanzia. Non lo sarà mai più. I più giovani tra noi l'hanno rinominata “DeadLand”. Terra morta. O terra dei morti...”

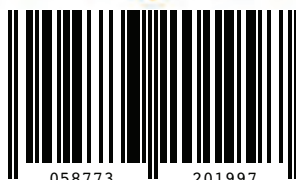
Siete tra i pochi sopravvissuti degli abitanti della città di Dearland, recentemente colpita da una devastante epidemia che ha trasformato quasi tutti gli abitanti in terribili morti viventi.

Ogni giocatore agisce a turno. Il turno è diviso nelle seguenti fasi: Prova Infezione giornaliera, Movimento, Utilizzo/scambio di oggetti, Evento, Scarto segnalini/oggetti in eccesso.

Il vostro obiettivo è quello di rimanere in vita fino a quando i ripetuti tentativi di chiamare i soccorsi via radio non culmineranno in

un successo. Sopravvivere purtroppo non sarà semplice e difficilmente tutti riusciranno nell'impresa: qualcuno di voi potrebbe cadere vittima dell'infezione ed essere irrimediabilmente “zombificato”. In tal caso il vostro obiettivo cambierà, e per vincere dovrete tentare di tramutare in zombie tutti gli altri sopravvissuti.

Deadland è un dinamico gioco di carte in cui i giocatori dovranno decidere se collaborare con gli altri sopravvissuti o rincorrere da soli una tenue speranza di salvezza.



8 058773 201997

CODICE: GU553
ETÀ: 12+
GIOCATORI: 2-6
DURATA: 60 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI

Un semplice ed avvincente gioco di carte caratterizzato da meccaniche intuitive e da un'alta rigiocabilità, dato il cospicuo numero di carte presenti.

In Dominion i giocatori sono alle prese con la costruzione di un mazzo di carte sempre vario e diverso. All'inizio del gioco vengono preparati dei set di carte comprendenti tutte le monete di rame, argento e oro, tutti le carte punti vittoria rappresentate delle tenute, dai ducati e dalle province e 10 mazzi scelti casualmente tra i 25 delle carte azione.

Ogni giocatore prende sette carte moneta di rame e 3 carte tenuta, le mischia e pesca una mano iniziale di 5 carte coperte.

All'inizio del proprio turno ogni giocatore può usufruire di una fase azione e una fase acquisto. Una volta effettuato l'acquisto, le monete spese e le carte comprate vengono riposte nel mazzo degli scarti e si pescano altre 5 carte dal mazzo rimanente in modo da costituire una nuova mano.

Data la varietà di mazzi azioni presenti in ogni partita, la variabilità di "incastri di carte" è molto elevata. Alcune carte azioni (le carte attacco), inoltre, prevedono di interagire con gli avversari causando loro degli svantaggi ma possono essere contrastate con delle carte reazione. Il gioco può terminare in due modi: sia quando vengono esauriti completamente tre mazzi di carte qualsiasi sia quando viene esaurito completamente il mazzo delle province. Si contano allora solo i punti vittoria e chi ne ha di più è dichiarato il vincitore.

Dominion è un gioco dalle dinamiche semplici ma accattivanti, una durata non eccessiva e una grandissima variabilità di gioco che può essere giocato sia con giocatori occasionali sia con deckbuilders esperti e navigati.

Strategia e componente aleatoria, variabilità e dinamismo sono ciò che lo caratterizzano.

Scopri le diverse ambientazioni di Dominion: Nasce un Regno e Intrigo sono due set base che possono essere anche combinati tra loro. Ogni espansione vi porterà alla scoperta di una diversa ambientazione. Con speciali interazioni tra le carte (che trovate nei vari regolamenti), tutte le espansioni di Dominion sono compatibili tra loro e con i due set base!



CODICI:

GU324 – NASCE UN REGNO
GU325 – INTRIGO
SM326 – SEASIDE
SM329 – ALCIMIA
SM330 – PROSPERITÀ
SM005 – CORNUCOPIA
GU104 – NUOVI ORIZZONTI
GU532 – AVVENTURE
GU531 – SECOLI BUI (IN ARRIVO)

ETÀ: 8+

GIOCATORI: 2-4

DURATA: 30 MIN.

IMBALLO: 5 PEZZI

GU324 – NASCE UN REGNO



GU325 – INTRIGO



DUNGEON HEROES MANAGER

Novità!



I Dungeon sono luoghi pieni di grandi tesori, e c'è chi ne è tornato coperto di gloria e soprattutto di gemme e pepite d'oro. Molti di più sono però quelli che ci hanno lasciato la pelle. Siete tentati dalla possibilità di arricchirvi, ma certo non volete essere voi quelli che non rivedranno mai più la luce del sole...

In Dungeon Heroes Manager i giocatori sono dei "finanziatori di operazioni di bonifica" dei Dungeon. Ingaggiano carne da macello...ops, valorosi Eroi nella Taverne, forniscono loro equipaggiamenti e li indirizzano verso le caverne da bonificare. Ad ogni Eroe sopravvissuto però, spetta una quota della ricompensa quindi, se un Eroe non facesse ritorno, non sarebbe un così grosso problema...

All'inizio del turno ogni giocatore sceglie segretamente (tramite il dado) quale Eroe, precedentemente piazzato nelle taverne, reclutare. Analogamente si scelgono gli edifici da cui si vuole trarre benefici: ogni edificio, infatti, consente di ottenere determinati vantaggi (ori, equipaggiamenti, benedizioni, dono della veggenza...). A questo punto si attua la fase più importante (e remunerativa) del gioco, l'esplorazione dei Dungeon. Segretamente ogni giocatore sceglie un dungeon e partendo dal primo proseguendo fino al quinto, ciascun giocatore effettua un round di esplorazione. Durante i round di esplorazione gli eroi affronteranno trappole, combatteranno mostri fino ad arrivare ad affrontare il Boss di fine dungeon. Alla fine per ogni eroe che fa ritorno, il giocatore perderà oro.

Dungeon Heroes Manager è un irriverente e sarcastico gioco di avventurosi investimenti per finanziatori di saccheggi senza scrupoli!



8 033772 895903

CODICE: GU176
ETA': 10+
GIOCATORI: 2-6
DURATA: 60-90 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI

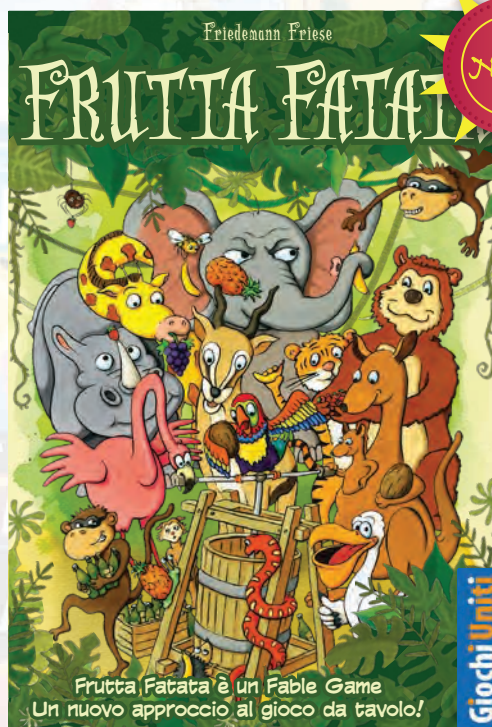
FRUTTA FATATA

Un nuovo approccio al gioco da tavolo!

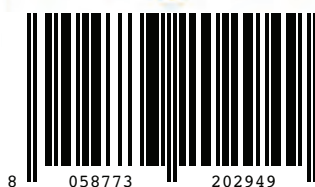
C'era una volta una meravigliosa foresta ricca di frutta deliziosa. Questa frutta poteva essere spremuta per creare i succhi più buoni che si fossero mai assaggiati.

Voi vivete in questa foresta, alla ricerca della frutta più saporita. Dei gentili abitanti della foresta vi aiuteranno in questa ricerca. Essi vi danno la frutta, scambiandola con la vostra o aiutandovi in altri modi. Siete golosi ed assetati. Chi sarà il primo a soddisfare il proprio appetito di frutti fatati?

Frutta Fatata è un Fable Game™, dove la modalità di gioco cambia nel mentre si gioca. La partita comincia in uno stato iniziale semplice però, man mano che vi addenterete nel profondo del sistema di gioco, i meccanismi e le sue modalità si evolveranno. Tuttavia, a differenza di un Legacy game, il gioco non cambia mai definitivamente. Un Fable Game™ rimarrà avvincente alla ventesima partita che giocherete così come nella prima!

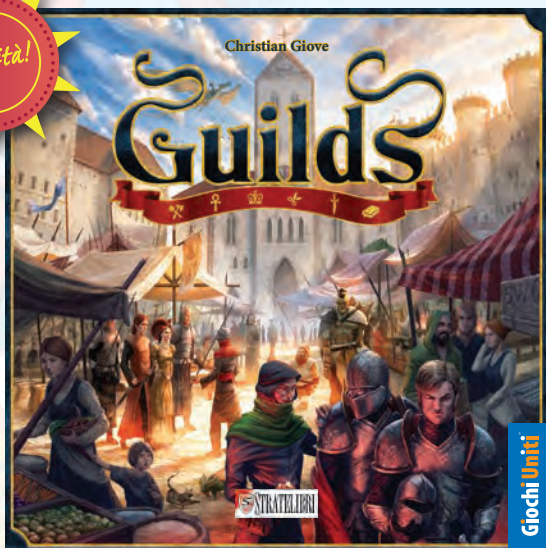


CODICE: GU578
ETÀ: 8+
GIOCATORI: 2-5
DURATA: 20-30 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



GUILDS

Novità!



Nel regno di Anderis iniziano a formarsi le gilde, più grandi e trasversali, potenti e in competizione l'una con l'altra. Con l'obiettivo di ottenere il favore del Re, le gilde raccoglieranno al loro interno i personaggi più prestigiosi senza dimenticarsi però di coloro che possono portare maggiori entrate di denaro o utili talenti. Ogni gilda pianta tutte le settimane nella piazza centrale i suoi tendoni dove invita le persone che ritiene interessanti a iscriversi incentivando la cosa con preziose regalie...

Al contempo ogni gilda dovrà curare al meglio la propria sede, ampliandola (a suon di monete d'oro) con stanze lussuose e locali adatti ai propri iscritti; come se non bastasse, le gilde dovranno

anche tener conto dei gusti del momento del re su ciò che è più importante, a detta sua, per una gilda degna della sua approvazione...

Guilds è un gioco di strategia dalle meccaniche semplici: ogni settimana di gioco i giocatori acquisiscono personaggi tramite un meccanismo ad asta, acquistano oro, costruiscono stanze per ampliare la loro sede. Turno dopo turno i giocatori amplieranno la loro sede ma vincerà la partita chi alla fine possiederà più punti prestigio che sono dati dalle carte, dalle stanze e dagli obiettivi raggiunti.

Un gioco dalla grafica spettacolare e dalla forte interazione tra i giocatori.

INQUISITORE

UMANO

Sacrifica questa carta per rimuovere dal gioco un personaggio Ombra in una gilda o dalla piazza (se è ancora senza offerte).

PRINCIPESSA

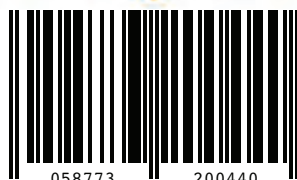
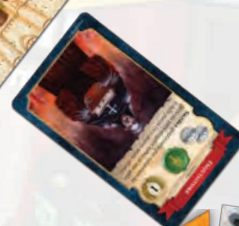
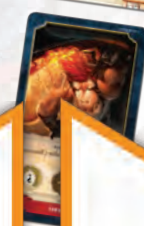
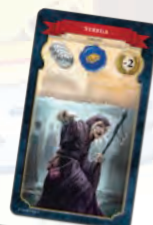
UMANO

A fine partita vale 1 extra se anche il Principe fa parte della tua gilda.

CUOCO

UMANO

A fine partita vale 1 per ogni tessera sala da pranzo o cucina nella tua gilda.



8 058773 200440

CODICE:

GU475

ETA':

12+

GIOCATORI:

2-4

DURATA:

90 MIN.

IMBALLO:

6 PEZZI

I PILASTRI DELLA TERRA

Tratto dal romanzo di Ken Follet, I Pilastri della Terra è gioco di gestione delle risorse. Lo scopo del gioco è di costruire la più grande cattedrale del medioevo raccogliendo materie prime, assumendo abili artisti e artigiani nella corte del re, licenziando gli artigiani poco produttivi, trattando abili compravendite di materie prime al mercato e ingraziandosi il re per evitare di pagare le pesanti tasse del tempo. Il gioco si divide in 6 turni uguali divisi a loro volta in 3 fasi. La prima fase è una fase di gestione dei 12 lavoratori a disposizione tra le varie possibilità offerte da alcune carte girate ad inizio turno. Esistono 2 tipi di carte disponibili: le carte "produzione materia" e le carte artigiano. Le carte artigiano possono essere acquistate pagandone il relativo prezzo.



Le carte produzione sono invece 7 e riportano quanti cubetti di materiale verranno prodotti e quanti lavoratori dovranno essere impegnati nella produzione del materiale (sabbia, legno, pietra e metallo). Tutti i lavoratori non impegnati a "produrre materie prime" verranno impiegati nei campi e da qui produrranno reddito (monete d'oro) per i loro maestri costruttori. La fase 2 consiste nel piazzamento dei tre costruttori che ogni giocatore ha a disposizione. Da un sacchetto vanno estratti, uno alla volta i costruttori, che possono essere piazzati sul tabellone in vari edifici ognuno dei quali assolve ad una specifica funzione. Tra la fase 2 e la fase 3 viene letta ad alta voce una carta evento.

Le carte evento possono essere positive per tutti o negative per tutti. Ci sono 10 tipi di eventi, 5 buoni e 5 cattivi. La fase 3 consiste nella risoluzione dei piazzamenti dei costruttori. Ogni edificio è risolto in un ordine prefissato ed ognuno effettua l'azione prevista dall'edificio in esame: prende i soldi, le materie prodotte, utilizza il mercato, paga le tasse, riceve il dono del metallo dal re, diventa il primo di mano del turno successivo e così via. A questo punto si arriva al cuore del gioco. Le materie prodotte vanno "trasformate" in punti vittoria grazie agli artigiani. Ogni artigiano posseduto può effettuare un numero prefissato di "trasformazioni". Ecco il senso di licenziare o assumere artigiani migliori. Possedere artigiani migliori permette di ottenere più punti con meno risorse.

Gioco accattivante per la varietà di scelte che si possono effettuare ogni turno, risulta altamente competitivo con meccaniche solide ed una bella ambientazione.

CODICE: SM300
ETÀ: 12+
GIOCATORI: 2-4
DURATA: 90-120 MIN.
IMBALLO: 5 PEZZI



CODICE: SM602
ETÀ: 12+
GIOCATORI: 2-6
DURATA: 60-150 MIN



Scopri anche l'espansione che ti consente di giocare anche in 5 o 6 giocatori: entrano così in gioco altri personaggi del romanzo, nuovi artigiani, nuove carte bonus e nuove carte evento.

KINGSBURG - SECONDA EDIZIONE

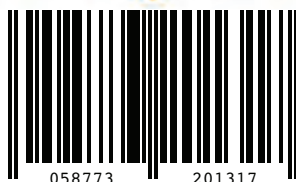
Novità!



Nel regno di Kingsburg, Re Tritus ha inviato i suoi governatori più promettenti nelle province di confine recentemente annesse al regno. In queste province tutto è ancora da costruire: potrete riuscirci solo con l'aiuto dei Consiglieri reali. Erigete palazzi, fortificate le difese, addestrate l'esercito! Ma fate attenzione ai numerosi nemici che pressano sul confine e che ogni inverno, con puntualità, tentano di invadere le terre di re Tritus. Dopo 5 anni di operato il re premierà il suo governatore più promettente. Il gioco prevede una fase di produzione (primavera, estate ed autunno), una fase di costruzione ed infine la battaglia (inverno) contro gli eserciti invasori. Questa nuova versione di Kingsburg contiene i cinque moduli di espansione de L'Espansione del Regno

ed un sesto nuovo modulo Nuovi Consiglieri che aggiunge al gioco 16 nuove tessere Capriccio.

Nuove sfide e una nuova accattivante grafica vi attendono!



8 058773 201317

CODICE: GU521
ETA': 10+
GIOCATORI: 2-5
DURATA: 90-120 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI

KINGSPORT FESTIVAL - GIOCO DI CARTE

Nella caverna d'Erebo gli antichi misteri del rito di Yule ritornano in Kingsport Festival™: il Gioco di Carte. Un bizzarro gioco per 3/5 Cultisti dai 13 anni in su. I cattivi dello spaventoso universo di Howard Phillips Lovecraft siete voi: perché scegliere il male minore?

Una partita è composta da 9 turni in cui ogni giocatore, nei panni di un malvagio Cultista, ha il diritto di agire.

Durante il turno i Cultisti agiscono in sequenza, cominciando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario. Ogni turno è composto da 3 fasi, più una opzionale per le Incursioni degli Investigatori che si integra nei turni indicati dalla carta Investigatore: Propagazione (lanciare un dado Dominio, giocare carte ed applicarne gli effetti), Invocazione (spendere i Domini accumulati per invocare Divinità), Incursione (se indicato dalla carta Investigatore).

Turno dopo turno i Cultisti dovranno cercare di preservare la loro Sanità mentale e ottenere il maggior numero di punti Culto.

66 carte Divinità, 14 carte Investigatore e 11 dadi customizzati: questo è tutto ciò di cui i giocatori hanno bisogno per delle nuove terrificanti esperienze di gioco.



Novità!



CODICE: GU444
ETA': 13+
GIOCATORI: 3-5
DURATA: 45 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



8 033772 899840

LETTERE DA WHITECHAPEL



Un raffinato gioco di deduzione e bluff ambientato nella Londra di fine 800, “terreno di caccia” di Jack the Ripper.

Cinque importanti detective di Scotland Yard sono sulle tracce del più pericoloso serial killer di tutti i tempi: Jack the Ripper! Nell'intricato reticolo di strade e vicoli inizia la caccia ad un misterioso assassino, le cui vittime sono le Sventurate del quartiere di Whitechapel. Un giocatore è Jack, gli altri gli ispettori che si distribuiscono le 5 pedine agente; loro giocano tutti insieme.

La prima mossa di Jack è quella di scegliere un “covo” sulla mappa: questo sarà il rifugio dove Jack dovrà tornare ogni notte, dopo il delitto, per

mettersi in salvo e far terminare la caccia, passando al turno successivo. Ogni partita è divisa in 4 notti e ogni notte in due parti, Inferno e Caccia.

Sia Jack sia gli agenti hanno a disposizione diversi segnalini (Jack per indicare le sue vittime, gli agenti per piazzare le Ronde) ma non tutti quelli che vengono posizionati sono veri: si tratta spesso di falsi indizi per depistare la polizia e trarre in inganno Jack.

In un intricato reticolo di vicoli gli agenti devono cercare di scoprire il percorso fatto (cercando indizi sul tabellone) chiamando le caselle numerate in cui pensano Jack sia passato oppure tentando di arrestarlo durante la fuga, sempre chiamando una casella numerata e dichiarando un tentativo di arresto.

Jack vince la partita se riesce a fare 5 vittime senza essere catturato. Gli ispettori giocano insieme e vincono se uno di loro cattura Jack.

Di ottima qualità, con una mappa robusta, dalla grafica ricca e chiara, Lettere da Whitechapel è un intrigante gioco di deduzione e bluff che vi farà rivivere la vera storia di Jack Lo Squartatore.

Scopri anche l'espansione **DEAR BOSS**.



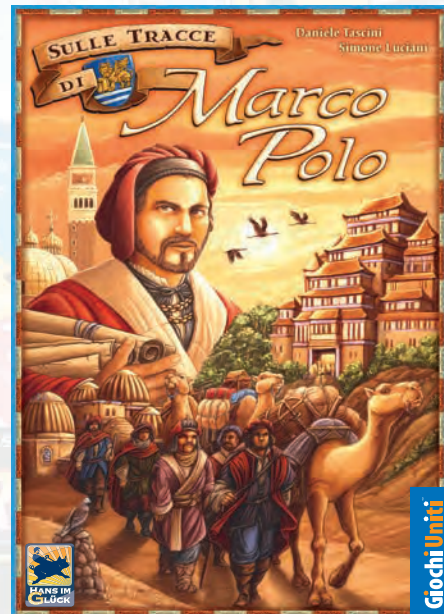
CODICE:	GU062
ETA':	10+
GIOCATORI:	2-4
DURATA:	90-120 MIN.
IMBALLO:	6 PEZZI

MARCO POLO

Nell'anno 1271 il diciassettenne Marco Polo iniziò il suo viaggio per la Cina con il padre e il fratello maggiore di quest'ultimo. Dopo un lungo ed estenuante viaggio, passando da Gerusalemme e la Mesopotamia e poi lungo la "Via della Seta", raggiunsero la corte di Kublai Khan nel 1275.

In Marco Polo i giocatori rivivono questo fantastico viaggio, ed ogni partecipante controlla un personaggio differente caratterizzato da un'abilità speciale. Una partita si svolge in cinque round. Ogni round, i giocatori tirano i loro cinque dadi specifici e possono eseguire un'azione ogni turno utilizzandoli. Le cinque azioni principali sono: ottenere risorse con 1-3 dadi, in base al valore delle risorse (cammelli, pepe, seta, oro).

Il primo giocatore per ogni risorsa la ottiene gratuitamente; gli altri devono pagarla secondo il valore mostrato dal dado, prendere una risorsa a scelta e due cammelli, ottenere denaro, con ogni dado che equivale a cinque monete, acquistare uno o due ordini, viaggiare. Dopo cinque round, la partita finisce con i giocatori che ricevono punti vittoria per essere arrivati a Pechino, aver completato la maggior parte degli ordini, ed aver raggiunto le città indicate su carte città che ogni giocatore riceve in segreto all'inizio della partita; questi punti si sommano ai punti vittoria ottenuti durante la partita.



CODICE: GU450
ETA': 10+
GIOCATORI: 2-4
DURATA: 90-120 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



8 033772 899963

MONDO SENZA FINE



Seguito del fortunato "I pilastri della terra", il gioco non ha un obiettivo al quale tutti concorrono, la costruzione della cattedrale, ma offre diverse opportunità di fare punti vittoria. Questo accade principalmente curando le persone della cittadina descritta da Follet nei suoi romanzi dalla peste e costruendo edifici.

Un gioco con meccaniche fluide, guidato dalla pesca di carte evento che ne definiscono le possibilità di gioco.

Il bellissimo tabellone riccamente illustrato presenta la vista dall'alto del cittadina di Kingsbridge, con la sua cattedrale sull'angolo basso a destra, la cittadina con al centro la piazza del mercato, ed il suo ponte da costruire. Sul lato

sinistro troviamo il posto per ammassare le risorse. In basso a sinistra abbiamo l'area dove è possibile costruire nuove abitazioni.

La preparazione del gioco prevede che si peschino, per ogni epoca, 6 carte evento. Il gioco si sviluppa in 4 fasi che, nel riferimento al romanzo, coprono alcuni eventi accaduti su svariati anni. Alla fine di ogni fase è previsto il pagamento dei tributi.

Ogni fase di sviluppo in 6 turni, ed ogni turno prevede che il primo giocatore peschi una carta evento, la legga, applicando gli eventuali modificatori al gioco, e poi la posizioni sul quadrilatero predisposto.

Il gioco è ben strutturato, le opzioni per fare punti sono molte e molto diverse, ma la dinamica del gioco rimane semplice: pianificare le 6 azioni della fase, ponendo attenzione sia ai tributi da elargire sia a come massimizzare i punti da ottenere.

La varietà del gioco è data soprattutto dalle carte evento, e dal fatto che in una partita non si utilizzano tutte: la fortuna ha un aspetto abbastanza marginale e l'interazione è abbastanza forte in quanto si concorre nella costruzione delle case e delle opere pubbliche (che danno molti punti), dato che i posti non sono molti, ma anche le case appestate da curare non sono molte.

Molti sono poi i continui riferimenti al romanzo presenti nelle carte evento che rendono quindi il gioco particolarmente affascinante.

CODICE: SM332
ETÀ: 12+
GIOCATORI: 2-4
DURATA: 90-120 MIN.
IMBALLO: 5 PEZZI



PUERTO RICO

“Nel 1493 Cristoforo Colombo scoprì l'isola più orientale delle Grandi Antille.

Mezzo secolo più tardi, Puerto Rico attraversava il suo primo periodo di splendore. Grazie a voi!

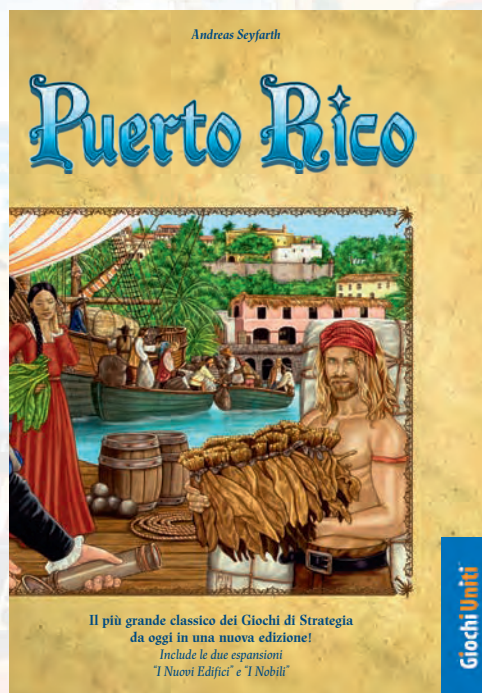
Che ruolo interpreterete nel Nuovo Mondo? Cercatori d'Oro o Governatori? Coloni o Mercanti? Il vostro unico obiettivo è ottenere il maggior benessere e il più alto prestigio! Avrete le piantagioni più floride? Costruirete gli edifici di maggior valore? Chi otterrà il maggior numero di punti vittoria?”

Puerto Rico è uno dei più classici e amati giochi di strategia alla tedesca.

Durante la partita i giocatori si sfidano tra loro nella gestione della propria piantagione sull'isola costruendo edifici, coltivando piantagioni e commerciando risorse per ottenere il maggior numero di punti vittoria per vincere la partita. Il sistema di gioco è basato sulla scelta di un ruolo che permette al giocatore di compiere una determinata attenzione ottenendo uno speciale privilegio che possa facilitarlo nella gestione della partita: il produttore ottiene le risorse dalle piantagioni, il costruttore acquista uno degli edifici presenti sulla plancia centrale, il mercante vende le risorse ottenendo un certo numero di monete, il colonizzatore sistema una nuova piantagione sull'isola, il capitano imbarca le risorse sulle navi in partenza per l'Europa ricevendo in cambio punti vittoria, il cercatore d'oro va alla scoperta di nuovi territori e il sindaco infine, amministra i coloni senza cui non sarebbe possibile attivare piantagioni ed edifici.

Ma dovrete stare molto attenti nel fare la vostra scelta: decidere quale ruolo interpretare significherà che anche tutti gli altri giocatori faranno, subito dopo di voi, la stessa azione magari riuscendo a ottenere un risultato migliore, più risorse, più denaro, edifici o piantagioni migliori! Le risorse dell'isola, inoltre, non saranno sempre disponibili per tutti, gli edifici, le risorse e gli spazi sulle navi in partenza sono sempre limitati e scegliere di non compiere un'azione in un dato momento del turno potrebbe anche danneggiarvi.

Puerto Rico è un gioco sempre diverso ad ogni partita, dalla fine strategia, dove la fortuna conta pochissimo e i punti vittoria ottenuti non vengono rivelati dai giocatori sino alla fine. Solo chi riuscirà ad amministrare al meglio la propria isola e le risorse a disposizione potrà essere il vincitore.



CODICE: GU217
ETA': 12+
GIOCATORI: 2-5
DURATA: 90-150 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



RHEIN

Novità!



Il Reno, uno dei fiumi più lunghi d'Europa, ha rappresentato fin dall'antichità un percorso fondamentale per il commercio e il trasporto delle merci, dal cuore del continente fino al Mare del Nord.

Rhein River Trade è un coinvolgente gioco di commercio e trasporti lungo il fiume Reno per 2-5 giocatori.

I giocatori, con sede in Basilea, devono evadere ordini di merce ricevuti dalle varie città situate lungo il Reno o dalla più lontana Londra. Ogni ordine definisce, oltre alla destinazione, la quantità delle merci da consegnare, il relativo compenso, il tempo massimo di consegna e l'eventuale penale in caso di mancata evasione. Per trasportare le

merci, i giocatori possono utilizzare aerei, navi e treni condivisi fra loro oppure furgoni privati. I mezzi di trasporto (pedine in legno colorate) si muovono su un tabellone finemente illustrato che mostra il corso del fiume, da Basilea a Rotterdam, e il tratto di mare che separa da Londra.

In ogni turno i giocatori dovranno acquisire nuovi ordini, caricare le merci sui mezzi di trasporto disponibili scegliendo la soluzione ottimale, prenotare gli scali, sfruttare eventuali possibilità di trasbordo delle merci da un mezzo a un altro e cercare infine di evadere gli ordini.

Il vincitore della partita sarà colui che nell'arco di un numero prefissato di turni realizzerà i maggiori guadagni.



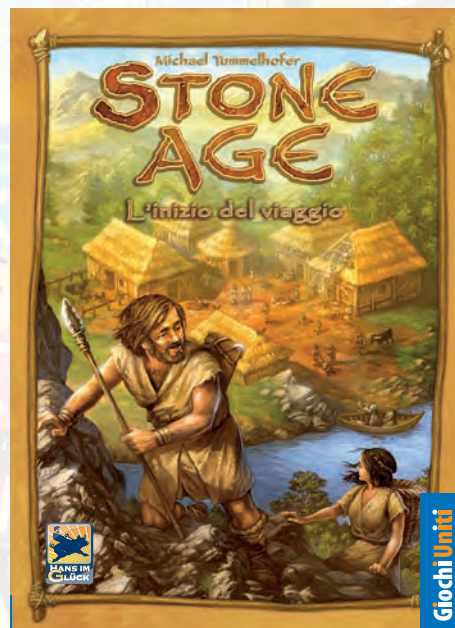
8 033772 896757

CODICE: GU224
ETA': 12+
GIOCATORI: 2-5
DURATA: 60-120 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI

STONE AGE

Erano tempi duri. I nostri antenati lavoravano sodo, sforzando gambe e schiena con l'aratro di legno nella terra rocciosa. Per fortuna il progresso non si è fermato all'aratro di legno: gli uomini hanno sempre cercato utensili migliori e piante più produttive per migliorare la resa del proprio lavoro. I giocatori rivivono questa epoca e, come fecero i nostri antenati, raccolgono la legna, lavorano la pietra e setacciano i fiumi in cerca d'oro. Commerciano liberamente, espandono il proprio villaggio e, in questo modo, raggiungono nuovi livelli di sviluppo e civilizzazione.

In questo avvincente e affascinante gioco, dove la fortuna è ben bilanciata dalla strategia, i giocatori sono in competizione per le risorse e per il cibo. All'inizio della partita ogni giocatore riceve cinque pedine "lavoratore" e una plancia di gioco. I giocatori possono scegliere dove piazzare i loro lavoratori sul tabellone e, a seconda dell'area in cui vengono piazzati i lavoratori, avranno diritto a dei bonus di diverso tipo. Per ottenere risorse bisogna lanciare dei dadi in numero proporzionale al numero di lavoratori messi in quell'area e dividere il risultato ottenuto per il costo della risorsa. Le risorse vengono utilizzate per pagare le carte civilizzazione e le tessere capanna, che danno diritto a dei bonus e soprattutto ai punti vittoria. La partita termina quando non ci sono più carte o tessere. Alla fine della partita chi ha più punti vince.



2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28



CODICE: GU176
ETA': 10+
GIOCATORI: 2-6
DURATA: 60-90 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



TESSERACT

Novità!



In Tesseract da 2 a 4 potenti Dei cosmici si affrontano cercando di influenzare il Tesseract, il Cubo Cosmico Onnipotente, da cui dipendono l'equilibrio e i destini di tutto l'universo. Il giocatore che alla fine della partita è in possesso della maggior quantità di punti potere è il vincitore!

Si prepara il Tesseract al centro del tavolo: un quadrato di 3x3 carte Intervento Divino. Si gira un numero di carte Equilibrio pari al numero dei giocatori e si danno ai giocatori due carte Intervento Divino a testa. Durante il proprio turno il giocatore può prendere una carta Equilibrio scoperta (le carte Equilibrio raffigurano una particolare disposizione di alcune carte del Tesseract e, se portate a compimento, danno al giocatore che le possiede 3 punti Potere a fine partita), pescare una carta Intervento Divino, giocare una carta Intervento Divino ed applicarne gli effetti.

Le indicazioni delle carte Equilibrio non sono uguali per tutti: ogni giocatore "legge" la carta in base al proprio punto di vista. Giocare una carta Intervento Divino sul Tesseract significa modificarlo e quindi impedire agli altri giocatori di raggiungere l'obiettivo della carta Equilibrio. Un gioco di carte veloce e strategico che assicura partite sempre diverse e divertenti.



8 033772 899888

CODICE: GU446
ETA': 8+
GIOCATORI: 2-4
DURATA: 30 MIN.
IMBALLO: 12 PEZZI

Il futuro della Terra è nelle tue mani!

Parigi è sotto assedio. In milioni fuggono da New York. Attacchi alieni contro Nanjing e Changzhou hanno sparso il panico nelle strade di Shanghai. I satelliti difensivi rilevano UFO in orbita sopra Messico, Russia e Brasile. La civiltà umana si trova sull'orlo del collasso. Per combattere questa minaccia extraterrestre, i governi mondiali si sono uniti allo scopo di formare un'organizzazione paramilitare d'élite, chiamata XCOM.

Come parte della squadra di difesa di XCOM, siete al comando dei migliori soldati con i migliori equipaggiamenti esistenti al mondo. Distruggete gli UFO, ricercate tecnologia aliena, difendete la vostra base: solo con la giusta combinazione di prontezza, pianificazione e scelte azzardate trionferete contro l'invasione aliena, coordinata in tempo reale dall'applicazione digitale correlata al gioco. Siete l'unica speranza dell'umanità.

XCOM: Il Gioco da Tavolo è un gioco cooperativo per la difesa mondiale per 1-4 giocatori, basato sul premiato videogioco XCOM: Enemy Unknown.

Richiede la relativa applicazione gratuita. Disponibile per iOS, Android e gran parte dei browser web.



XCOM: Evolution è un'espansione per il gioco cooperativo in tempo reale XCOM: Il Gioco da Tavolo e aggiunge missioni, nemici, la nuova minaccia di EXALT e l'impressionante classe di soldati MEC.



CODICE: GU362
ETÀ: 14+
GIOCATORI: 1-4
DURATA: 60-120 MIN.
IMBALLO: 6 PEZZI



Giochi Uniti s.r.l.

Sede Legale:

Via S. Anna dei Lombardi 36
80134 - Napoli
www.giochiuniti.it
ordini@giochiuniti.it
info@giochiuniti.it

Uffici Commerciali:

Napoli

Via V. Bellini 54
80135
Tel. +39 081 19323393

Capezzano Pianore (LU)

Via dei Metalmeccanici 16
55041
Tel. +39 05841842083

Milano

Via San Clemente snc
20123
Tel. +39 3492916141

