

GRY PLANSZOWE w BIBLIOTECE !





PALEC BOŻY - FLICK OF FAITH

 **Ilość graczy: 2 - 4**

 **Czas grania: 15 - 45 min**

 **Trudność: łatwa**

 **Wersja językowa: angielska**



W tej grze stajecie się bogami, którzy walczą o wyznawców... pstrykając żetonami po planszy! Celem jest sprytnie ułożenie swoich „wiernych” i zepchnięcie cudzych, tak by Wasze bóstwo miało największe poparcie. Mechanika to mieszanka zręczności i strategii – jeden “pstryk” decyduje o boskiej chwale albo haniebnej porażce.



TWISTER



Ilość graczy: 2 i więcej



Czas grania: brak informacji



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska



Trochę gimnastyki w przerwie między zajęciami? Kto nie zna Twistera? Prosta gra ruchowa, w której wyginacie swoje ciało aby wykonać zadanie wskazane na spinnerze.

Ostrzegamy! Biblioteka nie bierze odpowiedzialności za twisterowe kontuzje! :-)

OSADA



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: brak informacji



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska



Startujecie ze skromną osadą, ale nie oszukujmy się - jesteście ambitnymi osadnikami i marzy Wam się tętniąca życiem metropolia. Aby osiągnąć ten cel będziecie musieli zbierać surowce, zatrudniać robotników, oraz inwestować kolejne budynki. Mechanika łączy rozmieszczanie pionków z układaniem kafelków i realizacją kontraktów. A że konkurencja nie śpi, każdy ruch ma znaczenie. W skrócie: trochę pracy, trochę strategii i całkiem sporo satysfakcji.

BIZNES ZAMKI



Ilość graczy: 2 i więcej



Czas grania: brak informacji



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Gra w stylu Monopoli, tylko zamiast kupowania apartamentowców i penthousów podróżujecie po Europie i inwestujecie w legendarne zamki. Nie tylko dla studentów Zarządzania Dziedzictwem Kulturowym.





QUIZ O POLSCE



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 15 - 45 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Jesteście pewni, że znacie wszystkie prawe dopływy Wisły? Albo stolice województw? Quiz o Polsce to gra w której możecie sprawdzić i wzbogacić swą wiedzę na temat polskiej historii, geografii, kultury i przyrody. Jesteście gotowi podjąć wyzwanie?





KRESY

-  **Ilość graczy: 2 - 26**
-  **Czas grania: 15 min**
-  **Trudność: łatwa**
-  **Wersja językowa: polska**

Edukacyjna gra karciana IPN, przybliżająca historię polskich Kresów może nie brzmi zbyt rozrywkowo, ale jeśli chcecie błysnąć wiedzą u znajomego profesora historii lub zaimponować swoim dziadkom to nie ma lepszego sposobu. Trzy warianty rozgrywek pozwalają na poznanie dat, herbów, zabytków i postaci związanych z dawnym pograniczem Rzeczypospolitej.

DIXIT



Ilość graczy: 3 - 8



Czas grania: 30 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska



Gra w której liczy się wyobraźnia i siła skojarzeń. W każdej rundzie wybieracie jedną ze swoich kart z ilustracją – narrator opisuje ją słowem lub zdaniem, reszta dobiera własne karty, które pasują do tego hasła. Następnie głosujecie, która karta należała do narratora, a finalnie możecie punktować zarówno za trafne odgadnięcia jak i mylące skojarzenia.

SCRIBA EXCLUSIVE



-  **Ilość graczy: 1 - 4**
-  **Czas grania: powyżej 2h**
-  **Trudność: łatwa**
-  **Wersja językowa: polska**

Alternatywa dla Scrabble. Dla miłośników bitew słownych i amatorów językowych łamańców.





500 PUZZLI Z DALEKIEGO WSCHODU

 **Ilość graczy: nie ma wytycznych**

 **Czas grania: ile dasz radę**

 **Trudność: średnia**

 **Wersja językowa: polska**

Autorska kolekcja podróźniczki Elżbiety Sęczykowskiej.
500 elementów do ułożenia.

W sam raz do odstresowania się przed najbliższym egzaminem.



QUIZ WIEDZY: WEHIKUŁ CZASU



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 40 - 60 min



Trudność: różne stopnie trudności



Wersja językowa: polska

Cztery quizy do wyboru dla chcących sprawdzić swoją wiedzę historyczną... albo potrzebujących szybkiej powtórki przed sesją na Wydziale Historycznym.





RUSH HOUR



Ilość graczy: 1 i więcej



Czas grania: do 30 min



Trudność: różne stopnie trudności



Wersja językowa: angielska

Ogarnij korek drogowy dzięki swojej intuicji oraz logicznemu myśleniu. Kto wie, może dzięki tej grze nie spóźnisz się na zajęcia!



QUIZ O ŚWIECIE



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: do 30 min



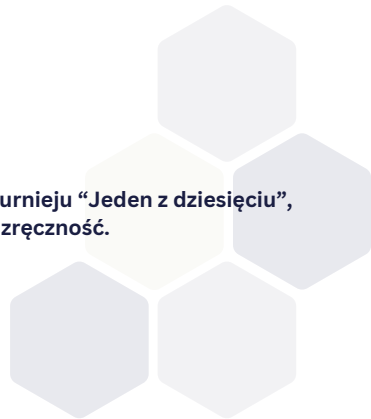
Trudność: średnia



Wersja językowa: polska



Quiz, który zawstydziłby nie jednego uczestnika teleturnieju “Jeden z dziesięciu”, tym bardziej że sprawdzi nie tylko Waszą wiedzę ale i zręczność.



PARTY TIME



Ilość graczy: 4 - 24



Czas grania: 30 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska



Kompilacja kalamburów, zgadywanek i rymowania w jednej grze planszowej. Czego chcieć więcej?



QUIZ CIAŁO CZŁOWIEKA



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 2h



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska



Homo sum, humani nihil a me alienum puto - jak mawiał klasyk. Jeśli więc i Wam nie straszne są zawiłości ludzkiego organizmu nie macie co obawiać się pytań z tego quizu ;-)

SŁOŃCE I KSIĘŻYC



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 20 - 30 min



Trudność: różne stopnie trudności



Wersja językowa: polska



Szybka karcianka, w której układacie karty odpowiadające cyklom dnia i nocy, starając się uniknąć zaćmienia.



SŁOWO DAJĘ MINI

 **Ilość graczy: 3 i więcej**

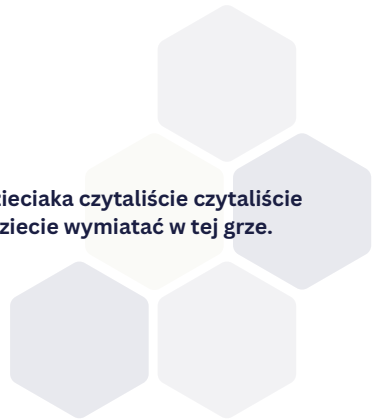
 **Czas grania: 30 min**

 **Trudność: łatwa**

 **Wersja językowa: polska**



Coś dla miłośników słownej ekwilibrystyki. Jeśli za dzieciaka czytaliście czytaliście “Słownik Języka Polskiego PWN” do poduszki, to będziecie wymiatać w tej grze.





WIRUS - GRA KARCIANA

-  **Ilość graczy: 2 - 6**
-  **Czas grania: 20 min**
-  **Trudność: łatwa**
-  **Wersja językowa: polska**

Zaraźliwa gra imprezowa, w której musicie kolekcjonować... organy ludzkie, co wbrew pozorom wcale nie jest łatwe, bo Twoi przeciwnicy tylko czyhają żeby Wam je zainfekować.





QUIZ CIAŁO CZŁOWIEKA MINI



Ilość graczy: 2 - 3



Czas grania: 1 - 2h



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Wersja mini popularnego quizu, co nie znaczy że łatwiejsza. Idealna okazja, żeby zaimponować wiedzą Waszym znajomym z uczelni medycznych.



WIELCY POLACY - GRA HISTORYCZNA

 **Ilość graczy: 1 - 8**

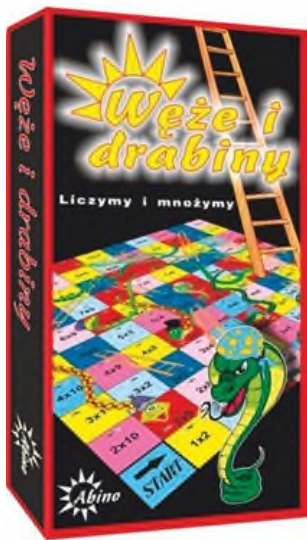
 **Czas grania: 1h**

 **Trudność: łatwa**

 **Wersja językowa: polska**



Historyczna gra edukacyjna to może nie jest idealny typ planszówki na imprezę, ale już na imprezę wśród studentów historii jak najbardziej. Poza tym każda okazja jest dobra, żeby popisać się przed znajomymi wiedzą o postaciach historycznych.



WĘŻE I DRABINY: LICZYMY I MNOŻYMY



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 20 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Klasyczna rzucanka, w której drabinki zbliżają Was do mety a węże wprost przeciwnie. Dodatkowo możecie sprawdzić, na ile jeszcze pamiętacie tabliczkę mnożenia.





5 SEKUND SPORT

-  **Ilość graczy: 3 - 6**
-  **Czas grania: 20 min**
-  **Trudność: łatwa**
-  **Wersja językowa: polska**

Któż nie zna legendarnych 5 sekund? W tej wersji możecie wykazać się refleksem w znajomości zagadnień sportowych.



CHIŃCZYK I WARCABY

 Ilość graczy: 2 - 4

 Czas grania: 2h

 Trudność: łatwa

 Wersja językowa: polska

Nie ma co tłumaczyć - dwa klasyki w jednym pudełku!



SMAKI ŚWIATA BEATA PAWLIKOWSKA - GRA MEMORY



Ilość graczy: 1 i więcej



Czas grania: brak informacji



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Klasyczna gra pamięciowa, w której wyszukujecie obrazki z potrawami z całego świata.





FOLWARK MARZEŃ - GRA STRATEGICZNA



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: brak informacji



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Gra gospodarcza w której wcielamy się w rolę farmera i staramy się jak najowocniej powiększać swoje plony i hodowlę, wykazując się przy tym przedsiębiorczością. Uwaga, w budowaniu własnego gospodarstwa przeszkodzić mogą zdarzenia losowe, niemniej w tej grze liczy się właściwa kalkulacja i umiejętność inwestowania.



GORĄCY ZIEMNIAK



Ilość graczy: 2 - 8



Czas grania: około 45 min



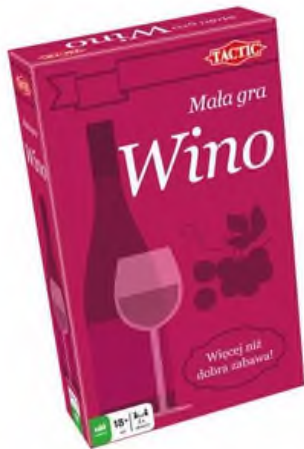
Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska



Gra, która testuje Wasz refleks w odpowiadaniu na najdziwniejsze pytania. Tutaj nie ma czasu na głębokie, filozoficzne rozmyślenia. Odpowiadasz, rzucasz i modlisz się, żeby gorący ziemniak nie został w Twoich rękach przed upływem czasu.



MAŁA GRA: WINO



Ilość graczy: 2 - 6



Czas grania: około 30 min



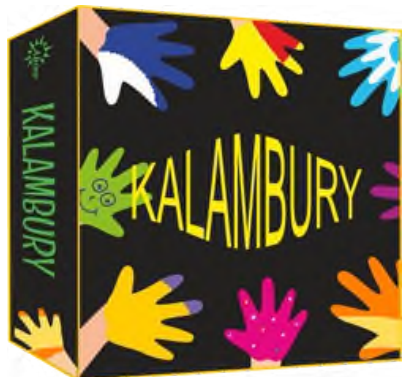
Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Gra dla domorośłych sommelierów, kiperów i enologów. 250 quizowych pytań na temat wina w każdej postaci.





KALAMBURY



Ilość graczy: 1 - 4



Czas grania: około 20 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Klasyka imprezowej rywalizacji: pokazujecie, rysujecie i gestykulujecie, a reszta musi zgadnąć hasło. Zero gadania, dużo wygłupów i jeszcze więcej śmiechu. Cel? Odszyfrować jak najwięcej haseł szybciej niż drużyna przeciwników. Mechanika jest prosta: kreatywność kontra czas i totalny chaos.



ŚWIATOWY KONFLIKT



Ilość graczy: 2 - 6



Czas grania: około 20 min



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska



Walka o wpływy, pieniądze i władzę! Gra karciana, w której wcielacie się w polityków i budujecie swoją pozycję skutecznie oszukując swoich przeciwników.



MAFIA



Ilość graczy: 7 - 20



Czas grania: 30 - 60 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Legendarna gra, w której bezlitośnie eliminujecie pozostałych graczy starając się wytrwać do końca rozgrywki.



BYDGOSZCZ - WIELKI WYŚCIG

 **Ilość graczy: brak informacji**

 **Czas grania: brak informacji**

 **Trudność: łatwa**

 **Wersja językowa: polska**

Wyścig po Bydgoszczy!

Warto zaprosić do gry znajomych z Erasmusa przed wspólnym wyruszeniem w miasto ;-)





CODENAMES



Ilość graczy: 2 - 8



Czas grania: 30 min



Trudność: średnia



Wersja językowa: angielska

Gra dla miłośników skojarzeń! Macie tylko jedno słowo, aby odnaleźć pasujące hasła. Pomyłka i możecie trafić na minę, a przeciwnicy zgarną punkty!



D.A.G.G.E.R MARVEL



Ilość graczy: 1 - 5



Czas grania: 180 - 240 min



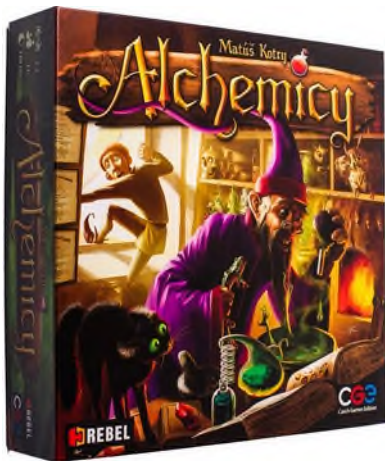
Trudność: średnia



Wersja językowa: angielska

Wskoczcie w buty bohaterów Marvela i wspólnie walczyć z jednym z wielkich złoczyńców. Wasza wygrana zależy od współpracy i sprytnego planowania, a stawką są losy całej planety. Dla fanów MCU i kooperacyjnych planszówek.





ALCHEMICY



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: do 2h



Trudność: trudna



Wersja językowa: polska

W grze wcielacie się w alchemików, którzy próbują odkryć sekrety magicznych składników i zdobyć sławę w świecie nauki - tworzycie mikstury, testujecie teorie, rywalizujecie o prestiż i próbujecie nie wyparować w czasie eksperymentów. Cos dla fanów strategii, dedukcyjnego myślenia oraz studentów z naszej Katedry Toksykologii.





7 CUDÓW ŚWIATA



Ilość graczy: 3 - 7



Czas grania: około 30 min



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska

Zostańcie przywódcami jednego z antycznych miast – zbierajcie surowce, budujcie cuda i walczcie o przewagę cywilizacyjną. Sami wybierzcie ścieżkę rozwoju – gospodarczą, wojskową lub naukową. Uważajcie jednak, bo przeciwnicy tylko czekają, by podkraść Wam najcenniejsze i najbardziej punktodajne karty.



THROUGH THE AGES: A NEW STORY OF CIVILIZATION



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 120 - 240 min



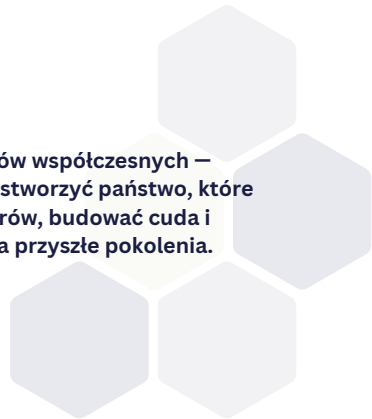
Trudność: średnia



Wersja językowa: angielska

Przejmijcie stery cywilizacji od starożytności do czasów współczesnych – rozwijajcie gospodarkę, badania, kulturę i wojsko, by stworzyć państwo, które zapisze się w historii. Trzeba planować, wybierać liderów, budować cuda i reagować na wydarzenia, bo Wasze decyzje wpłyną na przyszłe pokolenia.

Dla fanów strategii i planowania.





TWILIGHT INSCRIPTION



Ilość graczy: 1 - 8



Czas grania: 90 - 120 min



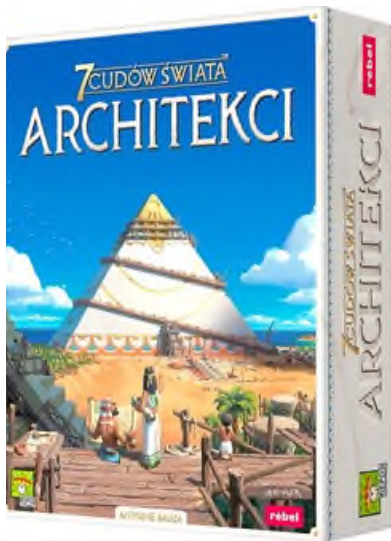
Trudność: średnia



Wersja językowa: polska

Wkroczcie do uniwersum Twilight Imperium i spróbujcie zdobyć galaktyczną dominację. Każda tura to rzuty kośćmi, planowanie rozwoju i wyścig o przewagę. Gra idealna dla fanów kosmicznych klimatów i tych, którzy lubią intensywną rywalizację przy stole.





7 CUDÓW ŚWIATA: ARCHITEKCI



Ilość graczy: 2 - 7



Czas grania: 25 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Kolejna wersja popularnej serii gier, w której znowu musicie zbudować legendarne cuda świata. Od was zależy czy aby osiągnąć ten cel postawicie na rozwój ekonomiczny, naukowy czy militarny.

Szybka gra z prostymi zasadami. W sam raz na okienko między zajęciami.





STAR WARS: WOJNY KLONÓW



Ilość graczy: 1 - 5



Czas grania: 1h



Trudność: zależy od ilości misji do wykonania

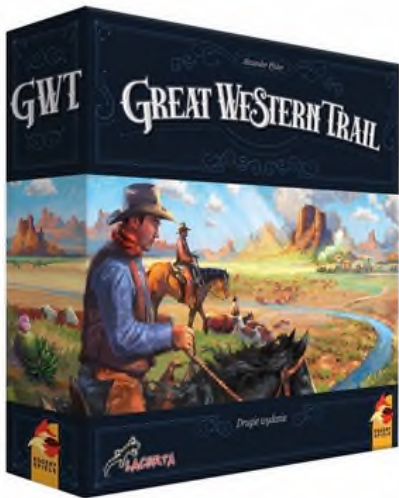


Wersja językowa: polska

Niech Moc będzie z Wami!

Przenieście się do czasów Wojen Klonów i razem z Jedi stawcie czoła armiom droidów oraz złoczyńcom Sithów. Każda misja to wyścig z czasem, a zwycięstwo zależy od współpracy i mądrego wykorzystania Mocy. To gra dla fanów Star Wars i wszystkich, którzy lubią drużynowe wyzwania w epickiej galaktycznej scenerii.





GREAT WESTERN TRAIL



Ilość graczy: 1 - 4



Czas grania: 75 - 150 min



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska

Wskakujcie w siodło i poprowadźcie stado do Kansas City, gdzie sprzedaż bydła może przynieść Wam fortunę! Po drodze powiększajcie swoje stado, rozwijajcie kolej i budujcie zaplecze, które zapewni przewagę nad konkurencją. Dla fanów strategii i gier ekonomicznych, w których liczy się efektywne zarządzanie kartami na ręce.



NADZWYCZAJNI: STUDIO PROJEKTOWE (WYNALAZKI)

 **Ilość graczy: bez ograniczeń**

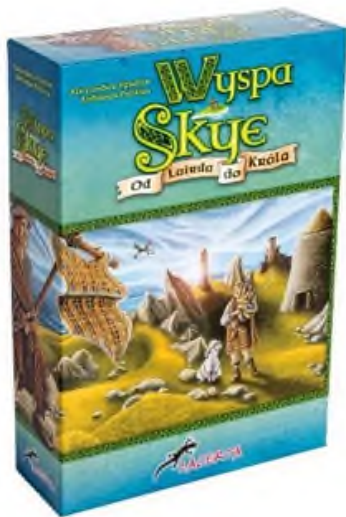
 **Czas grania: 5 - 30 min**

 **Trudność: brak informacji**

 **Wersja językowa: polska**



Zostańcie projektantami Nadzwyczajnych i zaprojektujcie gadżety, które pomogą superbohaterom w nietypowych sytuacjach. To lekka gra imprezowa dla fanów rysunkowych kalamburów i wspólnego wymyślania szalonych pomysłów.



WYSPA SKYE: OD LAIRDA DO KRÓŁA



Ilość graczy: 2 - 5



Czas grania: 1h



Trudność: brak informacji



Wersja językowa: polska

Jeśli spędziliście godziny nad Carcassonne, pokochacie też Wyspę Skye!

Tutaj wcielacie się w szkockich wodzów i budujecie własne królestwa. Każdy ruch to okazja, by zdobyć punkty za góry, jeziora czy zamki i przechytrzyć rywali. Gra łączy układanie kafelków z elementami handlu i negocjacji.





SAN FRANCISCO



Ilość graczy: 2 - 5



Czas grania: 1h



Trudność: brak informacji



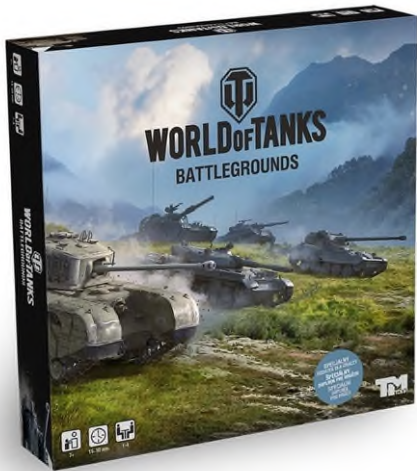
Wersja językowa: polska

Zbudujcie miasto swoich marzeń!

Waszym zadaniem jest stworzenie najwspanialszego planu przebudowy miasta. Rozbudowujcie dzielnice, wznóście wieżowce i wytyczajcie linie tramwajowe, które staną się wizytówką Waszego miasta!

I uważaj na konkurentów - Oni też mają swój pomysł na projekt!





WORLD OF TANKS: BATTLEFIELDS



Ilość graczy: 1 - 4



Czas grania: 15 - 30 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Dla miłośników jednej z najpopularniejszych gier on-line!

Zamieńcie klawiaturę na pionki i wcielcie się w dowódców oddziałów pancernych, prowadząc swoje jednostki do zwycięstwa na teksturowej planszy!





TALISMAN: MAGIA I MIECZ



Ilość graczy: 2 - 6



Czas grania: 15 - 30 min



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska

Kultowa gra dla miłośników fantasy i rpg!

Weźcie udział w największej przygodzie Waszego życia - niebezpiecznej wyprawie po legendarną Koronę Władzy.





DOOM MINIONS



Ilość graczy: 2 - 6



Czas grania: do 15 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Szybka karcianka, w której wcielacie się w sługusy wielkiego Arcymaga by walczyć z nadciągającymi hordami przeciwników w obronie Waszego ukochanego mistrza. Zdobywając różnorodne przedmioty i rozwijając swoje postacie, próbujecie osiągnąć cel Waszego życia - wymarzony awans na nadzorcę pozostałych sługusów. Wystarczy tylko zebrać więcej punktów od innych. Proste, prawda?



TAJNIACY DUET



Ilość graczy: 2 i więcej



Czas grania: 15 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: angielska

„Tajniacy: Duet” to szybka gra słowna dla dwóch osób. Siadacie naprzeciwko siebie, rzucacie sobie krótkie podpowiedzi i wskazujecie właściwe hasła na planszy, omijając pułapki. Prosto i dynamicznie - idealnie na przerwę między zajęciami.



CODENAMES PICTURES



Ilość graczy: 2 - 8



Czas grania: 15 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: angielska

Na stole lądują karty pełne dziwacznych ilustracji. Wasz Szef Wywiadu podaje jedno słowo, a wy próbujecie odgadnąć, które obrazki pasują do wskazówki. Trzeba szybko wyłapać skojarzenia, bo rywale też polują na swoich agentów. Uważajcie jednak na zabójcę — jedno błędne kliknięcie i koniec misji!

Proste zasady, sporo śmiechu i świetna zabawa w większym gronie.





TILETUM



Ilość graczy: 2 - 8



Czas grania: 15 min



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska

A co gdybyście zostali najważniejszymi kupcami renesansowej Europy?

Strategiczna planszówka w której rzucając kośćmi musicie handlować, budować, zawierać znajomości i podróżować po Europie. Sukces przyniesie Wam dogłębne planowanie ruchów, bo jedną błędną decyzją możecie zwiększyć szanse przeciwnika na zwycięstwo i bogactwo!





DRAGONIES

♣ Ilość graczy: 2 - 4

⌚ Czas grania: 15 - 30 min

💪 Trudność: średnia

🗨️ Wersja językowa: polska

Wśród kilkunastu różnorodnych smoków wyszukujecie podobieństwa - kolor łusek, towarzyszący gadżet, a może liczbę rogów. Za każdego upolowanego dostajecie monety, których liczba zadecyduje o waszym zwycięstwie lub porażce. „Dragoonies” to szybka gra na spostrzegawczość i refleks — idealna na reset między zajęciami.





KOLEJOWY SZLAK: GŁĘBOKI BŁĘKIT



Ilość graczy: do 12



Czas grania: do 30 min



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska

Rzucacie kośćmi i rysujecie na swoich planszach trasy: tory, drogi i sprytnie połączenia. Krótka, relaksująca „rysowanka” do kawy między zajęciami: kilka rzutów, parę kresek i satysfakcja z idealnie poprowadzonej linii kolejowej.





GANGSTER CITY



Ilość graczy: 1 - 6



Czas grania: 20 min



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska

Policja nie daje rady! Miasto zalewa fala przestępstw. Komisarz Mieczysław Złapowski (!) potrzebuje Waszej pomocy, aby zapanować nad sytuacją. Czas przesłuchiwać świadków, zebrać dowody i wpakować zbrodniarzy za kratki.

Nie tylko dla studentów kryminalistyki.





MANHATTAN



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 30 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Kto z was wybuduje najwyższy wieżowiec?

W “Manhatannie” zagrywacie karty i budujecie nowe drapacze chmur lub dobudowujecie kolejne piętra do już istniejących. Od waszej decyzji zależy ile zdobędziecie punktów i czy przypadkiem nie dacie przeciwnikowi okazji do zajęcia lepszego miejsca pod budowę.





SONAR

-  **Ilość graczy: 2 - 4**
-  **Czas grania: 30 min**
-  **Trudność: średni**
-  **Wersja językowa: polska**

Schodzicie pod wodę jako załoga dwóch rywalizujących ze sobą okrętów podwodnych. W duecie dzielicie się rolami: kapitan wyznacza kurs i wydaje rozkazy, operator „nasłuchuje” i zawęży pozycję wroga. Waszym celem jest namierzyć przeciwny okręt i odpalić salwę, zanim on zrobi to wam. W „Sonarze” liczy się współpraca, cisza w eterze i umiejętne mylenie śladów. Krótkie tury, rosnące napięcie, szybkie zwroty akcji – idealna partia na przerwę między zajęciami.

I pamiętajcie - na powierzchnię wraca tylko jedna łódź.



WIEDŹMIN: GRA PRZYGODOWA



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 120 - 140 min



Trudność: średni



Wersja językowa: polska

A gdyby tak wskoczyć w buty Geralta albo Jaskra? Wybierzcie Waszego bohatera i wyruszcicie na szlak pełen potworów i wyzwań. W tej grze wiedźmiński świat ożywa na planszy, a każda partia to nowa opowieść.





STRONGHOLD - DRUGA EDYCJA



Ilość graczy: 2



Czas grania: 45 - 90 min



Trudność: trudna



Wersja językowa: polska

Oblężenie trwa. Musicie zdecydować, czy wolicie szturmować mury starożytnej twierdzy, czy za wszelką cenę je utrzymać? Bez względu na to po której stronie się opowiecie, aby zwyciężyć musicie wykazać się mistrzostwem w planowaniu kolejnych ruchów.

„Stronghold” to pojedynek taktyki i blefu — idealny dla dwóch osób na wieczór w bibliotece.

Kto zapisze się chwałą w starożytnych kronikach?



303. BITWA O BRYTANIĘ



Ilość graczy: 2



Czas grania: 15 - 20 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska



W tej dwuosobowej grze strategiczno-taktycznej jeden z graczy dowodzi siłami Royal Air Force broniącymi Wielkiej Brytanii, drugi – niemiecką Luftwaffe atakującą z powietrza. Każda ze stron wykorzystuje różne typy samolotów i taktyki walki, by przechylić szalę zwycięstwa.

Gra dla miłośników historii i rywalizacji w klasycznym, taktycznym wydaniu.



ZNAJZNAK FELISMERED?



Ilość graczy: 2 - 26



Czas grania: 15 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Edukacyjna gra karciana dla wielu graczy, w której uczestnicy wyszukują wspólne symbole na kartach – postaci, daty, miejsca i przedmioty związane z historią Polski i Węgier. Dynamiczna zabawa rozwijająca spostrzegawczość i wiedzę historyczną, oparta na prostych zasadach rozpoznawania znaków.





GEMINO - POJEDYNEK NA DWÓCH PLANSZACH



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 15 min



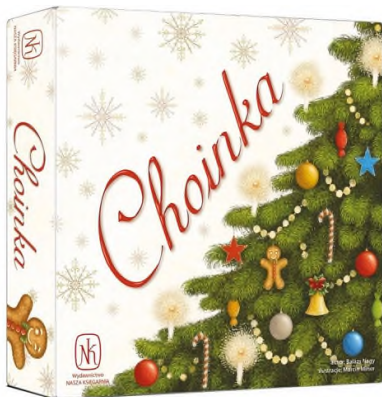
Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Gra logiczna przypominająca rozwinięte kółko i krzyżyk. Rywale umieszczają swoje symbole na dwóch planszach jednocześnie, próbując ułożyć zwycięską linię i przewidzieć ruchy przeciwnika. Prosta w zasadach, a jednocześnie wymagająca skupienia i sprytu.





CHOINKA



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 30 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Stwórzcie własne drzewko świąteczne, starając się tak rozmieścić bombki i łańcuchy, by całość wyglądała jak najlepiej. Zasady proste jak plan zajęć w pierwszym tygodniu semestru, ale wynik bywa równie nieprzewidywalny jak system oceniania Waszego profesora. Idealna na chwilę oddechu między jednym kolokwium a drugim.



UCIECZKA: ŚWIĄTYNIA ZAGŁADY



Ilość graczy: 1 - 5



Czas grania: 10 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska



Wcielacie się w drużynę śmiałków uwięzionych w przeklętej świątyni, której mury właśnie się walą. Wspólnymi siłami musicie aktywować magiczne klejnoty, odkryć wyjście i uciec – zanim skończy się czas!

10-minutowa gra kooperacyjna w czasie rzeczywistym, wymagająca dobrej komunikacji i szybkiego planowania. Świetny wybór dla grup, które lubią współdziałać i sprawdzać się pod presją czasu.

KRÓTKA HISTORIA CYWILIZACJI



Ilość graczy: 2 - 5



Czas grania: 1 - 1.5h



Trudność: trudna



Wersja językowa: polska



Kierujecie własną cywilizacją przez kolejne ery – od prymitywnych struktur po rozwinięte państwo. W trakcie rozgrywki inwestujecie zasoby, licytujecie karty związane z Budownictwem, Wiedzą, Militariami i Ustrojem, a także walczyacie lub rozwijacie się ekonomicznie.

Karcianka z mechaniką „inwestycji” przypominającą licytację - dla miłośników strategicznego myślenia .

ROTUNDA: STRATEGIA NA OKRĄGŁO



Ilość graczy: 2 - 5



Czas grania: 1 - 1.5h



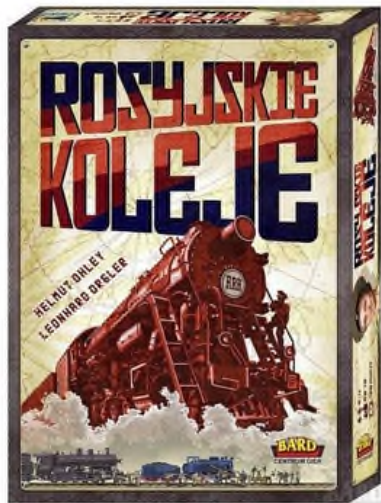
Trudność: trudna



Wersja językowa: polska



Wcielacie się w przywódców chińskich rodów, których okrągłe domostwa tętnią życiem i rywalizacją o wpływy. Trzeba rozdzielać obowiązki, planować działania i dbać o rozwój swojej wspólnoty – wszystko na planszy, która, dosłownie, kręci się w kółko. Łatwo tu o sukces, ale jeszcze łatwiej się pogubić – jak w planie zajęć po zmianie semestru.



ROSYJSKIE KOLEJE



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 2h



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska

A może by tak poprowadzić tor tory od Moskwy po Władywostok?

Rozwijajcie linie, ulepszajcie lokomotywy, inwestujcie w przemysł i zatrudniajcie inżynierów, by zdobywać prestiż. To typowe “euro” z rozmieszczaniem robotników i budowaniem „silnika” punktów – kluczowe są wybór kierunku rozwoju i konsekwentna realizacja planu. Zupełnie jak na studiach :-)





WIEŻE MAGÓW



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: do 30 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Wcielamy się w czarodziejów budujących wieże z drewnianych segmentów i zagrywających karty żywiołów, by wzmocnić własną konstrukcję albo osłabić cudzą.

Rywalizacyjna gra fantasy o prostych zasadach i taktycznych decyzjach – trochę jak Jenga, ale zamiast zręczności w układaniu klocków liczy się plan i odpowiednie zagrywanie kart.



STINKY BUSINESS



Ilość graczy: 2 - 5



Czas grania: do 2h



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska



Biznes śmieciowy? Czemu nie...

W “Stinky Business” zakładamy własne firmy recyklingowe, inwestujemy w przetwarzanie odpadów i walczymy o rynek z konkurencją. Strategiczna gra ekonomiczna, w której liczy się planowanie i dobre inwestycje. Udowodnimy, że nawet z odpadów da się wyciągnąć coś wartościowego – trochę jak z niektórych notatek po sesji.

OMINOES KOSTKY BOHU

 **Ilość graczy: 2 - 6**

 **Czas grania: 20 - 30 min**

 **Trudność: łatwa**

 **Wersja językowa: polska**



Rok 1864. W piaskach egipskiej doliny Ominus odkryto kości do gry sprzed sześciu tysięcy lat. Do dziś zasady tej rozgrywki pozostawały tajemnicą.

Wcielamy się w egipskich bogów rywalizujących o dominację nad światem śmiertelnych. Rzucamy kostkami z boskimi symbolami, przesuwamy je po planszy i tworzymy układy prowadzące do zwycięstwa. Prosta w zasadach gra strategiczna, w której o sukcesie decyduje spryt i odrobina szczęścia – jak na każdym kolokwium.



GRA O TRON: GRA KARCIANA



Ilość graczy: 2



Czas grania: od 30 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

W Westeros nikt nie może spać spokojnie. Rody Starków, Lannisterów, Targaryenów i Baratheonów znów walczą o władzę, zawiązując sojusze i knując intrygi. Wybieramy stronę konfliktu, zagrywamy karty postaci i wydarzeń, by zdobyć wpływy i zasiąść na Żelaznym Tronie.

Taktyczna gra karciana pełna napięcia i zdrad – idealna, gdy zamiast nauki wolicie sprawdzić, jak radzicie sobie w walce o przetrwanie.

SANTIAGO

 **Ilość graczy: 2 - 5**

 **Czas grania: 1h**

 **Trudność: średnia**

 **Wersja językowa: polska**

Lądujecie na karaibskiej wyspie, gdzie słońce praży, a bez wody nie urosną nawet banany. Zakładacie własne plantacje, licytujecie pola i próbujecie doprowadzić kanały nawadniające do swoich upraw. Strategiczno-ekonomiczna gra o planowaniu i negocjacjach — bo tu, tak jak na uczelni, bez współpracy trudno coś osiągnąć.



SŁOWOSTWORY



Ilość graczy: 2 - 7



Czas grania: 30 min



Trudność: dwa warianty



Wersja językowa: polska



Lubicie zabawy ze słowami? W tej grze tworzycie wyrazy z losowych liter, dopasowując je do kategorii i ścigając się z czasem. Im bardziej kreatywne pomysły, tym lepiej!

Dynamiczna gra słowna, która rozgrzewa język i mózg – w sam raz, gdy macie już dość pisania kolejnego eseju.



WINBALL



Ilość graczy: 2 - 6



Czas grania: 30 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Zarządzanie klubem piłkarskim – kupujecie zawodników, budujecie stadiony, walczyście o mistrzostwo na boisku oraz próbujecie nie zbankrutować. To strategiczna gra ekonomiczna w sportowym klimacie, w której liczy się plan, kalkulacja i trochę szczęścia. Nie tylko dla studentów wychowania fizycznego.

PIZZERIA: JEDZ I GRAJ



Ilość graczy: 1 - 6



Czas grania: 25 min



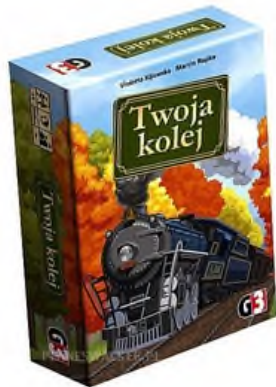
Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska



W tej grze wcielacie się w miłośników pizzy, którzy dzielą się kolejnymi plackami, próbując zdobyć ulubione składniki i jak najwięcej punktów. Jeden gracz kroi, pozostali wybierają kawałki – zasady proste, ale decyzje wcale niełatwe. Lekka gra towarzyska o planowaniu i apetycie – doskonała, gdy po zajęciach bardziej niż notatki kusi was dobrze wypieczona hawajska.



TWOJA KOLEJ



Ilość graczy: 2 - 6



Czas grania: do 1h



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Wcielacie się w inwestorów na rynku kolejowym – licytujecie lokomotywy, dobieracie wagony i planujecie, jak zdobyć najwięcej punktów i zbudować najbardziej dochodową sieć. Strategiczna gra ekonomiczna o zarządzaniu i kalkulacji ryzyka.



10 MINUT

-  **Ilość graczy: 2 - 4**
-  **Czas grania: 15 min**
-  **Trudność: łatwa**
-  **Wersja językowa: polska**

Macie ochotę na szybki miks blefu, dedukcji i ukrytych tożsamości? Wcielacie się w płatnych zabójców, którzy próbują zrealizować swoje zlecenia, nie zdradzając, kim naprawdę są. Prosta, dynamiczna gra imprezowa, w której liczy się spryt i opanowanie – zwłaszcza gdy napięcie rośnie szybciej niż przed wejściem na egzamin.



PARTY TIME: ZNASZ MNIE? ZGADNIJ O CZYM MYŚLĘ?



Ilość graczy: 3 - 10



Czas grania: do 1h



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Kolejna odsłona serii gier towarzyskich Party Time, w której sprawdzacie, jak dobrze znacie swoich znajomych. Jeden z graczy wybiera pytanie, reszta zapisuje odpowiedzi i próbuje odgadnąć, która z nich okaże się najtrafniejsza. Szybka gra pełna śmiechu i zaskoczeń – szczególnie, gdy pytania zahaczają o życie studenckie.



MISJA: KOLONIZACJA



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 30 min



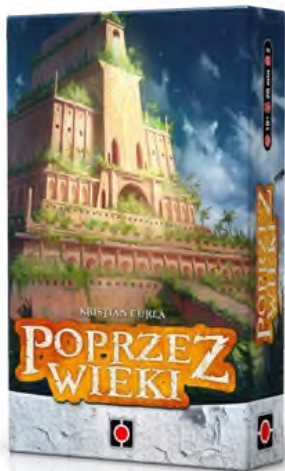
Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

A może by tak zasiedlić nową planetę? Za pomocą kafelków zdobywacie kolejne obszary i w walce o nowe terytorium próbujecie ograć pozostałych kolonizatorów. i Prosta gra strategiczna z elementem planowania przestrzennego – dobra okazja, by sprawdzić, czy potraficie zaprowadzić porządek nie tylko w waszych notatkach.





POPRZEZ WIEKI: GRA KARCIANA



Ilość graczy: 2



Czas grania: 20 min



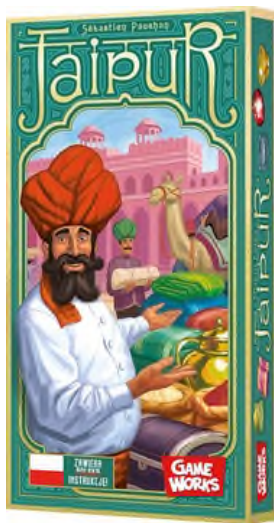
Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

To karciana wersja kultowej gry cywilizacyjnej, w której rozwijacie swoje państwo, zdobywacie technologie i rywalizujecie o wpływy. Szybsza, prostsza, ale nadal wymagająca planowania – idealna, gdy chcecie przejść „epokę” w czasie jednej przerwy między zajęciami.





JAIPUR



Ilość graczy: 2



Czas grania: 30 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

A może by tak wyruszyć na orientalny targ i odkryć w sobie żłkę handlarza? W tej grze dla dwóch osób handlujecie towarami, wymieniacie karty, rywalizujecie o tytuł najlepszego sprzedawcy i dbacie o to by nigdy nie zabrakło Wam wielbładów. Szybka gra ekonomiczna z elementami ryzyka i hazardu.



SURVIVE THE ISLAND



Ilość graczy: 2 - 5



Czas grania: 45 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Gotowi na to, by przetrwać... zanim wyspa zniknie pod wodą? W tej grze sami zatapiacie fragmenty lądu i próbujecie uratować się nie tylko przed utonięciem, ale i przed skonsumowaniem przez okoliczne potwory. Tu nie ma miejsca na zażyłe przyjaźnie, a sojusze mogą nie dotrwać do końca rozgrywki, zwłaszcza gdy zabraknie miejsca na łodzi ratunkowej.



SABOTAŻYSTA



Ilość graczy: 3 - 9



Czas grania: 30 min



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska

Wyruszacie pod ziemię – jako krasnoludy próbując wydrążyć tunel do skarbu. Tylko nie każdy z was gra uczciwie: wśród kopaczy kryją się sabotażyści, którzy chcą pokrzyżować plany drużynie. Któremu z was przypadnie rola złośliwego gнома?



JE SIĘ W LESIE: GRA KARCIANA

 **Ilość graczy: 2 - 5**

 **Czas grania: 15 - 20 min**

 **Trudność: łatwa**

 **Wersja językowa: polska**

Cisza, poruszony liść, spojrzenie drapieżnika – w lesie każdy ruch może być ostatni. Wcielacie się w zwierzęta, które jednocześnie polują i próbują nie stać się czyimś obiadem. W każdej turze decydujecie, czy atakować, czy się ukryć, a spryt i intuicja przesądzą o przetrwaniu. Szybka gra blefu i przewidywania, w której miejsce na szczycie łańcucha pokarmowego potrafi zmienić się w jednej sekundzie.





POLSKA LUXTORPEDA



Ilość graczy: 2 - 8



Czas grania: 20 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Gra, która sprawdzi Waszą pamięć, refleks oraz wiedzę. Musicie tylko zapamiętać położenie kart tematycznych i zareagować szybciej niż przeciwnicy. Dla miłośników gier typu memory i “Jungle Speed”.

TRIO: GRA KARCIANA



Ilość graczy: 3 - 6



Czas grania: 15 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Trio to ekspresowa gra karciana, w której zgadywanie łączy się z zapamiętywaniem. Waszym celem będzie odkrycie w jednej turze trzech kart o jednakowej wartości. Gra wymaga pamięci i sprytu, bo musicie zebrać „trio”, zanim inni zrobią to pierwsi. Idealna propozycja, gdy między zajęciami chcecie rozegrać coś lekkiego, ale z nutką rywalizacji.



6. BIERZE!



Ilość graczy: 2 - 10



Czas grania: 45 min



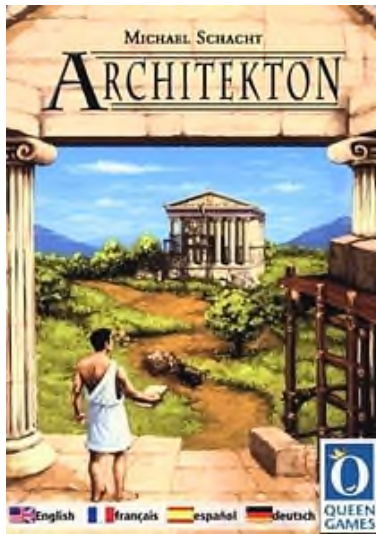
Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska



Ole! Unikajcie byków, bo te przynoszą punkty ujemne! „6. bierze!” to dynamiczna gra karciana, w której staracie się nie być szóstym w rzędzie – bo wtedy zbieracie wszystkie karty i, niestety, punkty karne. Proste zasady, szybka rozgrywka i sporo śmiechu... no chyba że byki znów was dopadną.



ARCHITEKTON



Ilość graczy: 2



Czas grania: 1h



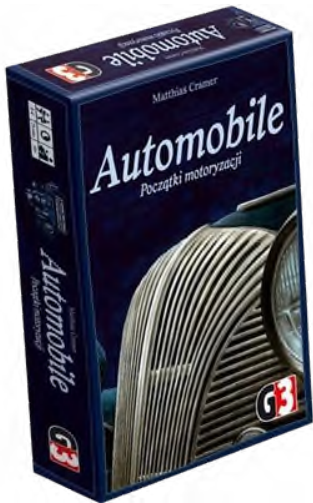
Trudność: łatwa



Wersja językowa: angielska

W starożytnym świecie każde miasto potrzebowało mistrza planowania. W tej dwuosobowej grze wcielacie się w architektów, którzy układają kafelki terenów, tworząc dzielnice świątyń, ogrodów i pałaców. Kluczem do zwycięstwa jest dominacja w zamkniętych obszarach – trzeba przewidywać ruchy rywala i umiejętnie balansować między rozwojem własnym a blokowaniem przeciwnika.





AUTOMOBILE: POCZĄTKI MOTORYZACJI



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 2h



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Wcielcie się w pionierów motoryzacji z końca XIX wieku, kiedy pierwsze fabryki samochodów dopiero ruszały pełną parą. Rozwijajcie przedsiębiorstwa, inwestujcie w technologie, zatrudniajcie inżynierów i walczcie o klientów, zanim zrobi to konkurencja. Strategiczna gra ekonomiczna o rozwoju przemysłu i rosnącej konkurencji – wygrywa ten, kto najlepiej przekuje swój pomysł na czysty zysk, bez wpadania w finansowy poślizg.



KAKAO



Ilość graczy: 3 - 4



Czas grania: 1h



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska



Wcielcie się w przywódców amazońskich plemion, które z ziaren kakaowca czynią źródło bogactwa. Sadźcie drzewa, budujcie świątynie i handlujcie złotem na straganach, rozważnie rozmieszczając swoich ludzi na planszy. Każdy kafelek to nowa okazja, by rozwinąć plemię i zyskać przewagę. Prosta, ale niezwykle satysfakcjonująca gra kafelkowa, w której wygrywa ten, kto najlepiej zamieni kakao w złoto.



CV: CO BY BYŁO GDYBY...

 **Ilość graczy: 2 - 4**

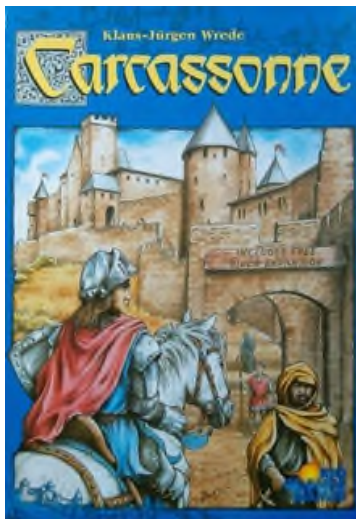
 **Czas grania: 1h**

 **Trudność: łatwa**

 **Wersja językowa: polska**

A gdyby tak napisać własną historię życia od nowa?

W tej grze budujecie alternatywne życiorysy, decydując, jaką karierę wybieriecie, z kim się zaprzyjaźnicie i jakie marzenia spełnicie. Każdy planuje swoją drogę, ale los potrafi zaskoczyć – a rywale chętnie przejmą okazję, która wam umknie. Lekka gra o życiowych wyborach, w której wygrywa ten, kto stworzy najbardziej udane CV.



CARCASSONNE



Ilość graczy: 2 - 5



Czas grania: 30 - 45 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Jedna z najbardziej kultowych gier planszowych w historii – od niej wielu graczy zaczyna swoją przygodę z planszówkami. Układacie kafelki przedstawiające miasta, drogi i klasztory, a następnie rozmieszczacie swoich ludzi, by zdobywać punkty za podbite tereny. Proste zasady i ogrom możliwości w klimatach średniowiecznej Francji sprawiają, że Carcassonne pozostaje klasykiem, do którego zawsze chce się wracać.





TERRAFORMACJA MARSZA: EKSPEDYCJA ARES



Ilość graczy: 1 - 4



Czas grania: 60 - 80 min



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska

Czas ożywić Czerwoną Planetę!

Wcielacie się w korporacje, które przekształcają Marsa w nowy dom ludzkości. Podnoście temperaturę, twórzcie oceany i rozwijajcie technologie, by zdobyć przewagę. Dynamiczna gra karciana, w której zwycięża ten, kto najbardziej przyczyni się do rozkwitu życia na Marsie.



DUPLIK



Ilość graczy: 3 - 10



Czas grania: do 45 min



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska



Jedna osoba opisuje obrazek, reszta próbuje go narysować – ale nikt poza nią nie wie, co właściwie przedstawia scena. Czasu jest niewiele, a liczy się każdy szczegół opisu. Pełna śmiechu gra towarzyska sprawdzająca Waszą spostrzegawczość i wyobraźnię.



A GAME OF THRONES: THE CARD GAME



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 1h



Trudność: średnia



Wersja językowa: angielska

Wejdźcie do świata Westeros i poczućcie klimat opowieści George'a R.R. Martina.

Wcielacie się w przywódców znanych rodów, planując zdrady, sojusze i polityczne intrygi. Każda decyzja może was przybliżyć albo oddalić od Żelaznego Tronu – zwycięży ten, kto pierwszy zgromadzi piętnaście punktów władzy.



CHALLENGERS!: DRUŻYNA MARZEŃ

-  Ilość graczy: 1 - 8
-  Czas grania: 45 min
-  Trudność: łatwa
-  Wersja językowa: polska

Weźcie udział w niezwykłym turnieju, w którym każda talia to zupełnie nowa drużyna! Łączcie bohaterów, zwierzęta i potwory, by stanąć do pojedynku o tytuł mistrza areny. Dynamiczna gra karciana pełna niespodzianek, w której zwycięża najlepsza taktyka... i odrobina szczęścia.



QUARTO!



Ilość graczy: 2



Czas grania: 15 min



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska



Kółko i krzyżyk w nowym wydaniu! Tutaj przeciwnik wybiera pionek, który musicie postawić – i z pewnością nie zrobi tego, by ułatwić Wam zadanie. Musicie ułożyć rząd czterech figur, które łączy jedna z cech: kolor, kształt lub wysokość. Prosta w zasadach, a zaskakująco wymagająca – tu jeden ruch może zdecydować o zwycięstwie.

DOCHODZENIE: DETEKTYWI KONTRA SERYJNY ZABÓJCA



Ilość graczy: 4 - 12



Czas grania: 30 min



Trudność: zależna od ilości graczy



Wersja językowa: polska

Wśród graczy ukrywa się morderca, a jedyną osobą znającą prawdę jest milczący ekspert od dowodów. Pozostali detektywi analizują wskazówki, dedukują i próbują wskazać winnego, zanim ten ich przechytry. Gra towarzyska z ukrytymi rolami i logiczną dedukcją, w której każdy gest i słowo mogą okazać się kluczem do rozwiązania sprawy.



ŁĄKA



Ilość graczy: 1 - 4



Czas grania: 1 - 1.5h



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska



Czas na odpoczynek od ekranów i notatek – ruszacie w teren, by odkrywać uroki natury. Zbieracie karty przedstawiające rośliny, zwierzęta i krajobrazy, tworząc własny ekosystem pełen życia. Spokojna, pięknie ilustrowana gra o obserwacji przyrody – idealna, gdy chcecie złapać oddech między jednymi a drugimi zajęciami.



UNITA



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 1h



Trudność: brak informacji



Wersja językowa: polska

Gra planszowa o taktycznych starciach w realiach wojennych. Dowodzicie oddziałami na polu bitwy, planujecie ruchy i staracie się przechytrzyć przeciwnika dzięki dobremu ustawieniu jednostek. Każda decyzja ma znaczenie, bo jedno błędne posunięcie może przesądzić o wyniku całej potyczki.





RZĘKA ZŁOTA



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 1 - 1.5h



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Gra planszowa w klimacie baśniowej przygody. Wcielacie się w poszukiwaczy skarbów, którzy wyruszają w podróż wzdłuż tytułowej Złotej Rzeki, odwiedzając kolejne krainy i zbierając cenne artefakty. Planowanie trasy i dobre decyzje zadecydują o tym, kto wróci z wyprawy najbogatszy.



WYŚCIG ODKRYWCÓW



Ilość graczy: 1 - 4



Czas grania: 1 - 1.5h



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska

Gra planszowa o odkrywaniu nieznanych krain i ściganiu się w odkrywaniu ich tajemnic. Wcielacie się w odkrywców, planujecie trasę, przemierzacie kolejne obszary i rywalizujecie o to, kto pierwszy dotrze do najcenniejszych miejsc.



KUTNÁ HORA: MIASTO SREBRA



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: od 30 min - 1.5h



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska

Gra planszowa osadzona w średniowiecznym mieście, którego losy napędza wydobywanie srebra. Zarządzacie rozwojem Kutnej Hory, podejmując decyzje wpływające na gospodarkę, mieszkańców i potęgę miasta. Każdy ruch ma znaczenie, bo bogactwo i ambicje szybko potrafią zmienić układ sił.





MOBTOWN



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: 30 min



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska

Pieniądze. Władza. Sierść. Pazury. Trzy miasta, zgraie bezrobotnych rzezimieszków i intratne interesy. Strategiczna gra karciana o gangsterskich interesach, w której rywalizujecie o kontrolę nad najbardziej dochodowymi budynkami w mieście. W tej grze nie możecie pobrudzić sobie rączek. Ale spokojnie - na pomoc przyjdą Wam lokalne łobuzy i szumowiny: sprytne szczury, przebiegłe łasice, bezwzględne rekiny i oślizgłe węże.



TAJEMNICZE PODZIEMIA



Ilość graczy: 1 - 5



Czas grania: 20 - 30 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Wcielacie się w śmiałków, którzy przemierzają podziemia, walcząc z potworami i zbierając drogocenne skarby. Każda wyprawa to nowe zagrożenia i decyzje, które mogą zadecydować o tym, czy wyjdziecie z lochu zwycięsko. Jeśli bez problemu odnajdujecie się w meandrach uczelnianych korytarzy i zawsze traficie do Biura Obsługi Studentów, poradzicie sobie również w Tajemniczych Podziemiach.





OBÓZ NINJA



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: do 30 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Gra karciana dla miłośników rywalizacji i wschodnich sztuk walki. Trafiacie do obozu ninja, gdzie podczas treningu ćwiczyćcie refleks, spryt oraz umiejętność przewidywania ruchów przeciwników. Zwycięży ten, kto najlepiej odnajdzie się w wymagającym świecie cichych wojowników.





CHROMOSOME



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: od 30 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Gra planszowa inspirowana światem biologii i genetyki? Czemu nie. Waszym zadaniem jest zbudować własny organizm oparty na jak najlepszym zestawie genów, unikając złowieszczych mutacji. Zwycięży ten, który najlepiej przystosuje się do zmieniającego się otoczenia — zupełnie jak na sesji poprawkowej.



AZUL



Ilość graczy: 2 - 4



Czas grania: od 30 - 45 min



Trudność: zależna od graczy



Wersja językowa: polska



Abstrakcyjna gra inspirowana sztuką zdobienia portugalskich pałaców kolorowymi płytkami. Rywalizujecie między sobą o zdobycie najcenniejszych płytek, tak by stworzona kompozycja jak najlepiej punktowała na koniec gry.

WŁADCA PIERŚCIENI: GRA KARCIANA



Ilość graczy: 1 - 2



Czas grania: 45 - 60 min



Trudność: średnia



Wersja językowa: polska

Karciana gra osadzona w świecie Śródziemia. Wcielacie się w ulubionych bohaterów i wspólnie mierzycie się z zagrożeniami czyhającymi w trakcie wyprawy. Czy zdołacie stawić czoła mrocznym siłom i doprowadzić misję do końca, zanim cień zapanuje nad światem – albo skończy się przerwa między zajęciami?



MINI QUIZ O EUROPIE



Ilość graczy: 2 - 3



Czas grania: 30 - 60 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska



Gra quizowa sprawdzająca wiedzę o naszym kontynencie. W sam raz, jeśli chcecie zagiąć kolegę brylującego na Wydziale Nauk Geograficznych.





QUIZ WIEM WSZYSTKO!



Ilość graczy: 1 - 6



Czas grania: 15 - 30 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Gra quizowa sprawdzająca wiedzę ogólną z różnych dziedzin, z którymi każdy spotyka się na co dzień. Czy potraficie bez wahania odpowiedzieć na pytania z historii, kultury, nauki albo życia codziennego i udowodnić, że naprawdę „wiecie wszystko”?





INTELIGENCJA: PAŃSTWO, MIASTO, RZKA...



Ilość graczy: 2



Czas grania: 15 - 30 min



Trudność: łatwa



Wersja językowa: polska

Dynamiczna gra słowna inspirowana dobrze znaną wszystkim zabawą w „Państwa-Miasta”, w którą każdy z nas grał w dzieciństwie. Czy jesteście gotowi jeszcze raz sprawdzić swoją znajomość miast na literę H, albo rzek na Ż?

