

# JOGOS PARA TESTAR SEU CONHECIMENTO

	<b>CERTO OU ERRADO?</b>			
	 3 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Sabia que o Muro de Berlim tinha 4 metros de altura? E que as girafas não têm cordas vocais? Use todo seu conhecimento para dizer o que é verdadeiro e falso no jogo Certo ou Errado! São 400 desafios para acertar se é certo ou errado e andar no tabuleiro para vencer!</p>				

	<b>TRIVIAL PURSUIT MASTER</b>			
	 2 a 6 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Trivial Pursuit é o jogo de trivia original onde tudo começou. Cada jogador tem uma peça de jogo circular com seis furos. O objetivo do jogo é preencher esses furos com peças coloridas respondendo à questões de categorias de conhecimento diferentes. Role os dados e responda corretamente para vencer!</p>				

	<b>TERRA</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Qual o tamanho da Golden Gate Bridge? Quantas esculturas estão na Ilha de Páscoa? É provável que você não saiba qualquer um desses fatos. Mas você pode ter uma ideia, e isso é bom o suficiente, porque Terra é o jogo onde o resultado mais próximo ganha. E se você não tem absolutamente nenhuma ideia? Tire proveito do que seus amigos sabem!</p>				

	<b>Q.I. TERCEIRA EDIÇÃO</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Mostre todo o seu conhecimento neste divertido jogo de perguntas e respostas! São 3600 perguntas de diversos assuntos e curiosidades! Respondendo corretamente, acumule fichas para alcançar a vitória.</p>				

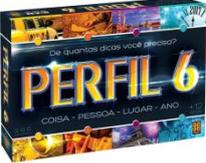
	<b>LAS VEGAS QUIZ</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>A cada pergunta, os jogadores escrevem seus palpites. Depois, apostam suas fichas na resposta que consideram mais próxima da correta. Se você confia que seu colega à direita tem uma ideia do assunto, aposte algumas fichas na resposta dele. A decisão é sua! Um jogo muito divertido, vencedor de vários prêmios pelo mundo.</p>				

# JOGOS PARA TESTAR SEU CONHECIMENTO

	<b>QUEST - VOLUME 1</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 14 anos
	Quest Volume 1 é um jogo que traz 2.520 perguntas de conhecimentos gerais: Mundo, Artes e Entretenimento, Sociedade, Ciência e Tecnologia, Esporte e Lazer e Variedades. Antes de responder a cada pergunta, o jogador deve apostar a quantidade de pontos que deseja andar no tabuleiro se acertar a resposta.			

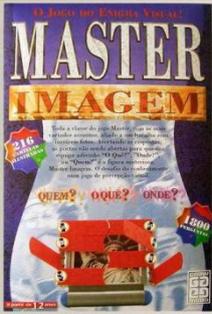
	<b>QUEST - VOLUME 2</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 14 anos
	O Volume 2 traz novas perguntas, totalmente atualizadas. São 2.640 perguntas, divididas em 6 temas diferentes: sociedade, artes e entretenimento, variedades, ciência e tecnologia, mundo e esportes. Tem certeza de que sabe a resposta? Então aposte alto! Está na dúvida? Pense bem o quanto vale a pena arriscar!			

	<b>QUEST - EDIÇÃO FAMÍLIA</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Nesta versão há dois baralhos de perguntas, uma para adultos e outra para crianças. Antes de responder a uma pergunta, o jogador deve escolher quantos espaços ele quer mover-se se a resposta estiver correta. O vencedor é o jogador que chega ao último espaço e responde corretamente a última pergunta.			

	<b>PERFIL 6</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
	O clássico jogo das dicas, totalmente atualizado com novas cartas! A cada carta, você terá dicas sobre pessoas, anos, coisas ou lugares, para deduzir de quem é o PERFIL em questão. Um a cada vez, os jogadores vão recebendo dicas sobre o perfil secreto em questão. Quanto menos dicas você utilizar para acertar, mais pontos irá ganhar.			

	<b>PERFIL ESPORTES</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Teste todo o seu conhecimento sobre esportes e pratique sua capacidade de dedução no novo PERFIL ESPORTES. O aclamado jogo PERFIL, agora com uma das temáticas favoritas: Esportes. A cada carta, você terá dicas sobre atletas, anos, coisas ou lugares, para deduzir de quem é o PERFIL em questão.			

# JOGOS PARA TESTAR SEU CONHECIMENTO

	<b>MASTER IMAGEM</b>			
	 4+ jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Dois times se enfrentam para descobrir a imagem escondida atrás do painel de janelas. Para poder ver uma parte da imagem é necessário responder a uma pergunta de conhecimento geral. Acertando a pergunta, uma janela é aberta e o time tem a chance de arriscar um palpite sobre a imagem secreta.</p>				

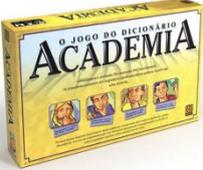
	<b>O JOGO DA ENCICLOPÉDIA</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>São 942 questões curiosas, sobre mistérios do dia-a-dia! Um jogo que vai mexer com sua curiosidade. Uma pergunta é feita por um dos jogadores e todos os outros devem dar uma resposta paralela. Mais do que saber a resposta correta, o importante é demonstrar sua habilidade em blefar para convencer seus adversários de que sua resposta é a correta.</p>				

	<b>FULANO DIVERSÃO E PONTO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Fulano.com foi um conhecido site de perguntas e respostas valendo prêmios na década de 90. Nesse jogo a experiência é replicada com perguntas de múltipla escolha sobre temas da cultura pop que aconteceram no período. Acumule pontos, participe de sorteios e conquiste os prêmios que lhe darão a vitória.</p>				

	<b>MASTER TERCEIRA EDIÇÃO</b>			
	 2 a 8 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Lançado pela Grow em 1982, Master foi o primeiro jogo de Trivia lançado no Brasil. Esta terceira edição conta com perguntas atualizadas em 2002. Nele, ao invés de jogar um dado ou tirar uma carta para se movimentar pelo tabuleiro, é necessário que os jogadores respondam a perguntas, a essência dos jogos de Trivia, para que andassem com suas fichas.</p>				

	<b>TIMELINE</b>			
	 2 a 6 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Timeline: Inventions é um jogo que faz uso de 109 cartas representando invenções e acontecimentos. Cada carta ilustra uma invenção e o ano de sua criação em apenas. Os jogadores, em turnos, colocam uma carta de sua mão em uma fila na mesa, tentando organizar a ordem cronológica dos acontecimentos.</p>				

# JOGOS PARA TESTAR SEU CONHECIMENTO

	<b>ACADEMIA - O JOGO DO DICIONÁRIO</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Academia é um jogo que desenvolve a criatividade, um exercício para os jogadores demonstrarem a habilidade de blefar para convencer seus adversários de que sua resposta é a correta! O importante não é saber o significado correto das palavras, mas sim ter criatividade para confundir os outros jogadores e ganhar muitos pontos.</p>				

	<b>MASTER (2019)</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>São mais de 2.000 perguntas divididas entre seis categorias muito divertidas. São elas: Artes, Ciências e Tecnologia, Entretenimento, Esportes, Geografia e História. Antes de responder a cada pergunta, você deve apostar a quantidade de pontos que deseja andar no tabuleiro se acertar. Tem certeza de que sabe a resposta? Então aposte alto!</p>				

	<b>QUEST JÚNIOR</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>O Quest com perguntas adequadas para jogadores mais novos. 2.000 perguntas que te desafiarão nos mais variados temas!</p>				

	<b>PERFIL JÚNIOR</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 7 anos
<p>O jogo Perfil com cartelas de dicas adequadas para jogadores mais novos. 216 cartas para você descobrir o lugar, animal, personagem ou coisa usando apenas 20 dicas.</p>				

	<b>SCATTERGORIES</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Uma nova dimensão para o jogo Stop, com temas variados e divertidos. São 144 categorias diferentes, que variam desde nomes de programas de TV até tipos de restaurantes. Escolha a letra, as categorias a serem jogadas e solte o vocabulário!</p>				

# JOGOS PARA TESTAR SEU CONHECIMENTO

	<b>PERFIL DISNEY</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 8 anos
	A cada carta, você terá dicas sobre personagens, coisas, lugares, animais ou filmes do universo Disney para deduzir de quem é o PERFIL em questão. A cada rodada, uma carta com um perfil secreto é sorteada. Um a cada vez, os jogadores vão recebendo dicas sobre o perfil secreto em questão. Quanto menos dicas você utilizar, mais pontos irá ganhar.			

	<b>PERFIL 5</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
	A cada carta, você terá dicas sobre pessoas, anos, coisas ou lugares, para deduzir de quem é o PERFIL em questão. Um a cada vez, os jogadores vão recebendo dicas sobre o perfil secreto em questão. Quanto menos dicas você utilizar para acertar, mais pontos irá ganhar.			

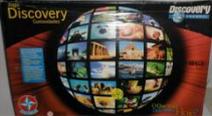
	<b>QUEST - EDIÇÃO FAMÍLIA APP</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
	O jogo foi desenvolvido com perguntas adequadas para adultos e crianças e um aplicativo com perguntas ilustradas pode ser utilizado no seu celular para gerar mais questões. Os mais diversos assuntos – tanto de nossa atualidade quanto de fatos históricos – são abordados com um nível de dificuldade progressivo e bem balanceado.			

	<b>PICTOPIA STAR WARS</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Um jogo de perguntas e respostas que vai selecionar os verdadeiros merecedores da "Força"! Os jogadores utilizam das imagens nas cartas para tentar acertar a resposta! São 900 perguntas que vão testar todo o seu conhecimento sobre o tema Star Wars.			

	<b>PICTOPIA DISNEY</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Um jogo de perguntas e respostas para toda família se divertir, onde as respostas são imagens! Trabalhando em grupo ou sozinho, os jogadores utilizam das imagens nas cartas para tentar acertar a resposta! São 900 perguntas todas relacionadas ao maravilhoso mundo Disney!			

# JOGOS PARA TESTAR SEU CONHECIMENTO

	<b>NOSTALGIA: O JOGO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>Baseado nos famosos vídeos do canal Nostalgia, o jogo do Nostalgia trás uma série de cartas com os mais variados temas para todas as idades tentarem adivinhar a resposta. O youtuber Felipe Castanhari do canal Nostalgia te desafia a mostrar todo seu conhecimento sobre filmes e séries.</p>			

	<b>DISCOVERY: CURIOSIDADES</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>O jogo tem seis temas diferentes. Cada um com quase "500" perguntas. Os temas são: corpo humano e saúde; cultura e história da humanidade; fauna e flora; geografia; tecnologia e variedades. O que você descobriu hoje? Descubra coisas inacreditáveis! Algumas perguntas são bem difíceis, outras muito fáceis e algumas até absurdas e engraçadas.</p>			

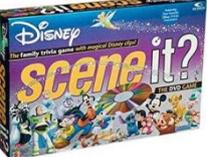
	<b>JOGO RÁPIDO</b>			
	 4+ jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>Em Jogo Rápido você nunca sabe sobre o assunto que você vai responder: história, TV, geografia, esportes, música, ciência, filmes, Português, desenhos animados ou matemática. Quem sabe a resposta aperta a campainha. Sua equipe vai ter que ser rápida porque o tempo é curto.</p>			

	<b>QUEM QUER SER UM MILIONÁRIO?</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
	<p>Inspirado no programa de auditório da TV, acerte as perguntas para passar de fase e acumular muito dinheiro. Você consegue chegar na pergunta final valendo um milhão de reais?</p>			

	<b>GEOMUNDO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>Embarque neste jogo e descubra os lugares mais incríveis do nosso mundo! Pegue uma carta e tente descobrir em que território aquele local está. Se acertar, poderá responder uma pergunta dos diversos temas ligados à geografia e cultura em geral que a carta contém. Acertando, você ganha a carta que serve como carimbo em seu passaporte.</p>			

# JOGOS PARA TESTAR SEU CONHECIMENTO

	<b>QUEST - VÍDEO SHOW</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Quem matou Odete Roitman, em Vale Tudo? Com quem ficou a viúva Porcina no final de Roque Santeiro? São mais de 2.000 perguntas que vão testar seus conhecimentos, revivendo momentos marcantes da TV Globo. DVD não disponível.</p>				

	<b>SCENE IT? DISNEY</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Disney Scene It? pode ser jogado individualmente ou em grupo e incentiva os participantes a responderem inúmeras questões sobre filmes que marcaram época, desde nomes de personagens até detalhes como nomes de músicas e slogans. DVD não disponível.</p>				

	<b>O MELHOR DO CINEMA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Em 'O Melhor do Cinema' os jogadores devem percorrer a calçada da fama (Tabuleiro), coletando o maior número possível de pipocas. Para consegui-las é preciso responder corretamente perguntas sobre o universo do cinema, fazer mímicas, reconhecer sinopses de filmes e outras atividades.</p>				

	<b>TRAILER</b>			
	 2+ Jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 16 anos
<p>Para cinéfilos! Chegue ao final do tabuleiro comprando cartas e respondendo os nomes corretos dos filmes que estão escritos nelas, utilizando cinco pistas sobre eles. Pode ser uma comédia, um drama, uma aventura, um clássico ou um thriller, dependendo da área em que os jogadores estão no tabuleiro.</p>				

	<b>O GUIA DOS CURIOSOS</b>			
	 3 a 8 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>A cada rodada uma carta traz uma palavra muito estranha ou um acontecimento quase impossível de se conhecer. E quem criar descrições ou explicações que os outros acreditem que sejam verdadeiras avança. Avança também quem votar na explicação correta, mas nem sempre isso é fácil. Inspirado no jogo Academia.</p>				

# JOGOS PARA TESTAR SEU CONHECIMENTO

	<b>MASTER 2</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Lançado pela Grow em 1982, Master foi o primeiro jogo de Trivia lançado no Brasil. Esta segunda edição conta com perguntas atualizadas em 1999. Nele, ao invés de jogar um dado ou tirar uma carta para se movimentar pelo tabuleiro, é necessário que os jogadores respondam a perguntas, a essência dos jogos de Trivia, para que andassem com suas fichas.</p>				

	<b>PERFIL 4</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Um jogo que traz em cada cartela 20 dicas com pessoas, lugares, coisas e anos, para você testar toda a sua capacidade de dedução. Quanto menos dicas você utilizar, mais pontos irá ganhar!</p>				

	<b>PERFIL 3</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Um jogo que traz em cada cartela 20 dicas com pessoas, lugares, coisas e anos, para você testar toda a sua capacidade de dedução. Quanto menos dicas você utilizar, mais pontos irá ganhar!</p>				

	<b>PERFIL 2</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Um jogo que traz em cada cartela 20 dicas com pessoas, lugares, coisas e anos, para você testar toda a sua capacidade de dedução. Quanto menos dicas você utilizar, mais pontos irá ganhar!</p>				

	<b>DIGA LOGO</b>			
	 2 a 8 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Os jogadores compram uma carta e leem o que ela diz. Os jogadores devem dizer uma palavra que corresponda aos parâmetros estabelecidos nas cartas de jogo (exemplos: um país, uma palavra que termina em "ente", um grupo de música que começa com C). Uma roleta é usada para determinar a primeira letra da palavra que o jogador deve nomear.</p>				

# JOGOS PARA TESTAR SEU CONHECIMENTO

	<b>DIGA 5</b>			
	 2+ jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>o jogo para testar seu vocabulário, você é capaz de dizer o nome de 5 países africanos, ou de 5 atores infantis? Seja rápido e responda antes do tempo acabar. Junte sua equipe e se prepare para esse desafio.</p>				

	<b>BATALHA DAS GERAÇÕES</b>			
	 4+ jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Uma divertida brincadeira entre jogadores de diferentes idades. Através de perguntas, respostas, desafios e gincanas, os jogadores vão conhecer um pouco mais do universo das outras gerações. No mundo corrido e ultra conectado em que vivemos, Batalha das Gerações proporciona momentos únicos de convivência familiar.</p>				

	<b>CONTRA O TEMPO</b>			
	 2+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Cite três feriados nacionais. Ou três “Silvas” famosos. É fácil, não? Agora imagine fazer isso em poucos segundos, e com todos os jogadores observando você. Você vai se surpreender, pois não é tão fácil quanto parece! Um timer marca o tempo que você terá para dar as respostas. E o tempo é bem curto!</p>				

	<b>RESPONDA SE PUDER</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Seja rápido falando as palavras sobre o tema escolhido. São 24 temas diferentes. Quanto mais temas conquistar, mais chances de ganhar. Para vencer você precisa falar rapidamente uma palavra que corresponda ao tema e letra sorteada, mas para isso precisa acertar sua bolinha colorida no alvo central.</p>				

	<b>POP STOP</b>			
	 2 a 5 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Desafie seu conhecimento sobre cinema, atores e animações nesse jogo de pensamento rápido para ganhar as pipocas que estouram a cada rodada! Bata nas alavancas para fazer as pipocas pularem e fale nomes das categorias escolhidas com as letras sorteadas para ganhá-las. Quem terminar o jogo com a cestinha de pipocas mais cheia é o vencedor!</p>				

# JOGOS PARA TESTAR SEU CONHECIMENTO

	<b>QUEM SOU EU? MASTER</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
	180 cartas com perguntas sobre diversos temas. Atualidades, entretenimento, fatos históricos... Agora é preciso olhos de águia! Todas as respostas estão ilustradas no tabuleiro. Quem encontrará a resposta correta primeiro?			

	<b>Q.I. SEGUNDA EDIÇÃO</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
	Mostre todo o seu conhecimento neste divertido jogo de perguntas e respostas! São 3600 perguntas de diversos assuntos e curiosidades! Respondendo corretamente, acumule fichas para alcançar a vitória.			

	?			
	 2+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Cite três feriados nacionais. Ou três "Silvas" famosos. É fácil, não? Agora imagine fazer isso em poucos segundos, e com todos os jogadores observando você. Você vai se surpreender, pois não é tão fácil quanto parece! Um timer marca o tempo que você terá para dar as respostas. E o tempo é bem curto!			

	?			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Seja rápido falando as palavras sobre o tema escolhido. São 24 temas diferentes. Quanto mais temas conquistar, mais chances de ganhar. Para vencer você precisa falar rapidamente uma palavra que corresponda ao tema e letra sorteada, mas para isso precisa acertar sua bolinha colorida no alvo central.			

	?			
	 2 a 5 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Desafie seu conhecimento sobre cinema, atores e animações nesse jogo de pensamento rápido para ganhar as pipocas que estouram a cada rodada! Bata nas alavancas para fazer as pipocas pularem e fale nomes das categorias escolhidas com as letras sorteadas para ganhá-las. Quem terminar o jogo com a cestinha de pipocas mais cheia é o vencedor!			

# JOGOS DE MÍMICA, DESENHO E COMUNICAÇÃO

	<b>IMAGEM &amp; AÇÃO 1</b>			
	 4+ jogadores	 120 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Neste jogo você não precisa saber desenhar, o que vale é a imaginação! São 2.400 palavras ou expressões, divididas em 6 categorias. Uma vez cada jogador será o desenhista e tentará passar à sua equipe uma palavra ou expressão. Os colegas de equipe têm o tempo da ampulheta para adivinhar! Também pode ser jogado com mímicas.</p>				

	<b>IMAGEM &amp; AÇÃO 2</b>			
	 4+ jogadores	 120 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Imagem &amp; Ação 2 traz mais 2.400 palavras e expressões para você usar toda a sua criatividade. Uma vez cada jogador será o desenhista e tentará passar à sua equipe uma palavra ou expressão. Os colegas de equipe têm o tempo da ampulheta para adivinhar! Também pode ser jogado com mímicas.</p>				

	<b>IMAGEM &amp; AÇÃO EDIÇÃO ESPECIAL</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Esta edição traz 3.000 palavras e expressões para você usar toda a sua criatividade. Uma vez cada jogador será o desenhista e tentará passar à sua equipe uma palavra ou expressão. Os colegas de equipe têm o tempo da ampulheta para adivinhar! Também pode ser jogado com mímicas.</p>				

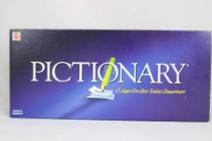
	<b>TABU</b>			
	 4+ jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Os jogadores se revezam descrevendo uma palavra ou frase em uma carta comprada para o seu parceiro sem usar cinco palavras TABU que estão na carta. O jogador perde pontos se descrever uma das cinco palavras ou frases que estão proibidas, ou se o jogador fizer qualquer gesto.</p>				

	<b>IMITATRIX</b>			
	 3 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Um dinâmico jogo de mímica. Sorteie uma carta e coloque na sua testa usando o suporte especial para que todos vejam a palavra sorteada menos você. Agora outro jogador faz a mímica para que você adivinhe e possam avançar no tabuleiro!</p>				

# JOGOS DE MÍMICA, DESENHO E COMUNICAÇÃO II

	<b>IMITATRIX DESAFIO</b>			
	 4+ jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Neste jogo os participantes se dividem em times e disputam por pontos fazendo mímica das palavras sorteadas na carta antes que o tempo da ampulheta acabe. O baralho de desafio estipula uma dificuldade extra, com cartas que indicam tarefas como fazer a mímica de costas, com um pé só ou de olhos fechados.</p>				

	<b>CONCEPT</b>			
	 4+ jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Em Concept, seu objetivo é adivinhar palavras através da associação de ícones, coloca peças criteriosamente nos símbolos disponíveis no tabuleiro do jogo. Se a palavra for "leite", por exemplo, pode colocar o peão no ícone do líquido, em seguida, os cubos desta cor nos ícones para "comida / bebida" e "branco". Um jogo de comunicação sem palavras.</p>				

	<b>PICTIONARY</b>			
	 4+ jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>O jogo original de adivinhar palavras através de desenhos. Divididos em times os jogadores transmitem as palavras sorteadas nas cartas através de desenhos para seus companheiros. Um dado especial deixa o desafio maior fazendo você desenhar de olhos fechados, sem a mão dominante, sem tirar o lápis do papel e muito mais!</p>				

	<b>PICTIONARY MAN</b>			
	 4+ jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Transmita a palavra sorteada para seu time fazendo desenhos. A novidade é que você não desenha no papel e sim em um boneco tridimensional com uma caneta apagável. Seja criativo e faça seu grupo acumular mais pontos antes que o tempo da ampulheta acabe!</p>				

	<b>PICTIONARY ROLETA</b>			
	 4+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Um dispositivo circular esconde a carta com palavras de um mesmo tema. Seu time tem o tempo da ampulheta para acertar a maior quantidade de palavras usando somente desenhos ou mímicas. Uma versão rápida e descomplicada do clássico Pictionary.</p>				

# JOGOS DE MÍMICA, DESENHO E COMUNICAÇÃO

	<b>IMAGEM &amp; AÇÃO NO LIMITE</b>			
	 4+ jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Os jogadores poderão passar até 3 palavras para a sua equipe! Mas atenção: o tempo continua o mesmo! As palavras são sorteadas, você escolhe em que ordem vai desenhar para a sua equipe, coloca as cartas em um timer especial. o tempo passa, as cartas caem! Por isso, use toda a sua criatividade, mas seja rápido!</p>				

	<b>É PROIBIDO FALAR</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Uma boa mímica vale mais do que mil palavras! Com É Proibido Falar os jogadores testam sua habilidade de comunicação não verbal de modo divertido e interativo. Escolha o tema, sorteie a letra e deixe a imaginação e os movimentos contarem o que passa pela sua cabeça. É Proibido Falar, mas é permitido se divertir e dar muitas risadas.</p>				

	<b>IMAGINE</b>			
	 3 a 8 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Mais de mil palavras podem ser adivinhadas por meio do uso de 60 cartas transparentes com ícones básicos. Imagine desafia você a colocar as cartas uma ao lado da outra ou sobrepostas. Quase tudo no mundo pode ser representado por um conceito simplificado - apenas não fale enquanto você estiver jogando.</p>				

	<b>CREATIONARY</b>			
	 3+ jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Utilize peças LEGO para construir o objeto sorteado na carta. Os demais jogadores precisam descobrir do que se trata. Role o dado para selecionar uma das quatro categorias de construção: veículos, edifícios, natureza ou coisas. Com três níveis de dificuldade para testar suas habilidades de construção, enquanto os outros adivinham o que você está criando.</p>				

	<b>JOGO DE MÍMICA</b>			
	 3+ jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Apenas fazendo mímicas, transmita as palavras da carta para os outros jogadores. São quatro categorias: "Eu sou", "Eu faço", "Entretenimento" e "Objeto". No tempo da ampulheta tente fazer o máximo de mímicas possível. Você e o jogador que acertar a palavra secreta marcam os pontos!</p>				

# JOGOS DE MÍMICA, DESENHO E COMUNICAÇÃO

	<b>NONSENSE</b>			
	 3 a 8 jogadores	 120 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Cumpra as tarefas das cartas para ganhar abobrinhas, os pontos desse jogo completamente insano!! São centenas de desafios, entre eles: Desenhar com uma lapiseira molenga; Gargarejar uma palavra com a boca cheia d'água; Formar uma seqüência de palavras do que se pode encontrar em uma geladeira; Fazer mí-micas e encenar cenas inusitadas.</p>				

	<b>ADIVINHAÇÃO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Neste jogo você precisa representar objetos através de mímica, desenhos, sons e até mesmo com o tato. Aos outros fica o desafio de adivinhar o que você está tentando representar. Será que você consegue imitar o som de uma torneira, demonstrar um bolo através de mímica, desenhar coisas que lembrem um palhaço, etc...?</p>				

	<b>MEGA SENHA 2</b>			
	 4 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Jogo de adivinhações baseado no programa homônimo de TV. Duas equipes de dois jogadores, tentando acertar o maior número de senhas possíveis, dando dicas de apenas uma palavra ao seu companheiro. Na segunda fase, as rodadas aumentam progressivamente de dificuldade, simulando a premiação em dinheiro como no programa de TV.</p>				

	<b>MEGA SENHA ESPECIAL</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Novas cartas com senhas utilizadas no programa de TV para jogar Mega Senha.</p>				

	<b>DESAFINO</b>			
	 4+ jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>São 990 músicas para você e seus amigos se reunirem e desafinarem à vontade! Desafino é uma ideia divertida que mistura talento e criatividade em ritmo de jogo. O objetivo é fazer sua equipe adivinhar o nome da música. Vale tudo: cantarolar a melodia, assobiar, imitar o cantor, enfim... só não vale entregar a letra. Inclui temas como MPB, Rock, Pop, samba.</p>				

# JOGOS DE MÍMICA, DESENHO E COMUNICAÇÃO

	<b>PABLO</b>			
	 3-10 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Aqui cada jogador compra 5 cartas e precisa cantar uma música com as palavras de cada carta. Quanto mais cartas você conseguir usar na mesma música, mais pontos você faz. Você também pode baixar cartas no turno dos oponentes, basta cantar junto. Se prepare para conhecer o lado sertanejo, pagodeiro daquele amigo que você nunca imaginava</p>				

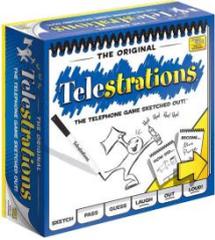
	<b>CODINOMES (CÓDIGO SECRETO)</b>			
	 4+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Duas equipes se enfrentam em uma grade quadrada de 25 cartas de palavras. Cada equipe tem um capitão, e ambos os capitães precisam transmitir que cartas pertencem a sua equipe utilizando dicas de uma única palavra tomando cuidado para que seu time não aponte cartas neutras ou o perigoso assassino. Vencedor do Spiel des Jahres 2016.</p>				

	<b>CODINOMES (CÓDIGO SECRETO) IMAGENS</b>			
	 4+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Em Código Secreto: Imagens, duas equipes competem para ver quem consegue fazer contato com todos os seus agentes primeiro. O capitão dá pistas de uma só palavra que se relacionam com vários agentes no tabuleiro. Nesta versão de Codinomes ao invés de palavras no tabuleiro, temos cartas de imagens com vários elementos.</p>				

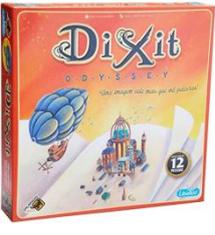
	<b>MIMICS</b>			
	 3+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>No seu turno, cada jogador pega quatro cartas, cada uma com uma palavra fácil e uma difícil, valendo uma quantidade específica de pontos. O jogador escolhe qual das duas palavras de cada carta vai tentar representar. Através de mímica, ele terá cerca de um minuto por carta para fazer o seu time adivinhar quais são as palavras.</p>				

	<b>CIA DE TEATRO</b>			
	 2 a 6 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Interpretar uma cena ou fazer uma mímica. Dirigir uma peça com todos seus componentes: atores, cenários, figurinos, sonoplastia, etc... Criticar o trabalho de diretores, técnicos e intérpretes. Tudo isso está neste jogo. Reúna os amigos e prepare o palco.</p>				

# JOGOS DE MÍMICA, DESENHO E COMUNICAÇÃO

	<b>TELESTRATIONS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Um "telefone sem fio" desenhado. Cada jogador desenha uma palavra de acordo com a carta. Então, passa o desenho para o jogador ao lado que deve tentar decifrar. O palpite desse jogador é passado para o jogador ao lado que também desenha até que cada caderno retorne ao seu jogador original. Então os desenhos são revelados, e as risadas garantidas.</p>				

	<b>DIXIT</b>			
	 3 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Dezenas de cartas com ilustrações fantásticas e uma história pra contar. Em seu turno escolha uma carta e dê uma pista sobre ela. Todos os jogadores escolhem uma de suas cartas que corresponda à pista que você forneceu. Depois tentam adivinhar, secretamente, qual é a carta que você escolheu. Mas cuidado, se sua história for muito óbvia ou misteriosa demais você não marcará pontos. Vencedor do Spiel des Jahres 2010.</p>				

	<b>DIXIT ODYSSEY</b>			
	 3-12 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Em Dixit Odyssey o desafio de contar histórias continua, com novas cartas de ilustrações e possibilidade de mais jogadores simultâneos! Uma imagem vale mais do que mil palavras!</p>				

	<b>MAGIC MAZE</b>			
	 2 a 8 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Magic Maze é um jogo cooperativo em tempo real. Cada jogador pode controlar qualquer herói para fazer com que aquele herói execute uma ação muito específica, à qual os outros jogadores não têm acesso. Tudo isso requer um alto nível de cooperação, MAS NINGUÉM PODE FALAR!</p>				

	<b>PONTO DE VISTA</b>			
	 4-10 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>O líder da partida sorteia um tema. Os outros jogadores, então, escolhem rapidamente entre as cartas "ponto de vista" que estão em suas mãos a que tem mais a ver com o tema sorteado. A seguir, o líder escolhe a carta que considera mais apropriada que merece os pontos da rodada. O líder geralmente escolhe a carta mais criativa, engraçada ou interessante.</p>				

# JOGOS DE MÍMICA, DESENHO E COMUNICAÇÃO

	<b>CRANIUM - EDIÇÃO FAMÍLIA</b>			
	 4+ jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Cranium foi feito para celebrar as habilidades e talentos de cada um. Divirta-se criando obras de arte e usando a imaginação, fazendo performances, descobrindo novas e fascinantes coisas e unindo-se a seus amigos e familiares. São 16 atividades divertidas, entre elas: mímica, esculpir, cantar e decifrar enigmas!</p>				

	<b>PORTA DOS FUNDOS: O JOGO</b>			
	 3 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>A cada rodada todos os jogadores escrevem uma continuidade engraçada para uma frase que está incompleta na carta. Para ganhar pontos você precisa identificar quem escreveu o que. Mostre seu dom de blefe e entre nessa brincadeira com seus amigos. Será que você consegue adivinhar quem completou as frases?</p>				

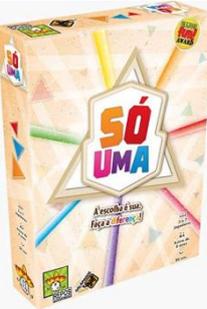
	<b>QUEM DISSE?</b>			
	 3 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Você consegue dizer quem é o autor das respostas? Jogue fazendo e respondendo perguntas, sobre diversos assuntos e dizendo o que faria em determinadas situações. Que maluquices seus amigos vão dizer? Todos irão se divertir com as perguntas e principalmente, com as inusitadas e divertidas respostas.</p>				

	<b>RORY'S STORY CUBES</b>			
	 2+ Jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 6 anos
<p>Rory's Story Cubes é um jogo de contar e criar histórias, à partir das 9 imagens aleatórias, geradas pelos 9 dados. Cada dado contém 6 das 54 imagens que podem ser misturadas de várias maneiras e formas de jogo. As histórias podem ser contadas individualmente, em grupo, basear em temas de filmes, livros ou qualquer outra possibilidade criativa.</p>				

	<b>UTC - NÃO PODE RIR</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Pegue uma Carta de Trocadilho e faça sua melhor performance para os adversários. Se conseguir uma risada de alguém você avança uma casa! Caso contrário, continuará na mesma casinha. E assim o jogo segue até que o primeiro jogador chegue no final do tabuleiro. Tem também cartas de desafio como falar os trocadilhos fazendo imitações e vozes.</p>				

# JOGOS DE MÍMICA, DESENHO E COMUNICAÇÃO

	<b>SUPER SENHA</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Os jogadores tentam adivinhar o maior número de palavras no tempo da ampulheta. O narrador escolhe o nível de dificuldade (Fácil, Médio ou Difícil) e gira a ampulheta. Ele terá uma lista de palavras onde tentará através de dicas de uma única palavra, fazer com que o receptor adivinhe cada uma delas.</p>				

	<b>SÓ UMA</b>			
	 3 a 7 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Um jogo cooperativo em que vocês jogam juntos para descobrir tantas palavras misteriosas quanto possível. Encontre a melhor pista de uma só palavra para ajudar seu companheiro de equipe a decifrar a palavra misteriosa. Seja único, todas as pistas idênticas serão canceladas! Vocês conseguirão alcançar a perfeição? Vencedor do Spiel des Jahres 2019.</p>				

	<b>ONE KEY</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>O líder da equipe tenta se comunicar com os outros jogadores, propondo pistas de imagens com o objeto que precisam encontrar. Os jogadores removem as cartas erradas, passo a passo. Remover a carta chave resulta em derrota instantânea, então tenha cuidado! Uma experiência cooperativa baseada na associação de ideias e dedução.</p>				

	<b>LUZ, CÂMERA, IMPROVISO</b>			
	 4+ jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Você terá que ser rápido e criativo para conseguir encenar as mais inesperadas e engraçadas situações com seus amigos. A cada casa que cair, você deve cumprir uma tarefa diferente. Sorteie a carta situação e comece a cena. Seja criativo, pense rápido e se divirta com seus amigos neste jogo de improviso e muitas risadas.</p>				

	<b>CANTA AÍ</b>			
	 4+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Você é o DJ nesse jogo que é pura cantoria. Cada jogador secretamente faz uma lista de palavras presentes em músicas que não saem da sua cabeça. Agora os jogadores precisam cantar músicas que essas palavras apareçam antes que o tempo acabe para pontuar!</p>				

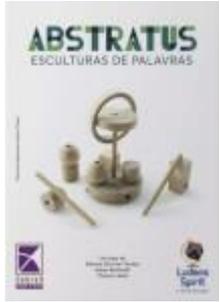
# JOGOS DE MÍMICA, DESENHO E COMUNICAÇÃO

	<b>DESENHE EM LOOP</b>			
	 4+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Seu time precisa descobrir a palavra secreta e você só pode transmitir a mensagem desenhando. O desafio aqui são os óculos com lentes especiais texturizadas que você precisa usar enquanto desenha, que dificultam a precisão.</p>				

	<b>WHEN I DREAM</b>			
	 4-10 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Já é noite e sua mente está flutuando no mágico mundo dos sonhos. Mas hoje os Espíritos dos Sonhos querem se divertir! Eles estão muito empenhados e os sonhos são estranhos e surreais. Coloque sua máscara de dormir e tente desvendar seu sonho e quais espíritos são os Maldosos. Descubra as palavras secretas com as dicas, mas em quem confiar?</p>				

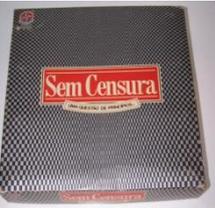
	<b>CARTAS CONTROVERSAS</b>			
	 3-10 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 18 anos
<p>Versão nacional de Cards Against Humanity. O jogador da vez, chamado "patrão" compra uma carta com uma frase a ser completada. Os outros jogadores usam suas cartas de palavras para melhor preencher os espaços da carta do patrão. O problema é o conteúdo controverso, cheio de humor negro e temática adulta, que inevitavelmente faz rir.</p>				

	<b>PATUSCADA</b>			
	 3-10 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 18 anos
<p>Patuscada é um jogo de cartas, onde um jogador faz uma pergunta usando as cartas pretas e os outros jogadores respondem com as cartas brancas e as mais ácidas respostas.. Mas ninguém joga Patuscada pra ganhar uma partida e sim para ser o mais canalha, cretino, incômodo e impiedoso dos jogadores. E é por isso que é tão divertido!</p>				

	<b>ABSTRATUS - ESCULTURAS DE PALAVRAS</b>			
	 3 a 6 jogadores	 40 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Você precisará representar palavras secretas através do seu kit de peças especiais. Use sua criatividade para fazer construções incríveis e sua perspicácia para adivinhar as dos seus adversários. Teste sua capacidade de construir e comunicar. Vença os desafios com imaginação, empatia e observação!</p>				

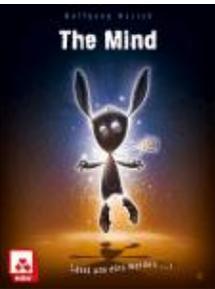
# JOGOS DE MÍMICA, DESENHO E COMUNICAÇÃO

	<b>JOKING HAZARD</b>			
	 3-10 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 18 anos
<p>Dos criadores do famoso Cyanide &amp; Happiness, este é um jogo de cartas onde os jogadores precisam fazer pequenas tirinhas com três quadros, onde cada carta é uma parte da tirinha. Cheias de humor negro e temas controversos, você consegue ser o criador da história mais engraçada? Em inglês.</p>				

	<b>SEM CENSURA</b>			
	 3-10 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 18 anos
<p>Um jogo com muitos dilemas éticos e morais, eles não possuem uma resposta correta, você é quem deve responder de acordo com seus princípios... ou da sua imaginação! Todos os assuntos estão liberados: o comportamento dos jovens, o amor nos dias de hoje, a violência nas ruas, a competição no trabalho, etc. É tudo uma troca de ideias.</p>				

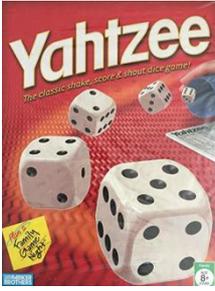
	<b>GIFT TRAP</b>			
	 3 a 8 jogadores	 60 min	 Regras Fáceis	 16 anos
<p>Um jogo sobre dar e receber presentes. Uma série de artigos inusitados é colocada no tabuleiro e você deve escolher um item para dar de presente a cada um dos jogadores. O quanto você conhece cada um?</p>				

	<b>COISAS DE CASAL</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 18 anos
<p>Coisas de casal é um jogo dinâmico e bem-humorado. Com ele, os casais têm a oportunidade de descobrir, explorar e discutir abertamente as afinidades e diferenças que fazer parte de seu relacionamento. Coisas de casal abre o jogo de intimidades e opiniões sobre casa, amor, sexo, família e lazer.</p>				

	<b>THE MIND</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>The Mind não é apenas um jogo, é a uma curiosa e envolvente experiência em grupo. Um dos maiores sucessos da premiação Spiel des Jahres 2018! Os participantes vão trabalhar em equipe para alcançar a vitória sem usar uma única palavra ou gesto, apenas conectando suas mentes. Você vai prender a respiração e seu coração vai bater mais forte.</p>				

# JOGOS DE DADOS

	<b>BOZÓ</b>			
	 2+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
	O clássico jogo de dados! Role os dados uma, duas ou três vezes e escolha a melhor combinação numérica para marcar pontos! Pode ser jogado individualmente ou em duplas.			

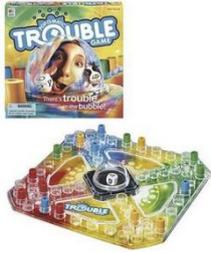
	<b>YAHTZEE</b>			
	 2+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Yahtzee é um jogo clássico de dados jogado com 5 dados, com ligeiras diferenças em relação ao Bozó, tornando o jogo mais estratégico. O turno de cada jogador consiste em lançar os dados até 3 vezes na esperança de fazer uma das 13 categorias. Exemplos de categorias são: três de um tipo, 4 de um tipo, em linha reta, full house, etc			

	<b>PICKOMINO</b>			
	 2 a 7 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Galinhas lutando para comer o maior número possível de minhocas. A mecânica é de rolagem de dados para tentar obter o maior número possível e assim poder pegar uma das peças na mesa. Quando maior o valor que você conseguir mais chance de pegar uma peça com mais minhocas ou roubar uma peça do adversário.			

	<b>AGE OF WAR</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Um jogo rápido baseado no lance de dados, ambientado no Japão feudal e criado pelo aclamado designer Reiner Knizia. Neste jogo, você e seus colegas jogadores assumem o papel de daimyos rivais, competindo para vencer seus adversários e unir todo o Japão sob uma mesma bandeira. Para unir os clãs, você deve conquistar seus castelos.			

	<b>ZOMBIE DICE</b>			
	 2+ jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Em Zombie Dice, você é um zumbi. Você quer cérebros - mais cérebro do que qualquer um de seus amigos zumbis. Os 13 dados personalizados são suas vítimas. Teste a sua sorte para comer cérebros, mas pare de rolar antes que os tiros de espingarda terminem o seu turno! Vence aquele que recolher 13 cérebros primeiro.			

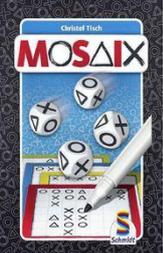
# JOGOS DE DADOS

	<b>TROUBLE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Pressione a bolha Pop-o-matic para girar o dado e avance com sua peça pelo tabuleiro! Caia no espaço onde está a peça do seu adversário e mande-a de volta ao INÍCIO. Torça para que suas peças não sejam enviadas de volta para o INÍCIO, ou terá problemas! Continue avançando para ser o primeiro a alcançar a CHEGADA.</p>				

	<b>LUDO (PACHISI)</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Ludo ou Pachisi data de cerca do ano 400 e se mantém popular até hoje. Cada jogador tem um set de peões e começa no seu canto do tabuleiro. O objetivo é mover os peões ao longo do tabuleiro até levá-los para sua "casa". Movimentos são controlados por dados. O vencedor é aquele que chegar com todos os peões primeiro na sua "casa".</p>				

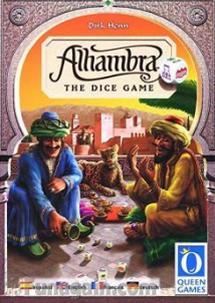
	<b>GAMÃO</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Gamão é um jogo de tabuleiro realizado num caminho unidimensional, no qual os adversários movem suas peças em sentidos contrários à medida em que jogam dados e estes determinam quantas "casas" serão avançadas, sendo vitorioso aquele que conseguir retirar todas as peças primeiro.</p>				

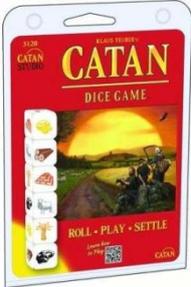
	<b>UNO DADOS</b>			
	 2 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>5 dados são dados aleatoriamente para cada um dos dois jogadores. O jogador inicial rola seus dados e tem que combinar com a cor ou valor do dado mais recentemente colocada na linha de dados. O jogo continua com os jogadores se revezando e acrescentando um dado correspondente de sua mão para os dados de linha.</p>				

	<b>MOSAIX</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>A cada turno, o jogador rola 4 dados com símbolos. Depois ele deve organizar esses dados numa sequência específica. E então todos os jogadores transcrevem essa mesma sequência para sua tabela pessoal (7x7). Ao fazerem isso, os jogadores tentam criar as maiores áreas com símbolos que combinam para maximizar sua pontuação final.</p>				

# JOGOS DE DADOS

	<b>KING'S GOLD</b>			
	 2 a 6 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Quão longe você vai para enganar o rei ganancioso e se tornar o pirata mais rico na costa e no mar? Em um turno, o jogador rola cinco dados até três vezes. Se um dado mostra ossos cruzados, está bloqueado até o final do turno; caso contrário, um jogador pode lançar novamente ou deixar os dados como ele quer.</p>				

	<b>ALHAMBRA: THE DICE GAME</b>			
	 2 a 6 jogadores	 90 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Versão de dados do premiado Alhambra. Cada jogador tenta obter o maior número de pontos de vitória jogando 8 dados representando construções.. O jogo passa por cinco rodadas, pontuando após o primeiro, terceiro e quinto turno. Pontos de vitória são concedidos para as maiorias conquistadas nos edifícios.</p>				

	<b>CATAN: DICE GAME</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Este é um jogo de construção de estradas e cidades. Cada jogador utiliza uma ficha para marcação das construções e pontuação. Para construir você precisa de recursos, que são obtidos através de rolamentos de dados com uma mecânica semelhante a do Yahtzee. Ganhe pontos construindo e desenvolvendo a ilha de Catan.</p>				

	<b>INGENIOUS CHALLENGES</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Ingenious Challenges desafia os jogadores a marcarem tantos pontos quanto possível em cada símbolo / cor ao mesmo tempo, forçando-os a marcar pontos em todas as cores / símbolos, a fim de se sair bem. Quatro painéis de avaliação com pinos coloridos e faixas para cada cor são usados em cada jogo mas só sua menor pontuação contará para a vitória.</p>				

	<b>QUARRIORS!</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Complexo	 14 anos
<p>Cada jogador começa com um conjunto idêntico de 12 dados em seu saco de dados. Com o progresso do jogo, os jogadores lançam seus dados para tentar invocar criaturas, feitiços. Jogadores sorteiam e rolam 6 dados de uma vez a partir de sua bolsa, fazendo com que a composição de sua reserva de dados seja a chave para a vitória.</p>				

# JOGOS DE DADOS

	<b>SAGRADA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Cada jogador vai construir um vitral através da construção de uma grade de dados em seu tabuleiro de jogador. Cada tabuleiro tem algumas restrições sobre quais cores ou tonalidade do dado pode ser colocado lá. Dados da mesma tonalidade ou cores não pode ser colocado ao lado do outro. A pontuação é variável com objetivos novos a cada partida.</p>				

	<b>SOBE E DESCE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 25 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Jogue o dado para andar com seu peão no tabuleiro. Se der sorte você sobe alguns espaços, com azar você pode voltar para o começo.</p>				

	<b>COLHEITA DE DADOS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Estratégia e sorte juntos. Em cada rodada, os jogadores se revezam e selecionam dados para plantar vegetais em seus jardins ou alimentá-los ao porco. Fique atento ao mercado sempre em mudança. Você quer ter certeza de que você tem muitos vegetais, e que venha o tempo da colheita!</p>				

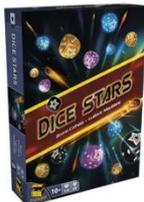
	<b>TRÈS FUTÉ!</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Escolha bem seus dados para inseri-los na área colorida correspondente, junte oportunidades difíceis de pontuação e acumule os pontos. Os dados que você não usa são tão importantes quanto o que você usa, porque cada dado menor do que o escolhido pode ser usado pelos outros jogadores, mantendo todos no jogo o tempo todo.</p>				

	<b>ATLANDICE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Os jogadores precisam salvar o máximo de itens possíveis antes que a mística ilha afunde e todos seus segredos se percam. Para juntar as várias combinações de itens, é preciso prever não só os movimentos do relógio que indica o fim de Atlântida, como ainda contar com as jogadas de seus oponentes.</p>				

# JOGOS DE DADOS

	<b>BANG: THE DICE GAME</b>			
	 3 a 8 jogadores	 30 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Os jogadores se dividem em equipes: o xerife e os assistentes, foras-da-lei e renegados. O xerife e os assistentes precisam matar os foras-da-lei, os foras-da-lei ganham se matar o xerife, e os renegados querem ser os últimos jogadores vivos no jogo. Para atirar utilize o resultado dos dados.</p>				

	<b>DICE TOWN</b>			
	 2 a 5 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Cada jogador recebe um copo com cinco dados de pôquer e oito dólares. Cada vez que um jogador vai montar uma mão de poker e, dependendo da rolagem, assumir o controle de vários lugares-chave em Dice Town que lhe permitam executar a ação correspondente do local e conquistar territórios que garantem pontos. Em inglês.</p>				

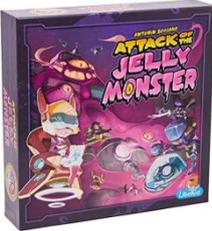
	<b>DICE STARS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Todas as suas escolhas serão cruciais para multiplicar seus pontos e alcançar uma soma total incrível! Você pode precisar arriscar tudo se você quiser ter sucesso... Em seu turno, você adiciona um certo número de dados a um conjunto de dados. Então, pegue todos os dados da mesma cor ou todos os dados do mesmo valor.</p>				

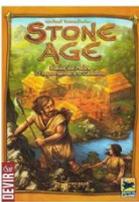
	<b>KING OF TOKYO</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Você joga com monstros mutantes, robôs gigantes e outras criaturas - os quais estão lutando a fim de tornar-se o primeiro e único Rei de Tóquio. No início de cada turno, você rola seis dados. Os dados mostram pontos de vitória, energia, cura e ataque. Ao rolar os dados você pode escolher se quer manter ou rerrolar um ou mais dados até duas vezes.</p>				

	<b>KING OF NEW YORK</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Cada monstro ocupa um bairro na cidade e todos tentam brilhar em Manhattan. Quando você ataca, você pode deslocar um monstro em outro distrito, seja para escapar das forças militares ou ter novas oportunidades de esmagamento. Você pode destruir os edifícios e obter bônus, porém quanto mais destruição você causar, mais intensa será a resposta militar.</p>				

# JOGOS DE DADOS

	<b>THIEF'S MARKET</b>			
	 3 a 5 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
	<p>Um jogo de pegar e roubar dados. Nele cada participante representa um ladrão no famigerado Mercado dos Ladrões. As rodadas são cheias de trapaça e diversão e o objetivo é se tornar o rei dos gatunos! Neste jogo, se você for ganancioso e limpar a mesa, seus comparsas não darão moleza – mas se for bonzinho demais, será passado para trás.</p>			

	<b>ATTACK OF THE JELLY MONSTER</b>			
	 3 a 5 jogadores	 30 min	 Intermediário	 10 anos
	<p>Para coletar geléia alienígena, posicione seus dados nos vários distritos da cidade. Apenas o jogador com a maioria receberá uma recompensa em cada distrito! Role seus dados e coloque um (e apenas um) dado. Em seguida, role novamente seus dados restantes antes de colocar o próximo. Soa muito fácil? Todo mundo joga ao mesmo tempo!</p>			

	<b>STONE AGE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Complexo	 12 anos
	<p>Os jogadores lutam para sobreviver à Idade da Pedra, trabalhando como caçadores, coletores, agricultores e fabricantes de ferramentas. Você deve reunir recursos e crescer com a sua população, construindo as ferramentas necessárias para construir sua civilização. Um jogo</p>			

	<b>SANTA MARIA</b>			
	 2 a 4 Jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
	<p>Aumente sua colônia com novas peças e utilize os dados, que representam trabalhadores, para ativar territórios. Os elementos de seleção de dados, combinado com os territórios em seu tabuleiro e as habilidades especiais, permitem pontuar de inúmeras formas, com pouca influência de sorte e pouco conflito entre os jogadores.</p>			

	<b>DUNGEON ROLL</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
	<p>O objetivo é recolher o maior número de pontos de experiência ao derrotar monstros, lutar contra o dragão, e acumular tesouro. Cada jogador escolhe um avatar de herói, como um mercenário, Meio-Goblin, ou Feiticeiro, o que lhes dá poderes únicos. Os jogadores se revezam sendo o Aventureiro, que corajosamente entra na masmorra buscando glória.</p>			

# JOGOS DE DADOS

	<b>PULSAR 2849</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
	Recrute dados para explorar o universo em Pulsar 2849. Cada rodada, role dados com base no número de jogadores, classifique-os com base em seus valores e, em seguida, recrute dados para fazer ações, como adicionar outra nave espacial à sua frota ou visitar um sistema estelar inexplorado ou avançando em sua pista de tecnologia pessoal.			

	<b>ELDER SIGN</b>			
	 2 a 8 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
	Corra contra o tempo para evitar o eminente retorno de O Antigo. Armados com suas ferramentas, seus Aliados e seus conhecimentos ocultos, os investigadores devem colocar a teste sua sanidade e energia enquanto se aventuram para encontrar os Sinais Antigos (Elder Signs), os símbolos místicos usados para selar O Antigo e ganhar o jogo. Cooperativo.			

	<b>CV</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
	Você vai levar um personagem através de toda a sua vida, fazendo muitas escolhas sobre amigos, parentes, empregos e atividades. Em seus dados, os jogadores tentam rolar conjuntos de símbolos que lhes permitem adquirir cartas; cada rodada essas cartas dão benefícios de algum tipo, como novos símbolos e habilidades especiais.			

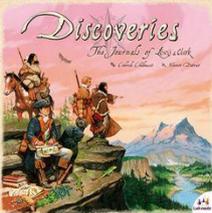
	<b>MANILA</b>			
	 3 a 5 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
	Usando barcos de aparência usada e barcas frágeis de bambu, esses negociantes do mercado negro abarrotam suas pequenas embarcações com noz-moscada, seda, jades e ginseng, partindo para contrabandear esses produtos em Manila em um jogo de leilão, rolagem de dados e muitas apostas.			

	<b>CAMEL UP</b>			
	 3 a 8 jogadores	 30 min	 Intermediário	 10 anos
	Vencedor do Spiel des Jahres 2014. Os jogadores apostam em camelos de corrida, tentando sentir os que vão chegar em primeiro em uma corrida rápida em torno de uma pirâmide. Quanto mais cedo você fazer sua aposta, mais você pode ganhar - se você adivinhar corretamente, é claro. Quem vai apostar e quando? Isso tudo depende de como os dados saem.			

# JOGOS DE DADOS

	<b>TARGETS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Em Targets, os jogadores não rolam seus dados, mas lança-os a partir do topo de uma torre para tentar colocá-los em alvos colocados na área de jogo. Tenha o maior número em um alvo, e você reivindica-o no final da rodada. Se seus dados mostrarem a mesma face, ligue-se rapidamente para que você possa recuperar um deles e jogar na mesma rodada.			

	<b>KINGSBURG</b>			
	 2 a 5 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
	Seu rei escolheu você para se encarregar de uma província na fronteira; você gerenciará sua província e ajudará a defender o reino. Para conseguir isso, você deve influenciar os conselheiros para obter ouro, madeira, pedras e soldados para expandir e defender suas terras, utilizando o resultado de seus dados. Em inglês.			

	<b>DISCOVERIES</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Complexo	 14 anos
	A Expedição de Lewis e Clark, que foi encomendada em 1803 e terminou em 1806, foi o primeiro grupo de homens que atravessaram o continente norte-americano, e depois voltaram.. Seu objetivo é compilar conhecimento, tanto quanto possível em seu diário, e desta forma o avanço da ciência, graças às suas descobertas.			

	<b>AS VIAGENS DE MARCO POLO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
	Em 1271, Marco Polo com 17 anos começou uma viagem para a China com seu pai e seu tio ao longo da "Rota da Seda" e chegou à corte de Kublai Khan em 1275. Aqui os jogadores recriam esta jornada, com personagens diferentes com poderes especiais no jogo. A cada rodada, os jogadores lançam cinco dados pessoais e podem executar uma ação.			

	<b>EUPHORIA: BUID A BETTER DYSTOPIA</b>			
	 2 a 6 jogadores	 90 min	 Complexo	 16 anos
	Você lidera uma equipe de trabalhadores (dados) e recrutas (cartas) para reivindicar a propriedade de um mundo distópico. Você vai gerar produtos, cavar túneis para se infiltrar em áreas opostas, construir mercados, coletar artefatos, fortalecer alianças e cumprir objetivos secretos. Euphoria é um jogo de alocação de trabalhadores com muita estratégia.			

# JOGOS DE PALAVRAS E VOCABULÁRIO

	<b>PALAVRAS CRUZADAS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Marque pontos construindo palavras no tabuleiro, interligadas com outras palavras que seus adversários já fizeram. Quanto mais difícil a palavra, mais pontos ela vale. Preste atenção nas casas especiais que podem duplicar ou triplicar seus pontos.</p>				

	<b>SCRABBLE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Scrabble é o jogo de palavras original. Sorteie as pedras de letras e forme sua palavra no tabuleiro para marcar pontos.</p>				

	<b>SCRABBLE JUNIOR</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 6 anos
<p>O lado A é um jogo de palavras cruzadas em que todas as palavras possíveis já foram preenchidas. Esta é uma ajuda para aprender sobre ortografia. Pontos são ganhos por completar palavras. O verso é uma grade totalmente em branco, deixando os jogadores livres com as suas próprias palavras. Um ponto é ganho para cada carta colocada.</p>				

	<b>SCRABBLE TWISTS &amp; TURNS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Uma nova forma de jogar Scrabble. Sem pontos, seu objetivo é acabar com suas peças de letras antes do adversário. Para isso construa palavras que podem seguir qualquer sentido de leitura na mesa.</p>				

	<b>HANGMAN: O JOGO DA FORÇA</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Um duelo onde você precisará descobrir a palavra secreta do seu adversário, adivinhando uma letra por vez. A cada letra errada você ficará mais próximo de ser enforcado. Por isso, todo cuidado é pouco!</p>				

# JOGOS DE PALAVRAS E VOCABULÁRIO

	<b>BOGGLE</b>			
	 2+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Sorteie as letras e corra contra o tempo para encontrar a maior quantidade de palavras. Quanto mais letras em cada palavra, mais pontos você ganha. Para vencer este desafio, é preciso atenção para não perder nenhuma palavra de vista. Coloque em prática sua capacidade de formar palavras num jogo rápido e divertido!</p>				

	<b>JOGO DA RIMA</b>			
	 2+ jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Duas equipes irão se enfrentar neste jogo criativo de rimas. Usando cartas com palavras variadas, as equipes terão o tempo da ampulheta para escreverem o máximo de palavras que rimem com a palavra sorteada. No desafio do abacaxi, fale rapidamente uma rima e passe o abacaxi para o adversário até alguém ficar sem tempo!</p>				

	<b>TOP LETRAS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Palavras Cruzadas em 3 dimensões! Agora, você também pode colocar uma letra em cima da outra, além de formar palavras na horizontal e na vertical! Top Letras: A nova dimensão em palavras cruzadas!</p>				

	<b>CÓDIGO DA VINCI</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Um enigma é lançado e você precisa prestar muita atenção nas letras que estão misturadas no tabuleiro para decifrá-lo no tempo da ampulheta. Se achar necessário, peça ajuda a Robert Langdon, que tem dicas essenciais para você. Quanto menos dicas você usar, mais pontos conseguirá marcar e, assim, montar este enigmático quebra-cabeça. São 396 palavras!</p>				

	<b>PASSALETRA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>O objetivo é descobrir as palavras ocultas dos outros jogadores antes que descubram a sua. A tarefa não é assim tão fácil, porque as letras são escolhidas por movimento do peão no tabuleiro.</p>				

# JOGOS DE PALAVRAS E VOCABULÁRIO

	<b>VIRA LETRAS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Vire o número de discos tirados no dado e tente formar palavras com eles. Neste jogo, vence quem tiver escrito mais palavras com os discos. Para ganhar é preciso sorte, boa memória e um ótimo vocabulário!</p>				

	<b>ANAGRAMIX</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Neste jogo, todos somam pontos à medida que conseguem formar Anagramas (palavras formadas pela transposição de letras de outra palavra). Uma carta é sorteada, e todos ao mesmo tempo, devem tentar escrever todas as palavras possíveis usando todas as letras indicadas na carta. Quem conseguir mais palavras ganha mais pontos!</p>				

	<b>MEIAS PALAVRAS</b>			
	 3 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>O objetivo do jogo é descobrir todas as palavras da rodada, através das letras que cada jogador tem em segredo. O jogador da vez joga os dados e seleciona quais participantes irão dar ou receber as informações solicitadas para preenchimento das colunas. Um desafiador jogo de dedução e vocabulário.</p>				

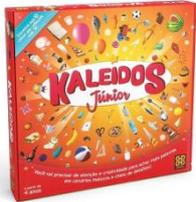
	<b>BATALHA DAS LETRAS</b>			
	 2 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Use todo seu conhecimento e elimine as letras do seu adversário! Um tema é escolhido, como FRUTAS, CARROS, FLORES, CORES, etc, então VOCÊ lança o dado, para sortear uma letra. Em seguida, fala uma palavra do tema escolhido iniciada pela letra sorteada. Use todo o seu conhecimento e elimine as letras do seu concorrente.</p>				

	<b>TRAVA LETRAS</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Responda antes que o tempo acabe! É o Trava Letras, você deve responder e travar a primeira letra da palavra utilizada! Então seja rápido, conforme as respostas vão surgindo as letras vão acabando! Responda as palavras da categoria sorteada sem repetir as letras utilizadas!</p>				

# JOGOS DE PALAVRAS E VOCABULÁRIO

	<b>FOCO</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 14 anos
	No centro da mesa temos uma ilustração rica em detalhes. Encontre e escreva em sua folha o nome dos elementos que aparecem na imagem com a letra ou tema sorteado. Corra contra o tempo e faça mais pontos que os adversários nesse jogo de concentração e linguagem.			

	<b>RISK PALAVRAS</b>			
	 2+ jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Role os dados e forme a maior quantidade de palavras possíveis com o resultado dentro do tempo da ampulheta.			

	<b>KALEIDOS JUNIOR</b>			
	 2-12 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Abra os olhos e fique atento! Kaleidos Júnior vem com quatro conjuntos idênticos de tabuleiro ilustrados. Cada desenho descreve uma cena com um grande número de informações. Cada jogador ou equipe usa seu próprio conjunto de tabuleiros com o objetivo de encontrar o máximo de coisas possível no desenho que comecem com a letra sorteada.			

	<b>PICTUREKA CARD GAME</b>			
	 2+ jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 6 anos
	Pictureka! Jogo de Cartas tem quatro modos de jogo, seja rápido, encontre primeiro! Corra para encontrar coisas que comecem com certas letras! Seja o primeiro a livrar de todas as suas 8 cartas! Encontre 2 figuras que completem as missões das cartas! Seja criativo e combine as cartas para completar as missões. Pictureka!			

	<b>FLASH</b>			
	 4+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Para vencê-los junte-se à eles! Flash é uma espécie de de Stop ao contrário onde você só marca pontos se outras pessoas na mesa fizerem as mesmas respostas que você! Sorteie o tema e escreva as palavras. Vocês estão pensando o mesmo?			

# JOGOS DE DESTREZA, EQUILÍBRIO E PONTARIA

	<b>JENGA</b>			
	 2 a 8 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Um jogo de estratégia e movimentos precisos! Sua habilidade e destreza serão testadas a cada rodada! Passando os blocos da base para o topo a torre vai ficando cada vez mais alta e instável... é preciso muito cuidado para ela não desabar!</p>				

	<b>JENGA TETRIS</b>			
	 2 a 8 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Uma nova maneira de jogar Jenga! É o clássico jogo Jenga com uma mistura de Tetris. Os blocos têm a mesma forma dos blocos do famoso jogo Tetris, será um novo desafio puxá-los da torre! Como no jogo Tetris, se você conseguir completar um nível, sem nenhum espaço livre, você ganha uma vantagem - escolhe o próximo jogador.</p>				

	<b>JENGA QUAKE</b>			
	 2 a 8 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Jenga Quake é um jogo de estratégia e muita destreza! A torre aleatoriamente vai sofrer abalos sísmicos e é preciso saber posicionar os blocos estrategicamente para que não desmoronem! Cada instante do jogo é recheado de muita emoção para deixar a brincadeira ainda mais divertida! Será que você tem nervos para isso?</p>				

	<b>JENGA BOOM</b>			
	 2 a 8 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Mostre que você é habilidoso e ágil, pois quando o tempo acabar, BOOM! A torre vai cair! Cada jogador tem que escolher o bloco que será retirado da estrutura e colocá-lo no topo da torre. Mas, cuidado! O detonador está prestes a explodir e quando tempo acabar...BOOOOMMM!!! A torre cai e ganha quem colocou o último bloco.</p>				

	<b>JENGA XTREME</b>			
	 2 a 8 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Jenga Xtreme é mais uma variação do Jenga clássico. Desta vez duas das faces dos blocos de madeira são enviesadas, fazendo com que a torre cresça com uma inclinação, tornando o jogo mais interessante. Essa configuração de blocos permite que três tipos de torre diferentes sejam construídas para começar o jogo.</p>				

# JOGOS DE DESTREZA, EQUILÍBRIO E PONTARIA

	<b>JENGA XL</b>			
	 2 a 6 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>Versão gigante do jogo Jenga com peças de papelão. A torre fica 3x maior.</p>			

	<b>UNO STACKO</b>			
	 2-10 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>Uno Stacko um jogo baseado em Uno! Diversão rápida para todos! Um jogo de 2 á 10 pessoas, onde eles tem que tomar cuidado para não derrubar a torre! Quanto mais alta a fica a torre, mais difícil de conseguir ganhar. Use os blocos de ação contra seus oponentes!</p>			

	<b>CLICK CLACK LUMBERJACK</b>			
	 2-7 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
	<p>Um jogo de destreza, onde nove segmentos de árvores de plástico são empilhados. Cada segmento de árvore tem quatro seções de casca em torno dele. O jogador recebe dois toques com o machado para tentar derrubar pedaços de casca de árvore Mas cuidado, se um segmento de árvore cair é menos 5 pontos!</p>			

	<b>MAKE 'N' BREAK</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
	<p>Construa as estruturas usando blocos de madeira coloridos conforme representado nas cartas. No tempo sorteado quantas construções corretas você consegue reproduzir corretamente?</p>			

	<b>GARBAGE DAY</b>			
	 2 a 5 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
	<p>Em Garbage Day, os jogadores se revezam empilhando cartas de lixo uma de cada vez para a lata transbordando de lixo ou escondendo cartas de lixo em seus quartos. Mas uma vez que o quarto de um jogador ficar muito cheio, eles devem limpá-lo empilhando todas as cartas do quarto em cima da lata de lixo, com muito cuidado, uma a uma. Em inglês.</p>			

# JOGOS DE DESTREZA, EQUILÍBRIO E PONTARIA

	<b>ANIMAL UPON ANIMAL</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Cada jogador deve empilhar seu próprio conjunto de animais de madeira sobre um jacaré - quem conseguir se livrar de todas as peças primeiro ganha. Um dado acrescenta variação à jogada: colocação de um animal ou dois, pedir para outro jogador colocar o animal, indicação de qual animal empilhar feita pelos outros jogadores, aumento da "base"...</p>				

	<b>PEGA VARETAS</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Varetas são espalhadas sobre a mesa em uma mistura. O preto é usado como uma ferramenta para pegar as outras. O jogador pega um palito de cada vez, até que ele mova uma outra vareta além daquela que está tentando pegar. Os pontos são distribuídos com base na cor das varetas recuperadas.</p>				

	<b>MAXI PEGA VARETAS</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Versão com varetas gigantes pra testar sua coordenação.</p>				

	<b>FLYING KIWIS</b>			
	 2 a 4 Jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Os kiwis estão soltos! Quem conseguirá pousar quatro pássaros na praça? Usando uma rampa, os jogadores voam com Kiwis sobre o tabuleiro de jogo. Mas cuidado, porque sempre que um pássaro de outro jogador cobre o seu, você já não pode marcar com este kiwi.</p>				

	<b>CROKINOLE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Jogadores revezam-se em turnos lançando discos de uma borda, tentando marcar pontos acertando a região central do tabuleiro de madeira. A principal regra é a de que o disco lançado deve bater na peça do adversário que já esteja no tabuleiro. Melhor jogado em duplas. Petelecos precisos e boa estratégia garantem a vitória.</p>				

# JOGOS DE DESTREZA, EQUILÍBRIO E PONTARIA

	<b>RHINO HERO</b>			
	 2 a 5 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Rhino Hero apresenta aos jogadores um rinoceronte incrivelmente heroico - e lamentavelmente pesado - que está ansioso para escalar um edifício alto e saltar outros edifícios altos em um único salto. Primeiro, porém, você precisa construir esse edifício. Sem derrubar tudo, claro.</p>				

	<b>CONSTRU BOOM</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Utilize as peças plásticas para replicar as estruturas ilustradas nas cartas. São várias peças de construção diferentes. Os jogadores constroem sobre sua base ligada a um detonador que fica próximo do adversário. Quem termina mais rápido explode a construção do oponente.</p>				

	<b>MISSÃO ESCAPE ROOM</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Este é um desafio cooperativo. Um dos jogadores fica preso ao cronômetro detonador, que deve ser aberto por uma chave especial. Para acessá-la é preciso resolver enigmas e libertar chaves das celas num exercício de coordenação e habilidade para jogar em equipe.</p>				

	<b>VILLA PALETTI</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Construir um castelo com um número pequeno de peças. Assim, conforme se constrói os andares superiores, você retira peças dos inferiores; e não pode deixar o castelo cair. Em cada rodada os pisos vão ficando cada vez menores e o castelo mais alto. Você consegue trazer suas peças mais valiosas para cima? Vencedor do Spiel des Jahres 2002.</p>				

	<b>MENARA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Como uma equipe em Menara, os jogadores usam pilares e pisos de templos de forma maravilhosa para construir uma estrutura espetacularmente alta, cheia de recantos e detalhes. A cooperação e as habilidades manuais estão em demanda, pois, para cada erro na construção, você deve adicionar outro andar ao templo.</p>				

# JOGOS DE DESTREZA, EQUILÍBRIO E PONTARIA

	<b>OPERAÇÃO</b>		
	 2 a 6 jogadores	 20 min	 Regras fáceis
<p>Você deve extrair partes do corpo de um paciente infeliz. Para fazer isso você usa um conjunto de pinças que estão ligadas por cabo ao tabuleiro de jogo. Se você é desleixado e tocar as laterais metálicas do buraco onde o item está localizado, a dor do paciente é indicada por um sinal sonoro súbito e alto.</p>			

	<b>PINGUIM NUMA FRIA</b>		
	 2 a 4 jogadores	 10 min	 Regras fáceis
<p>Gire a roleta e quebre os blocos de gelo do suporte como indicado usando as picaretas especiais. Mas cuidado, quem derrubar o pinguim perde!</p>			

	<b>ANGRY BIRDS KNOCK ON WOOD</b>		
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis
<p>A velha batalha entre Angry Birds e os porcos que roubam ovos continua. Os pássaros terão sua vingança! Cartas de Missão mostram que peças usar e como construir. Opositores lançam os pássaros com o estilingue para destruir o seu castelo! Marque pontos para os porcos e peças de bônus derrubado!</p>			

	<b>CAI NÃO CAI</b>		
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis
<p>O jogo basicamente é um tubo plástico, com varetas atravessadas em seu interior, horizontalmente, impedindo que as bolinhas, que estão acima das varetas, caiam. Os jogadores devem, um a um, ir puxando as varetas sem deixar que as bolinhas caiam. Quando todas as bolinhas tiverem caído, os jogadores contam quantas cada um deixou cair.</p>			

	<b>MACACOS LOUCOS TOY STORY 4</b>		
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis
<p>Tire as varetas da máquina de acordo com a cor sorteada no dado. Só tome bastante cuidado para não deixar os bichinhos caírem.</p>			

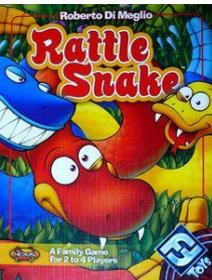
# JOGOS DE DESTREZA, EQUILÍBRIO E PONTARIA

	<b>ICE COOL</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>"Ice Cool" é um jogo de peteleco onde os jogadores em cada rodada assumem o papel do monitor do salão - o seu objetivo será o de pegar outro pinguim e obter pontos por isso. Os outros tentarão passar através de várias portas, ganhando, assim, os peixes (que lhes dão pontos) em seu caminho.</p>				

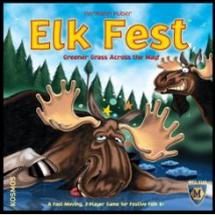
	<b>BAMBOLEO</b>			
	 2 a 7 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Uma variedade de blocos de madeira de forma estranha são colocados em um prato.. O prato tem uma bola de cortiça no seu lado inferior, que é então colocado em cima de um suporte cônico. As peças deverão ser retirados uma por uma, que tem uma alta probabilidade de perturbar o equilíbrio delicado de toda a engenhoca.</p>				

	<b>PINOTE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Você vai ter que mostrar toda sua habilidade. Só quem não deixar o Pinote saltar é que será o "domador" vitorioso! Pá, corda, cantil... Você põe tudo na sela para o Pinote carregar. Mas, de repente, ele dá um pinote e derruba tudo. Até você que cai fora do jogo também...</p>				

	<b>QUEBRA GELO FROZEN</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Um a um, quebre os blocos de gelo, mas cuidado para não derrubar os personagens.</p>				

	<b>RATTLESNAKE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Você deve colocar ovos magnéticos super fortes sobre o tabuleiro. Sorteie sobre qual cor o ovo deve ir e tome cuidado para que um ovo não grude no outro ou todos eles voltam para a sua mão. O jogador que se livrar de todos os ímãs primeiro ganha.</p>				

# JOGOS DE DESTREZA, EQUILÍBRIO E PONTARIA

	<b>ELK FEST</b>			
	 2 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Jogadores tentam ajudar um alce a atravesssar um rio por petelecos em discos de madeira, de modo a criar um caminho de pedras de uma ponta da mesa para a outra. Se você arremesssar bem, vai ser capaz de mover o alce mais rápido do que seu oponente. Só não pode cair na água.</p>				

	<b>SORRY SLIDERS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Escorregue, colide e pontue para vencer! Em Sorry! Sliders cada jogador precisa pegar seu peão, mirar e escorregar o mesmo até o tabuleiro para pontuar. Uma boa escorregada pode render vários pontos, mas cuidado: um peão oponente pode bater em outro e assim tirar alguém da jogada .</p>				

	<b>FLICK 'EM UP</b>			
	 2-10 jogadores	 30 min	 Intermediário	 10 anos
<p>As cidades do Oeste não são o lugar mais seguro para viver. No jogo de arremesso de disco Flick 'em Up!, você pode se tornar um fora da lei e roubar bancos, libertar prisioneiros, atacar pessoas inocentes... ou você pode se tornar o xerife e tentar proteger o povo de sua cidade desses bandidos! Vários cenários para escolher.</p>				

	<b>LOOPING LOUIE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Em Looping Louie, um motorzinho movido a bateria gira um avião em volta da mesa. Cada jogador tem o seu lar e suas fichas de ovos para proteger. O lar de um jogador tem uma alavanca, que é usada para golpear o avião para longe de seus ovos, e, se der sorte, direto nos ovos de outro jogador. Quando apenas um jogador ainda tem ovos, ele é declarado o vencedor.</p>				

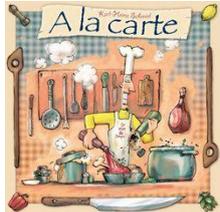
	<b>LOOPING CHEWIE</b>			
	 2 a 3 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Agora Chewbacca na Millenium Falcon tem a tarefa de bater para fora os stormtroopers dos outros jogadores. Quando apenas um jogador tenha stormtroopers sobrando ele ganha.</p>				

# JOGOS DE DESTREZA, EQUILÍBRIO E PONTARIA

	<b>COZINHEIRO MALUCO</b>			
				
	Leve as bolinhas coloridas até a panela, atravessando a pista de obstáculos que faz seu cozinheiro movimentar os braços e pode fazer você derrubar as bolinhas e começar tudo de novo.			

	<b>ABELHINHA SURPRESA</b>			
				
	Retire as favas de mel da colméia com muita atenção. A abelhinha está cuidando e seu sensor de movimento pode perceber a invasão e pular na sua mão!			

	<b>CHOPSTICK DEXTERY MEGACHALLENGE 3000</b>			
				
	O objetivo é recolher o maior número de fichas usando hashis muito lisos para pegar o objeto mostrado na ficha. Usando apenas os pauzinhos, os jogadores tentam agarrar formas ou cores de madeira específicas de uma tigela grande para seu prato pessoal. Frenético!			

	<b>A LA CARTE</b>			
				
	Cozinheiros psicóticos, preparar... já! Cada jogador recebe uma panela em miniatura e um fogão. Então, na vez de cada um, você pode tentar aumentar o fogo, temperar seu prato, ou tentar roubar a receita de outro cozinheiro. Temperar o prato é o coração do jogo e é feito com pequenas garrafas cheias de cristais coloridos.			

	<b>MONSTER-FALLE</b>			
				
	O jogador tem que trabalhar mutuamente com outro afim de capturar os monstros que assombram a casa. Juntos eles devem levar o saco-prisão a armadilha do poço. Formem duplas e trabalhem em sincronia para conseguir levar o monstro em todas as partes do tabuleiro-labirinto.			

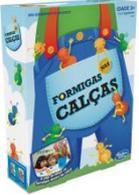
# JOGOS DE DESTREZA, EQUILÍBRIO E PONTARIA

	<b>PUXA-ESPINHO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 10 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Gire a roleta e retire um dos espinhos do suporte na cor escolhida. Quem derrubar a estrutura perde!			

	<b>AVALANCHE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Retire as bolinhas da torre sem deixá-la cair, se não vai ser confusão pra todo lado!			

	<b>AYA</b>			
	 2 a 5 jogadores	 30 min	 Intermediário	 14 anos
	Em Aya, você tem que cooperar para conectar os muitos tiles de paisagem e fichas de animais possível para organizar uma cadeia de dominós colocados na vertical, um após outro. No final do jogo, eles cairão sobre o outro, cada um tombando o seguinte - em um efeito de cascata - para revelar o número final de paisagens e animais. Cooperativo.			

	<b>PULA MACACO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Use os lançadores para catapultar os macacos e pedurá-los nos galhos da árvore. Quem consegue mais acertos fica com as bananas!			

	<b>FORMIGAS NA CALÇA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Aperte as formigas para que elas saltem no ar. Você consegue arremessá-las dentro da calça do Sr. Coelho?			

# JOGOS DE DESTREZA, EQUILÍBRIO E PONTARIA

	<b>DER SCHWARZE PIRAT</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
	No mar, há quase sempre um forte vento soprando. Barcos à vela usam esse impulso e - adivinhe! Nesse jogo você será o fole de vento para suas embarcações! Durante o jogo você deve impulsar seu barco soprando vento e, dependendo do lançamento de dados, o barco pirata. O objetivo é - claro - caçar tesouros!			

	<b>DUNGEON FIGHTER</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Intermediário	 14 anos
	Em Dungeon Fighter, um jogo totalmente cooperativo, os jogadores assumem os papéis de heróis que se aventuram nas profundezas de um calabouço de três camadas. As batalhas acontecem acertando arremessos de dados no tabuleiro alvo, cumprindo requisitos malucos como jogar os dados de costas ou fazendo-o quicar algumas vezes.			

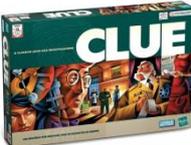
	<b>RIFF RAFF</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
	O truque é equilibrar sua carga a bordo do navio, um pêndulo de madeira que se move em todas as direções - o que cair volta para sua mão, a não ser que você capture-as no ar. As peças que conseguirem pegar são removidas do jogo, por isso uma mão firme é necessária para jogar bem, mas reflexos rápidos podem salvar o dia!			

	<b>ROUBA QUEIJO</b>			
	 2 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Cada jogador controla um rato e precisa colocar a maior quantidade de queijo que conseguir em sua respectiva toca. O tabuleiro tem forma de um porão antigo e o queijo é representado por pequenos dados. Cada rato possui um ímã na parte inferior e os jogadores os controlam com varetas com ímãs nas extremidades, por baixo do tabuleiro.			

	<b>SEGURA FEIJÃO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Esses animados feijões estão se "divertindo" para valer enquanto você os coloca um a um na tampa do pote. Enquanto estão lá, rolam de um lado para o outro tentando se "segurar". Não derrube os feijões, e se conseguir, você será o vencedor!			

# JOGOS DE DEDUÇÃO E INVESTIGAÇÃO

	<b>DETETIVE</b>			
	 3 a 8 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>O jogo é desenvolvido sobre um tabuleiro que simula uma mansão, com vários cômodos e vários objetos. O objetivo é descobrir qual dentre os suspeitos (cujos nomes são ou lembram cores específicas), qual dentre as armas e qual dentre os aposentos estão envolvidos em um crime de assassinato.</p>			

	<b>CLUE</b>			
	 3 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>O objetivo do jogo é determinar quem a matou vítima, onde o crime ocorreu, e que arma foi usada. Cada jogador assume o papel de um dos seis suspeitos, e tenta deduzir a resposta correta, movendo estrategicamente em torno de um tabuleiro de jogo representando os quartos de uma mansão e recolhendo pistas de outros jogadores.</p>			

	<b>CLUE: MANSÃO E CASA DE PRAIA</b>			
	 3 a 8 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>O clássico Clue com dois cenários para escolher. Mais locais, mais personagens e mais desafio. Somente com muita dedução você desvendará esse mistério.</p>			

	<b>CLUE: SUSPEITOS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 25 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>No jogo de cartas Clue: Suspeitos, a solução do mistério está em suas mãos! Jogue as cartas certas para solucionar o caso o quanto antes! Quem matou o Sr. Black? Com qual arma? Onde? Faça perguntas sobre os suspeitos, armas e lugares das cartas de CLUE para descobrir. Vence o primeiro que desvendar o mistério!</p>			

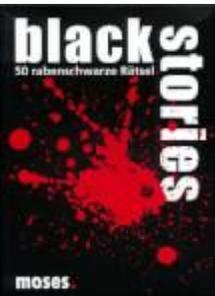
	<b>DETETIVE: VELHO OESTE</b>			
	 3 a 8 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>Em uma pequena cidade, um crime misterioso está abalando a tranquilidade dos moradores: o Banqueiro Alberto Cash foi assassinado. Há diversas pistas pela cidade que apontam para 8 suspeitos. Todo cuidado é pouco, quando o assassino pode ser qualquer um, inclusive você. Um novo cenário para o clássico Detetive.</p>			

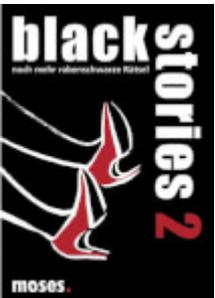
# JOGOS DE DEDUÇÃO E INVESTIGAÇÃO

	<b>SCOTLAND YARD</b>			
	 2 a 6 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Scotland Yard é um jogo de dedução e raciocínio que simula os processos de investigação normalmente usados na realidade. São 120 casos para você desvendar. Não perca tempo! Anote todas as informações que conseguir. No final, separe os fatos circunstanciais dos essenciais. Mas atenção: os outros participantes também estão em busca das respostas.</p>				

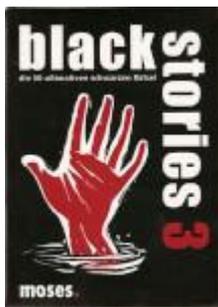
	<b>SCOTLAND YARD: MÁQUINA DO TEMPO</b>			
	 2 a 6 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Contém 40 casos inéditos, baseados em histórias reais acontecidas nos Estados Unidos. Esses casos não foram solucionados na vida real, somente o autor deste jogo conseguiu esclarecê-los. Trata-se de uma obra de ficção. Alguns nomes usados nos casos foram ligeiramente alterados.</p>				

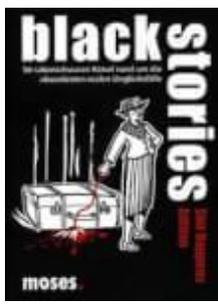
	<b>MYSTERIUM</b>			
	 2 a 7 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Um jogador assume o papel de um fantasma que vive em uma mansão antiga misteriosa. Outros jogadores são um grupo de médiuns convidados pelo proprietário da mansão para resolver o mistério do lugar e trazer a paz a seus moradores, enquanto qualquer pessoa que permanece no castelo vê sonhos estranhos. Cooperativo.</p>				

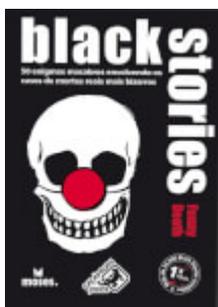
	<b>BLACK STORIES</b>			
	 2+ Jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Histórias ardilosas e sombrias, mas o que aconteceu? Às vezes, tudo acaba bem rápido; duas ou três perguntas e já estamos no caminho certo. Mas também uma história aparentemente simples pode acabar sendo de quebrar a cabeça. Só um jogador sabe como a história aconteceu, faça as perguntas certas para desvendar o enigma!</p>				

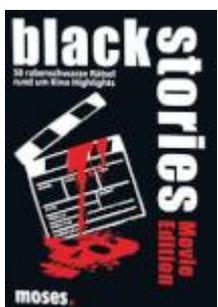
	<b>BLACK STORIES 2</b>			
	 2+ Jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>É o segundo da linha de jogos de enigmas macabros, com 50 cartas que contém adivinhações envoltas de histórias criminais, assassinatos e acidentes fúnebres, apresentados com uma tonalidade leve e curiosa num divertido contraste entre a temática do jogo e sua exibição de fatos.</p>				

# JOGOS DE DEDUÇÃO E INVESTIGAÇÃO

	<b>BLACK STORIES 3</b>			
	 2+ jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>50 enigmas macabros de arrepiar os cabelos e fazer o sangue congelar nas veias. Estas histórias estão ainda mais sombrias, mórbidas, complicadas e inexplicáveis do que nunca. Solucione o mistério! Com perguntas, adivinhações e análise meticolosa, o desenrolar dos eventos é reconstruído passo a passo – sozinho ou em conjunto.</p>				

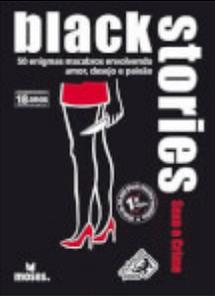
	<b>BLACK STORIES: CRIMES REAIS</b>			
	 2+ jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Atenção: merdas acontecem! Estas black stories levam isso ao pé da letra! Elas são fatos que realmente ocorreram. 50 mistérios sombrios – 50 histórias que descrevem a vida como ela é: ardilosa em sua simplicidade, anormal em seu âmago e totalmente absurda!</p>				

	<b>BLACK STORIES: FUNNY DEATH</b>			
	 2+ jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Seja um acidente causado por estupidez, uma manobra radical mal calculada ou algum teste de coragem que deu miseravelmente errado: são histórias que a vida escreveu. Com perguntas e adivinhações, vá descobrindo, passo a passo, como o evento ocorreu e o quão assustadora é a solução para o mistério sombrio.</p>				

	<b>BLACK STORIES: CINEMA</b>			
	 2+ jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>50 histórias completamente novas e macabras retiradas do mundo do cinema para fazer o sangue congelar nas veias... Uma dose extra de suspense e nervosismo para cinéfilos, com astúcia o suficiente para os sabe-tudo do cinema: a diversão é garantida! Solucione o mistério!</p>				

	<b>BLACK STORIES: SUPER HERÓIS</b>			
	 2+ jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Black Stories edição Super-Heróis oferece 50 enigmas macabros inéditos envolvendo super-heróis e super-equívocos: identidades secretas reveladas, super-mulheres com sede de vingança, voos embriagados e muitas outras coisas que só se podem encontrar no universo dos super-heróis</p>				

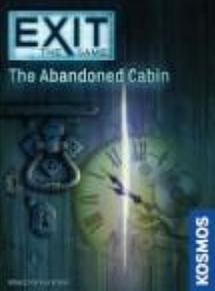
# JOGOS DE DEDUÇÃO E INVESTIGAÇÃO

	<b>BLACK STORIES : SEXO E CRIME</b>			
	 2+ jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 18 anos
<p>42 histórias de paixão fatal, 18 casos catastróficos, nove maridos e esposas traídos, duas travestis e um golpista: 50 mistérios macabros envolvendo uma das questões mais mortais do mundo! Novamente, o objetivo é avançar, passo a passo, com perguntas habilidosas e, assim, aproximar-se das profundezas da luxúria humana.</p>				

	<b>EU SOU?</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Eu sou... verde? Eu sou... um animal? Descubra qual é a imagem da sua carta fazendo perguntas para os outros jogadores. Uma carta é colocada no suporte sobre sua testa, todo mundo a vê, menos você. Descubra sua identidade secreta fazendo as perguntas certas.</p>				

	<b>EU SOU?: AVENGERS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>O jogo Eu Sou? agora com personagens da Marvel.</p>				

	<b>INTERPOL: FUGA EM NOVA YORK</b>			
	 3 a 6 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Um emocionante jogo de perseguição. Um dos jogadores assume o papel de Mister X e foge pelas ruas de Nova York, usando táxi, ônibus ou metrô. Os outros jogadores se juntam para tentar pegá-lo, mas a tarefa não é fácil. Mister X só é visto de vez em quando e seu destino é sempre incerto. Um jogo de muito sucesso no mundo todo.</p>				

	<b>EXIT: A CABANA ABANDONADA</b>			
	 2 a 6 jogadores	 90 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Todos pretendiam usar a cabana apenas como abrigo para a noite, mas na manhã seguinte a porta e janelas foram trancadas. Você pode escapar? Os jogadores devem usar seu espírito de equipe, criatividade e poderes de dedução para quebrar códigos, resolver enigmas, coletar objetos e ganhar sua liberdade pouco a pouco.</p>				

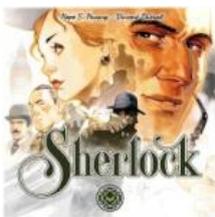
# JOGOS DE DEDUÇÃO E INVESTIGAÇÃO

	<b>SHERLOCK HOLMES: THE CARD GAME</b>			
	 3 a 6 jogadores	 40 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Cartas representam o caminho da investigação até o encontro de suspeitos e pistas. Você consegue encontrar o verdadeiro vilão entre todos os jogadores? Ou ele é você? Em inglês.</p>				

	<b>EMBOSCADA</b>			
	 3 jogadores	 20 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Cada jogador recebe uma mão de quatro cartas, deixando a última carta virada para baixo no meio da mesa. Esta é a condição de secreta de vitória da rodada. Às vezes você quer o menor número em jogo, às vezes você quer o número mais alto na mão. Seu objetivo é deduzir a condição de vitória e ao mesmo tempo alcançá-la.</p>				

	<b>ESCAPE TALES: O DESPERTAR</b>			
	 2 a 4 jogadores	 300 min	 Complexo	 16 anos
<p>Escape Tales: The Awakening é um jogo de cartas baseado no conceito de sala de fuga, mas você não está limitado pelo tempo quando se trata de terminar esta aventura, pois o jogo é focado na história e na sua exploração, enquanto envolve os enigmas e faz escolhas que te mergulharão profundamente.</p>				

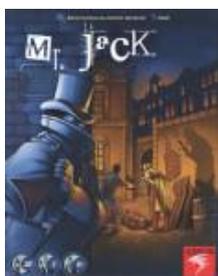
	<b>CHECKPOINT CHARLIE</b>			
	 3 a 5 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Checkpoint Charlie é um jogo de observação, dedução, e agilidade mental. Assista todos os suspeitos cuidadosamente e descubra qual deles é o chefe dos espões usando as pistas que você e os outros investigadores descobriram. Seja o primeiro a encontrar o chefe dos espões e se torne o melhor cão de caça!</p>				

	<b>SHERLOCK 13</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Os jogadores assumem o papel de investigadores tentando desmascarar o famoso ladrão Arsene Lupin. O jogo consiste de 13 cartas de personagem com 2 ou 3 características cada. As cartas são distribuídas entre os jogadores e eles agora reparam que informação cada um possui no decorrer do jogo.</p>				

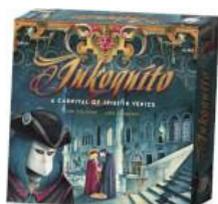
# JOGOS DE DEDUÇÃO E INVESTIGAÇÃO

	<b>13 CLUES</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>A cidade de Londres foi abalada por crimes hediondos. 13 pistas colocam os jogadores no sapato dos detetives, cada um tentando resolver seu próprio mistério. Cada jogador vê as pistas - pessoa + localização + arma - dos outros jogadores, mas não as suas. Eles investigam fazendo perguntas, consultando o informante secreto e fazendo acusações.</p>				

	<b>LAST FRIDAY</b>			
	 2 a 6 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>Um jogo de movimento escondido, caça e dedução, inspirado no gênero "slasher" de filme de terror. No papel de jovens campistas, os jogadores são desafiados a sobreviver a um longo fim de semana de terror - enquanto um deles assume o papel do psicopata escondido nas sombras da floresta.</p>				

	<b>MR. JACK</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>O jogo se passa em Whitechappel, onde Mr. Jack (Estripador) cometeu um crime e precisa fugir da polícia, de investigadores e até de civis que estão à procurá-lo. Cada jogador irá ser ou o Jack, assumindo a identidade de um dos 8 personagens disponíveis, ou o Detetive, que tentará finalmente capturar o criminoso.</p>				

	<b>SENHA</b>			
	 4+ jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Senha é um jogo rápido, divertido e inteligente, onde a sorte e o raciocínio lógico farão de você o vencedor! É um jogo rápido no qual um jogador precisa deduzir qual a seqüência correta das cores escolhidas pelo seu adversário sabendo apenas a quantidade de peças certas com cores corretas ou posições exatas.</p>				

	<b>INKOGNITO</b>			
	 4 jogadores	 90 min	 Intermediário	 14 anos
<p>O objetivo de cada agente em Inkognito é completar a missão, junto com seu parceiro. No início do jogo, no entanto, os jogadores não sabem que a missão que devem cumprir! Cada jogador conduz um dos quatro agentes secretos. Os demais peões representam os espiões que estão tentando confundir a oposição. Em inglês.</p>				

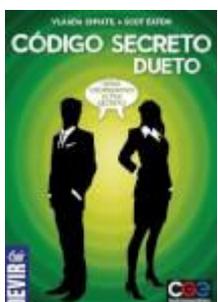
# JOGOS DE DEDUÇÃO E INVESTIGAÇÃO

	<b>DECRYPTO</b>			
	 4 a 8 jogadores	 30 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Os jogadores competem em duas equipes em Decrypto, cada uma tentando interpretar corretamente as mensagens codificadas que lhes são apresentadas por seus companheiros de equipe enquanto gravam os códigos que interceptam a equipe adversária.</p>				

	<b>DETETIVE 3D</b>			
	 3 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Um dos mistérios mais tradicionais dos jogos de tabuleiro com óculos 3D que dão um efeito especial nas ilustrações das cartas e tabuleiro.</p>				

	<b>DETETIVE APP</b>			
	 3 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>As mesmas regras do clássico Detetive agora com um aplicativo de realidade aumentada para aumentar a imersão do jogo no seu celular.</p>				

	<b>SHADOWS: AMSTERDAN</b>			
	 4 a 8 jogadores	 30 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Em Shadows - Amsterdam, cada equipe de detetives circula pela cidade para encontrar três pistas e depois trazê-las de volta ao seu patrocinador, antes do outro time. Em cada equipe, um informante envia dicas visuais para direcionar discretamente seus detetives o mais rápido possível.</p>				

	<b>CÓDIGO SECRETO: DUETTO</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Dê pistas de uma palavra para tentar conseguir que alguém identifique seus agentes entre os que estão na mesa - mas agora você está trabalhando em equipe para encontrar todos os seus agentes. (Por que você ainda não sabe quem são os seus agentes é uma pergunta que os investigadores do Congresso terão em suas costas mais tarde!)</p>				

# JOGOS DE DEDUÇÃO E INVESTIGAÇÃO

	<b>ODYSSEY - A IRA DE POSEIDON</b>			
	 2 a 5 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Um jogador assume o papel de Poseidon, deus do mar, enquanto os outros se tornam navegantes em busca da Ilha Sagrada. O jogador Poseidon lança tempestades poderosas contra os navegantes, levando-os para fora do curso e confundindo-os para que eles não alcancem a Ilha Sagrada no tempo.</p>				

	<b>AVENTURA NA SELVA</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Um é o explorador que deve achar um tesouro escondido pelo outro jogador, que é o guardião do tesouro. O guardião prepara armadilhas, e como o tabuleiro é dividido ao meio, o explorador não vê onde elas estão. O explorador tem o auxílio de algumas cartas, para ultrapassar as armadilhas.</p>				

	<b>MACGREGOR</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>É meia-noite e o terrível fantasma de MacGregor está assombrando o castelo. Ninguém sabe qual o caminho ele irá seguir para perseguir os outros jogadores pelos salões do castelo. Decida sua melhor forma de escapar, mas tenha cuidado pois todas as portas estão trancadas e você precisará da chave certa para abri-las!</p>				

	<b>HANABI</b>			
	 2 a 5 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Jogo cooperativo no qual jogadores tentam apresentar o espetáculo perfeito de fogos, colocando as cartas na mesa na ordem correta. Parece fácil, certo? Bem, nem tanto, pois neste jogo você não vê suas cartas! Vocês devem trabalhar em time, dando dicas uns aos outros a respeito dos valores ou das cores das cartas para vencer.</p>				

	<b>CAPTAIN SONAR</b>			
	 2 a 8 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Em Captain Sonar, você e seus companheiros de equipe controlam um submarino e estão tentando localizar um submarino inimigo, a fim de destruí-lo antes que eles façam o mesmo com você. Cada papel é importante, e o confronto é implacável. Seja organizado e comunicativo, porque um capitão não é nada sem sua tripulação.</p>				

# JOGOS DE MEMÓRIA E CONCENTRAÇÃO

	<b>SUPER MEMÓRIA</b>			
	 2+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 6 anos
	108 cartelas para você encontrar os pares! Quem tem mais concentração?			

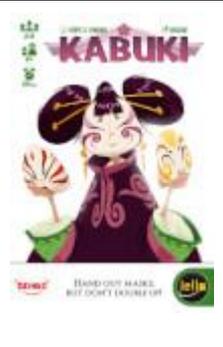
	<b>MEMORELAS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 6 anos
	Memorelas é um jogo didático criado pela historiadora Joana Schossler, com parceria da designer gráfica Joana Heck. Usando o formato clássico de jogo de memória, o diferencial está no conteúdo, e no arranjo estético do material que traz personalidades femininas como referências para a memorização, ou mesmo outras formas de jogo..			

	<b>GENIUS</b>			
	 1+ jogadores	 10 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Um jogo eletrônico de memória com 4 grandes botões que acendem em uma sequência aleatória que vai se tornando mais longa a cada rodada. O jogador deve repetir a sequência pressionando os botões na ordem correta.			

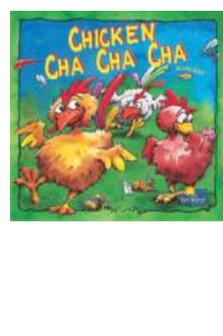
	<b>SIMON AIR</b>			
	 1+ jogadores	 10 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Simon Air utiliza tem uma tecnologia inovadora que consegue ler seus movimentos pelas cores mesmo sem tocá-las! Isso permite que os jogadores possam atravessar as cores! Simon Air tem dois modos de jogo, para 1 ou mais jogadores!			

	<b>SHERLOCK</b>			
	 2 a 5 jogadores	 25 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Memorize as figuras das cartas na mesa e encontre o caminho que o leva a uma figura já revelada para marcar pontos. Quantas imagens você consegue lembrar?			

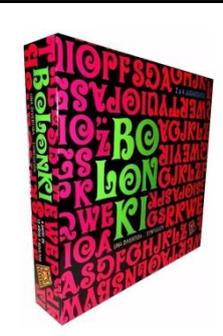
# JOGOS DE MEMÓRIA E CONCENTRAÇÃO

	<b>KABUKI</b>			
	 2 a 6 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Neste baile de máscaras japonesas você deve ficar atento para distribuir as máscaras entre os convidados, com muita atenção para que ninguém receba uma repetida. As ilustrações são desafiadoras e a vitória pode ser decidida nos detalhes! Você acha que um jogador cometeu um erro? Chame pro desafio e ganhe pontos!</p>				

	<b>O QUE É DIFERENTE?</b>			
	 2+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Cada rodada uma placa com ilustração é aberta na mesa. Todos os jogadores atentamente observam o desenho e em seguida viram a placa para o lado oposto, com a mesma imagem mas com vários detalhes diferentes. Você consegue identificar o que é diferente?</p>				

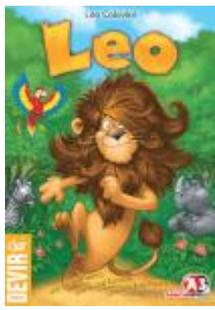
	<b>CHICKEN CHA CHA CHA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 6 anos
<p>Nesse jogo da memória você precisa roubar as penas das outras galinhas para ganhar. Quando você encontrar, dentre as peças com a face para baixo, a imagem correta, então você pode avançar. Uma corrida emocionante vencedora de diversos prêmios pelo mundo.</p>				

	<b>AS ESCADAS ASSOMBRADAS</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Ao jogar o dado, se sair a face que tem o símbolo do fantasma, o jogador escolhe qual peão se transformará (a peça do que representa o fantasma é colocada sobre o peão e unida magneticamente a ele, fazendo com que o peão desapareça!) Resta lembrar qual fantasma é seu peão e chegar ao último degrau da escada!</p>				

	<b>BOLONKI</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Uma fusão do jogo de damas com memória. Cruze o tabuleiro com suas peças para vencer, mas as peças ficam viradas com suas cores para baixo. Muita atenção para lembrar quais peças são suas!</p>				

# JOGOS DE MEMÓRIA E CONCENTRAÇÃO

	<b>FRUIT SALAD</b>			
	 3 a 6 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Os jogadores montam coletivamente uma salada de frutas, tentando se livrar de suas cartas na mão, colocando cartas no centro da mesa, cobrindo a carta jogada mais recentemente. Sempre que alguém pensa que a pilha de cartas, pelo menos, contém o número de frutas requerida como mostrado nos dados, eles podem golpear a pilha e revelar as cartas.			

	<b>LEO VAI AO BARBEIRO</b>			
	 2 a 5 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
	A juba do leão Leo está muito longa e ele não pode perder o respeito de seus companheiros animais - mas esses mesmos animais param ele para bater papo, enquanto Leo vai cortar o cabelo. Você pode fazer com que o rei da selva chegue na barbearia a tempo? Lembre-se das paradas e cores certas para vencer em equipe. Cooperativo.			

	<b>GARY GOUDA</b>			
	 4+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
	O jogador precisa mover Gary de um canto da casa, pegar pelo menos uma peça de queijo e depois voltar para o canto correto sem ser visto por Kiki, o gato, tudo isso em um tabuleiro 3d com portas de alturas diferentes. Conforme Gary pega os pedaços de queijo ele vai ficando mais gordo e não passa em algumas portas. Você lembra o melhor caminho?			

	<b>FANTASMA BLITZ: QUE SUSTO</b>			
	 2 a 8 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
	O jogo de reconhecimento de cor e forma rápida, que certamente testará os reflexos dos jogadores. Cinco itens estão na mesa esperando para serem pegos. Cada carta mostra imagens de dois objetos. Então os jogadores agarram o objeto "certo" - mas qual objeto está certo? E qual está escondido sob o chapéu do fantasma?			

	<b>BRAIN BOX - FIGURAS</b>			
	 2-10 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 6 anos
	Você é bom de memória? Presta atenção nos detalhes? Então esse jogo é pra você. No Brainbox Figuras você vai ter que prestar muita atenção nas figuras animadas para conseguir vencer o jogo. Observe atentamente as figuras e depois sem olhar mais para elas responda a perguntas sobre o que você viu, se ainda lembrar de alguma coisa, claro.			

# JOGOS DE MEMÓRIA E CONCENTRAÇÃO

	<b>TELMA</b>			
	 4 a 8 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Cada jogador deve escolher um apelido para si, e fazer com que todos da mesa decorem. Ao tirar uma carta igual a de seu oponente, o primeiro que gritar o apelido do outro leva os pontos! A medida que as rodadas vão acontecendo, a dificuldade dos apelidos cresce, pois deve-se acrescentar adjetivos e procedência a ele! Um jogo divertido e barulhento.</p>				

	<b>MAMMA MIA</b>			
	 2 a 5 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Cada jogador recebe oito pedidos diferentes para pizzas, e em seu turno adiciona cartas de ingredientes e opcionalmente uma carta de pedido ao forno. Se tiverem ingredientes suficientes para fazer a pizza, o jogador marca um ponto. Após três rodadas, o jogador que conseguir fazer mais pizzas corretamente vence o jogo.</p>				

	<b>SLEEPING QUEENS</b>			
	 2 a 5 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Desperte mais rainhas do feitiço do sono e vença seus oponentes no Jogo Reis e Rainhas. Use estratégia, raciocínio rápido, memória e um pouco de sorte para despertar essas nobres rainhas. Jogue um cavaleiro para roubar uma rainha que foi acordada por outro jogador, ou tente usar o bobo da corte a seu favor. Quem despertar mais rainhas será o vencedor!</p>				

	<b>JOGO DA MEMÓRIA: CHARLIE E LOLA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Jogo da memória com figuras da animação Charlie e Lola.</p>				

	<b>FLAP-FLAP</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>A família Flutter-By aprecia o dia de verão e tremula através do prado - mas você está olhando apenas para borboletas específicas! Ao habilmente dobrar as abas em seu tabuleiro de borboleta de cima e para baixo na família Flutter-By, diferentes borboletas coloridas virão para cima. Quem será o mais rápido para descobrir as borboletas certas?</p>				

# JOGOS DE BLEFE E INTERAÇÃO

	<b>COUP</b>			
	 4+jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Em Coup, você quer ser o último jogador com influência no jogo. A influência é representada por cartas de personagens. Na sua vez, você pode fazer qualquer uma das ações dos personagens, independentemente de quais personagens você realmente tenha na sua frente. O importante é que os adversários acreditem em você.</p>				

	<b>BANG!</b>			
	 4 a 7 jogadores	 30 min	 Intermediário	 14 anos
<p>O Xerife e o Ajudante do Xerife ganham se acabarem com todos os Fora-da-Lei e Renegados. Os Fora-da-Lei ganham se derrotarem somente o Xerife. E o Renegado ganha se matar todo mundo. No início do jogo, somente o Xerife revela sua profissão. Os demais jogadores atuam em segredo. Use as cartas de itens e armas para vencer!</p>				

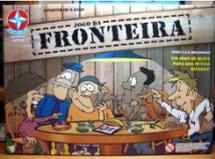
	<b>CA\$H 'N' GUNS</b>			
	 4 a 8 jogadores	 30 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Em um armazém abandonado um bando de gangster precisa dividir o roubo, mas eles não conseguem chegar a um acordo sobre a divisão! Ca\$h 'n Gun\$ vai fazer você reviver as melhores cenas de seus filmes de gangster favoritos. Diversão, blefe e negociações resistentes estão garantidas, mas você vai ter coragem de jogar? É simplesmente matador!</p>				

	<b>IDENTIDADE SECRETA</b>			
	 3 a 6 Jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Nesse jogo você é um astro de Hollywood e deve tentar andar pelas ruas sem ser reconhecido pelo fotógrafo. Todos os jogadores movimentam todos os peões no tabuleiro, mas só um é verdadeiramente o seu. Você conseguirá passar despercebido?</p>				

	<b>IDENTIDADE SECRETA: AVENGERS</b>			
	 3 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Neste jogo em que todos os participantes são os grandes heróis dos Vingadores e precisam derrotar os vilões sem serem reconhecidos.. Andar com todos os personagens é uma forma de blefar e confundir seus adversários. É preciso derrotar vilões, sem ter sua identidade descoberta pelos demais jogadores, ou desmascarar todos os seus adversários.</p>				

# JOGOS DE BLEFE E INTERAÇÃO

	<b>SHERIFF OF NOTTINGHAM</b>			
	 3 a 5 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Você é um comerciante da cidade, mas a cada turno um jogador vai entrar na pele do próprio xerife. Jogadores declaram os bens que desejam trazer para a cidade. O xerife determina quem entra na cidade com os seus bens, e quem será inspecionado e pode ter seus bens confiscados! Você tem o que é preciso para ser visto como um comerciante honesto?</p>				

	<b>JOGO DA FRONTEIRA</b>			
	 3 a 6 jogadores	 40 min	 Intermediário	 14 anos
<p>No Jogo da Fronteira, os jogadores são contrabandistas tentando atravessar a fronteira tanto com produtos legais quanto ilegais. Só é permitido atravessar de cada vez um tipo de produto diferente. O xerife deve então escolher um dos jogadores para fiscalizar a mercadoria. Você está levando produtos ilegais?</p>				

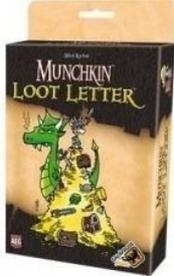
	<b>MÁFIA DE CUBA</b>			
	 6-12 jogadores	 20 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Você escolhe entre Trair e roubar alguns diamantes ou Permanecer como um mafioso fiel e "honesto", ser um motorista, ou agir como um agente secreto da CIA; A noite o chefe fica doido quando descobre o desaparecimento de diamantes. Após debates acalorados e deduções perigosas, o Poderoso Chefão, tentará encontrar o culpado.</p>				

	<b>POQUER DOS BICHOS</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Apesar do nome, não tem nada a ver com o poker - exceto que o jogo é sobre blefar, mas com cartas que mostram as baratas, ratos e percevejos em vez de rainhas, 10 e ases. Pegue uma carta e passe a um adversário falando qual o conteúdo dela sem mostrá-la. Você está falando a verdade ou vai ser pego na mentira?</p>				

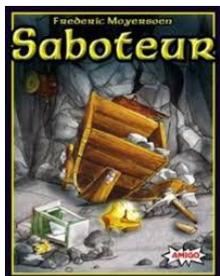
	<b>THE RESISTANCE</b>			
	 5-10 jogadores	 30 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Os jogadores são da Resistência ou espiões Imperiais. Por três a cinco rodadas, eles devem depender uns dos outros para realizar missões contra o Império. Ao mesmo tempo, eles devem tentar deduzir as identidades dos outros jogadores e ganhar sua confiança. Cada rodada começa com a discussão. Quem é confiável?</p>				

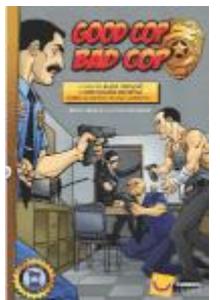
# JOGOS DE BLEFE E INTERAÇÃO

	<b>LOVE LETTER</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>A partir de um baralho com 16 cartas, cada jogador começa com apenas uma carta na mão, e uma carta é removida do jogo. Por rodada o jogador compra uma carta, e joga uma, tentando expor os outros e derrubá-los do jogo. Cartas poderosas levam a ganhos iniciais, mas fará com que o jogador torne-se um alvo. quem entregará a carta de amor à princesa?</p>				

	<b>LOOT LETTER: MUNCHKIN</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Baseado em Love Letter, Munchkin: Loot Letter traz toda diversão de lootear um monte de ouro em 16 cartas, e nada daquela ladainha romântica do outro jogo...</p>				

	<b>NOSFERATU</b>			
	 4 a 8 jogadores	 30 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Nosferatu é um jogo que mistura tática, trabalho em equipe e uma boa dose de blefe! De um lado estão o vampiro e seu fiel aliado, Renfield, tentando manipular os outros jogadores a fim de transformá-los em presas fáceis! Do outro, estão os caçadores na tentativa de descobrir quem é o vampiro para, no momento certo, cravar a estaca ancestral.</p>				

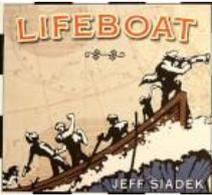
	<b>SABOTEUR</b>			
	 3-10 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Em Saboteur os jogadores são anões mineradores, procurando ouro no labirinto de túneis. Mas cuidado! Alguns dos anões são sabotadores tentando frustrar seus esforços e roubar todo o seu suado ouro. Continue escavando, mas desconfie de todos! Para encontrar o filão do minério, você deve superar desmoronamentos, lanternas pifadas e picaretas</p>				

	<b>GOOD COP, BAD COP</b>			
	 4-8 jogadores	 20 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Good Cop Bad Cop é um jogo de cartas de identidade oculta, jogo de dedução, onde cada jogador assume o papel de um policial em um distrito corrupto. Os jogadores têm que investigar os outros para descobrir quem está do seu lado, pegar uma das 2 ou 3 armas sobre a mesa, e atirar no líder adversário para ganhar o jogo.</p>				

# JOGOS DE BLEFE E INTERAÇÃO

	<b>LOBISOMEM POR UMA NOITE</b>			
	 3-7 jogadores	 10 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Como em Werewolf, jogadores lidam com seus papéis e que são mantidos escondidos. Durante a fase da noite, os jogadores que tiverem o papel de Feiticeiro, Lobisomens e o Ladrão Fantasma executam sua ação especial por 10 segundos. Durante a fase do dia, os jogadores discutem quem são os lobisomens e se há algum lobisOMEM.</p>				

	<b>LOBISOMEM POR UMA NOITE: MONSTROS</b>			
	 3-7 jogadores	 10 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Uma noite, o pequeno vilarejo foi exposto à terrível ameaça de diversos monstros... Agora os aldeões contarão com ajuda de bruxas e vampiros e terão que tomar cuidado com zumbis e outros monstros enquanto tentam derrotar os lobisomens. LobisOMEM por uma noite: Monstros é um jogo festivo rápido, fácil e muito divertido!</p>				

	<b>LIFEBOAT</b>			
	 4 a 6 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Lifeboat é um jogo de cartas acelerado de intriga e de sobrevivência. Jogadores disputam a maior pontuação quando o barco chega a terra - uma questão aparentemente simples de sobreviver com o maior tesouro. Mas cada jogador tem um amor secreto e um inimigo secreto entre os passageiros, e ninguém sabe quando chegarão a terra firme.</p>				

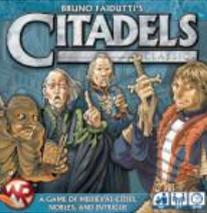
	<b>ROOM 25</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Complexo	 14 anos
<p>Em uma prisão em que cada cela tem quatro portas, mas aparentemente sem saída, os jogadores devem tentar encontrar o quarto 25, a suposta saída deste pesadelo. Mas alguns dentre os jogadores podem ser guardiões da prisão, à espera do momento certo para atacar. E quem é o traidor? Um jogo com discussão, negociação e possivelmente traição.</p>				

	<b>SECRET HITLER</b>			
	 5-10 jogadores	 30 min	 Intermediário	 16 anos
<p>Secret Hitler é um jogo dramático de intriga política e traição definido na Alemanha de 1930. Cada jogador será secreta e aleatoriamente nomeado para ser um liberal ou um fascista, e um jogador será Secret Hitler. Os fascistas irão se coordenar para semear a desconfiança e instalarem seu líder sangue-frio; os liberais precisam encontrar e impedir o Secret Hitler.</p>				

# JOGOS DE BLEFE E INTERAÇÃO

	<b>SPYFALL 2</b>			
	 3-12 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 14 anos
	Todos os jogadores recebem cartas que mostram o mesmo local, exceto um jogador, o espião. Os jogadores então começam a fazer perguntas tentando adivinhar qual deles é o espião. O espião não sabe onde ele está, então ele tem que ouvir com atenção. Quando é seu tempo para responder, será melhor criar uma boa história! Em inglês.			

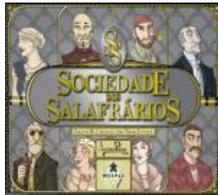
	<b>YOU'VE GOT CRABS</b>			
	 4-10 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Cada jogador receberá uma mão de 4 cartas. Quando você tem 4 cartas do iguais, você não pode dizer nada em voz alta. Em vez disso, dê seu sinal secreto ao seu companheiro de equipe. Quando ele perceber, ele deve apontar para você e gritar: "YOU'VE GOT CRABS!" (VOCÊ TEM CARANGUEJOS!) mas antes dos adversários perceberem.			

	<b>CITADELS</b>			
	 3 a 8 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
	Cada personagem tem um poder especial. Sua identidade é secreta até ser chamado pelo rei. Os personagens vão desde o letal Assassino, ao ágil Ladrão (que deixará seus adversários sem dinheiro nenhum), passando também por Nobres como o Rei e o Bispo, e outros membros da sociedade como o Arquiteto e o Comerciante. Em inglês.			

	<b>MASCARADE</b>			
	 3-13 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 14 anos
	Cada jogador começa o jogo com uma identidade conhecida por todos, mas logo essas identidades começam a se movimentar pela mesa de forma tão rápida que é quase impossível de acompanhar. Com um pouco de sorte, um blefe ousado e sabendo o momento certo, você pode transformar qualquer personagem no mais rico do reino!.			

	<b>DREAMS</b>			
	 3 a 6 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
	Dreams é um jogo de percepção e intuição com 72 cartas grandes ilustradas por oito artistas diferentes. Em cada rodada, quatro imagens são reveladas. Os jogadores são deuses que transferem uma dessas imagens para o tabuleiro como uma nova constelação de estrelas. Todos os jogadores, menos 1, conhecem qual imagem será transferida.			

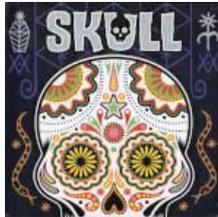
# JOGOS DE BLEFE E INTERAÇÃO

	<b>SOCIEDADE DOS SALAFRÁRIOS</b>			
	 2 a 5 jogadores	 45 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Um encontro de artistas notáveis que se reúnem uma vez por ano para mostrar sua arte, provando que pode roubar a maioria das preciosidades da marca sem ser apanhado. Jogando uma das cinco cartas de ação, mas com cuidado: embora muitas peças de saque tem habilidades únicas que podem afetar o jogo, cada uma carrega um valor de suspeita.</p>				

	<b>GAME OF THRONES: O TRONO DE FERRO</b>			
	 3 a 5 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Vocês comandam uma das grandes casas de Westeros, colocando personagens icônicos uns contra os outros em batalhas épicas e esquemas. Negocie, blefe, forje alianças, ameace seus rivais - use todas as ferramentas à sua disposição para espalhar a sua influência, estabelecer a supremacia, e reivindicar o prêmio final: o Trono de Ferro!</p>				

	<b>PAGUE PRA VER</b>			
	 3 a 5 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>O leilão dos animais mais valiosos começou! Quem vai conseguir formar a fazenda perfeita? A cada rodada um jogador é o leiloeiro e fica com todo dinheiro que conseguir convencer os outros jogadores gastarem no animal sorteado. Mas você sempre pode fazer uma oferta pelo animal que outro jogador já tenha comprado, e blefar é sempre uma opção.</p>				

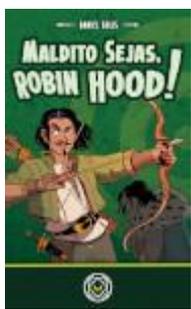
	<b>STAY AWAY!</b>			
	 4-12 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Os jogadores tentam rastrear "A Coisa", uma criatura desperta de um sono profundo na eterna ilha emergida de R'lyeh que tem a capacidade de possuir o corpo humano, clonando-o, e em seguida, tomando o seu lugar. Assim que você joga você não saberá quem "A Coisa" é ou quando alguém se tornará "A Coisa" ou quem está infectado ou não.</p>				

	<b>SKULL</b>			
	 3 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Um jogo em que tudo é jogado nas cabeças dos jogadores. Cada jogador joga uma carta virada para baixo, e em seguida, cada jogador, por sua vez acrescenta mais uma carta - até que alguém se sente seguro o suficiente para afirmar que ele pode transformar um número de cartas viradas para cima e obter apenas rosas. Outros jogadores podem então cobrir o lance.</p>				

# JOGOS DE BLEFE E INTERAÇÃO

	<b>CELESTIA</b>			
	 3 a 6 jogadores	 40 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Você embarca em uma aeronave com um time de aventureiros para realizar diversas viagens pelas cidades de Celestia e recuperar seus maravilhosos tesouros. Sua jornada não será tranquila, mas você tentará ser o aventureiro mais rico coletando os tesouros mais preciosos! O capitão tem todos os recursos para chegar ao destino em segurança?</p>				

	<b>CAPITAL LUX</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Em Capital Lux, defina o destino dos seus cidadãos: colocá-los em suas Cidades Natas para obter pontos ou na Capital para obter os benefícios de suas habilidades especiais? Para toda carta há um dilema e cada jogada é crucial! Você estará balançando no fio da navalha o tempo todo! Vai aceitar o risco? Blefar? Ou seguir um plano?</p>				

	<b>MALDITO SEJAS, ROBIN HOOD!</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Seja um mercador tentando enriquecer na Floresta de Sherwood enquanto faz de tudo para despistar o Bando dos Alegres Homens da Floresta. Junte as riquezas que for possível, mas não muito... Assim, quem sabe você não seja alvo de Robin Hood! Um divertido e surpreendente jogo de negociação e blefe.</p>				

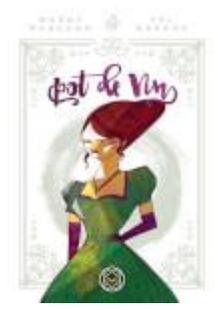
	<b>HEIMLICH &amp; CO.</b>			
	 3 a 7 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Sete cores diferentes de "espiões" são colocadas no tabuleiro. Durante a vez de um jogador, ele rola um dado, em seguida, move-se em qualquer combinação. Os espiões recém-movidos então marcam pontos com base em seu novo local. No entanto, o truque aqui é que a cor de cada jogador não é conhecida até o final do jogo.</p>				

	<b>GET BIT!</b>			
	 3 a 6 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Get Bit! é um jogo de cartas onde os jogadores estão competindo para se manter vivo enquanto os outros estão sendo comido pelo tubarão. A ordem dos nadadores é determinada pela cartas que são jogadas simultaneamente. O número na carta de cada jogador determina a posição na linha, mas os números repetidos não se movem. .</p>				

# JOGOS DE BLEFE E INTERAÇÃO

	<b>BLACK SHEEP</b>			
	 2 a 4 jogadores	 40 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Conquiste animais para sua fazenda fazendo combinações de cartas no estilo poker. A melhor combinação leva os animais e ao final do jogo ganha pontos extras por conjuntos de animais diferentes e maiorias.</p>				

	<b>NO THANKS!</b>			
	 3 a 7 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Em sua vez, os jogadores têm duas opções: Jogar uma de suas fichas sobre a carta disponível na mesa, ou pegar a carta disponível (com as fichas que já foram jogadas sobre ela) e abrir a próxima carta. No entanto, as escolhas não são tão fáceis, pois os jogadores competem pela menor pontuação ao final do jogo, então a menor soma de cartas vence!</p>				

	<b>POT DE VIN</b>			
	 3 a 6 jogadores	 45 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Todos, do mais alto aristocrata ao mais humilde chefe de gangue se esforçam para ganhar o apoio das guildas. Para ter este apoio será necessário subornar as quatro figuras mais poderosas e influentes da cidade, sabendo quando atacar com astúcia e prudência. Um jogo de vazas.</p>				

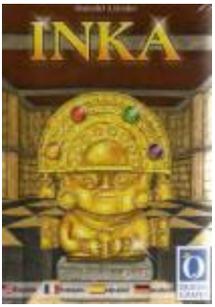
	<b>SAPOTAGEM</b>			
	 3 a 6 jogadores	 30 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Cada jogador manipula os sapos de quatro agências de inteligência para capturarem facções de animais. Em cada rodada, os jogadores tem duas opções: jogar uma carta ou pular. O vencedor daquela rodada é o jogador que jogou a carta mais alta da cor a ser seguida ou da cor do trunfo, determinada por cartas abertas no meio da mesa.</p>				

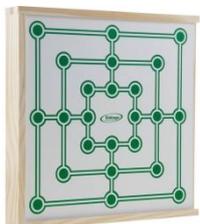
	<b>STAR WARS: IMPÉRIO VS. REBELIÃO</b>			
	 2 jogadores	 45 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Em cada jogo, você e seu oponente combinam inteligência e recursos sobre os principais eventos. Se você conseguir frustrar seu oponente, você reivindica o evento, trazendo-lhe mais perto da vitória. Se você procura triunfar através da força militar, ou usar a diplomacia para alcançar seus fins, o destino da galáxia está em suas mãos.</p>				

# JOGOS ABSTRATOS

	<b>XADREZ</b>			
	 2 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>O xadrez é um jogo de tabuleiro de estratégia abstrata que representa a guerra medieval em uma placa de 8x8 com a alternância de quadrados claros e escuros. Cada tipo de peça tem uma forma única de movimento e a captura ocorre quando uma peça, através do seu movimento, ocupa o quadrado de uma peça do oponente.</p>				

	<b>DAMAS</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>É um dos jogos mais conhecidos e praticados em todo o mundo. As regras, na forma como a conhecemos hoje, surgiram com o nome de “Fierges”, na Baixa Idade Média. Com o objetivo de capturar todas as peças do adversário, este jogo consegue entreter crianças e adultos de todas as idades.</p>				

	<b>INKA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Explore o labirinto em busca de ouro. Os jogadores se movem por uma sala com partes do chão que também se movem e lutam para serem os primeiros a pegar 3 tesouros que se encontram no centro. Com mecânica de pontos de movimento, construa seu caminho até o tesouro.</p>				

	<b>TRILHA</b>			
	 2 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Um jogo antigo e jogado há por vários anos em todo o mundo. Era mais popular cerca de quinhentos anos atrás e foi jogado por monges em igrejas, bem como em vilas por toda a Inglaterra. Um jogador tem nove peças pretas, o outro tem nove peças brancas. O primeiro jogador a reduzir o seu adversário para duas peças ganha.</p>				

	<b>DAMAS CHINESAS</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>O tabuleiro tem o formato de um hexágono estrelado. Cada jogador começa com dez peças da mesma cor, dispostas de forma compacta em uma das pontas do hexágono, e tem como objetivo movê-las todas para uma outra ponta. A movimentação das peças pode acontecer por simples deslizamento para uma casa vizinha, ou saltos.</p>				

# JOGOS ABSTRATOS

	<b>JOGO DO CONDOR</b>			
	 2 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Nas regiões dos Andes peruanos, o condor é uma ave lendária, presente no imaginário de todos os povos descendentes dos antigos incas. Sua força e poder se refletem neste jogo de estratégia, que simula a luta pela sobrevivência em condições extremas.</p>				

	<b>SENHORITAS CHINEAS</b>			
	 2 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Versão de Damas Chinesas para dois jogadores, em tabuleiro reduzido.</p>				

	<b>TIC TAC TOE</b>			
	 2 jogadores	 5 min	 Regras fáceis	 6 anos
<p>Forme uma linha com três peças para vencer. O tradicional jogo da velha, com movimentação das peças ao final da colocação, impedindo que o jogo acabe em empate.</p>				

	<b>CONTRA ATAQUE</b>			
	 2 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Cada vez que a peça de sua cor encosta nas de seu adversário, você deverá virá-las para a sua cor. Conforme encaixam-se as peças, diminui o espaço no tabuleiro e com uma golpe de mestre no final pode-se virar o jogo e ganhar!</p>				

	<b>HIVE</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Intermediário	 10 anos
<p>As peças formam um padrão que se torna o tabuleiro de jogo. Ao contrário de outros jogos, as peças não são eliminadas. O objetivo do jogo é cercar totalmente a rainha do seu oponente, enquanto ao mesmo tempo tenta bloquear o seu adversário de fazer o mesmo com a sua rainha. O jogador que cercar totalmente a rainha do adversário ganha o jogo.</p>				

# JOGOS ABSTRATOS

	<b>AZUL</b>			
	 2 a 4 jogadores	 35 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Os jogadores se revezam, comprando azulejos coloridos dos fornecedores para seu próprio tabuleiro. Mais tarde na rodada, os jogadores marcam pontos com base em como eles colocaram seus azulejos para decorar o palácio. Pontos extras são pontuados para padrões específicos e conjuntos completos; Vencedor do Spiel des Jahres 2018.</p>				

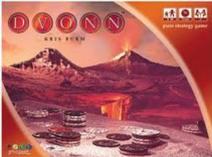
	<b>AZUL VITRAIS DE SINTRA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 35 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Criado por Michael Kiesling, desafia os jogadores a selecionar cuidadosamente as vidraças para completar suas janelas, tomando cuidado para não danificar ou desperdiçar suprimentos no processo. Os painéis da janela são de dupla face, proporcionando aos jogadores um tabuleiro de jogador dinâmico que oferece uma variabilidade quase infinita!</p>				

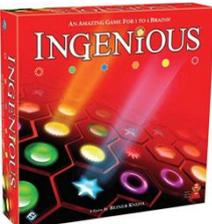
	<b>OTHELLO</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Embora seja um jogo fácil de aprender, não é necessariamente fácil dominar todas as nuances estratégicas proporcionadas. A cada rodada coloque uma nova peça da sua cor no tabuleiro. Caso ela cerque peças do adversário, todas as peças se transformam na cor do jogador atual. Quem conseguirá maioria no tabuleiro para vencer?</p>				

	<b>PONTO DE EQUILÍBRIO</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Que movimento, de que peça, alterará o equilíbrio do tabuleiro? Cada jogada e cada mudança no peso, seja das peças pequenas, médias ou grandes, podem afetar o equilíbrio do sensível tabuleiro. Escolha sua estratégia. Em seguida pule, capture e obstrua, esperando desequilibrar e inclinar o tabuleiro para o lado do seu adversário.</p>				

	<b>QUARTO!</b>			
	 2 jogadores	 25 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Coloque quatro peças em uma linha onde, todas essas quatro compartilham uma mesma qualidade. Existe um total de 322.560 combinações possíveis para ganhar. A complexidade interessante no jogo Quarto é que a um jogador não é permitido escolher a sua própria peça. Seu oponente deve selecionar a peça que deve ser colocado no tabuleiro.</p>				

# JOGOS ABSTRATOS

	<b>DVONN</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Os jogadores colocam as peças de DVONN na mesa e ao lado de suas próprias peças. Em seguida, eles começam a empilhar pedaços em cima uns dos outros movimentando as peças de acordo com o tamanho da pilha. Se as peças ou pilhas perdem o contato com as peças de DVONN, elas devem ser removidas do tabuleiro.</p>				

	<b>INGENIOUS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>O jogo possui um tabuleiro hexagonal e 120 peças, cada uma delas consistindo de dois hexágonos unidos com dois símbolos diferentes (como num dominó). O objetivo do jogo é, através da colocação inteligente de peças, obter pontos para as diferentes cores de símbolos. Os pontos são obtidos quando as peças colocadas coincidem seus símbolos.</p>				

	<b>CRANIUM TRIPLE TRIUMPH</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Os jogadores começam com 3 pirâmides cada e tentam colocar cada pirâmide no tabuleiro com tantos lados correspondentes às cores das pirâmides anteriormente jogadas. Cada lado correspondente recebe um ponto. Estratégia e raciocínio espacial são suas armas para vencer</p>				

	<b>SANTORINI</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Santorini é um jogo de pura estratégia, altamente acessível onde os jogadores estão construindo as belas torres da ilha de Santorini. Para vencer é preciso movimentar um de seus construtores para o terceiro andar de uma torre, mas a toda rodada os adversários estão bloqueando seu caminho. Cartas de habilidades especiais tornam cada partida única.</p>				

	<b>PATCHWORK</b>			
	 2 jogadores	 25 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Estamos criando uma colcha de retalhos com peças que se encontram à mesa. Cada jogador deverá criar sua colcha de retalhos da melhor maneira possível e com as melhores peças à disposição. Para isso, deverão gastar botões (que fazem o papel de dinheiro no jogo) e tempo (que irá controlar a duração da partida).</p>				

# JOGOS ABSTRATOS

	<b>LIG 4</b>			
	 2 jogadores	 10 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>O jogo é uma espécie de jogo da velha, que consiste em fichas vermelhas e azuis, e um tabuleiro bilateral e vertical, com diversos furos, e um botão deslizante amarelo na parte inferior do tabuleiro, para remoção das fichas. O objetivo do jogo é ir colocando as fichas, até que o jogador consiga colocar 4 fichas em linha e impedir que o adversário consiga o mesmo.</p>				

	<b>TSURO</b>			
	 2 a 8 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Um jogo bonito e bem simples, onde os jogadores colocam peças para que seu próprio marcador continue seu caminho em cada turno. O objetivo é manter o seu marcador no tabuleiro mais tempo do que qualquer outra pessoa... e uma peça de outro jogador também pode estender o seu próprio caminho em uma direção que você preferiria não ir.</p>				

	<b>BULLFROGS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Em Bullfrog cada jogador controla um dos quatro exércitos de sapos que se enfrentam numa guerra pelo controle do pântano. Cada batalha é travada sobre uma vitória-régia e quem obtiver a maior força marca os pontos. Mas não esqueça que seus soldados devem saltar antes que ela se afunde!</p>				

	<b>REEF</b>			
	 2 a 4 Jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Monte seu próprio recife! Mergulhe em meio às belezas do oceano e descubra os incríveis recifes de corais! Neste jogo, você tem o seu próprio recife e decide o tamanho e a forma que ele vai tomar ao longo das rodadas. Reef é um jogo simples e estratégico de alocação de peças onde você precisa concluir objetivos para conseguir pontos de vitória.</p>				

	<b>DOMINÓ</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Dominó é o jogo formado por peças retangulares, dotadas normalmente de uma espessura que lhes dá a forma de paralelepípedo, em que uma das faces está marcada por pontos indicando valores numéricos. O termo é também usado para designar individualmente as peças que compõem este jogo.</p>				

# JOGOS ABSTRATOS

	<b>BLOKUS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Um jogo de estratégia abstrata com peças transparentes e coloridas em forma de Tetris, que os jogadores jogam em cima do tabuleiro. A única ressalva para a colocação de uma peça é que ela não pode estar ao lado de suas outras peças, mas em vez disso ela deve ser colocada tocando pelo menos um canto de suas peças que já estão no tabuleiro.</p>				

	<b>QWIRKLE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Enquanto Qwirkle é tão simples como combinar cores e formas, ele é um jogo que também requer manobras táticas e estratégia bem planejada. O jogo consiste em 108 blocos de madeira com seis formas diferentes em seis cores. Usando os blocos, os jogadores tentam marcar o maior número de pontos por linhas de construção que compartilham um atributo.</p>				

	<b>FROGRIDERS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Nas profundezas das florestas do Norte vive uma encantadora tribo de elfos chamada Frogriders. Em cada primavera, eles realizam um torneio no qual seus quatro principais esquadrões realizam uma batalha simulada. Quem melhor conseguir capturar unidades valiosas e fazer uso inteligente de suas habilidades especiais será o vencedor!</p>				

	<b>ABALONE</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Um jogo com regras simples e muito fácil de aprender e que permite formar ótimas estratégias. Vence quem conseguir empurrar 6 peças do adversário para fora do tabuleiro. Estimula e exercita a percepção abstrata espacial, a criatividade e o raciocínio podendo ser comparado à uma luta de Sumo, e para vencer é necessário antecipar as jogadas do adversário.</p>				

	<b>COMBATE</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>A bandeira deve ficar escondida, pois quando é capturada pelo adversário, o jogo acaba e o que teve sua bandeira (prisioneiro) capturada perde. As bombas são peças que derrotam qualquer outra, com exceção do cabo-armeiro. Não pode mexer as mesmas. Cada uma tem um número, que representa seu poder. Quanto maior o número, mais forte é.</p>				

# JOGOS DE AVENTURA, GUERRA E COMBATE

	<b>RISK</b>			
	 3 a 6 jogadores	 120 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Amplamente aceito como o primeiro jogo de guerra. Quando é a sua vez, você pode usar as suas unidades para atacar as posições de outros jogadores, esperando rolar nos dados números superiores. O combate é um simples caso de rolar os dados, e os reforços são dados aos jogadores que coletam conjuntos de cartas.</p>				

	<b>WAR</b>			
	 3 a 6 jogadores	 180 min	 Intermediário	 10 anos
<p>É disputado com um mapa do mundo dividido em 6 regiões. Cada jogador recebe uma carta com um determinado objetivo e quem completar primeiro o seu e declará-lo cumprido é o vencedor. Uma partida pode durar várias horas, com disputas, regidas pela estratégia dos jogadores e pela sorte lançada pelos dados.</p>				

	<b>WAR II</b>			
	 3 a 6 jogadores	 180 min	 Complexo	 14 anos
<p>Os aviões bombardeiros dão uma nova dimensão às batalhas, pois, quando aliados aos ataques terrestres, são capazes de derrotar o mais forte dos adversários. Vibre, desenvolvendo estratégias para conquistar territórios e continentes, e vença os exércitos inimigos em lances eletrizantes que vão contar com todo seu raciocínio!</p>				

	<b>WAR EDIÇÃO ESPECIAL</b>			
	 3 a 6 jogadores	 180 min	 Intermediário	 10 anos
<p>O clássico WAR com miniaturas especiais representando os exércitos.</p>				

	<b>WAR IMPÉRIO ROMANO</b>			
	 3 a 4 jogadores	 180 min	 Intermediário	 10 anos
<p>As regras foram mantidas mas o cenário é outro. O mapa foi baseado no mapa do Império Romano na época do seu apogeu. Ao invés de Mackenzie, Sumatra ou Dudinka, você encontra territórios como a Panonia, a Lusitania e a Capadocia.</p>				

# JOGOS DE AVENTURA, GUERRA E COMBATE

	<b>WAR VIKINGS</b>			
	 3 a 4 jogadores	 180 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Possui duas opções de regras: a tradicional que todos conhecem; e a avançada, que traz uma mecânica de jogo inédita onde você poderá usar barcos vikings para seus ataques por mar, além dos poderes dos deuses nórdicos Freya, Thor, Odin, Loki e Hela. Traz também guerreiros, comandantes e barcos para deixar as batalhas mais emocionantes.</p>				

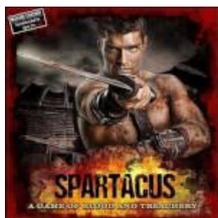
	<b>WAR BATALHAS MITOLÓGICAS</b>			
	 3 a 4 jogadores	 180 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Em War Batalhas Mitológicas, cada jogador contará com a ajuda de um exército e figuras mitológicas para conquistar territórios. Minotauros, harpias, centauros e ciclopes se enfrentam tendo como palco a Grécia antiga. Até os poderes dos deuses serão usados para mudar o destino dessa guerra! Figuras mitológicas e exércitos em miniaturas!</p>				

	<b>CLANK!</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Assalte seu caminho para a aventura no jogo de tabuleiro com construção de baralho Clank!. Invada silenciosamente o covil montanhoso do dragão irritado para roubar preciosos artefatos. Se aventure nas profundezas do covil para encontrar um saque ainda mais valioso. Adquira cartas para seu deck e veja suas habilidades ladinas crescerem.</p>				

	<b>DRAKO</b>			
	 2 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Drako é um jogo assimétrico com um jogador a liderar uma equipe de três anões que são experientes caçadores de dragão e o outro jogando com um dragão vermelho que espalhou o terror entre os camponeses locais. Use as cartas no momento certo para movimentar seus personagens e atacar!</p>				

	<b>DUELO KUNG FU!</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Vocês são mestres de diversa artes marciais convidados para o grande torneio que vai definir quem será o novo Mestre do Kung Fu. Para ganhar o torneio, você deve eliminar os seus oponentes da competição por nocaute ou ganhar mais duelos do que eles. Escolha entre combater com seus adversários ou refletir e se preparar melhor para um duelo futuro.</p>				

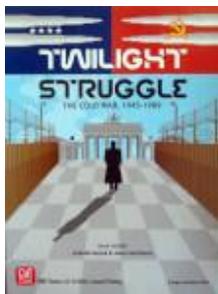
# JOGOS DE AVENTURA, GUERRA E COMBATE

	<b>SPARTACUS</b>			
	 3 a 4 jogadores	 180 min	 Complexo	 18 anos
<p>Um jogo de esquemas ardilosos e combates sanguinários inspirado na série original da STARZ. Nele cada jogador assume o papel do Dominus de uma Grande Casa competindo por influência na Antiga Roma. Os jogadores lutam por domínio lançando mão de diplomacia sutil, intrigas complexas e força bruta na Arena.</p>				

	<b>DUST</b>			
	 2 a 6 jogadores	 300 min	 Complexo	 16 anos
<p>Dust é um jogo estratégico de conquista e controle. Apreenda fontes de poder e capitais, desenvolva sua infraestrutura e construa armas de alta tecnologia para alcançar a dominação global. No mundo de Dust, a interminável guerra e as novas tecnologias alteraram a face política da Terra, tornando-a irreconhecível.</p>				

	<b>THE BIG BOOK OF MADNESS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Complexo	 12 anos
<p>Os jogadores são estudantes mágicos que devem agir como uma equipe para virar todas as páginas do livro, e em seguida, fechá-lo ao derrotar os terríveis monstros que acabaram libertados. Construa e use seu baralho para vários fins, tais como aprender ou lançar um feitiço, acrescentar um novo elemento para o seu baralho, destruir ou curar uma maldição e lutar.</p>				

	<b>SIM, MESTRE DAS TREVAS!</b>			
	 4 a 7 jogadores	 40 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Os perversos Servos de Rigor Mortis, o único e verdadeiro Gênio do Mal, retornam para casa após fracassarem pela milionésima vez em uma missão e precisam se justificar perante seu Mestre, inventando histórias, dando desculpas esfarrapadas e jogando a culpa em seus comparsas o máximo que for possível.</p>				

	<b>TWILIGHT STRUGGLE</b>			
	 2 jogadores	 180 min	 Muito Complexo	 14 anos
<p>Twilight Struggle simula 45 anos de intriga, prestígio e erupções ocasionais de guerra entre a União Soviética e os Estados Unidos. O jogo começa em meio às ruínas da Europa com os dois novos "superpoderes" dividindo os destroços da Segunda Guerra Mundial, e termina em 1989, quando apenas os Estados Unidos permaneceu de pé.</p>				

# JOGOS DE AVENTURA, GUERRA E COMBATE

	<b>BATTLECON</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Complexo	 14 anos
<p>Baseado em torno da mecânica e táticas presentes em jogos de luta 2D. Jogadores escolhem personagens com habilidades únicas e poderes para testar um contra o outro em um batalha de tática, estratégia e intuição. BattleCON forma ataques combinando estilos originais de um personagem com um conjunto de bases genéricas.</p>				

	<b>MUNCHKIN</b>			
	 3 a 6 jogadores	 120 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Entre na Dungeon e explore seus mistérios! Abra portas secretas e mate todos os monstros que cruzarem seu caminho. Trapaceie seus colegas. Pegue todo o tesouro para você e saia correndo. Seja sincero: Você adora isso! Este jogo contém a essência da Experiência Dungeon... sem toda a complexidade do RPG.</p>				

	<b>MUNCHKIN ZOMBIES</b>			
	 3 a 6 jogadores	 1200 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Em uma inversão de papéis, todos os jogadores em Munchkin Zombies começam como zumbis, e os "monstros" são as pessoas normais tentando parar a invasão zumbi. Diferentemente da maioria dos jogos de Munchkin, não há classes ou raças, em vez disso, você pode ter uma mojo: Atomic Zombie, Plague Zombie e Voodoo Zombie.</p>				

	<b>DETERRENCE 2X62</b>			
	 2 jogadores	 45 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Em Deterrence 2X62, seu objetivo é ganhar a guerra fria, destruindo o país inimigo através de um único ataque bem-sucedido, ou dominar a riqueza do mundo. Jogue cartas de construção em suas cidades para reforçar suas defesas e ameaçar as cidades inimigas ou jogar cartas como os tratados, para evitar ataques inimigos.</p>				

	<b>MICE AND MYSTICS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Complexo	 10 anos
<p>Mice and Mystics é um jogo de aventura cooperativa em que os jogadores trabalham juntos para salvar um reino em perigo. Eles irão enfrentar inúmeros adversários, tais como ratos, baratas e aranhas, e, claro, o maior de todos os horrores: o gato do castelo, Brodie. Um jogo que coloca os jogadores em um ambiente interativo em constante mudança.</p>				

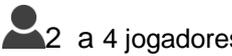
# JOGOS DE AVENTURA, GUERRA E COMBATE

	<b>BATTLELORE</b>			
	 2 jogadores	 90 min	 Muito Complexo	 14 anos
	Os exércitos franceses e ingleses são complementados com Goblins e anões mercenários e até mesmo algumas criaturas, como Aranhas-Gigantes e Elementais da Terra! Tão importante quanto os exércitos são os Mestres do Conhecimento que você escolhe: feiticeiros, clérigos, guerreiros e ladinos podem ajudá-lo com poderes especiais.			

	<b>FIRETEAM ZERO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
	Fireteam Zero é um jogo cooperativo e os jogadores devem cortar um caminho através de um enxame interminável de monstros mortais, a fim de descobrir e derrotar o mal supremo por trás deles. Cada jogador possui um conjunto de habilidades de combate brutal que são representados por um baralho de cartas exclusivas para esse personagem.			

	<b>A GUERRA DOS TRONOS</b>			
	 3 a 6 jogadores	 180 min	 Muito Complexo	 14 anos
	Será necessário mais do que poder militar para ganhar. Você ganhará poder através da força, usando palavras doces para coagir seu caminho até o trono, ou reunindo o povo das cidades para o seu lado? Através de planejamento estratégico, diplomacia magistral, e um inteligente uso de cartas, espalhe sua influência sobre Westeros!			

	<b>ULTIMATE WARRIORZ</b>			
	 2 a 8 jogadores	 30 min	 Intermediário	 12 anos
	Cada jogador escolhe um dos personagens e lutam para ficar na pequena arena, administrando cuidadosamente as suas cartas de ação. Personagens mais rápidos tendem a ser mais fracos, mas o ideal é que eles podem fazer suas melhores jogadas em primeiro lugar, com os dados que estão sendo rolados determinando os resultados de vários ataques.			

	<b>RISK: TRANSFORMERS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Intermediário	 12 anos
	O jogo de dominação global ganha uma nova versão, que se passa em Cybertron e é baseada no filme dos Transformers. Lute para ter o controle do mundo do lado dos Autobots ou dos Decepticons! O jogo vem com dois conjuntos de regras - as regras clássicas do Risk e as regras exclusivas da versão Transformers!			

# JOGOS DE AVENTURA, GUERRA E COMBATE

	<b>ANGUS - BATALHAS MEDIEVAIS</b>			
	 2 a 5 jogadores	 120 min	 Intermediário	 12 anos
<p>O jogo se passa na Bretanha, por volta do século IX. Para conseguir pontos os jogadores devem desenvolver sua civilização, construindo cidades e templos. As batalhas são disputadas com dados e cartas. Os Templos dão muitos pontos, mas destruir um templo adversário pode resultar numa maldição dos Deuses.</p>				

	<b>PANDEMIC: O REINO DE CTHULHU</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Seres de mal antigo, conhecidos como Old Ones, estão ameaçando sair da sua prisão cósmica e despertar para o mundo. Tudo o que você sabe poderia ser destruído pelo caos e loucura. Você e seus colegas pesquisadores conseguirão encontrar e selar cada portal antes de perder-se a insanidade.</p>				

	<b>BOSS MONSTER</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Inspirado em clássicos video-games, Boss Monster é um card game de "construção de masmorras". Jogadores competem para atrair e destruir aventureiros indefesos, apressando-se para superar o(s) outro(s) para ver quem pode construir a masmorra mais atraente e repleta de tesouros. O objetivo de Boss Monster é ser o primeiro Chefe a coletar dez Almas.</p>				

	<b>DEAD OF WINTER: UM JOGO DE ENCRUZILHADAS</b>			
	 2 a 5 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>Coloca os jogadores em uma pequena colônia enfraquecida de sobreviventes em um mundo onde a maior parte da humanidade ou está morta ou doente, virando monstros sedentos por carne. Cada jogador leva uma facção de sobreviventes, com dezenas de personagens diferentes no jogo. Dead of Winter é um jogo cooperativo de sobrevivência psicológica.</p>				

	<b>KROSMASER ARENA</b>			
	 2 jogadores	 60 min	 Complexo	 14 anos
<p>Bem vindos à Arena! A ideia é simples. Eles selecionam os guerreiros de todas as idades e terras e leva-os para onde os gladiadores escravizados devem lutar por suas almas e a chance de se tornar o campeão supremo. Um jogo tático com miniaturas, que oferece aos estrategistas audaciosos a chance de batalhas emocionantes com dados e itens.</p>				

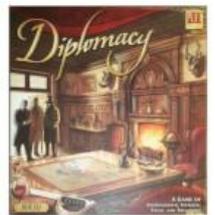
# JOGOS DE AVENTURA, GUERRA E COMBATE

	<b>DUNGEON TWISTER: THE CARD GAME</b>			
	 2 jogadores	 45 min	 Complexo	 14 anos
<p>Os jogadores constroem uma equipe a partir dos personagens e objetos disponíveis para eles, então seguem para o labirinto para tentar fazer o seu caminho até o lado oposto, evitando - ou tirando - os personagens do oponente ao longo do caminho. Antes de iniciar o jogo, os jogadores escolhem a carta de cenário que detalha o número de salas no labirinto.</p>				

	<b>SCYTHE</b>			
	 2 a 5 jogadores	 180 min	 Muito Complexo	 14 anos
<p>Trabalham para levar seu país à vitória conquistando território, recrutando novos moradores e tropas (cada um com um único nome, história e habilidade), colhendo recursos e construindo máquinas monstruosas. Scythe usa um mecanismo de ação simultânea de seleção dirigido por cartas para manter o jogo em movimento e ritmo acelerado</p>				

	<b>JOGO DOS CONQUISTADORES</b>			
	 2 a 4 jogadores	 40 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Cada jogador assume o papel de um grande conquistador da História. Quem será o maior de todos? O objetivo do jogo é conquistar o máximo de territórios e suas riquezas, expulsando os exércitos inimigos. As partidas são divididas em 3 fases, que seguem: Colocação de peões; Pontuação nos territórios e uma rodada de batalhas.</p>				

	<b>A GUERRA DO ANEL</b>			
	 2 jogadores	 180 min	 Muito Complexo	 14 anos
<p>Este fabuloso jogo de tabuleiro é uma simulação estratégica da trilogia do Senhor dos Anéis, fiel à obra de Tolkien e ao seu clima épico. Com mais de 200 figuras, um Mapa gigante da Terramédia com 100cm x 70cm, 110 cartas com Eventos Especiais e Personagens, 16 dados para Ações Especiais e contadores e um incrível conjunto de regras.</p>				

	<b>DIPLOMACY</b>			
	 2 a 7 jogadores	 360 min	 Complexo	 16 anos
<p>O jogo da Diplomacia se desenvolve num tabuleiro que representa o mapa político da Europa em 1900 e seus participantes reproduzem e modificam as situações que antecederam a Primeira Guerra Mundial. Cada jogador representando uma das grandes potências: Inglaterra, Alemanha, Rússia, Império Austro-Húngaro, Turquia, Itália e França.</p>				

# JOGOS DE AVENTURA, GUERRA E COMBATE

	<b>ARCADIA QUEST</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Os jogadores levam alianças de heróis intrépidos em uma campanha épica para destronar o lorde vampiro e recuperar o poderoso Arcadia. Mas só uma guilda pode levá-lo no final, e os jogadores devem lutar uns contra os outros, bem como contra as forças de ocupação monstruosas. É um jogo baseado em campanha.</p>				

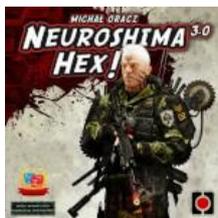
	<b>A BATALHA DOS CINCO EXÉRCITOS</b>			
	 2 jogadores	 120 min	 Muito Complexo	 14 anos
<p>Coloca os anfitriões do Elvenking, os anões de Dain Ironfoot, e os Homens do Lago liderados por Bard o Bowman contra uma horda de lobos, Goblins e Morcegos liderados por Bolg, filho de Azog. Apresenta um tabuleiro que representa as esporas orientais e meridionais da Montanha Solitária e do vale que a rodeiam, e uma série de tropas, heróis e monstros.</p>				

	<b>SUMMONER WARS: MASTER SET</b>			
	 2 jogadores	 40 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Os jogadores assumem o papel de Summoners (invocadores): personagens mágicos que usam o poder de uma misteriosa Pedra de Invocação para liderar sua facção na conquista do devastado planeta de Itharia. Estes Summoners conjuram terríveis magias no campo de batalha, congelando inimigos e sugando seus poderes e energia.</p>				

	<b>SWORD &amp; SORCERY: ESPÍRITOS MORTAIS</b>			
	 2 a 5 jogadores	 240 min	 Muito Complexo	 14 anos
<p>Um jogo cooperativo de fantasia, em que você unirá suas forças para derrotar o mal, salvar o reino e quebrar o feitiço que está ligado a suas almas. Os vilões são controlados pelo jogo. O sistema de jogo com aprimoramento da IA dos monstros, alta escala de customização dos personagens e múltiplas táticas de combate.</p>				

	<b>DUNGEONS &amp; DRAGONS: STARTER SET (5ª EDIÇÃO)</b>			
	 2+ jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>É a sua porta de entrada para as histórias cheias de ação e imaginação. Esta caixa contém as regras essenciais do jogo, mais tudo que você precisa para jogar com personagens heroicos em aventuras perigosas em mundos de fantasia. Dungeons &amp; Dragons é um RPG onde os jogadores interpretam papéis de seus personagens em um mundo de fantasia.</p>				

# JOGOS DE AVENTURA, GUERRA E COMBATE

	<b>NEUROSHIMA HEX 3.0</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Complexo	 14 anos
<p>Cada jogador conduz um dos quatro exércitos: Borgo, Hegemonia, Moloch, e Posterunek (Outpost). O deck de cada exército é composto de 34 peças (tiles) - soldados, apoio e ações especiais. Você ganha quando você destruir todos os Quartéis Gerais inimigos ou seu Quartel General for o menos danificado ao fim da partida.</p>				

	<b>O SENHOR DOS ANÉIS: O CONFRONTO</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Os jogadores assumem o controle das forças de Sauron, procurando encontrar o anel de seu mestre, ou as forças dos povos livres da Terra Média que procuram destruir o anel de Sauron no fogo da Montanha da Perdição. Combinando blefe e estratégia. The Confrontation é projetado pelo renomado game designer Reiner Knizia.</p>				

	<b>DOOM: THE BOARD GAME</b>			
	 2 a 4 jogadores	 180 min	 Complexo	 14 anos
<p>Invasores demoníacos surgem de uma outra dimensão na base da Union Aerospace Corporation's Mars. Fuzileiros navais foram enviados para a base para proteger o pessoal do UAC e destruir os invasores. Exploram os quartos e corredores claustrofóbicos da base, atacando monstros, pegando armas e trabalhando juntos para completar objetivos. Em inglês.</p>				

	<b>XCOM: THE BOARD GAME</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Onde forças armadas do mundo não conseguiram fazer frente aos invasores alienígenas, você deve ter sucesso. Você deve lançar interceptores para abater UFOs alienígenas, atribuir soldados para missões-chave, pesquisar tecnologia alienígena, e usar tecnologia para defender sua base - tudo ao mesmo tempo tentando conter o colapso.</p>				

	<b>SPACE ALERT</b>			
	 2 a 5 jogadores	 40 min	 Complexo	 14 anos
<p>Os jogadores têm que concordar sobre quem vai cuidar de quais tarefas e coordenar suas ações (se movendo em torno da nave, disparando armas, distribuição de energia, usando battlebots para lidar com os invasores, o lançamento de mísseis guiados, etc) em tempo real para defender a nave. Apenas uma equipe pode sobreviver 10 minutos e fazer o salto de volta.</p>				

# JOGOS DE AVENTURA, GUERRA E COMBATE

	<b>COMBATE EM CARTAS</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
	<p>Para vencer os jogadores terão que traçar uma estratégia e escolher as cartas corretas a cada rodada para conseguir eliminar o exército inimigo.</p>			

	<b>SMASH UP: FICÇÃO CIENTÍFICA EM DOSE DUPLA NÍVEL 8000</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
	<p>Em Smash Up cada facção tem um estilo diferente e cada combinação traz uma experiência diferente nesse jogo de misturar baralhos. As Plantas Assassinas crescem descontroladamente, os Viajantes do Tempo permitirão que você reuse e jogue repetidamente suas cartas... Pegue dois baralhos, soque tudo numa pilha só e arrase seus oponentes.</p>			

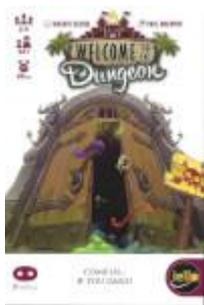
	<b>ZOMBICIDE</b>			
	 2 a 6 jogadores	 150 min	 Complexo	 14 anos
	<p>Jogadores assumem o papel de um sobrevivente - cada um com habilidades únicas - e aproveitam seus conhecimentos e poder de trabalho em equipe contra as hordas de mortos-vivos irracionais. Zumbis são previsíveis, estúpidos, mas mortais, controlados por cartas. Infelizmente, são muito mais zumbis do que você tem de munição. Cooperativo.</p>			

	<b>ZOMBICIDE: RUE MORGUE</b>			
	 2 a 6 jogadores	 150 min	 Complexo	 14 anos
	<p>Um novo tipo de zumbi aterrorizante: o Skinner Zombie! Certifique-se de atacar esses zumbis com força, caso contrário algo pode vir rastejando para você! E o grande maligno A-Bomb Abomination! Uma abominação tão torcida e mutante que seus braços alongados podem arrastá-lo de volta a ele enquanto você tenta escapar!</p>			

	<b>SMALL WORLD</b>			
	 2 a 5 jogadores	 90 min	 Intermediário	 14 anos
	<p>Em Small World, os jogadores disputam a conquista e controle de um mundo que é simplesmente pequeno demais para acomodar todo mundo. Small World é habitado por um elenco de personagens malucos como anões, magos, amazonas, gigantes, orcs, e até seres humanos, que usam suas tropas para ocupar território e conquistar terras adjacentes.</p>			

# JOGOS DE AVENTURA, GUERRA E COMBATE

	<b>YOMI</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Intermediário	 10 anos
<p>É um jogo de cartas que simula um jogo de luta. Testa sua habilidade de prever como seus oponentes vão agir e a sua habilidade de julgar o valor relativo das cartas de uma situação para a próxima. Aplique combos divertidos e vire um panda. Existem 10 personagens diferentes para serem escolhidos, cada um com seu próprio deck, estilo e habilidades.</p>				

	<b>WELCOME TO THE DUNGEON</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Os jogadores se revezam desafiando um ao outro para entrar em um calabouço com menos equipamentos, quando começa a encher o calabouço com monstros. Os jogadores podem ganhar o jogo ao vencer duas rodadas ou ser eliminado do jogo por perder duas rodadas.</p>				

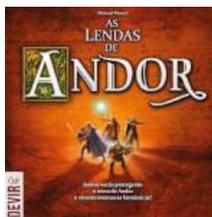
	<b>COVIL: MESTRE DAS TREVAS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Jogadores disputam a supremacia das regiões que cercam uma pequena cidade. Controle um general com poderes únicos e que possui incontáveis tropas de minions para "defender o mundo das hordas inimigas", trazer "paz e segurança" aos territórios (em troca de moedas, é claro!), ou aumentar ainda mais o medo pilhando a cidade na calada da noite.</p>				

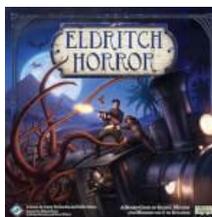
	<b>MANSION OF MADNESS</b>			
	 2 a 5 jogadores	 180 min	 Complexo	 14 anos
<p>Jogo totalmente cooperativo, orientado por um aplicativo, de horror e mistério que ocorre no mesmo universo de Eldritch Horror e Elder Sign. Deixe o app envolvente guiá-lo pelas ruas veladas de Innsmouth e os corredores assombrados de mansões amaldiçoadas de Arkham enquanto você procura por respostas e descanso.</p>				

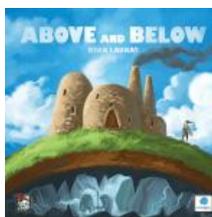
	<b>CYCLADES</b>			
	 2 a 5 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>Os jogadores devem comprar o favor dos deuses em sua corrida para ser o primeiro jogador a construir duas metrópoles no arquipélago grego conhecido como Cyclades. A vitória exige o respeito por todos os deuses – os jogadores não podem dar ao luxo de sacrificar a um só Deus, mas deve prestar homenagem a cada um dos cinco deuses, por sua vez.</p>				

# JOGOS DE AVENTURA, GUERRA E COMBATE

	<b>SENTINELAS DO MULTIVERSO</b>			
	 2 a 5 jogadores	 60 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Sentinelas do Multiverso é um jogo de cartas cooperativo, com um sabor de quadrinhos. Cada jogador joga como um dos 10 heróis, contra um dos quatro vilões, e a batalha acontece em um dos quatro diferentes ambientes dinâmicos.</p>				

	<b>AS LENDAS DE ANDOR</b>			
	 2 a 4 jogadores	 75 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Para proteger as fronteiras de Andor, os heróis vão embarcar em missões perigosas ao longo de cinco cenários. Mas, com um sistema de jogo inteligente, os monstros mantêm-se em marcha na direção do castelo, e os jogadores devem equilibrar suas prioridades com cuidado. No coração do Legends of Andor há uma narrativa única.</p>				

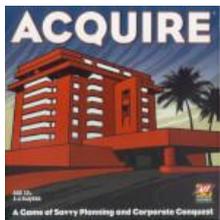
	<b>ELDRITCH HORROR</b>			
	 2 a 8 jogadores	 240 min	 Complexo	 14 anos
<p>Jogadores assumem o papel de investigadores que andam pelo mundo, trabalhando juntos, e devem resolver mistérios relacionados aos Grandes Antigos cuja intenção é a destruição global. Nessa busca você pode reunir pistas, encontrar situações estranhas, lutar contra monstros e embarcar em expedições ousadas. Você tem a coragem de salvar o mundo?</p>				

	<b>ABOVE AND BELOW</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>Então você encontrou! O lugar perfeito para fazer sua nova casa. Mas assim que você construiu a primeira, você descobriu uma vasta rede de cavernas subterrâneas, repleta de tesouros brilhantes, recursos raros, e aventura não esperada. Como você pode limitar a sua nova aldeia à superfície? Você imediatamente começa a organizar expedições.</p>				

	<b>WAR: CARDS</b>			
	 3 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 10 anos
<p>War Cards é a nova versão de War, com partidas mais rápidas, mas com a mesma emoção! Para jogar você também terá um objetivo para cumprir e territórios para conquistar, tudo através de batalhas com dados (que agora estão em cartas). Para ajudá-lo, você terá ainda cartas especiais, além de toda a sua estratégia!</p>				

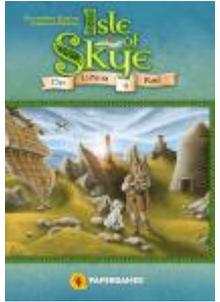
# JOGOS ECONÔMICOS E DE LEILÃO

	<b>AÇÕES EXAME</b>			
	 3 a 7 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>O mercado é formado por títulos/ações de 6 empresas. A partida se desenvolve por um período simulado de 3 anos, a cada trimestre as cotações das empresas oscilam e cada jogador faz suas apostas e investimentos interpretando o mercado. Cada investida dos participantes interfere no mercado, que vai sendo manipulado ao sabor das estratégias.</p>				

	<b>ACQUIRE</b>			
	 3 a 6 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Um clássico de Sid Sackson. Neste jogo, você é um investidor no mercado de ações, e tem como objetivo o maior ganho de dinheiro ao final da partida. Invista em multinacionais, cresça enquanto o mercado cresce e reinvesta fazendo fusões de companhias. Nesta corrida para ser o maior nos negócios, o vencedor pode ser você.</p>				

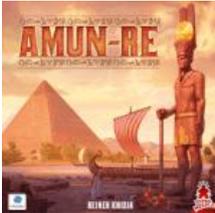
	<b>BANCO IMOBILIÁRIO</b>			
	 2 a 6 jogadores	 180 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>O clássico jogo de compra e venda de imóveis.</p>				

	<b>BANCO IMOBILIÁRIO: 80 ANOS</b>			
	 2 a 6 jogadores	 180 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Edição comemorativa replicando o design do jogo nos anos 80.</p>				

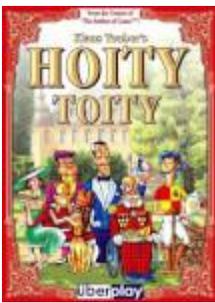
	<b>ISLE OF SKYE: DE LÍDER A REI</b>			
	 2 a 5 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Neste jogo, que mistura as mecânicas de colocação de peças, leilão e coleção de componentes, seu objetivo é tornar-se rei da ilha, através da compra, venda e posicionamento das peças de paisagem. Cada partida é sempre única, graças ao inteligente mecanismo de pontuação, às disputas pelas melhores peças e à forma como cada uma será posicionada.</p>				

# JOGOS ECONÔMICOS E DE LEILÃO

	<b>JOGO DA MESADA</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Dinheiro no bolso, sorriso no rosto... Mas o que será que vai acontecer com seu dinheiro durante o mês? Será que vai ser gasto no Shopping Center? Vai ser usado para pagar a Escola de Natação ou aquela construção da casa da árvore, feita pela Marcenaria Cupim? Xiii, não vai sobrar nada! Mas você pode fazer um empréstimo no banco...</p>				

	<b>AMUN-RE</b>			
	 3 a 5 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Cada jogador quer, como faraó, construir mais pirâmides. Para conseguir isso, ele deve primeiro adquirir uma província, onde ele pode negociar e plantar. Com os seus lucros, ele pode comprar novas províncias e pedras de construção para erguer pirâmides. Para todas as suas ações, o jogador deve fazer uso inteligente de suas cartas de energia.</p>				

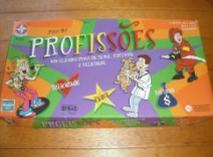
	<b>DON</b>			
	 3 a 6 jogadores	 30 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Os jogadores competem em leilões para comprar diferentes cartas que representam os distritos de Chicago. O mecanismo de oferta é que os jogadores não podem oferecer um número cujo dígito esteja em qualquer carta que já ganhou. No pagamento os jogadores que possuem uma carta cujo número corresponde ao dígito de um lance recebem também.</p>				

	<b>HOITY TOITY</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Os jogadores compram ou roubam várias antiguidades (cartas), tentando formar a maior e mais antiga coleção. Construído sobre um mecanismo de "pedra-papel-tesoura", este jogo dá a todos os jogadores duas escolhas a cada turno. O truque está em adivinhar o que irão fazer os seus adversários, e planejar a sua escolha de acordo.</p>				

	<b>JOGO DA VIDA</b>			
	 2 a 6 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Um empolgante jogo que explora as surpresas e possibilidades da vida. Engloba assuntos variados, como profissões, educação, filhos, negócios, casamento, etc. Jogo onde a sorte é fator determinante.</p>				

# JOGOS ECONÔMICOS E DE LEILÃO

	<b>JOGO DA VIDA 80 ANOS</b>			
	 2 a 6 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 10 anos
Edição comemorativa replicando o design do jogo nos anos 80.				

	<b>O JOGO DAS PROFISSÕES</b>			
	 2 a 6 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 10 anos
Escolha o caminho dos estudos e das carreiras e construa seu trajeto de fama, fortuna e felicidade.				

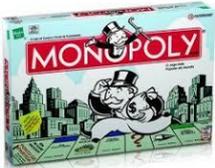
	<b>JÓRVÍK</b>			
	 2 a 5 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
Em JórviK, os jogadores assumem o papel de Jarls Vikings. Eles ganham pontos de prestígio por trocar mercadorias, fazer grandes festas, financiar pilhagens, comissionar artesãos e contratar soldados para defender a cidade contra invasões recorrentes. Vence o jogador com mais pontos de prestígio.				

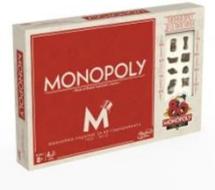
	<b>LEILÃO DE ARTE</b>			
	 3 a 6 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 12 anos
O seu quadro favorito está em leilão e você tem que lutar por sua posse contra um grupo de interessados. Subir o lance? E se for falsificado? Observação atenta, nervos de aço e muita sorte fazem a diferença nesse excitante e espetacular LEILÃO DE ARTE.				

	<b>LEILÃO DE IMÓVEIS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Intermediário	 12 anos
Neste jogo, grandes oportunidades, ótimos negócios e leilões emocionantes esperam por você em uma cidade onde quarteirões inteiros estão à venda. Monte sua estratégia para arrematar os melhores terrenos e esteja pronto para tomar decisões rápidas, pois nem tudo correrá conforme planejado. Dê os seus lances e teste os seus limites!				

# JOGOS ECONÔMICOS E DE LEILÃO

	<b>MODERN ART</b>			
	 3 a 5 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Os jogadores desempenham o papel de donos de galerias de arte e negociam quadros de novos expoentes da arte moderna. Cada jogador recebe obras para leilão e, ao mesmo tempo, adquire para a sua galeria novas obras, que serão vendidas ao final de cada temporada. O objetivo do jogo é obter a maior quantidade de dinheiro.</p>				

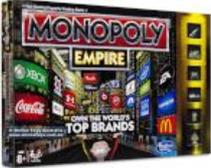
	<b>MONOPOLY</b>			
	 2 a 6 jogadores	 180 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Monopoly é o jogo mais popular, mais jogado e mais vendido do mundo! Vá em frente e compre! Venda! Hipoteque! Construa casas e hotéis! E receba aluguéis! Isto é o que faz o Monopoly ser um grande jogo!</p>				

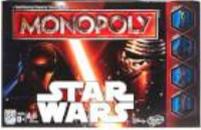
	<b>MONOPOLY EDIÇÃO 80 ANOS</b>			
	 2 a 6 jogadores	 180 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Com visual comemorativo e peças em madeira.</p>				

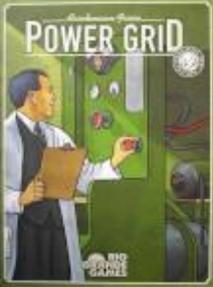
	<b>MONOPOLY: DISNEY / PIXAR</b>			
	 2 a 6 jogadores	 180 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Tabuleiro e peças temáticas com elementos Disney / Pixar.</p>				

	<b>MONOPOLY: BOB ESPONJA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Tabuleiro e peças temáticas com elementos Bob Esponja.</p>				

# JOGOS ECONÔMICOS E DE LEILÃO

	<b>MONOPOLY: IMPÉRIO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Em Monopoly Empire, você pode possuir algumas das maiores marcas do mundo. Cada espaço no tabuleiro representa uma marca icônica, como Coca-Cola, Xbox, McDonald's e Samsung. Para vencer, gaste seu dinheiro para construir sua torre tão alta quanto ela pode ir.</p>				

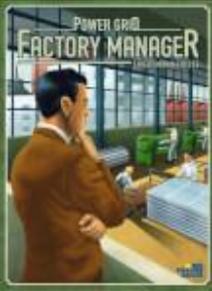
	<b>MONOPOLY: STAR WARS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Seus personagens favoritos da saga no seu jogo Monopoly. Escolha seu lado - dos Rebeldes (azul) ou do Império (vermelho) - nesta batalha galáctica pelo poder supremo. Façam times para lutar, mas lembrem-se: só existe um vencedor. Viaje pela galáxia, compre planetas e construa suas Bases neles. Cobre aluguel cada vez que pararem em seus planetas!</p>				

	<b>POWER GRID</b>			
	 2 a 6 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>O objetivo de Power Grid é fornecer energia para a maioria dos municípios. Os jogadores marcam rotas pré-existentes entre cidades para a conexão, e depois faz lances em um leilão para comprar as usinas que usam para alimentar suas cidades. No entanto, quando as usinas são compradas, novas usinas mais eficientes se tornam disponíveis.</p>				

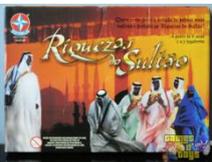
	<b>THE GAME OF LIFE: CARTÃO ELETRÔNICO</b>			
	 2 a 6 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Gire a roleta e avance na trilha da vida, registrando sua fortuna com o cartão eletrônico.</p>				

	<b>WALL STREET APP</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Wall Street simula, de forma descontraída situações reais vividas pelo mercado de ações. Os jogadores, atuando como grandes investidores, são levados continuamente a tomar decisões em função do comportamento da economia, do desempenho das empresas e das tendências especulativas. Comprar ou vender? Quais ações? Quando?</p>				

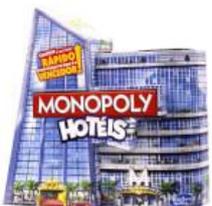
# JOGOS ECONÔMICOS E DE LEILÃO

	<b>POWER GRID: FACTORY MANAGER</b>			
	 2 a 5 jogadores	 60 min	 Complexo	 12 anos
<p>Para ter sucesso, cada jogador precisa usar seus trabalhadores para comprar as melhores máquinas e robôs do mercado e operar as máquinas da forma mais eficaz em sua fábrica. Verificar o consumo de energia de suas fábricas para evitar apenas o uso de máquinas que consomem energia. Caso contrário, o seu lucro vai desaparecer de repente.</p>				

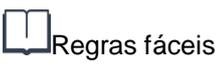
	<b>MEDICI</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Em Medici, você trabalha para uma casa mercante durante a competitiva, mas lucrativa, era da infame família Medici. Navios velejam pelo Mediterrâneo e além, em busca de raras e valiosas mercadorias e lucrativos mercados para os bens que você compra. Diariamente, você vai até o mercado atacadista, onde compete com os outros compradores.</p>				

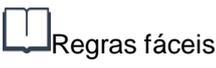
	<b>RIQUEZAS DO SULTÃO</b>			
	 4+ jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>O Sultão descobre que seus dias estão contados e não quer ver toda a fortuna que acumulou durante sua vida se perder. Ele decide preparar um teste e dá a seus filhos a mesma quantidade de ouro. Eles têm que ir ao mercado da cidade onde pedras preciosas de todos os tipos serão leiloadas. Quem será capaz de obter a coleção mais valiosa de pedras?</p>				

	<b>CORRIDA PRESIDENCIAL</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Este jogo simula uma campanha para a eleição do novo presidente do Brasil. Todos os aspectos de uma verdadeira campanha para a eleição são simuladas: distribuição de panfletos, colocação de ar livre, palestras, viagens para cada estado para reunir mais votos e do debate, onde alguns detalhes sujos sobre os candidatos estão expostos.</p>				

	<b>MONOPOLY HOTÉIS</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>O jogo é no 1 contra 1, com você e seu adversário disputando para ver quem constrói um hotel de 5 andares primeiros. Você precisa construir 5 andares do hotel, colocar 5 cartas de quartos e não ter nenhuma conta pendente para poder vencer. As cartas de conta são despesas que o jogador precisa pagar para poder se livrar delas.</p>				

# JOGOS DE CARTAS

	<b>JOGO DA VIDA: CARTAS</b>			
				
	Neste jogo você deverá conseguir construir a história de uma vida com as cartas! São quatro tipos de cartas: Profissão e Carreira, Cotidiano e Família, Atividades e Lazer e Ações Sustentáveis. O jogador que conseguir formular conjuntos completos de pelo menos três destes quatro conjuntos de cartas será o vencedor.			

	<b>MONOPOLY DEAL</b>			
				
	Monopoly Deal Jogo de Cartas é um jogo de cartas rápido onde a sua sorte pode mudar por uma carta! Colete 3 conjuntos de propriedades completas, mas cuidado com cobradores de dívidas, negócios forçados e quebra de contratos, que pode mudar a sua sorte a qualquer momento!			

	<b>UNO</b>			
				
	Um dos jogos de cartas mais famoso do mundo. Livre-se depressa de suas cartas, combine cores e números e use as cartas de ação para atrapalhar os seus oponentes. Quando você tiver apenas uma carta na mão, não se esqueça de gritar "UNO!"			

	<b>UNO TIKI</b>			
				
	Um misterioso ídolo Tiki tomou conta do jogo, e agora todos os jogadores devem fazer suas vontades. Cada vez que ele gira, o curso do jogo é alterado. Se você for escolhido, ele pode ser generoso e permitir que descarte cartas da sua mão, ou pode ser perverso e lhe forçar a retirar mais cartas do monte.			

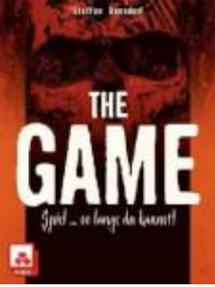
	<b>A GUERRA DOS TRONOS: INTRIGA EM WESTEROS</b>			
				
	Um jogo de ritmo acelerado de cartões e intrigas na corte. Você e seus oponentes jogam cartas de personagens, numa tentativa de reivindicar o Trono de Ferro para si mesmo. Você persegue seus próprios planos e procura frustrar seus oponentes jogando cartões de personagens de sua mão, acrescentando no tribunal em Porto Real.			

# JOGOS DE CARTAS

	<b>CAN-CAN</b>			
	 2-10 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>O objetivo do jogo Can Can é se livrar das cartas que estão em sua mão. Para descartar as cartas é preciso que sua carta tenha o mesmo número ou a mesma cor da carta anterior. O Can Can possui cartas especiais que você pode utilizar para confundir os outros jogadores.</p>				

	<b>COLOR ADDICT</b>			
	 2 a 6 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Você consegue combinar as cartas mais rápido que todo mundo? Mostre suas verdadeiras cores! Livre-se de suas Cartas o mais rápido possível sobrepondo palavras, cores, os dois ou o oposto... Color Addict é um Jogo de Cartas não recomendado para cardíacos, gatos cinzentos, elefantes cor-de-rosa, homenzinhos verdes, lobos brancos, etc.</p>				

	<b>MINECRAFT CARD GAME</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Jogadores "mineram" Cartas de Recurso de Madeira, Pedra, Ferro, Diamante ou Ouro, e usam estas cartas para "fabricar" Cartas de Fabricação por pontos. Se você quer uma determinada Carta de Fabricação, mas não pode pagar por ela, você pode Reservá-la no seu holder de Cartas para fabricá-la depois.</p>				

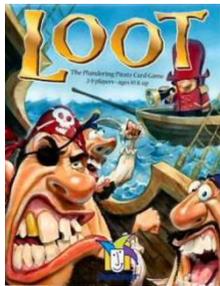
	<b>THE GAME</b>			
	 2 a 5 jogadores	 25 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Cooperativo. Jogadores em The Game tentam descartar todas as 98 cartas do baralho em quatro pilhas de descarte, a fim de ganhar, mas eles precisam fazê-lo da maneira correta. A comunicação entre jogadores é limitada e o desafio é trabalhar em equipe para vencer O JOGO!</p>				

	<b>THE GAME: EXTREME</b>			
	 2 a 5 jogadores	 25 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>The Game: Extreme apresenta jogabilidade cooperativa semelhante ao The Game, com todos os jogadores trabalhando juntos para descartar todas as cartas do baralho. O que há de novo no The Game: Extreme são 28 instruções sobre as cartas que afetam as regras em jogo, aumentando a dificuldade de completar o jogo - ou melhor, The Game.</p>				

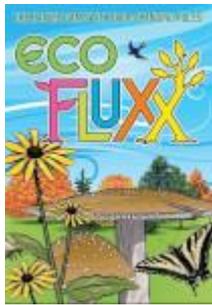
# JOGOS DE CARTAS

	<b>FAST FOOD FEAR!</b>			
	 3 a 6 jogadores	 20 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Monstros no pântano Legoblah! preferem fast food hoje em dia. É rápido, conveniente e você pode comer um pouco da sucata nociva do mundo. O negócio é bom, mas os clientes são extremamente exigentes. Em equipe, prepare os pratos rapidamente para vencer. Um jogo cooperativo de reação rápida.</p>				

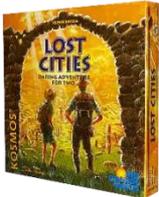
	<b>DIAMONSTERS</b>			
	 2 a 6 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Ganhe diamantes jogando a carta mais poderosa. Cada jogador começa o jogo com uma mão de cartas idênticas, cada uma das quais tem uma imagem caricatural de um monstro e um valor de um a cinco. Alguns monstros são mais valiosos do que outros, e alguns comem os diamantes encontrados em outras cartas.</p>				

	<b>LOOT</b>			
	 2 a 8 jogadores	 20 min	 Intermediário	 14 anos
<p>As cartas apresentam navios mercantes e navios piratas, além dos próprios piratas e um almirante. Os jogadores mandam um navio mercante em um viagem na qual ele tem que resistir a uma rodada de ataques dos navios piratas dos outros jogadores. Você defende seus mercadores com seus próprios piratas e recolhe o espólio de seus ataques aos adversários.</p>				

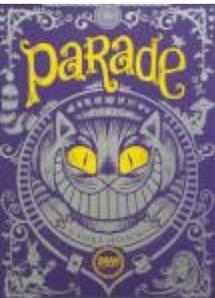
	<b>FLUXX</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Um jogo de cartas em que as próprias cartas determinam as regras do jogo. Ao jogar as cartas, você altera inúmeros aspectos do jogo: o modo de jogar as cartas, como jogar as cartas e até mesmo o modo de ganhar. Em inglês.</p>				

	<b>ECO FLUXX</b>			
	 2 a 5 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Regras que sempre mudam! Ele começa simples, com apenas a carta "Regra Básica: Compre uma carta; Baixe uma carta na sua vez". Mas cartas Nova Regra vão rapidamente tornar as coisas bem mais caóticas. Até mesmo a forma de ganhar o jogo vai mudar freqüentemente quando jogadores baixarem as cartas "Objetivo".</p>				

# JOGOS DE CARTAS

	<b>LOST CITIES</b>			
	 2 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>O objetivo é montar expedições rentáveis para uma ou mais das cinco diferentes cidades perdidas. O jogo de cartas é simples com movimentos rápidos. Se você começar uma determinada expedição, é melhor você fazer algum progresso nela, ou ela concederá pontos negativos. Se você fizer um bom progresso, você vai pontuar muito bem.</p>				

	<b>JOGO DO MICO</b>			
	 2 a 6 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 6 anos
<p>O jogo consiste em formar os pares de animais nas mãos dos jogadores enquanto se procura se livrar da carta proibida, o Mico. O jogo foi muito popular no nosso país nos anos 80 e 90. Ganha quem conseguir se livrar de todas as cartas e não terminar com o mico no final do jogo.</p>				

	<b>PARADE</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Belíssimo jogo baseado no clássico mundo de ALICE IN WONDERLAND. Nesse game, os jogadores devem evitar retirar os personagens da fila do desfile evitando assim acumular pontos. Ganha o jogador com menor pontuação em um inusitado sistema de pontos.</p>				

	<b>GRES: DESFILE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Seu objetivo no jogo é combinar as cartas criando assim o melhor desfile de escola de samba. O jogo é dividido em duas fases. Na primeira você coleta as cartas e as combina da melhor maneira possível.. Na segunda fase (Fase de Apuração), os jogadores irão revelar as cartas (mostrar os seus desfiles) e os pontos serão contados.</p>				

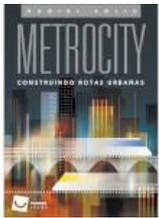
	<b>SKIP-BO</b>			
	 2 a 6 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>O vencedor será aquele que conseguir esvaziar sua mão primeiro. As cartas são jogadas em quatro pilhas crescentes e compartilhadas. A estratégia envolve a organização de cartas nas pilhas de descarte, saber quando jogar a partir de qual opção e, principalmente, o momento de jogar um valioso "Skip-bo" curinga.</p>				

# JOGOS DE CARTAS

	<b>RACK</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>A cada rodada, você substitui as cartas em seu rack para que seus números estejam do mais baixo na frente para o mais alto na parte de trás. As cartas são numeradas de 1 a 60; você coloca-as inicialmente em seu rack na ordem em que são dadas. No seu turno, você tira do baralho, ou da pilha de descarte, trocando a carta com uma de seu rack.</p>				

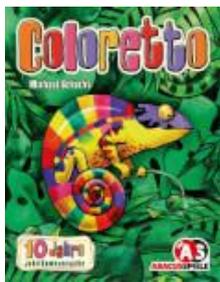
	<b>PEGA EM 6!</b>			
	 2-10 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Pega em 6! é um jogo de cartas divertido, simples e inteligente, que prenderá a atenção de todos. Tente não se atrapalhar e tome muito cuidado para não pegar nenhum boi pelo caminho. Baixe cartas numéricas nas sequências da mesa, mas cuidado! Se ela for a sexta carta da fila todos os pontos negativos vão para você!</p>				

	<b>TEMPURRA</b>			
	 3-10 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Uma aposta para ver quem come mais! O jogador adiciona uma carta de prato ou uma carta especial a pilha até que um jogador não possa ou não queira adicionar mais. Neste caso o jogador terá que "comer" todo o pedido puxando a quantidade apropriada de cartas da pilha de compra, torcendo pra não pegar uma carta de indigestão!</p>				

	<b>METROCITY</b>			
	 4+ jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Os cidadãos de uma metrópole de alta tecnologia exigem o sistema mais moderno de trem do mundo! Complete rotas com uma variedade de edifícios para ganhar pontos! Alcance seus objetivos secretos para ganhar pontos extras no final do jogo. O jogador com o maior número de pontos é o vencedor!</p>				

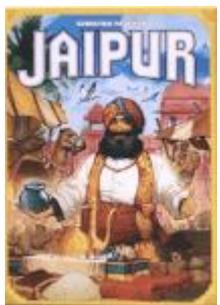
	<b>SUSHI GO!</b>			
	 2 a 5 jogadores	 20 min	 Intermediário	 12 anos
<p>A dinâmica de "comprar e passar" é trazida à tona. Como você vê as primeiras mãos de cartas, você deve avaliar rapidamente o destino da rodada e decidir que tipo de sushi você se focará. Então, a cada turno você precisa pensar que cartas manter e quais passar. As diferentes combinações de pontuação permitem combos incríveis.</p>				

# JOGOS DE CARTAS

	<b>COLORETTO</b>			
	 2 a 5 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>O jogo é composto por cartas com cores diversas. Durante a partida, devem tentar adquirir cartas das mesmas cores, pois ao final, um jogador pode conseguir pontos positivos em apenas 3 cores; o restante conta como pontos negativos. Quanto mais cartas de uma cor um jogador tiver, mais pontos! Dinâmico, estratégico e aclamado em todo o mundo.</p>				

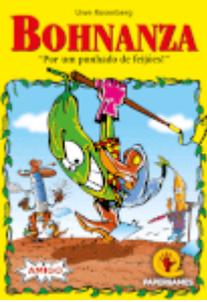
	<b>RED 7</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Em Red7 você será desafiado a vencer os outros jogadores a cada turno. Escolha sua melhor carta e mude as regras se necessário! Cada uma das 7 cores representa uma forma diferente de ganhar e as cores podem ser alteradas em diversas situações! Se você não estiver vencendo no final da sua jogada, você estará fora e o último jogador a restar na partida, vence!</p>				

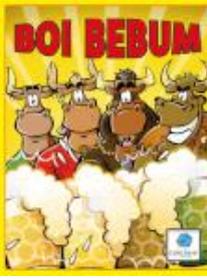
	<b>SEQUENCE</b>			
	 2-12 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>O tabuleiro mostra todas as cartas de 2 dois baralhos de 52 cartas padrão, estabelecidas em um padrão de 10 x 10. Os jogadores competem para criar linhas, colunas ou diagonais de 5 peças ligadas e colocadas sobre as cartas que o jogador tenha baixado, formando sequências para vencer. Pode ser jogado individualmente ou em duplas.</p>				

	<b>JAIPUR</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Você é um dos dois mais poderosos mercadores da cidade. Supere seu concorrente direto, comprando, trocando e vendendo a preços melhores, ao mesmo tempo mantendo um olho em ambos os seus rebanhos de camelos. Quando é a sua vez, você pode pegar ou vender cartas. Jaipur é um jogo de cartas acelerado, uma mistura de táticas, risco e sorte.</p>				

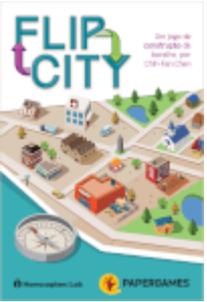
	<b>SCHOTTEN TOTTEN</b>			
	 3+ jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Nove pedras estão entre você e seu oponente. Em frente a cada uma, você coloca cartas, formando combinações de três cartas semelhantes às do pôquer. Quem jogar a combinação mais alta ganha a respectiva pedra. Use toda sua estratégia e tática para ler o jogo do oponente e tirar o máximo de proveito das suas cartas.</p>				

# JOGOS DE CARTAS

	<b>BOHNANZA: POR UM PUNHADO DE FEIJÕES</b>			
	 3 a 5 jogadores	 45 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Você tem campos e um punhado de cartas de feijão para plantar. O espaço para cultivo é limitado e a toda hora chegam novas sementes para plantar. Você deve plantar os feijões da sua mão na ordem que você os recebeu! Você não pode alterar sua mão de cartas! Trocando com esperteza cartas com outros jogadores você alcança a vitória!</p>				

	<b>BOI BEBUM</b>			
	 3 a 5 jogadores	 45 min	 Intermediário	 8 anos
<p>A cada rodada, os jogadores devem servir as cervejas disponíveis em sua adega, deixando o maior número de copos disponíveis para os sedentos bois. Aquele que servir a cerveja certa, na quantidade ideal, atrai o boi para seu pub e este pode degustar a bebida, fazendo o jogador marcar pontos! Um jogo tático e matemático.</p>				

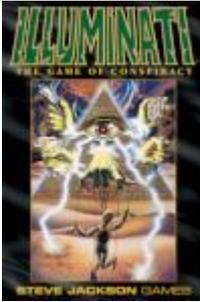
	<b>DOMINION</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Complexo	 12 anos
<p>Em Dominion, cada jogador começa com um pequeno, mas idêntico monte de cartas. No centro da mesa fica uma seleção de outras cartas que os jogadores podem "comprar", pagando o seu custo. Através de sua seleção de cartas, os jogadores constroem seu próprio monte de acordo com o seu gosto. Em inglês.</p>				

	<b>FLIP CITY</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Os moradores de Flip City querem que você amplie e renove seus bairros - mas se você cobrar muitos impostos de uma só vez, eles não ficarão contentes! Para mantê-los satisfeitos você vai jogar cartas do topo de seu baralho (não há mão de cartas!) e arriscar sua sorte a cada jogada! Construa seu baralho para acessar novas construções!</p>				

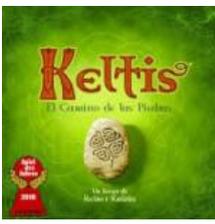
	<b>GLORIA PICKTORIA</b>			
	 2 a 5 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Os jogadores tentam obter a maioria dos objetos elegantes da coleção das galinhas chiques, jogando a maioria das cartas adequadas (ou a segunda maioria). Há três rodadas que você nunca sabe exatamente quando vai acabar. Monte sua coleção valiosa e cuidado com a raposa que pode destruir um de seus conjuntos.</p>				

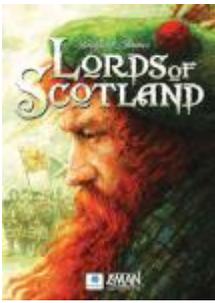
# JOGOS DE CARTAS

	<b>HELL</b>			
	 3-8 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Hell é um jogo de cartas em que cada jogador começa com 10 cartas. Mas, rodada por rodada, a cada descarte elas diminuem, até que os jogadores tenham UMA só carta na mão. Cada jogador aposta quantos pontos planeja ganhar em cada rodada. Parece fácil? Acha que ninguém pode atrapalhar seus planos? Use essas armas para se vingar!</p>				

	<b>ILLUMINATI</b>			
	 2 a 6 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>Illuminati é um jogo de dominar o mundo. Cada jogador assume o papel de uma sociedade secreta que tenta espalhar seus tentáculos em grupos de interesses especiais em todo o mundo. Controle grupos em uma grande rede de manipulação e alcance seu objetivo específico para vencer.</p>				

	<b>JOGO DA APOSTA</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Semelhante a um baralho de cartas, mas tem apenas números 1-14 em quatro cores (sem cartas de rosto ou naipes). Antes de iniciar a partida aposte em quantas rodadas você consegue vencer, jogando a carta mais poderosa em cada turno.</p>				

	<b>KELTIS: O CAMINHO DAS PEDRAS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Jogando as cartas correspondentes avance as peças pelos diferentes caminhos das pedras. Quanto mais avançar, mais pontos pode conseguir no final da partida. Em cada turno deve decidir se joga uma carta ou continuar no caminho, para iniciar um novo ou descartá-lo. Atenção pois os oponentes podem aproveitar os descarte.</p>				

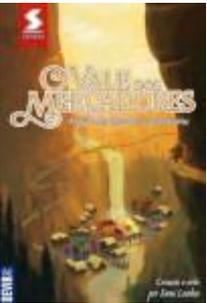
	<b>LORDS OF SCOTLAND</b>			
	 2 a 5 jogadores	 45 min	 Complexo	 12 anos
<p>Lords of Scotland é um jogo rápido, com boa dose de estratégia através do uso de cartas. Você precisará enfrentar e vencer batalhas contra os seus rivais. Para tanto, será necessário construir um exército forte e obter suporte através do apoio dos clãs. O vencedor do jogo será aquele que atingir quarenta pontos ou mais e reivindicar o trono.</p>				

# JOGOS DE CARTAS

	<b>MATRYOSHKA</b>			
	 3 a 5 jogadores	 30 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Em cada rodada, cada jogador mostra uma Matryoshka de sua mão e todos os outros jogadores devem fazer uma oferta comercial escondida. Depois de verificar todas as ofertas, o jogador troca sua carta com outro jogador. No final de cada rodada, os jogadores devem mostrar uma parte de sua coleção, colocando Matroyshkas na frente deles.</p>				

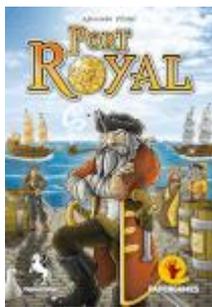
	<b>METEOR</b>			
	 2 a 6 jogadores	 25 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Meteor é um jogo de cartas cooperativo em tempo real, com gestão de recursos. Você precisa trabalhar em conjunto para construir e lançar foguetes, enquanto o tempo passa e os meteoros chegam mais perto e mais perto de destruir o planeta. Vai explodir todos os meteoros em tempo? Só há uma maneira de saber com certeza.</p>				

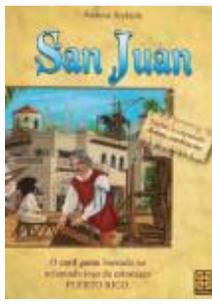
	<b>NEUROSHIMA: CONVOY</b>			
	 2 jogadores	 60 min	 Complexo	 14 anos
<p>Neuroshima: Convoy é um jogo de cartas assimétrico de dois jogadores ambientado no mundo pós-apocalíptico de Neuroshima. Um jogador comanda o comboio de robôs poderosos, e sua meta é chegar a Nova York e transformá-la em cinzas. O jogador tem um baralho de 35 cartas: robôs Moloch, os módulos para anexar aos robôs, e cartas especiais.</p>				

	<b>O VALE DOS MERCADORES</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Os jogadores assumem os papéis dos comerciantes participantes aprendendo novas técnicas, realizando o comércio de bens e gerenciando seu estoque. O jogador que primeiro conseguir completar a sua surpreendente tenda comerciante ganha o jogo e obtém acesso ao clã! Um deckbuilding interessante.</p>				

	<b>OH MY GOODS!</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Complexo	 12 anos
<p>Assuma o papel de um trabalhador na produção de bens como barris, ferro, tijolos, vidro, alimentos, roupas e outros, decidindo o que, quando e como produzir. Utilizando as mecânicas de gerenciamento de mão, coleção de componentes, ações programadas e force sua sorte, consiga recursos, construa estabelecimentos, utilize o mercado e prospere!</p>				

# JOGOS DE CARTAS

	<b>PORT ROYAL</b>			
	 2 a 5 jogadores	 45 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Em Port Royal, assuma o papel de um comerciante tentando fechar o negócio de sua vida! Mas se você arriscar muito e fizer escolhas erradas, pode voltar para a casa de mãos vazias! Suas chances aumentam com cada carta revelada, mas também aumentam seus riscos. O jogador que conseguir atingir pelo menos doze pontos de influência, vencerá a partida!</p>				

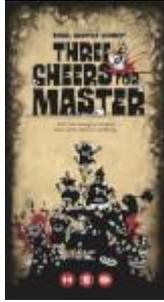
	<b>SAN JUAN</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Complexo	 14 anos
<p>Baseado em Puerto Rico. O baralho de 110 cartas consiste em edifícios de produção (índigo, açúcar, tabaco, café e prata) e edifícios "violetas" que concedem poderes especiais ou pontos de vitória extras. As cartas na mão podem ser construídas ou usadas como dinheiro para construir outra coisa. A ordem das ações é determinada pelos jogadores.</p>				

	<b>THE DWARF KING</b>			
	 3 a 5 jogadores	 40 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Um jogo de trick-taking jogado com um baralho de 53 cartas: três "naipes" (anões, duendes e cavaleiros) de treze cartas cada um e quatorze cartas especiais. O jogo também inclui vinte tiles de contrato que determinam as condições de vitória da rodada.</p>				

	<b>THE RED DRAGON INN</b>			
	 2 a 4 Jogadores	 45 min	 Intermediário	 16 anos
<p>Você invadiu a masmorra, matou os monstros, e tomou o seu tesouro. Agora você está de volta, e que melhor maneira de comemorar a sua vitória mais recente do que passar uma noite no Red Dragon Inn? A última pessoa que é ao mesmo tempo sóbria o suficiente para permanecer consciente o suficiente para sustentar suas moedas de ouro ganha o jogo.</p>				

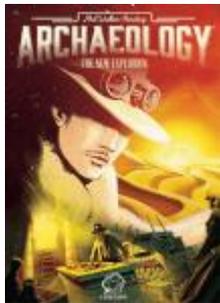
	<b>WARZOO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Uma fazenda dominada pela tirania do Eixo Suíno, que mantém a ordem e a obediência na fazenda governando com punhos de bacon. Felizmente, de terras distantes e desconhecidas, surge uma nova faísca de revolução: liderada pelo destemido Davi, a Aliança dos Ornitorrincos está disposta a derrubar a tirania suína, e conquistar de uma vez por todas o controle.</p>				

# JOGOS DE CARTAS

	<b>THREE CHEERS FOR MASTER</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Quando o Mestre está triste, os minions que sofrem. Você deve pensar: qual a melhor maneira de alegrar o Mestre do que uma competição de cheerleading? O minion que construir e dimensionar a torre mais impressionante de guerra com minions esfomeados certamente irá conquistar o coração do Mestre. O que poderia dar errado?</p>				

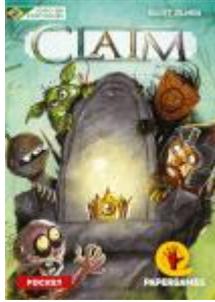
	<b>QWIXX CARDS</b>			
	 2 a 5 jogadores	 20 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Os jogadores tentam marcar números em quatro linhas coloridas da melhor forma possível em sua tabela de pontuação - mas este jogo usa cartas, em vez de dados, permitindo mais táticas e planejamento de como você elaborar e jogar uma mão de cartas.</p>				

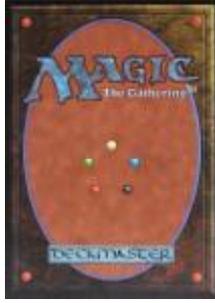
	<b>ROBOTROC</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Intermediário	 14 anos
<p>No mundo de RoboTroc, cientistas malucos competem para construir robôs a partir de peças sobressalentes recuperadas. Naturalmente você não gostaria de perder seu disfarce quebrando leis de meio ambiente, então todos vocês procurarão peças no ferro-velho.</p>				

	<b>ARCHAEOLOGY: THE NEW EXPEDITION</b>			
	 2 a 5 jogadores	 20 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Você é um arqueólogo trabalhando nos locais de escavação do deserto egípcio. Procure as peças para completar pergaminhos rasgados, potes quebrados e outros artefatos de valor inestimável. Explore uma antiga pirâmide, na esperança de descobrir um enorme tesouro! Venda os seus tesouros para o museu no momento certo para o lucro máximo.</p>				

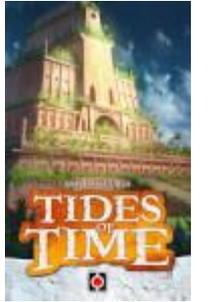
	<b>BRAVERATS</b>			
	 2 jogadores	 20 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Terras Altas, Século XIII. Com o súbito desaparecimento do Rei dos Ratos, o reino está agora sem um soberano. Dois clãs de ratos surgiram para reivindicar o poder. Embora o rato mais forte geralmente vença a luta, um estrategista inteligente usará o poder especial de cada rato para alterar o curso da batalha.</p>				

# JOGOS DE CARTAS

	<b>CLAIM</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Claim é jogado em duas fases distintas. Na fase um, cada jogador recebe uma mão de cartas que usará para recrutar seguidores. Na fase dois, eles usarão os seguidores da fase um para competir e conquistar as cinco facções do reino. Cada facção tem um poder especial que afeta o jogo e os poderes podem ser diferentes em cada fase!</p>				

	<b>MAGIC: THE GATHERING (COMMANDER) UNIDADE RESOLUTA</b>			
	 2 jogadores	 20 min	 Complexo	 10 anos
<p>Deck de cards para jogar Magic: The Gathering. No vasto Multiverso, somente você e seus semelhantes têm conhecimento dos incontáveis mundos que existem além do seu. Seu dom o leva a procurar por conhecimentos mágicos, a fim de testar seus limites e escrever seu destino.</p>				

	<b>STAR REALMS</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Combate no espaço sideral. Conforme você joga, você faz uso de Comércio para adquirir novas naves e Bases das cartas viradas para cima no baralho do Comércio. Você usa as Naves e Bases que você adquire para gerar mais comércio ou para gerar Combate e atacar. Ao reduzir a pontuação do seu adversário para zero, você ganha!</p>				

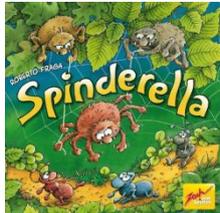
	<b>TIDES OF TIME</b>			
	 2 jogadores	 20 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Construa monumentos gigantescos, levante fortificações impenetráveis, e acumule conhecimento vasto enquanto as idades passam. De tempos a muito esquecidos aos tempos perdidos recentemente, civilizações subirão e cairão conforme são levadas pela maré do tempo. Um jogo ágil de seleção de cartas e formação de conjuntos.</p>				

	<b>DEAD MAN'S DRAW</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Dead Man's Draw é um jogo de cartas simples e estratégico, entre risco e recompensa para 2 a 4 jogadores. Os jogadores se revezam comprando cartas e combinando suas habilidades especiais para saquearem a maior quantidade de tesouros sem "explodirem" as suas mãos inteiras.</p>				

# JOGOS PARA JOGAR EM FAMÍLIA

	<b>FUTEBOL S.A.</b>			
	 2 a 4 jogadores	 40 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Os jogadores cuidam do seu time, posicionando os craques no campo de jogo. Durante as partidas, rolam os dados para ver os resultados de cada jogada. O vencedor de cada partida aumenta o número de torcedores o que gera maiores rendas. Com rendas maiores, pode-se comprar mais craques e ter mais chances de vencer o campeonato.</p>				

	<b>JARDIM ENCANTADO: FROZEN</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 6 anos
<p>Uma corrida para chegar ao final do tabuleiro, com duas roldanas que mudam as casas do jogo e deixam a aventura ainda mais emocionante. Use toda sua sorte para vencer!</p>				

	<b>SPINDERELLA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras Fáceis	 8 anos
<p>Os jogadores correm para conseguir que suas três formigas desçam para o chão da floresta o mais rápido que podem, mas as aranhas esperam nos ramos e - com uma pequena ajuda dos adversários - deslizam para baixo para recolher a sua formiga e devolvê-la à linha de partida. Um tabuleiro tridimensional e aranhas magnéticas deixam a aventura mágica!</p>				

	<b>PROCURANDO DORY</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 6 anos
<p>Ajude a Dory a achar sua família neste divertido jogo de tabuleiro. O objetivo é ser o primeiro a chegar ao final do tabuleiro, sendo assim o vencedor.</p>				

	<b>EU SOU? AVENGERS INFINITY WAR</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Eu sou... verde? Eu sou... voador? Descubra qual dos personagens dos Vingadores é a imagem da sua carta fazendo perguntas para os outros jogadores.</p>				

# JOGOS PARA JOGAR EM FAMÍLIA

	<b>CARA A CARA: CARROS</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Descubra o personagem secreto fazendo as perguntas corretas e eliminando as possibilidades uma a uma. Com os personagens do filme Carros 3 da Pixar.			

	<b>SAPESCA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Neste jogo de ação ajude os sapinhos que vivem na lagoa no meio da floresta a capturar os insetos! Com os chapéus de língua de sapo os jogadores colhem as flores, mas cuidado, é preciso ter uma boa memória e muita habilidade!			

	<b>BATALHA NAVAL</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Um jogo de estratégia simples e envolvente, do qual participam dois jogadores, cada um no papel de almirante comandando sua esquadra em alto-mar. Lógica, dedução e sorte são elementos necessário para você disparar tiros certos e destruir embarcações inimigas.			

	<b>ADIVINHA QUEM?</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
	Adivinha Quem? possui as carinhas mais famosas do jogo clássico! Vai ser eletrizante adivinhar quem é o rosto misterioso! Olhos atentos aos retratos, faça a pergunta certa e para eliminar vários suspeitos.			

	<b>SORRY!</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 8 anos
	O objetivo do jogo é ser o primeiro que, partindo de seu ponto de partida, chegue com seus quatro peões ao seu respectivo ponto de chegada. Para isso, deve-se utilizar as cartas de movimento que fazem seus peões serem libertados e avançar no tabuleiro, além de permitir capturar peças do adversário, deslizar e atrapalhar as jogadas do oponente.			

# JOGOS PARA JOGAR EM FAMÍLIA

	<b>SUPER TRUNFO: DINOSSAUROS</b>			
	 2 a 8 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Versão do famoso jogo Super Trunfo, com Dinossauros. Escolha uma característica; compare as cartas de todos os jogadores; e quem tiver o maior valor leva todas as cartas em disputa. Ganha quem conseguir todas as cartas.</p>				

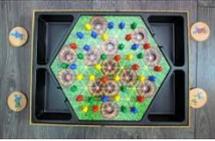
	<b>IMAGEM &amp; AÇÃO JÚNIOR</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Através de desenhos faça seu grupo descobrir qual é a palavra secreta, mas corra que o tempo é curto! Com dois baralhos com palavras de níveis de dificuldade diferente, é perfeito para quem está começando a jogar agora.</p>				

	<b>PULA PIRATA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 5 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Os jogadores devem espetar suas espadas no barril onde está o pirata. Um dos furos faz com que o pirata seja arremessado para fora do barril! A cada jogo muda o furo errado! Qual será desta vez?</p>				

	<b>SALVE O DIA: THE POWERPUFF GIRLS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Gire a roleta e avance no tabuleiro! Quem será o mais rápido a cruzar a linha de chegada e salvar o dia?</p>				

	<b>CABEÇA DE MARTELO</b>			
	 2 jogadores	 5 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Aperte o botão no tempo certo para bater o martelo na cabeça do boneco adversário. Mas cuidado para não ficar desprotegido. Um jogo de reflexos rápidos e timing perfeito.</p>				

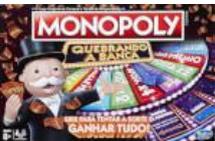
# JOGOS PARA JOGAR EM FAMÍLIA

	<b>ISCAVOKA ISCAVOKA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Atravesse vários planetas com seus tripulantes usando as fichas de movimento e calculando bem sua posição no tabuleiro. Conforme a aventura progride o tabuleiro vai ficando menor e menos tripulantes seguem na viagem. Quem chegará ao destino final?</p>				

	<b>SUPER RALLY</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Super Rally é um jogo muito diferente, onde o tabuleiro, que é uma trilha, muda a cada partida. Trechos de florestas, cidades, campos e desertos, com suas dificuldades características, se alternam frequentemente. Como é uma corrida longa, pernoites e manutenções do carro precisam ser considerados. Programe suas ações e boa corrida!</p>				

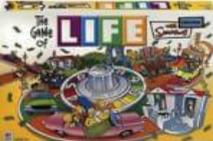
	<b>CANDY LAND</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 6 anos
<p>Cada jogador avança ao longo do caminho do arco-íris através da floresta de hortelã, a árvore de ameixa e a montanha de jujubas. Quem chegará ao final do tabuleiro primeiro?</p>				

	<b>QUE BICHO SUMIU?</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 6 anos
<p>Neste dinâmico jogo, o jogador deve usar sua memória de elefante e ser astuto como uma raposa para descobrir qual bicho foi retirado do tabuleiro pelo outro jogador, enquanto esteve vendado. Um jogo em que a dificuldade vai aumentando à medida que vão sendo inseridos mais bichos</p>				

	<b>MONOPOLY QUEBRANDO A BANCA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Um jogo de sorte em que você pode conquistar ou perder tudo em um piscar de olhos. Viaje pelo tabuleiro comprando propriedades, recebendo seu aluguel e girando a roleta da sorte para cair em "Leva Tudo" e faturar alto! Mas cuidado, você também pode se dar mal. Quanto você está disposto a arriscar para vencer?</p>				

# JOGOS PARA JOGAR EM FAMÍLIA

	<b>PICTUREKA CARD GAME: CARROS PIXAR</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Pictureka! Jogo de Cartas tem quatro modos de jogo, seja rápido, encontre primeiro! Corra para encontrar coisas que comecem com certas letras! Seja o primeiro a livrar de todas as suas 8 cartas! Encontre 2 figuras que completem as missões das cartas! Seja criativo e combine as cartas para completar as missões. Com figuras do filme Carros da Pixar.</p>				

	<b>THE GAME OF LIFE: THE SIMPSONS EDITION</b>			
	 2 a 6 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Você terá a opção de ir para a faculdade ou fazer uma tatuagem irada! Talvez você crie a bebida flamejante do Moe, conduza o Metrô ou plante Tamaco. Você poderá ainda se juntar aos Lapidários, pescar um peixe de 3 olhos ou aparecer no próximo filme de MacBain. Divirta-se com Homer e toda a cidade de Springfield neste emocionante jogo! Em inglês.</p>				

	<b>BATTLESHIP</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Você pode afundar os navios do seu oponente antes? Comandar sua batalha a partir da unidade e implantar seu portador, navio de guerra, submarino, destruidor e cruiser na grade do oceano.</p>				

	<b>A TORRE ENCANTADA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Um jogador é o feiticeiro e no início do jogo ele esconde uma chave em um dos 16 espaços no tabuleiro de jogo. Os demais jogadores assumem coletivamente a parte de Robin, que tenta encontrar a chave antes do feiticeiro conseguir alcançá-lo. Se ele escolher o caminho certo, a princesa sai livre da torre e aquele jogador ganha.</p>				

	<b>LABIRINTO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 25 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Uma peça permanece sempre fora do labirinto, e os jogadores se revezam pegando esta peça extra e a deslizam em uma linha do labirinto, deslocando todas as placas e empurrando para o outro lado do tabuleiro. Os jogadores movem em torno dos caminhos em mudança constante do labirinto em uma corrida para coletar vários tesouros.</p>				

# JOGOS PARA JOGAR EM FAMÍLIA

	<b>PUXA PUXA BATATINHA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 5 min	 Regras fáceis	 6 anos
<p>Em uma caixinha cheia de batatas fritas, duas delas fazem tudo explodir. Quem vai ser o azarado que puxará a batatinha errada?</p>				

	<b>IMAGEM &amp; AÇÃO JÚNIOR: LOUSA MÁGICA</b>			
	 2+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Imagem &amp; Ação Júnior tem 480 palavras para você desenhar em uma lousa mágica magnética! A equipe só pode passar para a segunda palavra se achou a primeira, e assim por diante. A primeira equipe a conseguir quatro palavras ganha. No final, o que realmente importa é a criatividade e a imaginação.</p>				

	<b>PULGAS MALUCAS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 10 min	 Regras fáceis	 6 anos
<p>Complete sua pulga maluca com as peças distribuídas na mesa. Para fazer sua combinação siga as instruções do dado! Um jogo de sorte!</p>				

	<b>SUPER GINASTA</b>			
	 2+ jogadores	 10 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Os jogadores precisarão acertar seu ritmo e acelerar para ganhar força e obter a figura do ginasta girando em torno da barra alta. No momento certo, pressione e segure o botão de liberação para desmontar a ginasta, e tente realizar o pouso perfeito. Um desafio de paciência e habilidade.</p>				

	<b>EXPLOSÃO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 25 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Quem será o participante que conseguirá dar uma volta por todas as pontes primeiro! Caminhe com cuidado, pois a qualquer momento... boomm! A ponte pode explodir. O dado determina quantos espaços você pode montar ou se deve disparar o detonador.</p>				

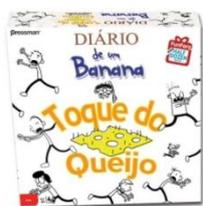
# JOGOS PARA JOGAR EM FAMÍLIA

	<b>GOLD AM ORINOKO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Os jogadores precisam da quantidade certa de sorte e de táticas para levar seus aventureiros sobre os troncos de árvores para o outro lado do rio, porque, ao deslocarem-se e saltarem sobre os troncos de árvores, eles sempre têm que ficar de olho nos troncos à deriva e nos outros jogadores. Você será capaz de coletar mais ouro para ser o vencedor?</p>				

	<b>DICABEÇA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Com perguntas que sejam respondidas com Sim ou Não, tente adivinhar a carta que está em sua máscara.</p>				

	<b>HARRY POTTER: DESAFIO DAS HORCRUXES</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Destrua as Horcruxes para vencer! Harry Potter e seus amigos seguem à procura das horcruxes. O objetivo é encontrá-las e em seguida destruí-las para eliminar Lorde Voldemort de uma vez por todas. Junte sua turma para participar dessa busca também! Neste jogo cooperativo, vencer ou perder depende do esforço de todos os jogadores!</p>				

	<b>HOMEM ARANHA: O GRANDE DESAFIO</b>			
	 2 a 4 Jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Construa atalhos de teias para alcançar o inimigo Dr. Octopus e vença batalhas para conseguir pontos! Resolva as ações com dados, cartas e petelecos.</p>				

	<b>DIÁRIO DE UM BANANA: TOQUE DO QUEIJO</b>			
	 3 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Os desafios - "Quem disse o quê?", "Sim ou Não", "Mentes brilhantes pensam do mesmo modo", "Faz deste modo" foram criadas para descobrir se conhece bem os teus amigos. As respostas corretas deixam-nos mais perto da vitória. No entanto, respostas erradas podem fazer com que fiquem com o queijo. Livre-se dele o mais depressa possível!</p>				

# JOGOS PARA JOGAR EM FAMÍLIA

	<b>CARA A CARA</b>			
	 2 jogadores	 20 min	 Regras simples	 8 anos
	<p>É loiro? Tem olhos castanhos? A cada rodada uma pergunta diferente, vence aquele que tiver a melhor estratégia para descobrir a carta sorteada pelo outro jogador! Elimine as alternativas e use toda sua dedução para vencer!</p>			

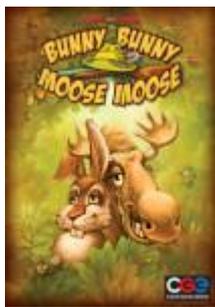
	<b>ALTA VELOCIDADE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
	<p>Alta velocidade explora a habilidade dos jogadores em criar os melhores traçados para seus "carros", representados por segmentos de diversos tamanhos, que por sua vez nos fazem visualizar as possibilidades de marcha. Usando adesivos transparentes construa o melhor trajeto para vencer, evitando colisões e evoluindo suas marchas com cuidado.</p>			

	<b>STRATEGO</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Intermediário	 8 anos
	<p>Capture a bandeira neste clássico jogo de campo de batalha! Os poderosos exércitos se preparam para um confronto. Guerreiros de um reino ártico reúnem suas forças contra o feroz exército de uma região de lava ardente. Comande cavaleiros, magos e até poderosos dragões conforme avança e ataca estrategicamente.</p>			

	<b>VEREDICTO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Intermediário	 12 anos
	<p>"Um crime ganhou as manchetes dos jornais e deixou estupefata a sociedade local." Estão todos prontos para o início do julgamento, o juiz e o conselho de sentença já estão reunidos. Neste será decidido o destino do(a) réu(ré). De um lado a defesa de outro a acusação. Testemunhas, provas e argumentações serão apresentadas por ambas as partes.</p>			

	<b>NACHO LOCO</b>			
	 2 a 6 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>O objetivo do jogo é ganhar pontos ao baixar todas as suas cartas triangulares (doritos!) enquanto tenta bloquear os oponentes de fazer o mesmo. Os jogadores colocam suas cartas de três lados combinando as cores. Cada carta tem três segmentos, que podem incluir cores, ações ou um X Preto que não combina com nada.</p>			

# JOGOS PARA MEXER O CORPO E PAGAR MICO

	<b>BUNNY BUNNY MOOSE MOOSE</b>			
	 3 a 6 jogadores	 30 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Neste jogo alegre, os jogadores assumem os papéis de coelhos e alce. Enquanto o caçador passeia pela floresta, os jogadores estão tentando se parecer com um animal, e o caçador não vai disparar. E enquanto eles fazem, fazendo orelhas de coelho ou chifres de alce de várias formas em suas cabeças, os espectadores desfrutam os movimentos inusitados.</p>				

	<b>FALA AÍ</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 16 anos
<p>Prepare-se para babar de tanto rir com este jogo de desafio bucal ridículo! Divirta-se enquanto os jogadores tentam dizer frases diferentes usando um bocal entre os lábios que não os deixarão fechar a boca. Os jogadores compram uma carta e leem a frase da melhor forma que pode, mas não é tão fácil de fazer quando não se pode pronunciar corretamente.</p>				

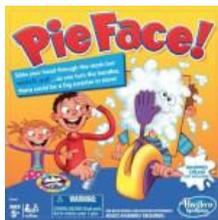
	<b>BOP IT</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Prepare-se para reagir rapidamente! Ligue o jogo BOP IT e prepare-se para bater, puxar e girar de acordo com as instruções sonoras. Para um desafio ainda maior, ative o microfone e grite, também! No modo festa você terá que usar seus joelhos, cotovelos e quadris para ganhar!</p>				

	<b>FICA FRIO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Inspirado no "desafio tente não rir". Basicamente liga-se um dispositivo na cabeça de um dos jogadores. Esse dispositivo possui um medidor que mede os batimentos cardíacos. Um jogador fica com os eletrodos na cabeça. O objetivo é medir se ele é capaz de resistir fortes emoções: as atividades vão desde imitar um zumbi até fazer uma dancinha.</p>				

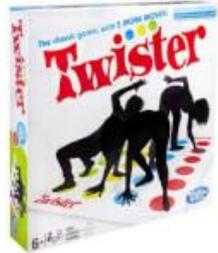
	<b>HAPPY SALMON</b>			
	 3 a 6 jogadores	 10 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Happy Salmon é um simples, ultra-rápido e muito bobo jogo de cartas. Não há turnos. Quando dois jogadores têm um jogo em comum, eles celebram executando a ação. As ações incluem o clássico "High 5", o unificador "Pound-It", o frenético "Switcheroo", e o agradável e bizarro "Happy Salmon". Faça os movimento primeiro para vencer!</p>				

# JOGOS PARA MEXER O CORPO E PAGAR MICO

	<b>LIMÃO OU NADA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>Você é bom de memória? Vai ter que ser se não vai acabar todo encharcado! Mova os limões, faça suas apostas, prepare e ÁGUA! É Limão ou nada! Os limões passam de mão em mão durante a rodada. Quando o tempo acaba você precisa lembrar: o limão que está na minha frente está cheio de água? Se errar você leva água na cara!</p>			

	<b>PIE FACE</b>			
	 2+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>No seu turno, você coloca a cara na área alvo do dispositivo e gira o botão giratório um número de vezes como determinado por uma roleta. Se der azar o dispositivo dispara e você leva torta na cara! Chantilly não incluso, cobrado separadamente.</p>			

	<b>PIE FACE: O DUELO</b>			
	 2 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>Nesta edição, dois competidores colocam seus rostos na mesma estrutura e competem para que o outro tenha seu rosto cheio de chantilly. Para jogar é preciso pressionar o botão rapidamente com mais velocidade que o adversário, numa corrida contra o tempo para ficar limpo! Chantilly não incluso, cobrado separadamente.</p>			

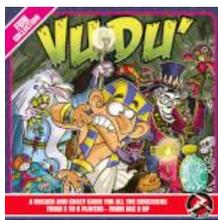
	<b>TWISTER</b>			
	 2 a 4 jogadores	 10 min	 Regras fáceis	 8 anos
	<p>Participe dessa disputa eletrizante mão a mão pé a pé que vai te virar pelo avesso. Supere a estratégia dos oponentes colocando as mãos e os pés nos círculos coloridos de acordo com as indicações da roleta. Se você cair os oponentes ganham!</p>			

	<b>DETECTOR DE MENTIRAS</b>			
	 2+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 16 anos
	<p>Este dispositivo possui tecnologia de análise de voz patenteada que pode realmente detectar se um jogador está mentindo ou dizendo a verdade! Os jogadores escolhem perguntas para seus oponentes... tudo que eles precisam fazer é dizer a verdade para ganhar.</p>			

# JOGOS PARA MEXER O CORPO E PAGAR MICO

	<b>SE VIRA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Um jogo onde jogadores precisam completar atividades propostas por cartas para alcançar o espaço final do tabuleiro. As atividades são acumulativas até o fim do jogo e podem ser algo como "coloque uma bola no meio do seu braço", "mantenha essa carta no seu cotovelo direito", "coloque um dedo na sua orelha esquerda", "cante uma música", etc.</p>				

	<b>UNO - VERDADE OU DESAFIO</b>			
	 2-10 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Quando o jogador recebe uma carta +2 escolhe um dos quatro tipos de desafios do jogo: Desafio de Atuação, Habilidade, Vergonha Alheia ou Desafio do Dia. Os desafios variam conforme o tipo. Pode ser colocar uma carta entre os joelhos e andar em volta dos outros jogadores. Ou narrar a partida até sua próxima vez usando voz de locutor esportivo.</p>				

	<b>VUDÙ</b>			
	 3 a 6 jogadores	 45 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Em Vudù, os jogadores atuam como os mais perversos e maliciosos feiticeiros para fazer a vida de seus inimigos impossível de superá-los! Cada magia obriga seu alvo a jogar de uma maneira específica, por exemplo, falar com sua língua para fora durante o resto do jogo, utilizar apenas uma mão, ou correr em volta da mesa a cada turno.</p>				

	<b>DANÇA DOS OVOS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Há ovos por todo o lado! Os jogadores devem agir rapidamente com base nas instruções dadas por um dado, a fim de obter um ovo. A primeira pessoa a agir corretamente ganha um ovo que precisa ser guardado junto ao corpo, mas às vezes a pessoa mais lenta perde um ovo. Para ganhar é preciso fazer a dancinha da vitória sem deixar nenhum ovo cair.</p>				

	<b>DESAFIO DAS MÃOZINHAS</b>			
	 2+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Desafie seus amigos a realizar tarefas simples que se tornam escandalosamente difíceis quando os jogadores têm que realizá-las usando um par de mãos pequenas! A maioria das tarefas envolve ações simples como escrever ou abrir guardanapos. Outra maneira de jogar é representar mímicas com suas pequenas mãos.</p>				

# JOGOS PARA MEXER O CORPO E PAGAR MICO

	<b>COROA MALUCA</b>			
	 2+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Coloque a coroa, em seguida, coloque os garfos pendurados com vários marshmallows. Pronto? A coroa vai girar e tocar música - e o desafio começa! Os jogadores tentam morder a comida sem usar as mãos e pretendem comê-los todos antes que a música pare. Quem consegue comer mais? Marshmallows não inclusos, cobrados separadamente.</p>				

	<b>DOCTOR PANIC</b>			
	 2 a 9 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Seu objetivo: trabalhar em conjunto para salvar a vida um paciente que acabou de chegar antes que o tempo acabe! Para isso é necessário realizar uma série de procedimentos médicos: encontrar a combinação certa de medicamentos nas cartas; inserir a dose certa no paciente; suturar ferimentos corretamente e assim por diante.</p>				

	<b>EMBOLADA</b>			
	 3 a 6 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Neste jogo você tem um desafio: manter a bolinha no lugar e fazer movimentos engraçados e complicados. Estique-se para encontrar a sola do pé do seu adversário, contorça-se e alcance o ombro do jogador amarelo, ou até faça alguma dessas tarefas de olhos fechados!! Mova-se com cuidado e cumpra as tarefas sem deixar sua bolinha cair!</p>				

	<b>TWISTER NO ESCURO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>No jogo o objetivo é não cair, mas tem uma diferença, com os olhos vendados! O tapete tem formas em relevo, assim você terá que decorar a cor que representa aquela forma e exercitar não só o corpo, mas a mente nesse jogo que fará todos se divertirem muito. Quem será o último a se manter em pé?</p>				

	<b>PESCOTAPA NA PANTERA</b>			
	 3-10 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 18 anos
<p>O carteadado da zuêra em que o mais lazarento ganha! O jogo pra salvar o rolê. Pescotapa na Pantera um jogo de cartas, com perguntas, respostas e desafios. A melhor resposta recebe um ponto e a carta de pergunta como marcador. A pior resposta ganha uma carta de desafio (cinza) e tem que pagar a prenda.</p>				

# JOGOS DE RACIOCÍNIO RÁPIDO E PERCEPÇÃO

	<b>LOONY QUEST</b>			
	 2 a 5 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Neste jogo de desenhar, jogadores estudarão cartões com diferentes níveis de desafio. Em seguida, vão tentar desenhar um trajeto para atender às metas e evitar obstáculos em um papel transparente. Uma vez terminado, os jogadores colocam suas fichas em cima do cartão de nível para ver se os desenhos alinham com as metas que pretendem bater.</p>				

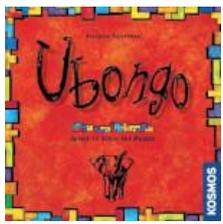
	<b>BOGGLE SLAM</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>BOGGLE SLAM é um rápido e divertido jogo de palavras com quatro letras. Corra contra os adversários para trocar a palavra formada e livre-se de suas cartas! A palavra "JOGO" pode virar "LOGO" e "LOGO" pode virar "LODO" - nunca se sabe o que vai acontecer em BOGGLE SLAM!</p>				

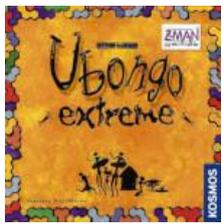
	<b>QUADRO A QUADRO</b>			
	 2 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Quebra cabeça para ser disputado por dois jogadores. Sequências são sorteadas em cubos, e deslizando as peças pelo tabuleiro como um quebra cabeça, vence quem conseguir formar a sequência primeiro na área central, enquadrando corretamente a resposta.</p>				

	<b>PICNIC</b>			
	 2 a 6 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Os jogadores se livram da mão de cartas mais rapidamente, levando seus petiscos favoritos ao piquenique. Cada cartão tem seis naipes com números relacionados a diferentes lanches. Para se livrar de suas cartas, você vira uma carta e cada jogador tem que jogar simultaneamente e o mais rápido possível uma carta com um número maior no naipe escolhido.</p>				

	<b>TAPA CERTO: ANIMAIS</b>			
	 2 a 3 jogadores	 10 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Ganhe as fichas no tapa! Após decidir quem será o primeiro jogador, o escolhido pega uma ficha quadrada de cima do monte e vira, mostrando-a a todos os jogadores. Todos rapidamente, devem procurar nas fichas espalhadas a ficha igual á tirada do monte e tratar de pegá-la no tapa, isto é, batendo com a mãozinha de ventosa sobre a ficha rapidamente!</p>				

# JOGOS DE RACIOCÍNIO RÁPIDO E PERCEPÇÃO

	<b>UBONGO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Este jogo é um puzzle contra o tempo. O quebra-cabeça precisa ser resolvido antes de acabar o tempo preenchendo seu tabuleiro com figuras geométricas similares ao Tetris.. O jogador mais rápido grita “Ubongo” e pode mover seu peão no tabuleiro central e pegar joias coloridas. Quem juntar a maior coleção de joias da mesma cor é o vencedor!</p>				

	<b>UBONGO EXTREME</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Esta é uma sequência do jogo Ubongo porém num novo nível de dificuldade. Assim como o Ubongo, todos os jogadores montam suas cartelas usando "tiles" simultaneamente o mais rápido possível. Mas a dificuldade agora está no formato hexagonal dos tiles... Tão fascinante quanto o original! Mas muito mais difícil!</p>				

	<b>TUKI</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Durante cada turno em Tuki, você tenta construir uma estrutura baseada usando suas pedras e blocos de neve. Os jogadores têm apenas um número limitado de peças com as quais construir, então você precisa ser criativo e usar as peças tridimensionais de várias maneiras. Uma solução sempre existe.</p>				

	<b>CÓRTEX DESAFIOS</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Um jogo simples que testará suas habilidades de observação, pensamento rápido e coordenação. O jogo é composto por oito rápidos desafios que irão mantê-los ligados em uma corrida para reorientar sua mente e resolver cada quebra-cabeça antes de seus oponentes. Vence o jogador que conseguir quatro peças de cérebro cumprindo desafios.</p>				

	<b>BLINK</b>			
	 2 a 3 jogadores	 5 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>O jogo mais rápido do mundo! Todos jogam ao mesmo tempo e quem ficar sem cartas na mão primeiro vence! Combine número, cor ou forma e livre-se das suas cartas na velocidade da luz!</p>				

# JOGOS DE RACIOCÍNIO RÁPIDO E PERCEPÇÃO

	<b>BOLACHAS!</b>			
	 2 a 5 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Você é um monstro bonzinho com um grande apetite para sobremesas. Em cada momento da refeição, somente um monstro pode comer uma sobremesa, e somente a correta. Encontre ela antes que outros a devorem! Siga o emaranhado de linhas nas cartas e desvende o labirinto para agarrar o doce correto antes dos adversários!</p>				

	<b>CILADA</b>			
	 1 jogador	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Escolha um dos quebra-cabeças e vá tentando encaixar as peças. No começo é fácil, mas depois... Cuidado! Use todo o seu raciocínio, senão... você pode cair numa CILADA!</p>				

	<b>DOBBLE</b>			
	 2 a 8 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Dobble é um jogo de reconhecimento de padrões simples em que os jogadores tentam encontrar uma imagem mostrada em dois cartões. Observação, reflexo, dinamismo. Um jogo de cartas muito maluco! Mais de 400 símbolos divididos em 55 cartas e há sempre um único símbolo repetido entre cada carta. São 5 diferentes maneiras de jogar.</p>				

	<b>DOGGY GO!</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Doggy Go! é um jogo rápido no qual os jogadores tentam ser os primeiros a completar os padrões nas cartas Acrobatas com seus tiles de Cachorrinhos. Observe o padrão da carta de requisito e replique fielmente com suas peças disponíveis. Quem pontuar mais cartas de Acrobatas no final vence o jogo.</p>				

	<b>DR. EUREKA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>O brilhante Dr. Eureka tem experiências importantes para você completar! Você deve resolver suas fórmulas científicas, misturando as moléculas do tubo para tubo sem tocá-los com as mãos nuas. Transfira suas moléculas mais rápido do que a sua concorrência no Dr. Eureka para provar que você é o cientista mais inteligente do laboratório...</p>				

# JOGOS DE RACIOCÍNIO RÁPIDO E PERCEPÇÃO

	<b>DRAGÕES &amp; GALINHAS</b>			
	 2 a 5 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Os jogadores revelam cartas ao mesmo tempo. Quem primeiro perceber qual ícone é repetido a maioria das vezes nestas cartas coleta todas as cartas jogadas pelos jogadores. Se mais de um ícone estiver presente várias vezes, então o jogador que pegar o baú do tesouro primeiro recebe as cartas. Mas se o dragão aparecer é melhor correr...</p>				

	<b>FANTASMA BLITZ</b>			
	 2 a 8 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Itens de madeira ficam na mesa: um fantasma branco, uma garrafa verde, um rato cinzento, um livro azul, e uma cadeira vermelha confortável. Cada carta do baralho mostra imagens de dois objetos, com um ou ambos os objetos coloridos de forma errada. Alguém revela uma carta, em seguida, os jogadores devem pegar o objeto "certo" - mas qual objeto é o certo?</p>				

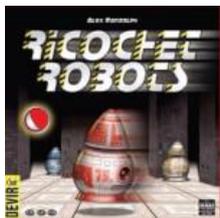
	<b>FANTASMA BLITZ: 5 PARA MEIA NOITE</b>			
	 2 a 8 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Esta versão aumenta o desafio, incluindo nove objetos em cinco cores. Cada rodada, um jogador revela uma carta que mostra três desses objetos, e o jogador que pega o objeto que não tem nem a mesma forma nem cor que aparecem na imagem mantém a carta, além de desafios com corujas, relógios e espelhos pra deixar sua mente muito confusa!</p>				

	<b>HALLI GALLI</b>			
	 2 a 6 Jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>O Baralho é distribuído igualmente entre os jogadores. A cada rodada uma carta é virada pra cima na sua frente. Cada um dos jogadores revela sua próxima carta, e assim que houver 5 frutas do mesmo tipo, toque o sino. Se você acertou a contagem, pegue todas as cartas pra você; se você errou, paga uma carta para cada um dos outros jogadores.</p>				

	<b>JUNGLE SPEED</b>			
	 2-10 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Cada jogador revela uma carta por vez. Quando os símbolos das cartas jogadas se repetirem, estes iniciam uma batalha pela posse do Totem. O que complica é que os símbolos são muito parecidos! Aquele que não conseguir segurar firmemente o Totem fica com as cartas, aumentando seu baralho e tornando sua vitória mais difícil de ser alcançada.</p>				

# JOGOS DE RACIOCÍNIO RÁPIDO E PERCEPÇÃO

	<b>JUST IN TIME</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Em Just in Time, cada jogador tenta colocar suas peças em seu tabuleiro mais rápido do que os outros jogadores tentando completar o quebra-cabeças e deixando lacunas nos lugares certos. Essa é a arte do jogo, porque há muitos pontos à espera se o maior número impresso no tabuleiro sobreviver sem ser coberto por suas peças de jogo.</p>				

	<b>RICOCHE T ROBOTS</b>			
	 2+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>A ideia de cada turno é levar um robô de determinada cor para um local específico no tabuleiro. O problema é que assim que o robô começa a se mover, ele tem que continuar em linha reta até encontrar uma parede ou um outro robô que o pare. Com isso os jogadores tem que descobrir a solução mais curta para levar o robô ao destino antes dos demais.</p>				

	<b>MICRO ROBOTS</b>			
	 2+ jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Inspirado em Ricochet Robots, aqui todo mundo tenta ao mesmo tempo descobrir como mover o robô para o espaço de destino e ele deve mover-se perpendicularmente a um espaço que compartilha a cor ou número de seu local atual. Assim que um jogador tem uma solução, ele grita o número de movimentos!</p>				

	<b>PEGA O RATO!</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Um jogador controla o desentupidor e os demais controla um rato cada. O desentupidor vai rolando dados, caso saia o número 7 ou 11 ele pode atacar os ratos que devem fugir. Ao fugir cada rato recebe um pedaço de queijo. O jogador vence ao fugir com 5 pedaços de queijo,</p>				

	<b>PHOTOCLIP</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Um dos jogadores seleciona e esconde uma figura para que os outros participantes tentem adivinhá-la. Todas as cartelas ficam num compartimento próprio com 8 portinhas que, quando abertas, revelam diferentes clips da imagem selecionada. A hora é de observar e apostar em cada detalhe até que toda a figura seja revelada.</p>				

# JOGOS DE RACIOCÍNIO RÁPIDO E PERCEPÇÃO

	<b>PICTUREKA</b>			
	 2 a 7 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Pictureka é uma animada e contagiante caça a figuras que estimula os jogadores a observarem e raciocinarem o tempo todo. É preciso ser rápido para cumprir as missões! Neste jogo "achou, ganhou" vence a partida quem reunir 6 cartas primeiro cumprindo desafios de encontrar imagens específicas ou objetos de uma categoria.</p>				

	<b>SET</b>			
	 2+ jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>O jogo Set é um dos mais premiados jogos de cartas de todos os tempos. Um jogo dinâmico onde a percepção visual dos jogadores é testada a todo o momento. Quem encontrar o maior número de conjuntos vence este desafio! Mas nem sempre encontrar um SET é tarefa fácil...</p>				

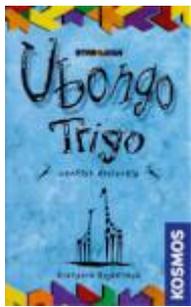
	<b>SUPER LINCE APP</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>No Super Lince APP você precisa ser rápido para achar as imagens no tabuleiro antes dos outros jogadores. As figuras são sorteadas aleatoriamente pelo aplicativo e os jogadores precisam encontrá-las no tabuleiro. Fique atento e mostre que tem olhos de lince!</p>				

	<b>TAPA CERTO: BATMAN</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Ganhe as fichas no tapa! Após decidir quem será o primeiro jogador, o escolhido pega uma ficha quadrada de cima do monte e vira, mostrando-a a todos os jogadores. Todos rapidamente, devem procurar nas fichas espalhadas a ficha igual á tirada do monte e tratar de pegá-la no tapa, isto é, batendo com a mãozinha sobre a ficha antes dos outros jogadores.</p>				

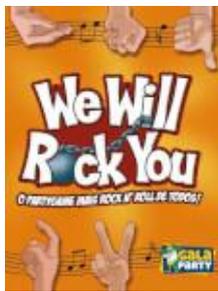
	<b>TINCO</b>			
	 3 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Cada jogador deve trocar de cartas entre si para fazer um conjunto de 5 cartas do mesmo animal. Além disso, cada jogador deve pegar um pedaço do medalhão, no centro do tabuleiro. Mas não há pedaços do medalhão suficientes para todos os jogadores. O último que ficar sem o medalhão perde um ponto.</p>				

# JOGOS DE RACIOCÍNIO RÁPIDO E PERCEPÇÃO

	<b>TORÚ</b>			
	 2 a 5 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Os dragões vão fazer você e seus amigos perderem o controle! Seja rápido e esperto, pegue o dragão antes de todos, marque pontos e vença a partida. Uma divertida competição com muita emoção e adrenalina! Faça conjuntos de peças iguais e agarre o dragão para vencer!</p>				

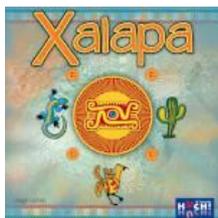
	<b>UBONGO: TRIGO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Uma variação do Ubongo com dificuldade aumentada, usando peças triangulares complexas! Use as peças semelhantes as do "Tangram" para completar as silhuetas nas cartas primeiro que seus adversários e conseguir pontos! Monte seu quebra-cabeça para ganhar o jogo!</p>				

	<b>UM A UM</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Nesse jogo as cartas são abertas seguindo a contagem numérica. Quando a carta tiver exatamente o número da rodada, estapeie a mesa primeiro para garantir que a carta pertence à você!</p>				

	<b>WE WILL ROCK YOU</b>			
	 4-12 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Jogadores criam uma batida constante golpeando suas coxas e batendo palmas ao ritmo da música do Queen "We Will Rock You". No início do jogo, cada jogador recebe uma carta que mostra um símbolo: chifres de veado, polegar para cima, manuseando seu nariz, etc. A partir de agora você precisa lembrar seu símbolo e o dos outros jogadores.</p>				

	<b>WHAC-A-MOLE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Quem conseguiu bater primeiro na Carta-Marreta? Vire uma carta. Se a primeira carta da sua pilha for igual a carta de outro jogador, seja o primeiro a bater na Carta-Martelo. O primeiro que bater, fica com todas as cartas das duas pilhas! Continue até que você fique com todas as cartas para vencer o jogo!</p>				

# JOGOS DE RACIOCÍNIO RÁPIDO E PERCEPÇÃO

	<b>XALAPA</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Em Xalapa, o oráculo místico revela os critérios que têm de ser cumpridos para cada desafio. Uma vez que esses critérios tenham sido estabelecidos, todos os jogadores, imediatamente, tentam achar o espaço certo em seus tabuleiros o mais rápido possível. O jogador mais rápido que não descumpra exigências do oráculo ganha!</p>				

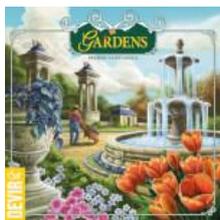
	<b>ZACK &amp; PACK</b>			
	 3 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Os jogadores recebem caminhões com diferentes espaços a serem preenchidos. Com peças de madeira de diferentes tamanhos, precisam preencher o volume disponível (3D) de seu caminhão. Quando não conseguem preencher todo o espaço, pagam 1\$ para cada espaço não preenchido. Quando não cabe no caminhão, pagam o dobro.</p>				

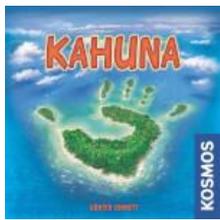
	<b>4 GODS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Quando o jogo começa, cada jogador simultaneamente coloca tiles no tabuleiro; cada tile deve ser adjacente a dois lados para ser colocado. Quando o mundo estiver cheio o jogo termina. Cada jogador fará 5 pontos para cada cidade ocupada ou destruída. Cada paisagem com um ou mais profetas vale um número de pontos por maioria.</p>				

	<b>CONTRA O TEMPO: 60 SEGUNDOS</b>			
	 1+ jogadores	 15 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Chegou a hora de correr contra o tempo para encaixar todas as 25 formas em seus espaços correspondentes na bandeja. Atenção ao cronômetro! Se acabar... O jogo explode! O jogador que combinar todas as 25 formas no menor tempo ganha!</p>				

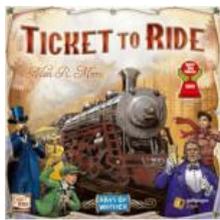
	<b>NMBR9</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Os números não valem nada se estiverem tocando na mesa nesse jogo de quebrar a cabeça! A cada rodada recebe uma peça com o formato do número sorteado que deve formar sua estrutura. Empilhe peças quando houver fundação suficiente. Somente peças do segundo andar para cima marcam pontos, e quanto mais alto, melhor!</p>				

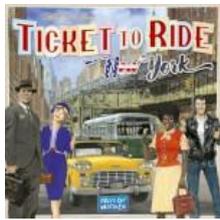
# JOGOS DE ESTRATÉGIA COM REGRAS FÁCEIS

	<b>GARDENS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>Em Gardens, os jogadores trabalham juntos, peça a peça, para plantar, reformar e aumentar um jardim. À medida que surgem as oportunidades mais canteiros serão plantados. Aqueles que forem mais espertos e conseguirem cultivar suas plantas favoritas, com a ajuda dos peões de jardineiro, criando a maioria de flores na maioria de canteiros, vence!</p>			

	<b>KAHUNA</b>			
	 2 jogadores	 40 min	 Regras fáceis	 12 anos
	<p>Os jogadores usam cartas para colocar ou remover pontes a partir de um conjunto de ilhas. Se você tiver a maioria das pontes em torno de uma ilha, você coloca um de seus marcadores de pedras sobre ela e também remove qualquer uma das pontes do seu oponente para aquela ilha - o que pode levá-lo a perder a maioria das pontes em uma ilha adjacente.</p>			

	<b>SCARABYA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
	<p>Como líder de uma campanha arqueológica em Scarabya, você precisa preparar uma expedição e estabelecer acampamentos para delimitar as áreas de escavação. Seu objetivo: Coletar o maior número possível de escaravelhos de ouro ajudando a revelar os mistérios de Scarabya.</p>			

	<b>TICKET TO RIDE: USA</b>			
	 2 a 5 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 12 anos
	<p>Jogadores compram cartas de vários tipos de vagões, que devem ser usadas para reivindicar rotas de trens na América do Norte. Quanto maiores as rotas, mais pontos elas valem. Pontos adicionais são dados aqueles que completam os Bilhetes de Destino que conectam as cidades. E o jogador que construir a rota continua mais longa faz pontos bônus.</p>			

	<b>TICKET TO RIDE: NEW YORK</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 8 anos
	<p>Neste jogo Ticket to Ride acelerado, os jogadores competem entre si pelas ruas movimentadas da cidade de Nova York para visitar as mais prestigiosas atrações turísticas e completar seus bilhetes de destino. Começando com apenas 15 táxis, os jogadores terminarão o jogo muito mais rápido do que em um jogo tradicional de Ticket to Ride.</p>			

# JOGOS DE ESTRATÉGIA COM REGRAS FÁCEIS

	<b>NEW YORK 1901</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Seu objetivo é desenvolver um notável império imobiliário adquirindo terrenos e construindo arranha-céus para marcar pontos. Com o mercado imobiliário em alta e o constante desenvolvimento tecnológico, você poderá construir em diferentes áreas e até mesmo demolir prédios menores e antigos para darem lugar à mais um empreendimento.</p>				

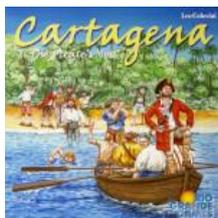
	<b>AVE CAESAR</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Sinta o desafio de correr em busca das melhores posições e vantagens táticas. Através de cartas que são descartadas uma a uma, você conduz sua biga através do circuito, que possui estreitamentos e curvas. A escolha de qual a carta deve ser descartada a cada jogada deve ser feita com estratégia. Force seus adversários a tomarem o caminho mais longo.</p>				

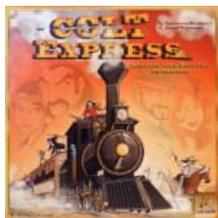
	<b>CARCASSONNE</b>			
	 2 a 5 jogadores	 30 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Um jogo de colocação de peças, onde cada ladrilho representam um pedaço do sul da França. Cada jogada consiste em comprar e colocar uma nova peça que irá expandir o tabuleiro e você deve tentar controlar áreas como uma cidade (Cavaleiro), uma estrada (Ladrão), um mosteiro (Monge) ou dos campos (Fazendeiros) para pontuar.</p>				

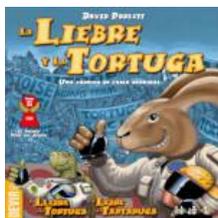
	<b>CARCASSONNE: STAR WARS</b>			
	 2 a 5 jogadores	 35 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Carcassonne: Star Wars combina as aventuras emocionantes do universo de Star Wars com a jogabilidade de Carcassonne, com as regras conhecidas do jogo simplificadas através de mudanças inteligentes que trazem uma sensação inteiramente nova.</p>				

	<b>CARCASSONNE PLUS</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Esta edição contém as expansões Inns &amp; Cathedrals, Traders &amp; Builders e as Mini-expansões O Rio, O Abade, Máquinas Voadoras, Mensageiros, Barcos, Minas de Ouro, O Feiticeiro e a Bruxa, Bandidos e Círculos nas Plantações</p>				

# JOGOS DE ESTRATÉGIA COM REGRAS FÁCEIS

	<b>CARTAGENA 2: THE PIRATE'S NEST</b>			
	 2 a 5 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Cada jogador leva um grupo de piratas para seu Ninho de pirata em Tortuga. O caminho leva os piratas através da selva selvagem e águas de mar aberto para a ilha de Tortuga. Além dos perigos inatos da viagem estão os outros piratas, já que cada grupo quer ser o primeiro a chegar ao Ninho de pirata e farão o possível para retardar o progresso dos outros.</p>				

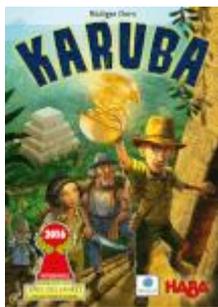
	<b>COLT EXPRESS</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Seu objetivo é se tornar o bandido mais rico do Velho Oeste roubando um trem cheio de tesouros e bandidos.. O jogo consiste em cinco rodadas e cada rodada você planeja e executa ações através de cartas. Os bandidos podem passar de um vagão para outro, correr no telhado, atirar em outros bandidos, roubar os passageiros, ou deixar o Xerife fora de posição.</p>				

	<b>A LEBRE E A TARTARUGA</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Este jogo recria a lendária corrida entre a lebre e a tartaruga... com um quê a mais: Às vezes é melhor correr como lebre; às vezes é melhor mover vagarosa e cautelosamente como a tartaruga. No fim, a melhor combinação das duas estratégias levará à vitória. Grande diversão para famílias, mas também algumas estratégias avançadas .</p>				

	<b>HEY, THAT'S MY FISH!</b>			
	 2 a 4 jogadores	 25 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Os jogadores querem pegar tantos peixes quanto possível, com seu gingado de pinguins. A cada turno, um jogador move um pinguim em uma linha reta sobre os ladrilhos de gelo. O jogador, então, recolhe o hexágono de onde o pinguim começou o movimento, criando assim uma lacuna que os pinguins não podem atravessar em futuros turnos.</p>				

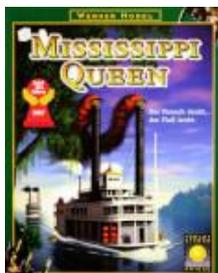
	<b>JAMAICA</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Todos os anos, em memória dos "bons velhos tempos", Morgan, o Pirata, organiza o grande desafio, uma corrida ao redor da ilha, e no final o capitão com o máximo de ouro em seus porões é declarado o Grande Vencedor. Planeje suas jogadas, colete comida e ouro, saqueie tesouro e entre em combates épicos em busca do título!</p>				

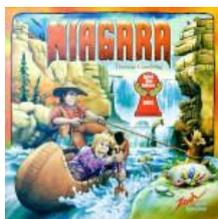
# JOGOS DE ESTRATÉGIA COM REGRAS FÁCEIS

	<b>KARUBA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 40 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Depois de uma longa viagem de barco, os caçadores de tesouros chegam na ilha de Karuba e podem ir à caça de tesouros escondidos. Quem vai liderar a sua equipe da expedição ao longo do percurso mais inteligente através das trilhas na selva, prestar atenção aos outros jogadores e manter um olho no ouro e cristais ao longo do caminho?			

	<b>KINGDOM BUILDER</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Os jogadores criam seus próprios reinos construindo assentamentos, com o objetivo de ganhar o máximo de ouro no final do jogo. Nove tipos diferentes de terreno estão no tabuleiro de jogo, incluindo locais e castelos. Ao construir ao lado de um local, o jogador pode aproveitar uma ação extra, ou ao lado de castelos e garantir pontos.			

	<b>KINGDOMINO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Pense muito bem em quais peças escolher e em como ligá-las aos outros territórios, para formar o mais impressionante reino em uma área de 5 por 5 quadrados! Ao final do jogo, suas propriedades darão pontos de prestígio conforme seu tamanho e suas construções. Vencedor do Spiel des Jahres 2017.			

	<b>MISSISSIPPI QUEEN</b>			
	 3 a 5 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
	Jogadores correm com seus barcos-vapores rio abaixo no Mississippi, pegando passageiros ao longo do caminho. Mas a disponibilidade de carvão a bordo são limitados, logo a aceleração de cada navio e as manobras devem ser planejadas. As voltas e reviravoltas do rio são desconhecidos no início, e só são reveladas ao longo da navegação.			

	<b>NIAGARA</b>			
	 3 a 5 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
	O primeiro jogador a ser capaz de reivindicar a posse de cinco jóias é o vencedor. Mas perseguir as riquezas tem alguns senões. A velocidade do rio está sempre mudando, uma vez que a velocidade depende das decisões dos jogadores e do tempo instável. Com uma mecânica de movimento inovadora tente prever os movimentos do adversário.			

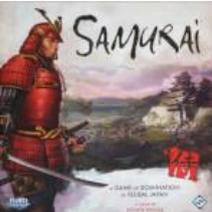
# JOGOS DE ESTRATÉGIA COM REGRAS FÁCEIS

	<b>O GRANDE CHEFÃO</b>			
	 3 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Suspense e emoção numa disputada reunião entre divertidos gângsters. Proibido? O que é proibido? Neste jogo vale tudo! A festa apenas começou, e nesta noite, a nata dos chefes da máfia da Metrópolis e seus rapazes vão se reunir para decidir quem será o chefe dos chefes - O grande chefão.</p>				

	<b>QUARTZ</b>			
	 3 a 5 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Um jogo rápido e tenso de force-a-sua-sorte e análise de risco no qual os jogadores, agindo como anões mineradores, tentam assegurar os melhores cristais para si e, ao mesmo tempo, mantém um olho nos seus "colegas", usando cartas que atrapalharão seu trabalho e arriscado e correndo o risco de explodir e perder tudo que coletaram.</p>				

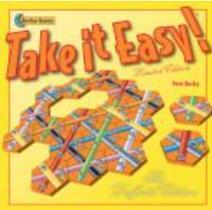
	<b>RUMMIKUB</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Um jogo para toda a família e requer estratégia e atenção. Cada participante recebe 14 pedras e precisa ser o primeiro a baixar todas elas sobre a mesa. Todos compartilham as séries ou as sequências numéricas formadas e podem movimentar as peças na mesa para formar novos grupos. Similar ao mexe-mexe, jogado com baralho.</p>				

	<b>RISCO TOTAL</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Um jogo de risco e recompensa. A cada rodada o jogador decide se continua ou não a mergulhar cada vez mais profundo e arrisca receber mais moedas ou enfrentar perigos. Se continuar, uma carta é aberta: se for uma carta-tesouro, as moedas são divididas entre os jogadores que estão na água. Quem ficar até o fim pode receber uma recompensa maior.</p>				

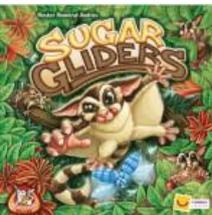
	<b>SAMURAI</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Neste jogo, cada jogador é um Daimyo em busca de conquistar alianças políticas e militares para assegurar o favor do Xôgum. Um jogo com regras claras e simples, porém com uma estratégia profunda, o que o torna um jogo perfeito para todas os jogadores. Controle territórios e conquiste maioria de influência para reivindicar as estátuas e vencer.</p>				

# JOGOS DE ESTRATÉGIA COM REGRAS FÁCEIS

	<b>SEGUNDÓN</b>			
	 3 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Um jogo de corrida em que os jogadores competem para ser o segundo lugar! O jogo dura cinco corridas e no início de cada corrida, os jogadores recebem uma mão de cinco cartas. Cada turno, os jogadores escolhem uma carta de suas mãos e escolhem qual peão avançam com esta carta, e em seguida, revelando-as simultaneamente, movendo os peões.</p>				

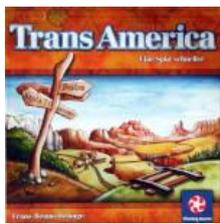
	<b>TAKE IT EASY!</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Cada jogador completa individualmente um tabuleiro em forma de hexágono com vagas para 19 peças hexagonais tentando conectar linhas da mesma cor.. Take It Easy é muitas vezes comparado ao Bingo por causa do sorteio das peças. Mas esta comparação acaba aqui. Bingo é pura sorte, Take It Easy é um jogo de habilidade.</p>				

	<b>SPLENDOR</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Splendor é um jogo rápido e viciante de coleta de fichas e desenvolvimento de cartas. Os jogadores são os comerciantes do Renascimento tentando comprar construções - tudo a fim de adquirir o maior número de pontos de prestígio. Na sua vez, você pode coletar fichas ( gemas ), ou comprar / reservar uma carta.</p>				

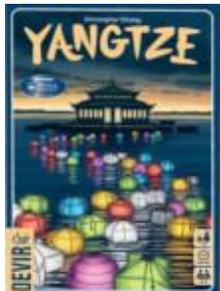
	<b>SUGAR GLIDERS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Cada jogador controla um Petauro-do-açúcar (Sugar Glider), que tem de recolher o máximo de frutas possível pulando de galho em galho. Movimente-se no tabuleiro e colete as frutas para vencer. Cada fruta retirada te dá pontos mas também diminui as possibilidades de movimento no tabuleiro.</p>				

	<b>TESOURO INCA</b>			
	 3 a 8 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Um jogo rápido, divertido e tenso em que você e outros aventureiros exploram um antigo templo inca em busca de ouro e tesouros. Você secretamente escolhe se você quer continuar a explorar o templo em busca de mais tesouro ou recuar para a segurança de seu acampamento. Cada território explorado revela mais tesouros ou um perigo..</p>				

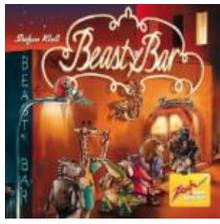
# JOGOS DE ESTRATÉGIA COM REGRAS SIMPLES

	<b>TRANS AMERICA</b>			
	 2 a 6 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Um jogo de trem muito simples. Cada jogador tem um conjunto de cinco cidades em todo os EUA que precisam ser ligadas por via férrea. Os Jogadores colocam 1 ou 2 trilhos a cada turno. O jogo termina quando o primeiro jogador completa uma rota conectada entre as cinco cidades. Quem fizer o melhor uso das redes dos outros jogadores é o vitorioso.</p>				

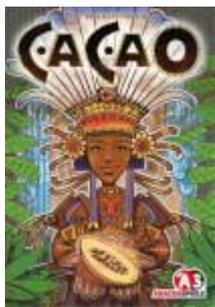
	<b>ZOOLORETTO</b>			
	 2 a 5 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Cada jogador utiliza pequenos, grandes, selvagens e exóticos animais e seus filhotes para tentar atrair tantos visitantes quanto possível para seu zoológico - mas tenha cuidado! O zoológico deve ser cuidadosamente planejado e antes que você perceba, você pode ter muitos animais e não há mais espaço para eles. Isso traz pontos negativos!</p>				

	<b>YANGTZE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Prepare o festival de lanternas e ganhe pontos formando combinações de cores! Quando você coloca uma peça no tabuleiro, todos os jogadores, incluindo os oponentes, recebem uma carta de lanterna correspondente. Jogue cuidadosamente para ganhar cartas e outros bônus para si mesmo, ao mesmo tempo, olhando para os seus adversários.</p>				

	<b>AVENUE</b>			
	 2-10 jogadores	 20 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Jogadores desenham uma rede de estradas em seu mapa, tentando ligar suas fazendas e castelos às uvas. A cada rodada, uma carta é revelada indicando qual trecho da estrada os jogadores devem desenhar. A ordem em que as fazendas são pontuadas vai sendo revelada durante a partida, então os jogadores devem adaptar suas estratégias o tempo todo!</p>				

	<b>BAR BESTIAL</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Os jogadores jogam cartas de animais em uma linha, e cada animal tem um poder especial que pode manipular a ordem das cartas. Sempre que cinco animais estão presentes, no final de um turno, os dois animais na frente começam a festa enquanto a parte traseira tem que ir para casa. Ganha quem conseguir enviar mais de seus animais para a festa.</p>				

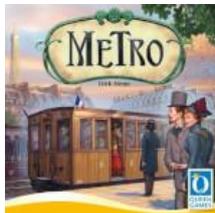
# JOGOS DE ESTRATÉGIA COM REGRAS FÁCEIS

	<b>CACAO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 40 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Cacao é um jogo de colocação de peças que mergulha os jogadores no mundo exótico do "fruto dos deuses". Como o chefe de sua tribo, você deve conduzir o seu povo à prosperidade através do cultivo e comércio de cacau - e para fazer isso, você precisa colocá-los para trabalhar da melhor maneira possível.</p>				

	<b>DOWN FORCE</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Um jogo de lances, corrida e apostas. Os jogadores primeiro compram um dos carros da corrida, então eles jogam cartas de suas mãos para acelerá-los em torno da pista. Ao longo do caminho, os jogadores fazem mais apostas secretas sobre quem eles pensam que ganharão a corrida e fazem uso de habilidades especiais para vencer.</p>				

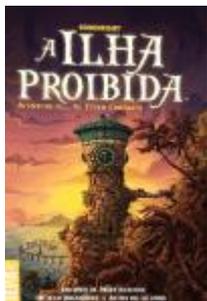
	<b>DREAM HOME</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Os jogadores recolhem pares de cartas constituídos por uma carta de quarto e uma auxiliar (telhado, ajudante, mobiliário ou ferramenta) e coloca em seus tabuleiros pessoais, criando sua casa do sonho. No final os jogadores comparam suas casas, contando pontos para funcionalidade, bom design, qualidade do telhado e mobiliário.</p>				

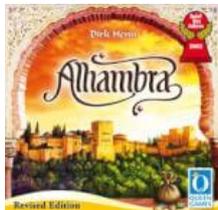
	<b>NINJA CAMP</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 14 anos
<p>Ninjas em um treino de exercícios onde o melhor irá tornar-se o aprendiz pessoal do Sensei Saru. Cada jogador começará com duas cartas, cada uma representando uma habilidade ninja. Usando as cartas de sua mão, os jogadores caminharão pelo tabuleiro, adicionando novas habilidades enquanto fazem isso, e deixando menos opções para o adversário.</p>				

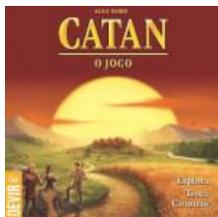
	<b>METRO</b>			
	 2 a 6 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Jogadores colocam peças no tabuleiro para formar linhas ferroviárias. O objetivo do jogo é fazer com que as linhas ferroviárias sejam longas, o tanto quanto possível. Sempre que a colocação de peça conecta um trem a uma estação (ou na borda ou no centro do tabuleiro), seu trem é retirado e o jogador ganha um ponto para cada peça que a rota cruza.</p>				

# JOGOS DE ESTRATÉGIA COM REGRAS FÁCEIS

	<b>CONTOS E JOGOS: A LEBRE E A TARTARUGA</b>			
	 2 a 5 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Um jogo de corrida e apostas! No começo da corrida, cada jogador secretamente escolhe um dos cinco animais: a tartaruga, o coelho, a ovelha, o lobo ou a raposa. Além disso apostam em outro animal para vencer. Os jogadores realizam turnos baixando de 1 a 4 cartas, que fazem os animais se movimentarem e ativam suas habilidades especiais.</p>				

	<b>A ILHA PROIBIDA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Um emocionante jogo cooperativo no qual os participantes têm de encontrar os tesouros de uma mítica ilha misteriosa, antes que as águas a cubram por completo. À medida que o jogo avança, pontos específicos na ilha “afundam”. Os jogadores têm que criar estratégias para manterem-se na ilha, evitar a inundação, e tentar recolher os tesouros.</p>				

	<b>ALHAMBRA</b>			
	 3 a 6 jogadores	 60 min	 Regras fáceis	 12 anos
<p>Em Alhambra, os jogadores adquirem edifícios para colocar dentro de seu complexo Alhambra. Na vez de um jogador, ele pode pegar dinheiro do mercado monetário aberto, comprar um edifício do mercado da construção civil, ou se envolver em projetos de construção e re-construção de edifícios. Jogadores com o maior número de edifícios e muros pontuam.</p>				

	<b>CATAN - O JOGO</b>			
	 3 a 4 jogadores	 90 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Em Catan os jogadores tentam ser a força dominante na ilha de Catan, construindo estradas, vilas e cidades. Em cada turno, os dados são rolados para determinar quais recursos a ilha produz. Os jogadores coletam e negociam esses recursos para construir suas civilizações, chegar a 10 pontos de vitória e ganhar o jogo.</p>				

	<b>OCEANOS</b>			
	 2 a 5 jogadores	 40 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Oceanos é um jogo de exploração submarina com um estilo de seleção de cartas original. Cada jogador conduz seu próprio submarino buscando encontrar o maior número de espécies submarinas além da barreira de coral mais longa, enviando mergulhadores atrás de tesouros perdidos, buscando cristais e escapar do amedrontador olhar do Kraken...</p>				

# JOGOS DE ESTRATÉGIA COM REGRAS FÁCEIS

	<b>POTION EXPLOSION</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Regras fáceis	 10 anos
<p>Os alunos têm de pegar os ingredientes para completar suas receitas, mantendo em mente as reações mágicas que pode desencadear. Eles têm que fazer uso inteligente das poções para fazer um trabalho mais rápido e melhor do que todos os outros. Se bolas da mesma cor colidirem depois de pegar um ingrediente, esta reação mágica lhe dá ainda mais recursos.</p>				

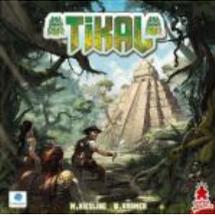
	<b>MEMORELAS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Regras fáceis	 6 anos
<p>Memorelas é um jogo didático criado pela historiadora Joana Schossler, com parceria da designer gráfica Joana Heck. Usando o formato clássico de jogo de memória, o diferencial está no conteúdo, e no arranjo estético do material que traz personalidades femininas como referências para a memorização, ou mesmo outras formas de jogo..</p>				

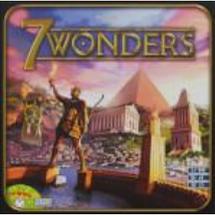
	<b>GENIUS</b>			
	 1+ jogadores	 10 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Um jogo eletrônico de memória com 4 grandes botões que acendem em uma sequência aleatória que vai se tornando mais longa a cada rodada. O jogador deve repetir a sequência pressionando os botões na ordem correta.</p>				

	<b>SIMON AIR</b>			
	 1+ jogadores	 10 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Simon Air utiliza tem uma tecnologia inovadora que consegue ler seus movimentos pelas cores mesmo sem tocá-las! Isso permite que os jogadores possam atravessar as cores! Simon Air tem dois modos de jogo, para 1 ou mais jogadores!</p>				

	<b>SHERLOCK</b>			
	 2 a 5 jogadores	 25 min	 Regras fáceis	 8 anos
<p>Memorize as figuras das cartas na mesa e encontre o caminho que o leva a uma figura já revelada para marcar pontos. Quantas imagens você consegue lembrar?</p>				

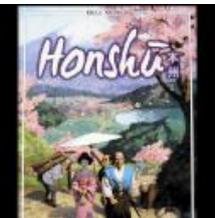
# JOGOS DE ESTRATÉGIA INTERMEDIÁRIOS

	<b>TIKAL</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Um jogo de exploração nas selvas da América Central em busca de templos perdidos com tesouros dentro. Jogadores enviam sua equipe de exploradores para a selva, expondo mais e mais o terreno. Ao longo do caminho, você encontra templos que requerem maior descoberta e tesouros. Você marca pontos por ocupar templos e explorar tesouros.</p>				

	<b>7 WONDERS</b>			
	 3 a 7 jogadores	 40 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Em essência 7 Wonders é um jogo de cartas e desenvolvimento. Algumas cartas têm efeitos imediatos, outros oferecem bônus mais tarde no jogo; algumas geram descontos para compras; algumas fornecem força militar para dominar vizinhanças e outras dão pontos de vitória. Faça escolhas precisas, construa sua maravilha e seja a civilização mais próspera.</p>				

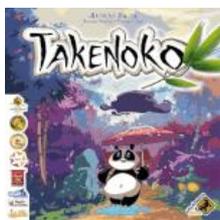
	<b>7 WONDERS DUEL</b>			
	 2 jogadores	 40 min	 Intermediário	 12 anos
<p>7 Wonders Duel é um jogo que se ambienta no universo do premiado 7 Wonders. Com um novo sistema de seleção de cartas, 3 condições de vitória, progresso científico, um sistema militar inovador e 12 Maravilhas que se combinam em partidas viciantes e constantemente renovadas.</p>				

	<b>QUADROPOLIS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Cada jogador constrói sua própria metrópolis em Quadrópolis e irão competir uns com os outros pelos shoppings, parques, serviços públicos, e outras estruturas a serem colocadas nela. Forme conjuntos para garantir pontos e escolha sabiamente as construções disponíveis no tabuleiro.</p>				

	<b>HONSHU</b>			
	 2 a 5 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Os jogadores são senhores em busca de novas terras e oportunidades para a fama e fortuna. Em primeiro lugar, cartas de mapa são jogadas, e o jogador que jogou a maior carta tem que pegar essas cartas jogadas. Em seguida, os jogadores usam a carta de mapa escolhida para expandir seus mapas pessoais e maximizar suas possibilidades de pontuação.</p>				

# JOGOS DE ESTRATÉGIA INTERMEDIÁRIOS

	<b>VILLAGE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 75 min	 Intermediário	 12 anos
<p>A vida na vila permite que os habitantes prosperem como bem entenderem. Um morador pode se tornar um frade, ambicionar cargos públicos ou se tornar viajante. Mas o tempo não pára e com o passar dos anos as pessoas vão morrer. A vitória virá para aqueles que serão imortalizados nas crônicas da aldeia.</p>				

	<b>TAKENOKO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Em Takenoko, os jogadores vão cultivar terrenos, irrigá-los para crescer uma das três espécies de bambu. Ao mesmo tempo eles terão que cuidar da fome do animal panda que adora o suculento e macio bambu. O jogador que conseguir melhor cuidar dos terrenos enquanto vai alimentando o apetite delicado do panda, vai ganhar o jogo.</p>				

	<b>KANAGAWA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Intermediário	 12 anos
<p>O Mestre Hokusai decidiu abrir uma escola de pintura para compartilhar sua arte com os seus discípulos. Siga seus ensinamentos para expandir seu estúdio e pintar seus assuntos preferidos (árvores, animais, personalidades, edifícios), ao mesmo tempo, prestar atenção à mudança das estações, a fim de tornar a impressão mais harmoniosa...</p>				

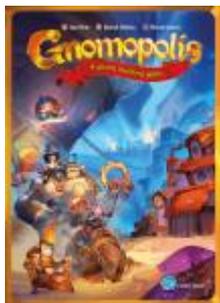
	<b>FLASH POINT: AO RESGATE</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Flash Point é um jogo cooperativo de combate ao fogo. Todos os jogadores estão no mesmo time de bombeiros e todo mundo vai ganhar ou perder juntos. Para ganhar, os jogadores devem resgatar as vítimas presas dentro de um prédio em chamas antes que o fogo fique fora de controle ou o edifício desmorone.</p>				

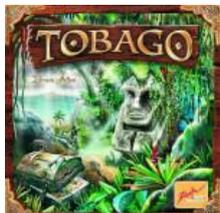
	<b>FEARSOME FLOORS</b>			
	 2 a 7 jogadores	 60 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Os jogadores podem alcançar a saída rapidamente se tudo correr pacificamente, mas infelizmente o calabouço é também o lar de um monstro faminto, o terrível Furukulus! Eles podem tentar guiar o monstro, que está sempre atrás de carne fresca, até as peças dos oponentes, porém se algo der errado eles mesmos podem ser a próxima vítima!</p>				

# JOGOS DE ESTRATÉGIA INTERMEDIÁRIOS

	<b>REYKHOLT</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
	<p>Cultivar tomates, alface ou cenoura na Islândia? A energia geotérmica na ilha permite que você cultive as frutas e legumes mais inesperados. Você não é o único fazendeiro em Reykholt que está procurando fazer uma fortuna com isso, então é melhor ser rápido! Fazer uso das ações certas e ter os vegetais certos no momento certo é o caminho da vitória!</p>			

	<b>SURVIVE: FUGA DE ATLÂNTIDA!</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
	<p>Survive é um jogo cruel, onde os jogadores procuram evacuar suas peças de uma ilha que está afundando. Cada jogador controla dez pessoas que eles tentam avançar para a segurança das ilhas vizinhas. Os jogadores podem nadar ou usar barcos para viajar, mas deve evitar serpentes marinhas, baleias e tubarões em seu caminho para a segurança.</p>			

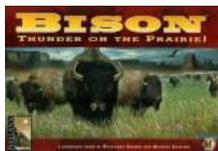
	<b>GNOMOPOLIS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Intermediário	 14 anos
	<p>Cada jogador busca um futuro próspero para o seu distrito ao construir prédios, colher moedas de ouro e criar moradias para seus gnomos. Cada prédio provê ações para os gnomos e moradia para algumas profissões. Combine os gnomos com as demandas dos prédios e acumule moedas para ganhar pontos de vitória.</p>			

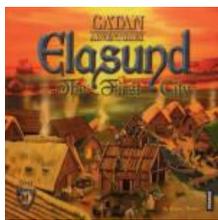
	<b>TOBAGO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
	<p>Tobago é um jogo de aventura, em que os jogadores possuem diferentes partes de mapas do tesouro. Durante o jogo, mais e mais informações sobre as localizações dos tesouros são reveladas, e os locais possíveis são reduzidos. Quando um jogador identifica a localização de um dos tesouros, eles tentam alcançá-lo o mais rápido possível.</p>			

	<b>FOTOSSÍNTESE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
	<p>O sol brilha intensamente no dossel da floresta, e as árvores usam esta maravilhosa energia para crescer e desenvolver a sua bela folhagem. Semeie suas culturas com sabedoria e as sombras de suas árvores crescentes podem retardar seus oponentes, mas não se esqueça que o sol gira em torno da floresta.</p>			

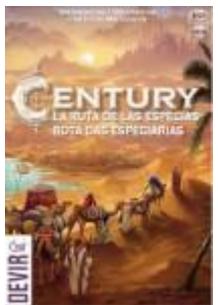
# JOGOS DE ESTRATÉGIA INTERMEDIÁRIOS

	<b>O ALBERGUE SANGRENTO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Uma família de fazendeiros gananciosos está determinada a fazer sua fortuna e desenvolveu um esquema diabólico para alcançar seu objetivo: investir em um albergue para que possam roubar os viajantes hospedados e enriquecer, sem levantar suspeitas da polícia! Ainda que este plano não funcione, uma coisa é certa: nem todo hóspede sairá vivo deste albergue.</p>				

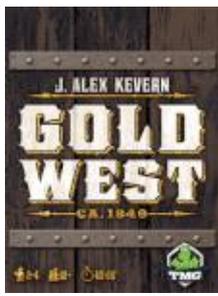
	<b>BISON</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Em Bison, cada jogador representa uma tribo nativa de índios americanos. O objetivo é assentar em uma área ricas de bisão, peixes e perus. As tribos precisam do bisão como comida e roupas (couro), precisam dos peixes para alimentação e dos perus para rituais. O tabuleiro modular torna cada partida única.</p>				

	<b>ELASUND: THE FIRST CITY OF CATAN</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Em Elasund, os jogadores competem e cooperam para construir o primeiro município de Catan. As construções ocupam espaço no tabuleiro e podem ser destruídas por construções maiores de outros jogadores. Uma verdadeira batalha por controle de territórios com muitos planos frustrados e estratégias agressivas.</p>				

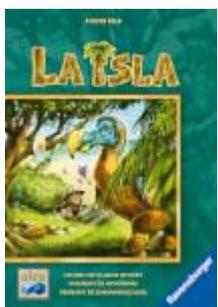
	<b>FIELDS OF GREEN</b>			
	 3 a 6 Jogadores	 30 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Os jogadores fazem o papel de donos de fazendas tentando expandir suas propriedades e negócios. Adicionando campos, gados e instalações eles irão evoluir sua mecânica econômica que irá levá-lo perto da vitória. Com o fim de cada ano vem a temporada de colheita onde eles terão que irrigar seus campos, alimentar seu gado e pagar os custos .</p>				

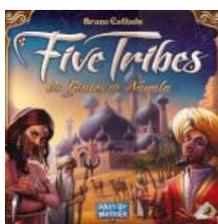
	<b>CENTURY: ROTA DAS ESPECIARIAS</b>			
	 2 a 5 jogadores	 45 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Os jogadores são líderes de caravanas que viajam pela famosa estrada da seda para entregar especiarias para os confins do continente em troca de fama e glória. Cada turno, os jogadores realizam uma das quatro ações: Estabelecer uma rota de comércio; Fazer um comércio ou pegar especiarias; Cumprir uma demanda ou Descansar</p>				

# JOGOS DE ESTRATÉGIA INTERMEDIÁRIOS

	<b>GOLD WEST</b>			
	 2 a 5 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Os jogadores competem como garimpeiros que estão desenvolvendo os seus impérios de mineração, enquanto disputam os metais preciosos da fronteira. Em um delicado equilíbrio de gestão de recursos e controle de área, os jogadores devem planejar suas estratégias de construção, enquanto gerem cuidadosamente as suas faixas de abastecimento.</p>				

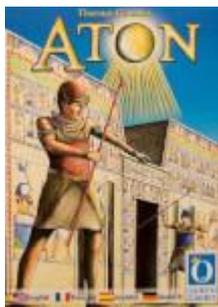
	<b>HOLMES: SHERLOCK &amp; MYCROFT</b>			
	 2 jogadores	 40 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Colete conjuntos de provas iguais para desvendar o caso e vencer o jogo. Quem tiver a maioria de cartas de um mesmo tipo garante pontos para vencer! Cada jogador tem 3 marcadores de ação que se movem de um personagem para outro para usar suas habilidades especiais. As habilidades dos personagens mudam de ordem a cada partida.</p>				

	<b>LA ISLA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Pronto para começar a explorar uma ilha desconhecida? Bom! Você e os outros jogadores possuem uma equipe de cinco cientistas, e você quer capturar espécies animais para que possa estudá-las e, claro, marcar pontos. As escolhas das ações são feitas simultaneamente para gerar recursos, movimentos e vantagens especiais.</p>				

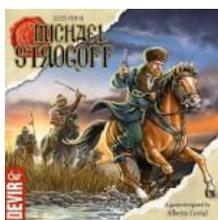
	<b>FIVE TRIBES</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Os jogadores devem habilmente manobrar trabalhadores sobre as aldeias, mercados, oásis e lugares sagrados. Como, quando e onde você colocar as cinco tribos de Assassinos, Sábios, Construtores, Comerciantes e Vizires determinarão seu destino. Elaborar uma estratégia vencedora terá uma abordagem complexa com muitos caminhos para a vitória.</p>				

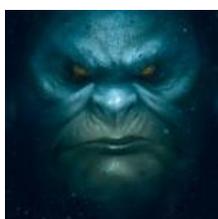
	<b>ISLA DORADA</b>			
	 3 a 6 jogadores	 90 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Bravos exploradores que se uniram à expedição munidos com antigos mapas que fornecem pistas sobre onde estão os tesouros. Como a ilha é vastamente desconhecida, os exploradores decidem viajar juntos nesta terra inóspita. Mesmo viajando em grupo, cada um dos exploradores quer ser o primeiro a trazer os mais ricos tesouros da Isla Dorada! Em inglês.</p>				

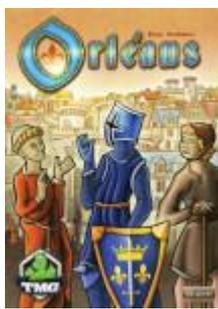
# JOGOS DE ESTRATÉGIA INTERMEDIÁRIOS

	<b>ATON</b>			
	 2 jogadores	 40 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Akhnaton, que acaba de subir ao trono, quer proibir o antigo deus Amon dos Templos da Terra. Mas os sacerdotes da terra não estão dispostos a desistir de seus templos sem resistência, então os quatro maiores templos são ferozmente disputados. Os jogadores são adversários e lutam entre eles esta batalha dos deuses.</p>				

	<b>VIRAL</b>			
	 2 a 5 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Você é um Vírus que acabou de infectar um paciente. Agora, você precisa espalhar-se pelo corpo e conseguir mutações para infectar todos os órgãos. Seu objetivo é criar Crises em órgãos ou controlar Zonas do corpo para ganhar Pontos Virais. Mas existem outros Vírus – controlados por outros jogadores – e o próprio Sistema Imunológico que vão te atraparlar.</p>				

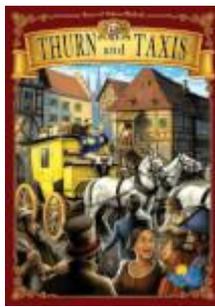
	<b>MICHAEL STROGOFF</b>			
	 2 a 5 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Rússia - final do século XIX. O traidor, o coronel Ivan Ogareff, aliou-se aos tártaros para invadir o império. Eles cortaram as linhas de telégrafo. Agora eles estão indo à cidade para começar seu plano de invasão. O Czar está pedindo ajuda de alguns de seus corajosos corretores para alertar o Irmão do Czar, da ameaça eminente.</p>				

	<b>ABYSS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Abyss é um jogo de desenvolvimento, combinação e coleção em que os jogadores tentam assumir o controle de posições estratégicas em uma cidade submarina. Para conseguir isso, os jogadores devem se desenvolver em três níveis: conquista de aliados, em seguida usá-los para recrutar os Lordes do Abismo que concederá acesso a diferentes locais.</p>				

	<b>ORLÉANS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Você pode fazer viagens comerciais para outras cidades para adquirir bens cobiçados e construir feitorias. Você precisa de seguidores e suas habilidades para expandir seu domínio, colocando-os para trabalhar como comerciantes, construtores e cientistas. Escolha com cuidado seus seguidores e descubra o melhor caminho para o sucesso.</p>				

# JOGOS DE ESTRATÉGIA INTERMEDIÁRIOS

	<b>CENTURY - MARAVILHAS DO ORIENTE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Intermediário	 14 anos
<p>O mundo emocionante do comércio de especiarias, onde os jogadores entram em alto mar no papel de comerciantes que procuram prosperar nas exóticas ilhas indonésias. Oferece novos e satisfatórios mecanismos de jogo que proporcionam rejogabilidade infinita e inúmeras estratégias dentro da trilogia Century.</p>				

	<b>THURN UND TAXIS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Jogadores constroem rotas de correios em toda Baviera e as regiões ao redor, coletando pontos de bônus de várias maneiras. O tabuleiro mostra um mapa de todas as cidades, com estradas que as ligam. Usando as cartas certas e as habilidades especiais dos personagens faça a melhor rede de correios possível para vencer.</p>				

	<b>PANDEMIC</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Várias doenças eclodiram simultaneamente em todo o mundo! Os jogadores combatem a doença, assumindo o papel de especialistas cuja missão é tratar os focos enquanto pesquisa a cura, trabalhando em equipe. Um jogador pode utilizar até quatro ações para viajar, tratar doentes, descobrir a cura e construir um centro de pesquisa. Cooperativo.</p>				

	<b>DWAR7S: OUTONO</b>			
	 2 a 6 jogadores	 60 min	 Complexo	 14 anos
<p>Um jogo de coletar gemas para trocar por comida. Para sobreviver ao terrível inverno que se aproxima, os anões precisam coletar gemas, construir abrigo e estocar comida. Os jogadores realizam ações no seu turno e em cada turno 3 ações podem ser realizadas. No jogo cada tile possui um pré-requisito de quantos anões serão necessários.</p>				

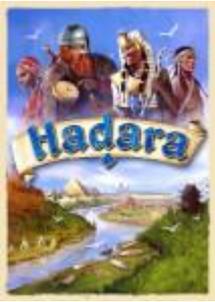
	<b>INDIAN SUMMER</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>No cerne do jogo estão os tiles com buracos que são colocados em tiles de floresta individuais para cobrir os tesouros. Quando os jogadores conseguem colocar as mãos sobre eles, eles ganham mais opções e uma vantagem sobre seus oponentes. Tudo o que conta no final é ser o primeiro a cobrir o seu piso da floresta completamente com as folhas.</p>				

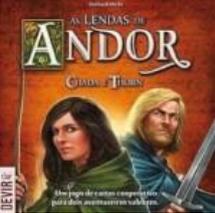
# JOGOS DE ESTRATÉGIA INTERMEDIÁRIOS

	<b>QUEENDOMINO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 30 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Construa o reino de maior prestígio, conquistando campos de trigo, florestas, lagos, pastagens, montanhas e vilas. Seus cavaleiros lhe trarão riquezas na forma de moedas. Você pode conquistar o coração da Rainha, mas tenha cuidado com o Dragão! Queendomino é um jogo novo e mais complexo, completamente independente do premiado Kingdomino.</p>				

	<b>BÄRENKARK</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Intermediário	 10 anos
<p>Cada jogador em Bärenpark constrói seu próprio parque de urso, tentando torná-lo tão bonito quanto podem, enquanto também usam cada metro quadrado possível. O parque é criado pela combinação de peças geométricas em uma grade. Quanto mais cedo você construir, melhor! Cubra os ícones para obter novos tiles e seções de parque.</p>				

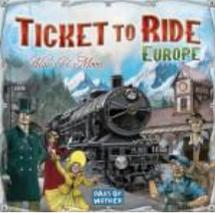
	<b>BARONY</b>			
	 2 a 4 jogadores	 45 min	 Intermediário	 14 anos
<p>No início do jogo, os jogadores criam o tabuleiro com paisagens: floresta, planície, campo, montanha e lago. Os jogadores colocam três cidades no tabuleiro de jogo, com um cavaleiro em cada cidade. Eles, então, se revezam no sentido horário, com cada jogador fazendo exatamente uma ação a partir das seis ações possíveis de construção e movimentação.</p>				

	<b>HADARA</b>			
	 2 a 5 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Artesãos qualificados, filósofos, guerreiros, arquitetos poderão ajudá-lo em sua civilização, mas cabe a você escolher os melhores aliados para construir sua nação. Cada época trará trabalhadores mais qualificados com um custo mais alto, mas também maior retorno. Mas você não deve ignorar a agricultura, a cultura e o poder militar.</p>				

	<b>AS LENDAS DE ANDOR: CHADA &amp; THORN</b>			
	 2 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>As Lendas de Andor: Chada &amp; Thorn conta a história de dois heróis retornando do Norte (o cenário para Die Legenden von Andor: Die Reise in den Norden). Os jogadores devem escolher um entre os quatro aventureiros prontos para jogar, e a disposição dos tiles os permite experimentar novas rotas e desafios diferentes.</p>				

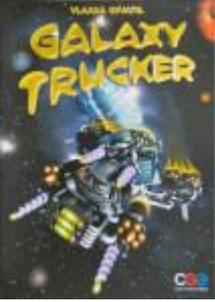
# JOGOS DE ESTRATÉGIA INTERMEDIÁRIOS

	<b>MEXICA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Mexica traça o desenvolvimento da cidade em uma ilha no lago Texcoco. Os jogadores tentam dividi-la em distritos, colocando edifícios e construindo canais. O jogador que fundar um distrito irá pontuar imediatamente. Os jogadores erguem pontes e edifícios e viajam pelo território. Tudo orientado por pontos de ação.</p>				

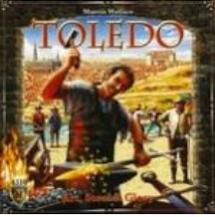
	<b>TICKET TO RIDE: EUROPE</b>			
	 3 a 5 jogadores	 90 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Uma nova aventura de trem pela Europa. De Edimburgo a Constantinopla e de Lisboa a Moscou, você vai visitar grandes cidades da Europa. Mais do que apenas um novo mapa, Ticket to Ride: Europe dispõe de novos elementos de jogabilidade, incluindo túneis e estações de trem.</p>				

	<b>BROOM SERVICE</b>			
	 3 a 5 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
<p>Um jogo sobre poções, feitiços e maldições. Ao selecionar 5 das 12 cartas disponíveis, os jogadores escolherão um determinado personagem que, sendo corajoso trará uma grande vantagem, mas também pode funcionar apenas como um ajudante e obter recompensas menores. Blegar e jogar as cartas na hora certa é importantíssimo.</p>				

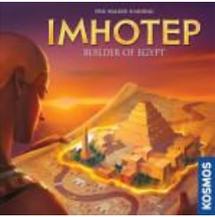
	<b>TOKAIDO</b>			
	 2 a 5 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
<p>Em Tokaido, cada jogador é um viajante que cruza o “East Sea Road”, uma das estradas mais belas do Japão. Ao viajar, você vai conhecer pessoas, saborear pratos finos, coletar itens bonitos, descobrir grandes panoramas, e visitar templos e lugares selvagens. No final do dia vence o viajante que descobriu as coisas mais interessantes e variadas.</p>				

	<b>GALAXY TRUCKER</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Todo mundo sabe que os pilotos da corporação não temem nenhum perigo e vão até mesmo voar através do Inferno. Agora você pode se juntar a eles. Você terá acesso aos componentes de nave espacial. Você consegue construir uma nave durável o suficiente para tempestades de meteoros? Armada o suficiente para se defender contra piratas espaciais?</p>				

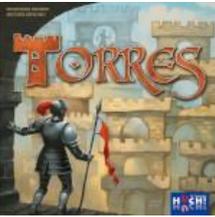
# JOGOS DE ESTRATÉGIA INTERMEDIÁRIOS

	<b>TOLEDO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
	<p>Em Toledo os jogadores tentam forjar espadas magníficas e levá-las para a fortaleza da cidade, o "Alcazar". Cada jogador podem enviar seus cinco ajudantes para as estradas de Toledo, para adquirir aço e joias dos negociantes. Assim eles conseguem espadas fabricadas pelo mais famoso produtor de armas e armaduras da cidade.</p>			

	<b>GIZMOS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
	<p>Você quer construir motores dentro do jogo para fazer as coisas mais rapidamente. Usando os quatro tipos de bolas de energia, extraídos do dispensador, você compra e constrói novas adições aos seus trabalhos. Conforme você constrói, novos anexos podem acionar reações em cadeia, permitindo que você faça ainda mais em seu turno.</p>			

	<b>IMHOTEP</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
	<p>Os jogadores tornam-se construtores no Egito que querem emular o primeiro e mais conhecido arquiteto de lá. Ao longo de seis rodadas, eles movem pedras para criar cinco monumentos, e em um turno, um jogador escolhe uma das quatro ações: adquirir novas pedras, carregar pedras em um barco, trazer um barco para um monumento, ou jogar uma carta.</p>			

	<b>BLUE MOON CITY</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 14 anos
	<p>Reconstrua a gloriosa cidade de Blue Moon! A Idade das Trevas chegou ao fim. Os orgulhosos povos da gloriosa cidade de Blue Moon, divididos pelos conflitos, agora reúnem-se para ajudar a reconstruí-la. Mova-se estrategicamente e ajude a reconstruir os incríveis marcos da cidade. Reúna cartas, fichas, cristais valiosos e faça as oferendas para vencer.</p>			

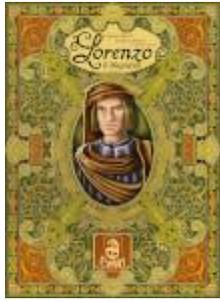
	<b>TORRES</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Intermediário	 12 anos
	<p>Um jogo de gestão de recursos e movimento tático de peão. Os jogadores tentam construir castelos e posicionar seus cavaleiros para marcar mais pontos a cada turno. Os jogadores têm uma oferta limitada de cavaleiros e cartas que permitem ações especiais. O caminho é o uso eficiente de peças juntamente com uma consciência de possibilidades futuras.</p>			

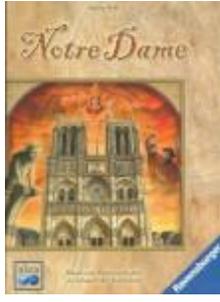
# JOGOS DE ESTRATÉGIA COMPLEXOS

	<b>DISASTER LOOMS!</b>			
	 2 a 4 Jogadores	 120 min	 Muito Complexo	 14 anos
<p>A corrida para escapar da Terra já começou! Com as nações do mundo em declínio, as corporações poderosas estão agora como a última esperança da humanidade. Lembre-se de permanecer um passo à frente das empresas concorrentes, Os jogadores possuem pontos de recompensa para completar missões e construir colônias. Em inglês.</p>				

	<b>BLOOD RAGE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Um jogo de tabuleiro Viking épico de pilhagem, luta, e aventuras onde cada jogador representa um poderoso clã dos Vikings, que foram liberados das salas de Valhalla e dotados com dons dos próprios deuses para pilhar os restos mortais de Midgard enquanto ela queima durante o Ragnarok.</p>				

	<b>STARCRRAFT: THE BOARD GAME</b>			
	 2 a 6 jogadores	 180 min	 Muito Complexo	 14 anos
<p>Um tabuleiro modular inovador de tamanhos variados, o que garante uma experiência nova a cada jogo. Um emocionante sistema de combate orientado a cartas. Os jogadores podem desencadear uma corrida Zergling, usar escudos Protoss poderosos para deter uma invasão inimiga, ou até mesmo enviar Ghosts camuflados para orientar mísseis nucleares.</p>				

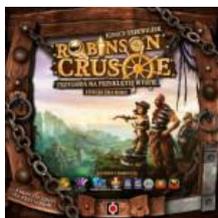
	<b>LORENZO IL MAGNIFICO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Você deve acumular prestígio e fama para ganhar pontos. Para isso, você enviará membros da sua família para diferentes áreas da cidade, onde eles podem alcançar objetivos. Em algumas delas, você ganhará recursos, em outras, Cartas de Desenvolvimento representando novos territórios, construções financiadas, personagens influentes e campanhas.</p>				

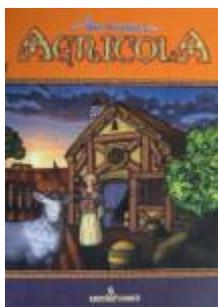
	<b>NOTRE DAME</b>			
	 2 a 5 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Cada família controla um dos 3-5 bairros que circundam o local de Notre Dame. Como chefe de sua família, cada jogador tenta, através do uso inteligente de suas cartas de ação, avançar seu poder e prestígio. Mas serão aplicadas penalidades para aqueles que não cuidam da saúde das pessoas que vivem no seu bairro. O jogador com mais prestígio vence.</p>				

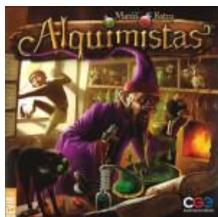
# JOGOS ESTRATÉGICOS COMPLEXOS

	<b>MERLIN</b>			
	 2 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>Os jogadores movem seus cavaleiros ou Merlin com a ajuda de dados ao redor da tábua para obter ações. Existem várias maneiras de ganhar pontos de vitória, como derrotar bárbaros, construir na área circundante e aumentar sua influência nos 6 municípios. O jogador que planejar suas ações de forma mais eficiente será o sucessor real do rei Arthur.</p>				

	<b>TEOTIHUACAN: CITY OF GODS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>Na sua vez, você move um trabalhador em torno de um tabuleiro modular, sempre escolhendo entre uma ação ou um bônus poderoso. Ao gerenciar sua força de trabalho e recursos, os jogadores desenvolvem novas tecnologias, escalam os passos dos três grandes templos, constroem casas para os habitantes da cidade e elevam a pirâmide do sol.</p>				

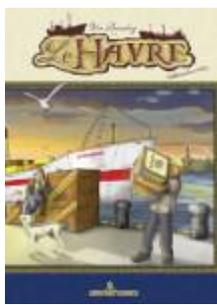
	<b>ROBINSON CRUSOE: ADVENTURES ON THE CURSED ISLAND</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>Cooperativo. Os jogadores serão confrontados com os desafios da construção de um abrigo, encontrar comida, lutar contra animais selvagens, e se proteger das mudanças climáticas. Construção de muros em torno de suas casas, a domesticação de animais, a construção de armas e ferramentas e muito mais esperam por eles na ilha.</p>				

	<b>AGRICOLA</b>			
	 2 a 5 jogadores	 120 min	 Complexo	 12 anos
<p>Você é um fazendeiro em um barraco de madeira com seu cônjuge. Em um turno você tem todas as possibilidades que encontrará em uma fazenda: recolher barro, madeira ou pedra, cercas de construção, e assim por diante. Você pode pensar em ter filhos, mas primeiro você precisa expandir a sua casa. Como alimentar todos os pequenos?</p>				

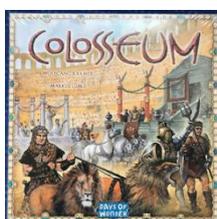
	<b>ALQUIMISTAS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Muito complexo	 14 anos
<p>Raiz de Mandrágora e cauda de escorpião; cogumelo esponjoso e verruga de sapo - estes são os fundamentos da vida do alquimista, ciência e arte. Mas que segredos arcanos esses ingredientes estranhos escondem? Agora é hora de descobrir. Misturá-los em poções e bebê-los para determinar seus efeitos. Dedução e alocação de trabalhadores.</p>				

# JOGOS DE ESTRATÉGIA COMPLEXOS

	<b>TRAJAN</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>Os jogadores tentam aumentar a sua influência e poder em diversas áreas da vida romana, como influência política, o comércio e o domínio militar. O jogador tem seis ações possíveis ativadas em uma mancala: construção, comércio, levar peças do fórum, uso militar, influenciar o Senado e colocar peças de Trajan em seu tabuleiro pessoal.</p>				

	<b>LE HAVRE</b>			
	 2 a 5 jogadores	 150 min	 Complexo	 14 anos
<p>A vitória fica com o jogador que acumular maior quantidade de moedas. Cada um assume o papel de comerciantes no porto de Le Havre. Você precisa administrar a construção de navios, a compra de matéria-prima, a venda de produtos manufaturados, o pagamento de empréstimo ao banco e o mais terrível: o pagamento de comida ao final de cada rodada.</p>				

	<b>RACE FOR THE GALAXY</b>			
	 2 a 4 jogadores	 60 min	 Complexo	 14 anos
<p>Os jogadores irão construir civilizações galácticas colocando em jogo cartas representando mundos ou desenvolvimentos sociais e tecnológicos. Alguns mundos permitem que produzam recursos, que depois podem ser consumidos utilizando as tecnologias disponíveis para ganhar mais cartas ou pontos de vitória.</p>				

	<b>COLOSSEUM</b>			
	 3 a 5 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Cada jogador é um empresário romano - produzindo grandes espetáculos em sua área, na esperança de atrair o maior número de espectadores. Os jogadores ganham riqueza e glória para cada execução do evento. Eles terão de melhorar a sua arena, encontrar os melhores desempenhos, atrair o Imperador e os seus nobres, e gerenciar ativos para o sucesso.</p>				

	<b>CAYLUS</b>			
	 2 a 5 jogadores	 180 min	 Complexo	 14 anos
<p>Os Jogadores encarnam Mestres Construtores. Construindo o Castelo do Rei e desenvolvendo a cidade ao redor dele, eles ganham pontos de prestígio e favores do rei. Quando o castelo estiver terminado, o jogador que tiver mais prestígio, ganha o jogo. Prédios permitem aos jogadores reunir recursos ou dinheiro, ou construir ou atualizar edifícios.</p>				

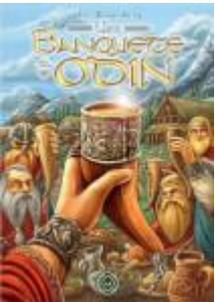
# JOGOS DE ESTRATÉGIA COMPLEXOS

	<b>ISTANBUL</b>			
	 2 a 5 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Você lidera um grupo de um comerciante e quatro assistentes através de 16 locais no bazar. Em cada local, você pode realizar uma ação específica. O desafio, porém, é que para tomar uma ação, você deve mover o comerciante e um assistente lá, em seguida, deixar o assistente para trás. Assim, você deve planejar com antecedência suas ações.</p>				

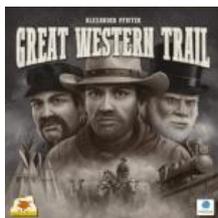
	<b>IN THE NAME OF ODIN</b>			
	 2 a 5 jogadores	 60 min	 Complexo	 14 anos
<p>Vocês são guerreiros valentes, comerciantes astutos e exploradores ousados, mas apenas um de vocês se tornará o novo Jarl para governar em nome de Odin! Durante o jogo, cada jogador gasta cartas de ação para a construção de novos edifícios em sua aldeia, reunir companheiros, recrutar famosos Vikings, e construir navios que os levarão para a glória.</p>				

	<b>TERRAFORMING MARS</b>			
	 2 a 5 jogadores	 180 min	 Complexo	 14 anos
<p>Nos anos de 2400, a humanidade começa a terraformar o planeta Marte. Corporações gigantes, patrocinadas pelo Governo Mundial na Terra, iniciam grandes projetos para aumentar a temperatura, o nível de oxigênio e a cobertura do oceano até que o ambiente se torne habitável. Você joga com uma dessas corporações e trabalha no processo de terraformação.</p>				

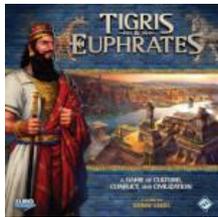
	<b>PÉLAGHOS</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Um jogo com tabuleiro modular e muitas cartas. Os jogadores podem escolher uma das 4 nações para ter a supremacia do mundo através de pontos de vitórias pré-definidos, tendo diversas formas de ganhá-los a depender da estratégia utilizada: fazendo aventuras; fazendo fretes; explorando; cumprindo objetivos ou fazendo combates.</p>				

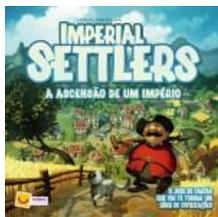
	<b>UM BANQUETE À ODIN</b>			
	 2 a 4 jogadores	 180 min	 Complexo	 14 anos
<p>Usando o tabuleiro central os jogadores têm de caçar, coletar materiais básicos, refinar esses materiais, desenvolver as suas habilidades de produção, construir/comprar navios e atacar assentamentos. Os ganhos resultantes são colocados nos tabuleiros dos jogadores no melhor padrão possível para produzir renda e (mais tarde) pontos de vitória.</p>				

# JOGOS DE ESTRATÉGIA COMPLEXOS

	<b>GREAT WESTERN TRAIL</b>			
	 2 a 4 jogadores	 180 min	 Complexo	 14 anos
<p>Vocês são vaqueiros rivais nos EUA do século 19, criando gado em uma trilha circular do Sul do Texas a Houston, onde seu gado então será enviado por trem, fornecendo dinheiro e pontos de vitória. Contrate pessoal capaz, como cowboys para melhorar seu rebanho, artesãos para construir berrantes, ou engenheiros para os trilhos de trem.</p>				

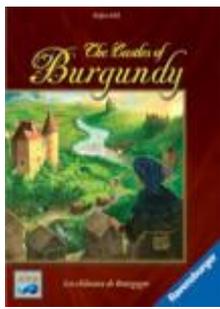
	<b>LEONARDO DA VINCI</b>			
	 2 a 5 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>No século 15 em Florença, os inventores do Renascimento criaram máquinas maravilhosas para o Lorde da cidade. Seja um líder de uma equipe, comandando seus aprendizes em laboratórios e oficinas. Obtenha mais recursos para suas construções no Consílio da cidade e ganhe favores entre os nobres, mas cuidado com as intrigas do palácio.</p>				

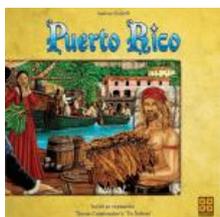
	<b>TIGRIS &amp; EUPHRATES</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>Baseado no fértil crescente com jogadores construindo civilizações por meio de colocação de peças. É dado aos jogadores diferentes líderes: agricultura, comércio, religião, e governo. Os líderes são usados para coletar pontos de vitória nestas categorias. Entretanto, sua pontuação ao final do jogo é o número de pontos de sua categoria mais fraca.</p>				

	<b>IMPERIAL SETTLERS: A ASCENSÃO DE UM IMPÉRIO</b>			
	 2 a 4 Jogadores	 75 min	 Complexo	 14 anos
<p>Permite ao jogador liderar uma das quatro facções e a construir impérios alocando construções e, em seguida, enviando trabalhadores para esses locais a fim de adquirir habilidades e novos recursos. Os jogadores assumem várias ações a fim de explorar as novas terras, construir edifícios, recursos de comércio, conquistar os inimigos e pontuar.</p>				

	<b>VITICULTURE</b>			
	 2 a 6 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Os jogadores alocam seus trabalhadores ao longo do ano tentando construir a mais próspera vinícola. Cada época é diferente em uma vinha, de modo que os trabalhadores têm diferentes tarefas que podem fazer no verão e no inverno. Construa aprimoramentos, receba visitantes e tenha as safras de vinho mais desejadas do mundo.</p>				

# JOGOS DE ESTRATÉGIA COMPLEXOS

	<b>THE CASTLES OF BURGUNDY</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>Assumindo o papel de aristocratas, os jogadores podem construir assentamentos e castelos poderosos, praticar comércio ao longo do rio, explorar minas de prata, e usar o conhecimento de viajantes. O jogo é sobre a colocação de peças no tabuleiro do principado. O mecanismo de jogo principal envolve o uso de dados para selecionar ações.</p>				

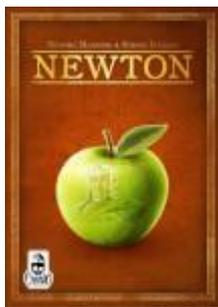
	<b>PUERTO RICO</b>			
	 2 a 5 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>Produzindo milho, índigo, tabaco, açúcar e café os jogadores devem tentar conduzir seus negócios de forma mais eficiente do que seus concorrentes mais próximos: manter cultivo e armazenagem otimizados, desenvolver San Juan com edifícios úteis, utilizar a mão-de-obra de colonos, vender e exportar suas colheitas no tempo certo.</p>				

	<b>ROBO RALLY</b>			
	 2 a 8 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>O inventor de robôs saiu da fábrica e deixou suas criações sozinhas. Elas resolveram fazer uma corrida entre as engrenagens, buracos, esteiras e demais cacarecos. Com direito a ataques de laser e muita confusão. O objetivo do jogo é fazer com que seu robô passe por check points numerados e colocados no tabuleiro no início da partida.</p>				

	<b>SUBURBIA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Viva na cidade do amanhã, hoje! Planeje, construa e desenvolva seu pequeno bairro em uma grande metrópole! Utilize peças de construção em formato hexagonal para formar áreas residenciais, comerciais, cívicas e industriais, além de pontos de interesse especiais que fornecem benefícios e tiram vantagem dos recursos dos bairros próximos.</p>				

	<b>IN THE YEAR OF THE DRAGON</b>			
	 2 a 5 jogadores	 100 min	 Complexo	 14 anos
<p>Jogadores assumem o papel de governantes chineses ao redor do ano 1000. O jogo se desenrola em doze rodadas, com cada rodada representando um mês em um ano que parece passar do mal ao pior. A doença, a seca e os ataques dos mongóis podem reivindicar vidas, mas certifique-se de ter dinheiro para oferecer uma homenagem ao Imperador.</p>				

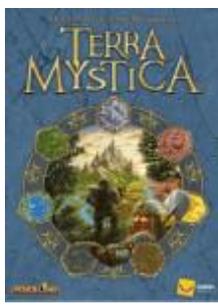
# JOGOS DE ESTRATÉGIA COMPLEXOS

	<b>NEWTON</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>Em meados do século XVII, com o advento do método científico, inicia-se um período de grandes mudanças, chamado de revolução científica. Em Newton, os jogadores viajam pela Europa, visitam universidades e cidades, estudam para descobrir novas teorias, constroem novas ferramentas e trabalham para ganhar dinheiro e financiar os estudos.</p>				

	<b>STEAMPUNK RALLY</b>			
	 2 a 8 jogadores	 60 min	 Complexo	 14 anos
<p>Usando uma mecânica de colocação de dados, os jogadores assumem os papéis de inventores famosos, como Nikola Tesla e Marie Curie, para construir engenhocas fantásticas que fazem uso de vapor, calor e eletricidade, em uma tentativa de ganhar uma corrida sem barreiras através dos Alpes suíços! Em inglês.</p>				

	<b>CAVERNA: THE CAVE FARMERS</b>			
	 2 a 7 jogadores	 210 min	 Muito complexo	 14 anos
<p>Uma reformulação completa de Agricola que substitui os baralhos de cartas do jogo anterior, com um conjunto de edifícios ao adicionar a capacidade de comprar armas e enviar seus agricultores em missões para ganhar mais recursos. Com nova área de caverna do seu tabuleiro de jogo, onde você pode construir minas e buscar por rubis.!</p>				

	<b>UM REIFENBREITE</b>			
	 2 a 4 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Este jogo é uma corrida de bicicleta do tipo "Tour de France". Cada jogador controla um time com quatro corredores, e o objetivo é marcar quantos pontos forem possíveis com o time todo. Movimento é principalmente decidido pelos dados, porém uma mão de cartas pode substituir parcialmente os resultados. Em alemão.</p>				

	<b>TERRA MYSTICA</b>			
	 2 a 5 jogadores	 180 min	 Complexo	 14 anos
<p>Em Terra Mystica habitam 14 povos diferentes em sete paisagens, e cada grupo é ligado ao seu ambiente natal de modo a desenvolver e crescer, devendo transformar as paisagens vizinhas em seus ambientes na competição com os outros grupos. Um jogo com pouca sorte que premia planejamento estratégico.</p>				

# JOGOS DE ESTRATÉGIA COMPLEXOS

	<b>EL GRANDE</b>			
	 3 a 5 jogadores	 90 min	 Complexo	 14 anos
<p>Neste jogo vencedor do prêmio Spiel des Jahres de 1996, os jogadores assumem o papel de Grandes (nobres) na Espanha medieval. Poderosos lordes estão competindo pelo controle de várias províncias. Para este fim, você contrata caballeros para a sua corte e em seguida os move para o tabuleiro para ajudá-lo a tomar controle das províncias, que pontuam.</p>				

	<b>THROUGH THE AGES: UMA NOVA HISTÓRIA DA CIVILIZAÇÃO</b>			
	 2 a 4 jogadores	 300 min	 Muito complexo	 14 anos
<p>Um jogo de construção de civilização. Cada jogador tenta construir a melhor civilização através de uma gestão cuidadosa dos recursos, descoberta de novas tecnologias, elegendo os líderes certos, a construção de maravilhas e manutenção de poder militar. O jogo tem lugar iniciando na antiguidade e indo até a idade moderna.</p>				

	<b>LUNA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>A Regência da Sacerdotisa da Lua está próxima do fim. Sua sucessora será escolhida dentre os membros da mais poderosa Ordem do Culto da Lua. Para alcançar este feito, cada jogador é líder de uma das Ordens e dispõe de Noviços. Eles viajam pelas Ilhas Sagradas, recebem o favor dos sacerdotes locais, recrutam novos membros e constroem Santuários.</p>				

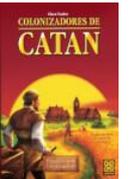
	<b>KEYFLOWER</b>			
	 2 a 6 jogadores	 120 min	 Complexo	 14 anos
<p>Cada jogador começa o jogo com uma “casa” e uma equipe inicial de oito trabalhadores. Trabalhadores de cores correspondentes são utilizados pelos jogadores para concorrer a hexágonos para adicionar às suas aldeias. Trabalhadores correspondentes podem ser usado para gerar recursos, competências, trabalhadores adicionais e pontos de vitória.</p>				

	<b>NORIA</b>			
	 2 a 4 jogadores	 180 min	 Complexo	 14 anos
<p>Uma nova era está se aproximando no horizonte. O futuro de Noria está bem na sua frente, e você deve orientar seu império comercial florescente para a prosperidade. Descubra ilhas voadoras, compre navios e construa fábricas. Invista em projetos de prestígio e assegure seu sucesso ao transmitir conhecimentos secretos aos políticos.</p>				

# EXPANSÕES

	<b>7 WONDERS: LEADERS</b>
	A expansão Leaders adiciona 42 cartas ao jogo base, incluindo quatro novas guildas, uma nova carta-maravilha e 36 cartas de "Líderes". Líderes custam ouro, e não recursos.
	<b>ABSTRATUS: EXP. 6 JOGADORES</b>
	Quer fazer sua disputa ficar mais emocionante? O kit de expansão permite que dois jogadores a mais entrem na partida, tornando-a ainda mais sensacional!
	<b>ABYSS: KRAKEN</b>
	Abyss: Kraken é a primeira expansão do jogo Abyss. Quando jogado com o jogo base as regras se mantém, com a inclusão de novos elementos: Novos Aliados, Nebulises, Novos Lordes e Novos Locais
	<b>CAMEL UP: SUPER CUP</b>
	Novas formas de jogo: Módulo 1: inclui mais uma trilha de corrida. Módulo 2: fornece recompensas para previsões corretas. Módulo 3: introduz as apostas sobre posições. Módulo 4: introduz "apostas parcerias".
	<b>CARCASSONNE: A PRINCESA E O DRAGÃO</b>
	O terreno em torno de Carcassonne está sendo visitado por um dragão, tornando a vida muito difícil para os seguidores. Admiráveis heróis enfrentam o perigo, mas sem ajuda das fadas, suas chances são poucas.
	<b>CARCASSONNE: CATAPULT</b>
	Pela primeira vez, a mecânica de ação / destreza é adicionada à série Carcassonne. Em uma rodada catapulta, os jogadores tentam lançar fichas especiais com a catapulta de madeira.
	<b>CARCASSONNE: COLINAS E OVELHAS</b>
	Em Carcassonne: Colinas & Ovelhas agora os jogadores serão pastores nas colinas, além dos habituais ladrões, cavaleiros, monges e fazendeiros.
	<b>CARCASSONNE: MERCADOS E PONTES</b>
	Adiciona pontes, mercados e bazares na dinâmica do jogo.

# EXPANSÕES

	<p><b>CARCASSONNE: TRADERS &amp; BUILDERS</b></p> <p>Contém 24 peças com novas funcionalidades, tais como pontes e cidades. Algumas peças também apresentam símbolos para os produtos vinho, pano e trigo.</p>
	<p><b>CARCASSONNE: INNS &amp; CATHEDRALS</b></p> <p>Apresenta duas novas áreas: pousadas e catedrais. Além disso, cada jogador recebe um "grande meeple", que conta como dois meeples regulares, além de peças para um sexto jogador.</p>
	<p><b>CATAN - O JOGO: EXTENSÃO 6 JOGADORES</b></p> <p>Expansão para Catan que permite adicionar até mais dois jogadores. A única alteração das regras é que há uma rodada extra de construção no final de cada turno de um jogador, onde qualquer jogador pode construir.</p>
	<p><b>CATAN - O JOGO: NAVEGADORES</b></p> <p>Os jogadores podem construir rotas de navegação, que são muito semelhantes às estradas. Além disso, o jogo vem com muitas configurações diferentes de hexágonos de água e cenários desafiadores.</p>
	<p><b>DIXIT: JOURNEY</b></p> <p>Novas cartas ilustradas.</p>
	<p><b>DIXIT: QUEST</b></p> <p>Novas cartas ilustradas.</p>
	<p><b>DIXIT: ORIGINS</b></p> <p>Novas cartas ilustradas.</p>
	<p><b>DIXIT: HARMONIES</b></p> <p>Novas cartas ilustradas.</p>

# EXPANSÕES

	<p><b>DUCKLING DANCIN'</b></p> <p>Componentes para jogar Chicken Cha Cha Cha com até seis jogadores e uma nova mecânica onde o desafio é não pisar no cocô no caminho.</p>
	<p><b>DWARFS OUTONO: IMPÉRIOS</b></p> <p>Apresenta 3 novos personagens que lhe permitem jogar de 2 a 7 jogadores! A expansão acrescenta mais estratégias, metas secretas, cenários e, claro, mais meeple personalizados para o jogo!</p>
	<p><b>ELDRITCH HORROR: CONHECIMENTO PERDIDO</b></p> <p>Adiciona mais de 200 novas cartas para Eldritch Horror, incluindo mais de 100 novas cartas de encontro, vinte cartas de condição e catorze novos mistérios.</p>
	<p><b>ELDRITCH HORROR: MONTANHAS DA LOUCURA</b></p> <p>Essa expansão permite-lhe traçar o caminho de uma expedição condenada e entrar na imensa Cidade das Elder Things. O que acontece na Antártica tem repercussões em todo o mundo.</p>
	<p><b>MÁFIA DE CUBA: REVOLUCION</b></p> <p>Justo quando você pensou que era seguro retornar à ilha paraíso de Cuba, é chegada a hora da revolução! Novos personagens se juntam ao grupo e cada um tem uma motivação secreta.</p>
	<p><b>PANDEMIC: NO LIMITE</b></p> <p>Leve Pandemic a outros níveis com novas funções e eventos! Acrescente um quinto jogador, tente a dificuldade Lendária ou enfrente um desafio opcional: um bioterrorista infiltrado.</p>
	<p><b>ROOM 25: SEASON 2</b></p> <p>Uma nova temporada com dois personagens que se juntam ao elenco: o aventureiro e o psicopata, além de habilidades especiais para todos os jogadores e novas salas desafiadoras.</p>
	<p><b>SANTORINI: GOLDEN FLEECE</b></p> <p>Adiciona mais Deuses como a Hecate e sua magia ou o misterioso Hades e também Heróis como Hércules e Aquiles!</p>

# EXPANSÕES

	<p><b>TAKENOKO: CHIBIS</b></p> <p>Agora, como uma recompensa pelo seu grande trabalho, está sendo oferecido a você um segundo panda ... fêmea! Inclui a nova panda fêmea, pandas bebês, seis tiles, 18 cartas e 17 peças de bambu.</p>
	<p><b>SUBURBIA INC.</b></p> <p>Defina fronteiras personalizadas que lhe fornecem novos benefícios, novas e poderosas construções e tire vantagem de novos bônus (para aumentar sua renda) e desafios (para turbinar sua reputação).</p>
	<p><b>THE RESISTANCE: INTENÇÃO HOSTIL</b></p> <p>Três novas formas de jogo: Módulo Hunter: A batalha tornou-se mais intensa. Módulo Reverser: Reversores têm a capacidade de alterar os resultados de qualquer missão. Módulo inquisidor que vê a filiação.</p>