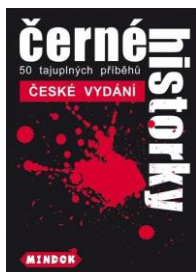


ČERNÉ HISTORKY 1: 50 TAJUPLNÝCH PŘÍBĚHŮ

Počet hráčů: 2 – 20

Věk: 12 +



50 černých historek, 31 zločinů, 49 mrtvých těl, 11 vrahů, 12 sebevražd a 1 smrtící jídlo... Jak se to všechno mohlo stát?

Černé historky jsou tajuplné, pochmurné a zapekklité detektivní příběhy, které se společně pokusíte vyřešit.

Jeden hráč zná celý příběh a ostatní se pomocí dobře mířených otázek snaží přijít na to, jak se příběh doopravdy stal.

BÍLÉ HISTORKY: 50 STRAŠIDELNÝCH HÁDANEK O NADPŘÍROZENÝCH JEVECH

Počet hráčů: 2 – 5

Věk: 8 +



Bílé historky jsou zapekklité a tajuplné záhady pro děti i dospělé.

Bílé historky tě naplní děsem a naženou ti husí kůži. Setkáš se se zámeckými strašidly, upíry a tajuplnými úkazy. Budeš potřebovat odvalu a rozhodnost, ale i logické uvažování, neboť občas mívají strašidelné jevy zcela neškodné vysvětlení. Obrň se proti duchům noci a nezapomeň na česnek! Prozař temnotu a vylušti hádanku! Strašidelné úkazy odhalíš pomocí otázek a logického myšlení.

DETEKTIVKA DO KAPSY: VRAŽDA NA UNIVERZITĚ

Počet hráčů: 1 – 6

Věk: 12 +

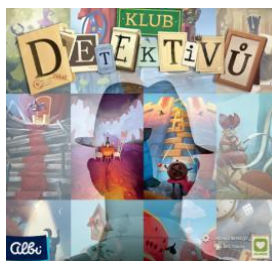


Detektivky do kapsy jsou sérií malých kooperativních her. Představujete v nich tým vyšetřovatelů, který má vyšetřit vraždu. Čas vás tlačí, takže musíte dobře vybírat, jakým směrem se vydáte a koho vyslechnete, a dobře pracovat se získanými informacemi. Na konci hry odpovíte na sérii otázek, získané body určí, jak jste úspěšli.

KLUB DETEKTIVŮ

Počet hráčů: 4 – 8

Věk: 8 +



Klub detektivů je krásně ilustrovaná rodinná hra, ve které uplatníte své deduktivní dovednosti. Cílem hry je odhalit hráče, který na rozdíl od ostatních neobdržel od informátora kódové slovo, ale snaží se to zakrýt vykládáním správných karet.

Hra má velmi jednoduchá pravidla, a tak nebudete zbytečně ztrácet čas s jejich studováním. Aktivní hráč si zvolí slovo, připraví dvě karty, které na ně směřují, a první z nich vyloží na stůl. Poté vyloží také všichni ostatní hráči po jedné kartě. Ve stejném pořadí od aktivního hráče vyloží všichni hráči druhou kartu související se zvoleným slovem.

Finta je v tom, že jeden z hráčů (**konspirátor**) slovo nezná a může se řídit pouze kartami vykládanými ostatními hráči. Po vyložení karet se snaží hráči (s výjimkou aktivního hráče) identifikovat konspirátora. Každý hráč nezávisle na ostatních označí svého podezřelého. Úspěšní hráči jsou odměněni body. Konspirátor a aktivní hráč potřebují, aby konspirátora správně určil nejvýše jeden z ostatních hráčů.

RYCHLÉ ŠÍPY: DUEL

Počet hráčů: 2

Věk: 8 +



Rychlé šípy a Bratrstvo kočičí pracky se doslechly o cennostech nacházejících se ve Stínadlech a hned se za nimi vypravily. Oba kluby spolu soupeří a vysílají své členy do souboje, aby soupeře přelstily. Uspěje Červenáček s Jarkou Metelkou proti Dlouhému bidlu? Čí taktika bude nakonec vítězná a kdo pro sebe získá ježka v kleci a další cenné předměty?

V této jednoduché karetní hře hráči vykládají různě silné karty k hromádkám cenných předmětů ze Stínadel a snaží se získat u dané hromádky převahu. Některé karty mají speciální efekty, které mohou souboj o hromádku výrazně změnit. Vítězí hráč, který má na konci hry karty s vyšší celkovou hodnotou než jeho soupeř.

12 ŘÍŠÍ

Počet hráčů: 2 – 4

Věk: 10 +



Obsad'te trůn 12 říší - musíte ale vyniknout v odhadu protihráčů a dobrém plánování!

12 říší je svižná karetně-kostková hra, ve které je nejdůležitější správný odhad protihráčů a dobré plánování. Vaši výchozí pozici určí hod dvanáctistěnnou kostkou, co z jeho výsledku vytěžíte, je už jenom na vás!

Vládce dvanácti říší je po smrti a na trůn musí usednout nový následovník. Jenže koho z několika kandidátů vybrat? Každý tedy dostane dvanáctistěnný kámen moci k tomu, aby si na svou stranu naklonil co nejvíce roztočivých bytostí žijících v různých částech dvanácti království. Háček je v tom, že o jejich přízeň žádají všichni kandidáti současně, ale na trůn může usednout pouze ten nejrafinovanější a nejprohnanější. K tomu je zapotřebí správný odhad, trochu taktiky, hromadu blafování a dobré plánování.

PROKLETÁ STEZKA

Počet hráčů: 2 – 5

Věk: 12 +



Vyšlete své přívržence na legendami opředenou Prokletou stezku, aby sesbírali dostatek magické esence, která z vás učiní nejmocnějšího z nekromantů. Stezka nabízí nebezpečnou pouť skrze nepředstavitelná a dávno zapomenutá místa. Pečlivě vybírejte, které ze svých přísluhovačů vyšlete, protože každý z nich je uzpůsobený jinému prostředí. Prokletá stezka se navíc rychle mění, takže pokud vaši Stoupenci zůstanou pozadu, budou navždy ztraceni!

Prokletá stezka je fantasy karetní „poziční“ hra, ve které se hráči snaží získat vítězné body tak, že posílají své Stoupence na jednotlivé lokace na Stezce. Stezka je linie karet lokací, z nichž každá udává jinou podmínku pro získání bodů, která vždy spočívá v převaze hráče nad ostatními, a to v počtu, nebo v atributu jednotlivých karet.

Konec hry nastává po dvanáctém kole hry, tedy po odehrání tří éř, z nichž v každé na jejím konci získáváte body. Vítěz je určen podle počtu získaných bodů.

UNMATCHED: SOUBOJ V MLZE

Počet hráčů: 2 – 4

Věk: 9 +



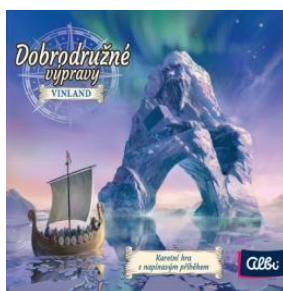
Střetněte se kdykoli a kdekoli! Ve svižné hře Unmatched - Souboj v mlze vás čekají souboje protivníků, jako jsou Sherlock Holmes, Neviditelný muž, Drákula nebo Jekyll & Hyde!

Vyberte si svého oblíbeného hrdinu, zvolte, kde se chcete utkat, a využijte unikátní balíček a schopnosti svého favorita, abyste porazili soka! Každá z postav má specifické schopnosti a hraje se za ni jinak, přičemž celá hra je řízena kartami. Unmatched: Souboj v mlze můžete pochopitelně kombinovat s ostatními díly hry Unmatched, což dává soubojům ještě větší variabilitu a asymetričnost.

DOBRODRUŽNÉ VÝPRAVY: VINLAND

Počet hráčů: 1 – 6

Věk: 10 +



Učiňte společně ta správná rozhodnutí, prozkoumejte vzdálené kraje a dosáhněte Vinlandu v dobrodružné výpravě odehrávající se za časů Vikingů.

Dobrodružné výpravy jsou příběhové karetní hry inspirované skutečnými historickými událostmi. Ocitnete se po boku osobností, jež formovaly dějiny a poznáte zákoutí historie, jež vám možná dříve nebyla známa.

Ve hře odkrýváte postupně karty, ze kterých vytváříte mapu, na níž se nachází různé aktivity a interakce, které můžete splnit. Na základě vašich rozhodnutí se poté příběh větví do pěti možných konců, takže si hru můžete vyzkoušet znovu a vydat se jinou cestou.

ŠAMPIONI JABLEČNÉHO KRÁLOVSTVÍ: AŽ PRŠÍ KOLÁČE!

Počet hráčů: 2 – 6

Věk: 8 +



Šampioni jablečného království je kompetitivní rodinná hra, ve které budou hráči moci se svými dvěma figurkami zvířecích dobrodruhů zažít vzrušující příhody v kouzelné zemi, v Jablečném království.

Hráči se střídají ve hře a soutěží o to, kdo jako první získá čtyři poháry za úspěch v některé z osmi soutěžních kategorií. Ve svém tahu se hráči mohou pohybovat, hledat nebo tvořit. Tyto akce jim umožní zvyšovat své přátelství, získávat koláče, vylepšovat akce, plnit dobrodružství, učit se kouzla a doručovat safíry a jablka do hradu Stálestál. A když budou mít dost kuráže, možná se jim podaří zvítězit v koláčovém souboji.

KARAK

Počet hráčů: 2 – 5

Věk: 7 +



V dalekém Jordánsku se nachází tajemný křižácký hrad Karak. V jeho nitru se ukrývá spletitý labyrint chodeb a místností. Legendy vypráví, že zde křižáčtí rytíři zanechali truhly plné zlata a také své cenné zbroje. Jiní však tvrdí, že je hrad proklet a v jeho útrobách se nacházejí podivná stvoření. Avšak touha po slavném červeném rubínu láká nejednoho hrdinu.

Karak je rodinná společenská hra na hrdiny s jednoduchými pravidly. Každý hráč se ujme jednoho z pěti hrdinů a společně s ostatními zkoumá a zároveň buduje labyrint chodeb a místností samotného hradu. Každý hrdina má dvojici unikátních schopností, které mu pomáhají v boji proti nestvůrám číhajícím v útrobách Karaku. Hra končí přemožením draka. Ovšem vítězem se stává ten, kdo do té doby získal nejvíce pokladů.

KARAK: REGENT

Počet hráčů: 2 – 5

Věk: 7 +



Temná magie! Podzemí je jí plné. Je všude - ve stěnách, na podlahách, ve vzduchu. Jakto, že ji nikdo kromě mě necítí? Můžu se jí dotknout, můžu vztáhnout ruce a přivlastnit si ji. Bude má a s ní i celá moc pána Karaku!

Rozšíření **Regent** přidává do hry Karak čtyři nové hrdiny, dvě nové nestvůry s dvěma předměty, 2 druhy nových místností a herní mód, který umožňuje hrát za pána Karaku. Komponenty se přidávají k původní hře.

KARAK: SIDHAR, KIRIMA A ELSPETH

Počet hráčů: 2 – 5

Věk: 7 +



Sidhar, Kirima a Elspeth je malé rozšíření ke hře Karak, obsahující tři nové hrdiny zmíněné v samotném názvu - alchymistu Sidhara, lovkyni Kirimu a princeznu-válečnici Elspeth. Nové hrdiny lze použít jak při hraní základní hry Karak, tak v kombinaci s rozšířením Karak Regent.

Ke hrám Karak nabízíme k zapůjčení šest hrdinů ze základní hry v podobě atraktivních figurek.