

JUEGOS





LA BELLA HISTORIA DE LOS JUEGOS DJECO

La historia de Djeco es la de una empresa familiar, dirigida por un equipo creativo, inventivo y apasionado. Desde 1954, disfrutamos cultivando el arte de la fantasía para despertar, estimular, inspirar y deleitar a grandes y pequeños.

La aventura de los juegos comenzó para Djeco en 2004, con los primeros juegos de mesa. En 2005, lanzamos una colección de juegos de cartas con títulos que han pasado a considerarse imprescindibles, como Bata-Waf, Mistigri o Piratatak. Posteriormente, desarrollamos los juegos Little para niños a partir de 2 años y medio. Djeco también propone juegos de lógica, rompecabezas y juegos clásicos.

Para Djeco, un juego exitoso exige, por supuesto, unas reglas del juego claras y un desarrollo eficiente, pero creemos que un juego también debe ser hermoso y sólido. Con estos exigentes criterios, seleccionamos los juegos e interactuamos con los autores antes de probarlos en una ludoteca o en familia.





NUESTRO ENFOQUE ARTÍSTICO

Nuestros juegos son el resultado de la combinación de unas reglas del juego, un concepto de autor y el universo gráfico y artístico de un ilustrador. Para diseñar sus colecciones, Djeco recurre a numerosos ilustradores, artistas reconocidos o talentos emergentes, y reivindica claramente esa dimensión artística singular presentando imágenes originales y sensibles que gustarán a todos los usuarios, pequeños y mayores, en todo el mundo.



LITTLE, PARA LOS MÁS PEQUEÑOS.....	página 4
JUEGOS DE CARTAS.....	página 10
JUEGOS DE MESA.....	página 30
JUEGOS DE LÓGICA.....	página 50



Descubre nuestros nuevos productos en este folleto gracias a este símbolo.



LITTLE

Son juegos especialmente concebidos para niños y niñas de 2 ½ a 5 años: animales bonitos y divertidos, reglas sencillas y una duración del juego adecuada. La promesa de disfrutar de auténticos momentos de diálogo y complicidad entre los más pequeños y los adultos.

LITTLE MEMO



Autor: Djeco

Ilustrador: Nathalie Choux

UN JUEGO DE MEMORIA

OBJETIVO: unos pequeños animales se pasean por el jardín cuando, de pronto, uno de ellos, se esconde. ¿Puedes encontrarlo?

Los 9 animales se colocan sobre la mesa. Uno de los jugadores elige un animal, que esconde bajo la caja, mientras que los demás tienen los ojos cerrados. Cuando vuelven a abrir los ojos, los jugadores deben decir qué animal ha escondido. El que lo encuentre, gana una ficha.

++ Se puede empezar poco a poco, utilizando menos animales.



DJ0852



LITTLE ACTION

2-4
personas

10
min

Autor: Djeco

Ilustrador: Nathalie Choux

UN JUEGO DE DESTREZA

OBJETIVO: ¡es la fiesta en la jungla y los animales se lanzan divertidos desafíos!

Por turnos, los jugadores dan la vuelta a una carta del mazo y tratan de superar el desafío que figura en la carta (construir una pirámide, jugar a los bolos, lanzar, atrapar, etc.). Si lo consigue, gana una medalla, que se coloca delante. Cuando todas las medallas se han repartido, gana el que tenga más.

+++ Cada desafío se realiza con un animal (o varios).



DJ08857



LITTLE CIRCUIT

2-4
personas

10
min

Autor: Djeco

Ilustrador: Nathalie Choux

UN JUEGO DE RECORRIDO

OBJETIVO: los animalitos se pasean.

¿Quién llegará primero al final del camino?

Para avanzar en el circuito, usamos un dado de color.

Rojo: avanza hasta la siguiente casilla roja.

Azul: hasta el siguiente cuadrado azul... Si es la abeja, mala suerte: hay que volver. ¡El primer jugador que llegue a la última casilla gana!

+++ ¡No hay necesidad de saber contar gracias a los dados con colores y símbolos!



DJ08850



LITTLE OBSERVATION



10 min

Autor: Djeco

Ilustrador: Nathalie Choux

UN JUEGO DE OBSERVACIÓN Y RAPIDEZ

OBJETIVO: pequeñas mariposas revolotean por el jardín.

¡Tendrás que ser observador y rápido para atrapar la mariposa correcta!

Las 9 mariposas se colocan encima de la mesa. Cada dado contiene 6 caras con todos los colores representados en las alas de las mariposas. Una vez lanzados los dados, los jugadores deben encontrar la mariposa que muestre la combinación de ambos colores. El que encuentre la mariposa correcta más rápidamente, gana una ficha.

+++ Desarrolla la observación y el reconocimiento de los colores de los niños pequeños



DJ08561



LITTLE ASSOCIATION



10 min

Autor: Djeco

Ilustrador: Nathalie Choux

UN JUEGO DE OBSERVACIÓN Y ASOCIACIÓN

OBJETIVO: el conejo vive en el huerto, la vaca en el prado y la rana en el estanque. ¿Serás capaz de averiguar a qué universo pertenece cada elemento?

Se colocan los 3 universos encima de la mesa. El adulto saca una carta de un elemento que corresponde a cada universo.

El niño debe colocar lo antes posible el animal correcto en el universo que corresponde a este elemento. Por ejemplo, si saca una zanahoria, el niño tiene que colocar el conejo en el huerto. Si el niño hace la asociación correcta, gana un punto.

+++ Permite al niño descubrir universos diferentes (huerto, prado, estanque)..



DJ08563



LITTLE COOPERATION



10 min

Autor: Djeco

Ilustrador: Nathalie Choux

UN PRIMER JUEGO COOPERATIVO

OBJETIVO: está oscureciendo, ayudemos a los pequeños pescadores a volver a casa.

Los animales se colocan en el tablero de inicio del “témpano de hielo”. Se tira el dado. Cara del puente: un animal avanza desde el témpano de hielo hacia el puente. Cara de iglú: un animal avanza desde el puente hacia el iglú. Cara de hielo: el puente se derrite y se retira uno de los pilares. Si todos los animales llegan al iglú antes de que el puente se derrumbe, ¡se gana la partida!

+++ Un primer juego cooperativo para los más pequeños.



DJ08555

LITTLE COLLECT



10 min

Autor: Djeco

Ilustrador: Nathalie Choux

UN JUEGO DE COLECCIÓN

OBJETIVO: los conejitos son codiciosos. Para acercarse a ellos, primero hay que cosechar zanahorias y guisantes... ¡pero cuidado con el zorro que merodea por ahí!

Cada jugador coloca un tablero de huerto delante de él y debe completarlo con 3 zanahorias, 3 guisantes y 3 conejos. Por turnos, cada jugador saca una carta que le permitirá obtener uno de estos elementos. Cuidado con la carta del zorro, que asusta a los conejos y obliga al jugador a retirar uno de ellos.

+++ Un primer juego de recopilación para los más pequeños.



DJ08556

LITTLE MATCH



5 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Nathalie Choux

UN JUEGO DE ASOCIACIÓN DE FORMAS Y DE COLORES

OBJETIVO: para ponerse en fila, los animales deben ser del mismo color o de la misma forma. ¡Ayúdalos a colocarse!

Las cartas se barajan y se reparten 4 a cada jugador, que las sujeta en la mano. Se coge una carta y se coloca boca arriba en el centro de la mesa. En su turno, cada jugador intenta colocar una carta sobre la carta colocada en el centro de la mesa, asociando el mismo color o animal. Si no puede hacer nada, coge una carta y cede el turno al siguiente jugador. Gana la partida el primer jugador que coloque todas sus cartas en el centro de la mesa.

+++ Un primer juego de descarté rápido y fácil.



DJ005061



LITTLE FAMILY



5 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Nathalie Choux

UN JUEGO DE PAREJAS

OBJETIVO: ¡los pequeños animales buscan a su pareja y hay que ayudarlos a encontrarla!

Se barajan las cartas de animales y cada jugador recibe 4 cartas que coloca boca arriba delante de él, visibles para los demás jugadores. Con el resto se forma un montón. En su turno, cada jugador coge una carta y se la coloca delante. Luego, observa todas las cartas colocadas sobre la mesa (las suyas primero y luego las de los demás jugadores) e intenta formar una pareja utilizando sus propias cartas o una de ellas con la carta de otro jugador. La partida termina cuando se hayan formado todas las parejas y gana el jugador que más parejas haya formado.

+++ ¡Un juego de parejas concebido especialmente para los más pequeños!



DJ005062



LITTLE PUZZLE



Autor: Babayaga

Ilustrador: Nathalie Choux

UN JUEGO DE PUZZLE Y DE ASOCIACIÓN DE COLORES

OBJETIVO: ¡Para conseguir una buena captura, necesitamos pescar peces enteros! ¿Quién será el primero en pescar 4?

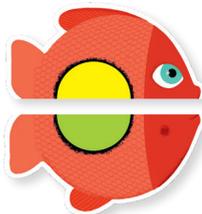
Al principio del juego, las 24 mitades de peces se colocan mezcladas boca arriba en el centro de la mesa. Todos los jugadores juegan al mismo tiempo e intentan formar lo antes posible cuatro peces para ganar la partida. Atención, para que el pez sea válido, hay que encontrar las dos mitades correctas, con la misma mancha de color.

+++ Un primer juego de observación para los más pequeños.

También se puede jugar a un memo de colores.



DJ05060



LITTLE MIME



Autor: Babayaga

Ilustrador: Nathalie Choux

UN JUEGO DE MÍMICA, SONIDOS Y COOPERACIÓN

OBJETIVO: ayudar a los animales a encontrar su camino y a volver a su casa imitando a su madre.

En el centro de la mesa se colocan 4 cartas de animales boca arriba. Estos animales se han perdido y, para ayudarlos a regresar a sus hogares, hay que imitar a su madre. El primer jugador empieza eligiendo en secreto un animal de la mesa e imita su sonido, sus gestos o ambos. Todos los demás jugadores intentan descubrir juntos de qué animal se trata. Si aciertan, el animal puede regresar a su casa. Otro jugador elige otro animal para representarlo y así sucesivamente hasta que los 4 animales encuentran su camino.

+++Un primer juego de dramatización para los más pequeños, que puede jugarse de forma colaborativa.



DJ05063



JUEGOS DE CARTAS

Adecuados a partir de los 3 años, los juegos de cartas de Djeco son ideales para toda la familia! Juegos con nuevas reglas y juegos clásicos que crean una gran variedad, así que ¡siempre hay algo para todos! Las cajas de calidad han sido especialmente diseñadas para almacenarlas, transportarlas y jugarlas en todas partes.

SUJETADOR DE CARTAS

3+ años

Ilustrador: Christophe Gilet

Extraordinariamente audaz, el sujetador de cartas de Djeco con forma de cabeza de gato es del tamaño adecuado para las manos de los niños pequeños. Ideal para sostener fácilmente una mano de cartas durante la partida.

CONVENIENTE: brinda a los niños una visión clara de las cartas.

FIABLE: fácil de usar y no daña las cartas.

INTELIGENTE: deja las manos libres para jugar.



DJ00597



BATA-WAF

Autor: Babayaga

Ilustrador: Eric Héliot



D.005104

BATA-MIAOU

Autor: Babayaga

Ilustrador: Géraldine Cosneau



D.005139

BATANIMO

Autor: Babayaga

Ilustrador: Sébastien Chebret



D.005177



JUEGOS DE BATALLA

3-6 años 2-4 jugadores 10 min

OBJETIVO: ¡ganar todas las cartas gracias a los animales más grandes!

Se reparten todas las cartas entre los jugadores. Cada uno de ellos coge las cartas y se las coloca delante.

Todos al mismo tiempo dan la vuelta a la primera carta. La carta que tenga el animal más grande gana la mano.

Si hay en la misma mano dos animales del mismo tamaño, se produce una batalla. Cada uno de los jugadores que participa en la batalla coloca sobre su carta una carta boca abajo y una boca arriba. El jugador que haya sacado el animal más grande, gana entonces todas las cartas de la mesa. Gana la partida el jugador que consiga todas las cartas del juego.

+++ ¡No es necesario saber contar, sino que basta con comparar el tamaño de los animales para saber cuál gana la mano!

BISOUS DODO

3-6 años

2

10 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Delphine Durand

UN RITUAL PARA IR A DORMIR

OBJETIVO: encontrar la almohada, la manta y el peluche antes de ir a dormir.

Se barajan todas las cartas y se colocan en un montón boca abajo. Uno de los personajes se coloca sobre el colchón, en el fondo de la caja. El jugador da la vuelta a las cartas de la baraja una por una delante de él. Para dormir, hay que encontrar las cartas de la almohada, la manta y el peluche. Tan pronto como se encuentren estas 3 cartas, termina el juego. Entonces, deben representarse las cartas de acciones encontradas: mimos, cosquillas, besos, cancioncillas...

+++ Este juego adaptado a los más pequeños se convertirá rápidamente en un ritual a la hora de dormir.



DJ05176



MINIMATCH

3-6 años

2

10 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Lili Scratchy

UN JUEGO DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: ¡ser el primero en encontrar todos los elementos en este revoltijo!

Se reparten 5 cartas a cada jugador y se colocan las cartas grandes boca abajo, en el centro. Por turnos, se da la vuelta a una carta grande. El jugador que más rápido encuentre un elemento de su juego en la carta grande, se descarta. El primero que se descarte de todas sus cartas, gana la partida.

+++ Desarrolla el sentido de la observación de los más pequeños.



DJ05175



ANIMOMIX

3-6 años

2-3 jugadores

10 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Olivier Iatyk

UN JUEGO DE ASOCIACIÓN

OBJETIVO: crear animales divertidos asociando correctamente la cabeza, el cuerpo y las patas.

Un Animomix está formado por 3 partes: una cabeza, un cuerpo y unas patas. ¡Atención, no te confundas! Hay dos tamaños de cuello y dos de cadera. Al principio del juego, cada jugador recibe 4 cartas. Cada uno de los jugadores pide a otro jugador que le dé una cabeza, un cuerpo o unas patas para intentar formar un Animomix único.

No hay que olvidar que, para que sea válido, las tres partes de un Animomix deben conectarse correctamente. Gana el primer jugador que forme 4 Animomix.

+++ ¡Los jugadores tendrán que observar sus cartas para asociar correctamente las 3 partes de su Animomix!



D.005146



LOUDORDODO

4-7 años

2-4 jugadores

5 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Véronique Bulbeau

UN JUEGO DE DEDUCCIÓN

OBJETIVO: el osito Dodo ha desaparecido.

¿Sabrás descubrir dónde se esconde?

Se colocan todas las cartas de casa sobre la mesa y el osito Dodo está escondido debajo de una de ellas. Los jugadores tienen que hacer preguntas para eliminar las casas una por una. ¡Debajo de la última casa se esconde el osito Dodo!...

+++ Un primer juego de deducción apto para los más pequeños.



D.005106



MISTIGRI

Ilustrador: Véronique Bulteau



DJ05106



MISTICAT

Ilustrador: Petits Pois



DJ05141



JUEGOS DE PAREJAS

4-7 años

2-4 jugadores

10 min

OBJETIVO: deshacerse de todas sus cartas formando parejas, prestando atención a no quedarse con el Mistigri.

Por turnos, cada jugador saca una carta de la mano del jugador que tiene al lado.

Tan pronto como un jugador tiene en la mano las cartas que le permiten formar una pareja, las coloca sobre la mesa.

Pero cuidado, porque la carta con el Mistigri no tiene pareja. Al final de la partida, pierde el jugador que se quede con esta carta.

+++ Un juego actualizado con ilustraciones llenas de humor y ternura (Mistigri) o cartas con silueta en forma de gato (Misticat).

MÉCHANLOU

4-7 años

2-4 jugadores

10 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Smahane Girardet

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: había una vez Caperucita Roja... Depende de ti encontrar las 6 cartas de este cuento, ¡pero ten cuidado con el lobo que se esconde en el bosque!

En su turno, el jugador coloca una carta delante de él si le permite completar su serie o roba una carta de un jugador si tiene una carta de lobo feroz. El jugador puede defenderse girando una de las cartas del bosque que se encuentran sobre la mesa. Si es un cazador, asusta al lobo y puede conservar su carta; de lo contrario, está obligado a entregar su carta al jugador que lo haya atacado. Gana el primer jugador que reúna las 6 cartas del cuento.

+++ Durante el juego, los jugadores cantan la canción "Caminemos en el bosque...".



DJ05126



MINI FAMILY

Autor: Babayaga

Ilustrador: Virginie Fraboulet



DJ06101



MINI NATURE

Autor: Djeco

Ilustrador: Charlotte Labaronne



DJ06128



JUEGOS DE 7 “MINI” FAMILIAS

4-7 años

2-4 jugadores

10 min

OBJETIVO: ayudar a los personajes fantásticos (Mini Family)

o a los animales que viven en el mismo hábitat natural (Mini Nature) a encontrar a sus familias!

Por turnos, el jugador A le pregunta al jugador B que elija si tiene una carta específica para completar una de sus familias. Si “B” tiene la carta solicitada, debe dársela, de lo contrario “A” saca una carta.

Tan pronto como un jugador tiene las 4 cartas de una familia en su mano, las pone sobre la mesa.

El ganador es el jugador con más familias delante de él.

+++ Un juego de 7 familias de 4 personajes para los más jóvenes.

MIXAMATOU

4-10 años

2-4 jugadores

10 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Ellen Gigenbach

UN JUEGO DE ATENCIÓN

OBJETIVO: ¡la divertida familia de los gatos!

encuentra los elementos que tienen en común para reunirlos.

El mismo sombrero, las mismas mejillas o el mismo vestido...

¡3 formas de combinar los gatos entre sí! Por turnos,

los jugadores intentaran descartarse de 1 o 2 de sus cartas colocándolas

sobre la última carta colocada que tenga al menos una característica

en común. ¡Gana el primero en deshacerse de todas sus cartas!

+++ ¡Todos los motivos se parecen!



DJ06130



MISTIGRIFF

5-8 años

2-5

15 min

Autor: Jérémie Caplanne

Ilustrador: Bob Kolar

UN JUEGO DE PAREJAS Y ESTRATEGIA

OBJETIVO: reunir monstruos, salvar al rey y a la reina, dominar al dragón y convertirse en un valiente caballero.

Según el principio de Mistigri, los jugadores reunirán parejas de monstruos. No todas las cartas permiten ganar puntos. Algunas, incluso confieren poderes especiales que permiten realizar acciones adicionales (volver a jugar, robar una pareja, etc.). El rey y la reina te harán ganar puntos al final de la partida, pero ten cuidado con el Mistigriff, que te hará perder puntos.

+++ Un juego de parejas estratégico.



DJ05142



MIMO RIGOLO

5-9 años

3-6

15 min

Autor: Anja Wrede

Ilustrador: Clément Lefèvre

UN JUEGO DE MÍMICA

OBJETIVO: es la fiesta de los monstruos y todos bailan.

Por turnos, los jugadores los imitan.

Se colocan 7 cartas con monstruos encima de la mesa, el resto forma un mazo. Por turnos, los jugadores imitan la postura de un monstruo y los demás jugadores deben adivinar el monstruo imitado lo más rápidamente posible. Si la respuesta es correcta, ganan la carta.

+++ Monstruos divertidos cuyas posturas divertidas deben imitarse.



DJ05138



FAMILOU

5-10 años

2-4 jugadores

15 min

Autor: Cyril Fay

Ilustrador: Kate McLelland

UN JUEGO COOPERATIVO DE 7 FAMILIAS

OBJETIVO: ¡ayudar a todos los animales a encontrar a sus familias antes de que llegue el lobo!

Las 6 cartas de lobo se colocan boca abajo en el centro de la mesa. Los jugadores se turnan para colocar una de sus cartas sobre la mesa, ya sea comenzando una familia por cualquier número o completando una serie de una familia ya iniciada siguiendo el orden. Si no puede jugar, le da la vuelta a una carta de lobo. Para ganar, deben reunirse las 7 familias antes de que el lobo se descubra por completo.

+++ Todos los jugadores tienen que cooperar contra el lobo.



DJ05103



HAPPY FAMILY

6-99 años

2-5 jugadores

10 min

Ilustrador: Pascale Estellon

UN JUEGO DE 7 FAMILIAS

OBJETIVO: ratones panaderos, patos carteros... hay que encontrar 7 divertidas familias.

En su turno, el jugador A le pregunta al jugador B que elija si tiene una carta determinada para completar una de sus familias. Si el jugador B tiene la carta solicitada, debe dársela; de lo contrario, el jugador A saca una carta. Tan pronto como un jugador tiene las 6 cartas de una familia en su mano, las coloca sobre la mesa. Gana el jugador que tenga más familias delante.

+++ Cada familia representa una profesión y una vez que las cartas se colocan una al lado de la otra, se forma una cenefa.



DJ05115



PIRATATAK

Autores: Gregory Kirszbaum & Alex Sanders
Ilustrador: Alex Sanders



D.005113



DIAMONIAK

Autores: Gregory Kirszbaum & Alex Sanders
Ilustrador: Alex Sanders



D.005117



JUEGOS DE ESTRATEGIA Y TOMA DE DECISIONES

5-99 años 2-4 jugadores 15 min

OBJETIVO: aventurero o cauteloso, cada jugador tiene su propia estrategia para construir su barco antes de que los piratas ataquen.

Se barajan las cartas y se colocan formando un mazo. En tu turno, puedes coger tantas cartas como quieras, pero cuidado, porque si te sale un pirata solo te puedes defender con el cañón. Si no lo tienes, perderás 3 de tus cartas.

Más vale no sacar demasiadas cartas... Otra forma de conseguir cartas de barco es comprando una de estas cartas a otro jugador con 3 cartas de monedas de oro... El primer jugador que consiga construir su barco gana la partida.

+++ El mismo principio para Diamoniak: intenta construir tu castillo antes de que las brujas te maldigan.

PIOU PIOU

5-99 años

2-4 jugadores

15 min

Autor: Thierry Chapeau

Ilustrador: Frédéric Pillot

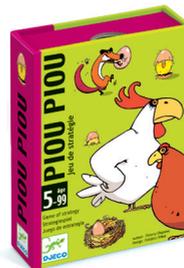
UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: ha cubdido el pánico en el gallinero:

¡el zorro está merodeando! ¿Qué granjero se las arreglará para conseguir sus 3 pollos primero?

Cada jugador recibe 4 cartas y el resto forma el mazo. Por turnos, cada jugador puede poner un huevo (con las cartas de gallo, gallina y nido) o robar un huevo de un oponente (colocando un zorro delante de su huevo) o bien incubar uno de sus huevos (con 2 cartas de gallina). Cada vez, las cartas colocadas se devuelven al mazo. El primer jugador que tenga 3 pollos delante gana la partida.

+++ Una dinámica sencilla para un juego adictivo.



D.005119

SARDINES

5-99 años

2-4 jugadores

15 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Véronique Bulteau



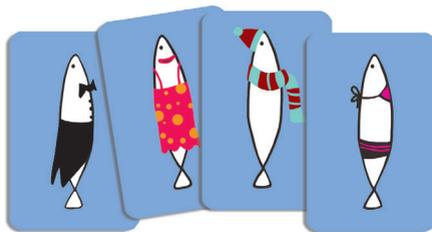
DJ005161

UN JUEGO DE MEMORIA

OBJETIVO: ¡encontrar el máximo de sardinas escondidas al fondo de la lata!

Las cartas grandes de cajas de sardinas se colocan en un montón boca abajo en el centro de la mesa. Cada jugador recibe 5 cartas pequeñas de sardinas, que mantienen boca abajo. Se da la vuelta a una carta de lata de sardinas: los jugadores tienen unos segundos para memorizar la carta antes de volver a darle la vuelta. Los jugadores miran sus 5 cartas y luego colocan las sardinas que creen haber visto en la caja frente a ellos. Cada jugador gana las cartas cuyas sardinas estaban realmente en la lata; por cualquier error, devuelven una carta ganada. Cuando la baraja se agota, el jugador con más sardinas gana la partida.

+++ Ejercitar la memoria con divertidas sardinas disfrazadas...



PIPOLO

5-99 años

2-4 jugadores

10 min

Autor: Djeco

Ilustrador: Benjamin Chaud



DJ005108

UN JUEGO DEL MENTIROSO

OBJETIVO: animales con pelo, plumas, desnudos o vestidos de los que hay que deshacerse: a veces mintiendo, pero, sobre todo, ¡sin que nadie te descubra!

Se reparten 11 cartas a cada jugador. El primer jugador juega una carta, boca abajo, en el centro de la mesa y anuncia por ejemplo, que es un animal peludo. Por turnos, los demás jugadores colocan sobre esta carta, otras cartas boca abajo que representan a animales con pelo... ¡pero pueden mentir! Si un jugador duda de la sinceridad de otro jugador puede decir: "PIPOLO". Si tiene razón, el mentiroso se queda con las cartas, si no ha mentido, este recupera todas las cartas. El primer jugador que consiga descartarse de todas sus cartas, gana.

+++ ¡El famoso juego del mentiroso con divertidas ilustraciones, cargadas de humor!



BATASAURUS

5-99 años

2-4

10 min

Autores: Gregory Kirszbaum & Alex Sanders

Ilustrador: Alex Sanders

UN JUEGO DE MEMORIA EN FORMA DE BATALLA

OBJETIVO: cuidado con las peleas de dinosaurios... ¡Para atacar, debes elegir el dinosaurio correcto y recordar dónde está cada uno!

Cada jugador recibe un conjunto idéntico de dinosaurios de fuerzas numeradas del 1 al 12, los baraja, los alinea frente a él boca arriba, memoriza su ubicación y los pone boca abajo. El primer jugador coloca una de sus cartas en el centro de la mesa.

Cada jugador elige una de sus cartas para intentar ganar la baza. El dinosaurio con el número más elevado gana todas las cartas. Si dos jugadores juegan la misma carta y es la carta más elevada de la ronda, hay una batalla: ambos jugadores dan la vuelta a otra carta al mismo tiempo. La carta más alta gana todas las cartas de la ronda.

El jugador que haya ganado más cartas gana la partida.

+++ Un juego de batalla original basado en la memoria.



DJ05136



BATAFLASH

5-99 años

2-4

15 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Eric Hélot

UN JUEGO DE OBSERVACIÓN Y DE RAPIDEZ

OBJETIVO: ¡Que mezcla de animales! Para ser el primero en encontrar el animal común a todas las cartas, debes tener una vista de águila.

Las cartas se barajan y se reparten entre los jugadores. Todos tienen sus cartas en la mano, boca abajo. Al mismo tiempo, los jugadores colocan su primera carta boca arriba en el centro de la mesa. El primer jugador que detecte un animal común a todas las cartas dadas la vuelta lo anuncia y gana las cartas. Si no hay un animal común, hay que gritar ¡Bataflash! para ganar las cartas. El primer jugador que recupere todas las cartas gana la partida.

+++ Desarrolla el sentido de la observación de los más pequeños.



DJ05118



POUET! POUET!

5-99 años

2-4

Autor: Babayaga

Ilustrador: Catherine Nicolas

UN JUEGO DE SONIDOS Y MÍMICA

OBJETIVO: niños a los que les gusta gesticular...

¡Rápido, un juego de mímica durante el cual todos podrán expresarse de forma divertida!

Los jugadores se turnan para sacar una carta y deben lograr que se adivine lo que aparece en su carta con un sonido, un mimo o un sonido y un mimo.

El primer jugador que encuentre la respuesta correcta gana la carta.

El ganador es el jugador que haya ganado más cartas al final del tiempo decidido al principio de la partida.

+++ ¡Un gran juego con 120 cartas diferentes!

¡Finalmente nuevas ideas de mímica!



DJ05152



MAGIC SCHOOL

5-99 años

1-6

10 min

Autor: Jonathan Favre-Godal

Ilustrador: Olivier Latyk

UN JUEGO COOPERATIVO DE MEMORIA

OBJETIVO: para pasar el examen de brujería, tendréis que unir fuerzas y dar a cada jugador el objeto mágico adecuado.

¡Empuñad vuestras varitas!

Todos juntos, los jugadores tienen que asociar los objetos mágicos con sus respectivos propietarios. Se barajan todas las cartas y se colocan en un mazo, boca abajo, sobre la mesa. Por turnos, cada jugador levanta una carta del mazo, la enseña al resto de jugadores y la coloca encima de la mesa boca abajo. Si los jugadores piensan que la carta jugada forma una pareja con una que ya está encima de la mesa, la colocan encima. Si no, la colocaran al lado. Cuando todas las cartas se han jugado, se comprueban las 16 parejas formadas. Los jugadores ganan si han conseguido asociar correctamente 10 o más parejas.

+++ Un universo mágico donde los jugadores son aprendices de brujo.



DJ05144



ZANIMATCH

5-99 años

3-5

10 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Laurence Mousse!

UN JUEGO DE OBSERVACIÓN Y DE REFLEJOS

OBJETIVO: ¡qué animales tan traviosos, se han mezclado todos!

Cada jugador se concentra para encontrar el suyo antes que los demás.

Se reparten 8 cartas de animales a cada jugador y las cartas barajadas se colocan en el centro de la mesa boca abajo. Se da la vuelta a una carta. Cada jugador mira a ver si tiene alguno de los animales entre sus 8 cartas. Si ve algún animal, lo descarta lo más rápido posible. Si, de lo contrario, comete un error, toma su(s) carta(s) y saca 2 cartas adicionales por cada carta que deje por error como penalización. El primer jugador que no tenga ninguna carta en su mano gana la partida.

+++ Un juego muy divertido de observación y reflejos.



DJ05153



GORILLA

5-99 años

3-5

20 min

Autor: Babayaga

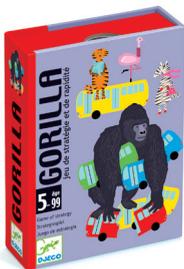
Ilustrador: Smahane Girardet

UN JUEGO TÁCTICO

OBJETIVO: todos los animales quieren subir al autobús, pero no se hace en cualquier orden...

A cada jugador se le reparten 6 cartas y con el resto se forma el mazo. En su turno, el jugador puede descartar una carta si es del mismo color o del mismo animal que la carta colocada por el jugador anterior. Si no puede jugar, saca una carta y pasa el turno. Cuando se juegan las cartas especiales, obligan a los jugadores a sacar una o más cartas adicionales, cambiar de dirección o pasar su turno. ¡Hay que ser rápido para no perder el hilo! El ganador es el jugador que primero se descarta de sus cartas.

+++ ¡Una versión colorida del American 8!



DJ05123



SPIDMONSTERS

5-99 años

2-4 jugadores

10 min

Ilustrador: Michael Slack

UN JUEGO DE OBSERVACIÓN Y RAPIDEZ

OBJETIVO: ¿nos invaden los extraterrestres!

¿Quién será el más rápido en mandarlos de vuelta a sus planetas?

Se reparten las cartas equitativamente entre los jugadores. Para poder descartar una carta, esta debe presentar el mismo monstruo, el mismo color de fondo o el mismo motivo que aquella descubierta en el centro de la mesa. Atención: ¡todo el mundo juega al mismo tiempo, por lo que todo puede cambiar de un momento a otro! El primer jugador que consiga deshacerse de sus cartas gana la partida.

+++ Un juego absolutamente delirante, en el que las asociaciones se hacen y deshacen a un ritmo vertiginoso.



DJ05193



SWIP'S SHEEP

5-99 años

3-5 jugadores

10 min

Autor: Yann Dupont

Ilustrador: Elise Gravel

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: ¿sabrás defenderte de los ataques nocturnos de los lobos y salvar a tus ovejas?

¿Conservar un perro guardián para que defienda a tus ovejas o un lobo para atacar a tus oponentes? Al principio de cada ronda, los jugadores intercambian una tarjeta con el jugador de al lado. Los jugadores con un lobo pueden atacar a otro jugador tratando de robarle una tarjeta de oveja. No obstante, si el jugador atacado tiene una carta de perro, se defiende y el ataque se vuelve contra el lobo. Cuando se han producido todos los ataques, los jugadores ganan las ovejas que este tiene en su mano. Al final, quien haya ganado el mayor número de ovejas gana.

+++ La estrategia consiste en elegir las cartas que entregamos a nuestros oponentes al principio de la ronda.



DJ05145



GRIMACES

6-99 años

3-5 años

10 min

Autor: Babayaga

Fotos: Jean-François Chavanne

UN JUEGO DE MEMORIA Y EXPRESIÓN FACIAL

OBJETIVO: ¡por fin los niños pueden hacer muecas!

¡Cuanto mejor las hagan, más rápido las reconocerá su compañero y ganarán!

Cada equipo recibe 2 juegos idénticos de cartas de muecas pequeñas y grandes. Los que adivinan, reciben las cartas pequeñas. Los que hacen las muecas, sacan 6 cartas grandes, las memorizan y luego las representan. Entonces, su compañero busca la tarjeta representada entre las muecas que tiene en su mano. Tan pronto como cree que la ha reconocido, pone la carta pequeña correspondiente delante de él y el jugador que hace la mueca pasa a la siguiente mueca (sin mirar sus cartas), y así sucesivamente. Al final del juego, se comprueba si las cartas pequeñas y las grandes coinciden y si es correcto, se ganan las cartas pequeñas. Al final, el equipo que haya ganado más cartas gana la partida.

+++ Se juega en equipo. ¡Diversión garantizada!



SAKAPUSS

6-99 años

3-5 años

10 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Rémi Saillard

UN JUEGO DE RAPIDEZ

OBJETIVO: los gatos pasan de mano en mano...

¡Cuidado, en cuanto un jugador tiene 4 gatos idénticos, ¡te arriesgas a recoger piojos!

Se utilizan tantas familias de 4 gatos como jugadores. Los gatos se barajan y luego se reparten entre los jugadores. Las cartas de piojos, pulgas y garrapatas se colocan en montones boca abajo en el centro de la mesa. Al principio de la partida, todos y cada uno de los jugadores al mismo tiempo, le pasan una carta a su vecino de la izquierda y así varias veces, hasta que un jugador tenga 4 gatos idénticos en la mano. Inmediatamente, este jugador toca el montón de cartas en el centro y muy rápidamente los demás hacen lo mismo. El jugador más lento recibe una carta de un parásito... Al final de la partida, los jugadores cuentan sus parásitos; el jugador con menos parásitos gana.

+++ ¡Es tan divertido recoger piojos, garrapatas y pulgas!



FOREST ADVENTURE

6-99 años

2-4 jugadores

15 min

Autores: Liesbeth & Pierre-Yves Lebeau

Ilustrador: Elodie Duhameau

UN JUEGO DE MEMORIA Y RECOPIACIÓN

OBJETIVO: ¡completar el itinerario de aventura más largo en las copas de los árboles recogiendo primero las cartas adecuadas!

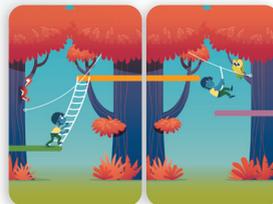
El juego se juega en 2 fases: la fase de recopilación de cartas, durante la cual los jugadores recopilan cartas de taller, y la fase de construcción, durante la cual los jugadores construyen su itinerario de aventuras en las copas de los árboles. Tan pronto como un jugador termina de construir su itinerario, anuncia que ha terminado y saca la tarjeta de bonificación con el valor más alto. Cuando todos los jugadores han terminado, se comprueban los itinerarios y se cuentan los puntos: 1 punto por carta colocada y puntos de bonificación si los hay.

El jugador con más puntos gana la partida.

+++ Un divertido juego de memoria sobre el tema de las aventuras en las copas de los árboles.



DJ05180



BOGOSS



6-99 años

2-4 jugadores

15 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Smahane Girardet

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: es la noche de halloween y los esqueletos responden a las llamadas de los jugadores, que quieren reconstruirlos lo más rápidamente posible.

Las cartas representan piezas del esqueleto enteros o rotos. Como en el juego de las 7 familias, los jugadores piden a sus adversarios cartas concretas. Si el adversario no tiene el trozo de esqueleto que se le pide, el jugador saca una carta. Si, por el contrario, tiene la carta, está obligado a entregársela... pero, ¡atención! Puede darte un hueso entero o roto... Gana el jugador que consiga formar dos esqueletos enteros y uno roto.

+++ El juego es fosforescente y es aún más divertido jugar en la oscuridad.



DJ05180



TIP TOP CLAP

6-99 años

2-6 jugadores

15 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Philippe Derien

UN JUEGO DE MEMORIA

OBJETIVO: en este juego de atmósfera, tienes que concentrarte para memorizar y luego encadenar los ruidos y mimos sin cometer errores.

El primer jugador saca una carta y hace el sonido o mimo ilustrado en esa carta. En su turno, el jugador saca una carta, hace el sonido o el gesto realizado por el jugador anterior y añade el de la carta que acaba de sacar. Tan pronto como un jugador comete un error, se queda con una carta como penalización, el resto de las cartas jugadas se descartan y el juego comienza de nuevo con una nueva carta. Gana el jugador que tenga menos cartas al final del tiempo de juego definido al principio de la partida.

+++ ¡Cuanto más larga es la lista, ¡más divertido es!



DJ05120



KOTAKOTE

6-99 años

2-6 jugadores

15 min

Autor: Sébastien Decad

Ilustrador: Gaia Stella

UN JUEGO DE OBSERVACIÓN Y RAPIDEZ

OBJETIVO: reproducir correctamente los dibujos impuestos lo más rápidamente posible, demostrando capacidad de observación y destreza.

Todos los jugadores reciben las mismas 4 cartas Kotakote, con diferentes formas geométricas de colores en el reverso y la mitad de una ilustración en el anverso. Se da la vuelta a una tarjeta de desafío en el centro de la mesa. Todos los jugadores al mismo tiempo deben reproducir la ilustración de la tarjeta de desafío yuxtaponiendo dos de sus cartas Kotakote. Atención: deberán colocar en la mesa solamente las cartas necesarias para superar el desafío, las demás deben conservarse en la mano. El más rápido gana la carta del desafío, que también tendrá que conservar en la mano hasta el final de la partida. Gana la partida el primer jugador que consiga 5 cartas de desafío.

+++ ¡Hay dos niveles de dificultad disponibles!



DJ05148



HERO TOWN

6-99 años

2-4 jugadores

15 min

Autor: Vincent Bonnard

Ilustrador: Steve Simpson

UN JUEGO DE COOPERACIÓN Y MEMORIA

OBJETIVO: derrotar a los supervillanos que atacan la ciudad pidiendo ayuda a los superhéroes.

Para derrotar a los supervillanos, los jugadores llaman a los superhéroes encontrando las cartas de accesorios necesarias previamente memorizadas. La partida termina después de 6 rondas, cuando todos los supervillanos han atacado. Si el edificio no está completamente en llamas, ¡enhorabuena!, ¡todos los jugadores ganan! Sin embargo, si durante el juego el edificio está completamente en llamas o si al final de una ronda quedan 3 supervillanos, se ha perdido la partida.

+++ Un juego cooperativo de superhéroes.



DJ005143



ATHLETIC GAMES

7-99 años

2-5 jugadores

15 min

Autor: Danna Banki

Ilustrador: Frédéric Pillot

UN JUEGO DE ESTRATEGIA Y DESCARTE

OBJETIVO: combinar tus cartas lo mejor posible para poner tantas cartas como sea posible sobre la mesa y convertirte en el campeón de los Athletic Games.

Se colocan 5 cartas formando un círculo encima de la mesa y se reparten 7 cartas a cada jugador. El resto de cartas forman un mazo. En cada turno, el jugador debe intentar colocar el máximo de cartas posible sobre cualquiera de las cartas en el centro de la mesa por orden creciente, decreciente o del mismo valor. Hay que saber combinar lo mejor posible las cartas para conseguir colocarlas todas en el centro de la mesa y ganar la medalla. Cuando un jugador gana 5 medallas, se termina la partida y este se declara atleta del año.

+++ Una ingeniosa mezcla del 8 americano y el solitario.



DJ005172



CHEESE RESCUE

7-99 años

2-4 jugadores

15 min

Autores: David Paput & Eric Plotton

Ilustrador: Philip Giordano

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: conservar el máximo de tus quesos en la mesa al final de la partida.

Cada jugador recibe las 6 cartas de queso, así como cartas que pueden ser un gato, un ratón o un perro. En su turno, los jugadores ponen una de sus cartas en la mesa junto a una carta ya colocada. Cuando se alcanza la superficie máxima del juego, se pasa a la etapa de las resoluciones: los perros asustan a los gatos, los gatos se comen a los ratones y los ratones se comen los quesos y, por tanto, se retiran de la mesa las cartas de los gatos, después las de los ratones y, por último, as de los quesos. A continuación, los jugadores recuperan sus tarjetas de quesos que hayan quedado sobre la mesa y suman sus puntos. Ganará el que mayor número haya acumulado.

+++ ¡No hay nada escrito, la resolución del juego tiene lugar al final y las partidas son muy estratégicas!



DJ005149



SAVANA

8-99 años

2-4 jugadores

15 min

Autor: Yann Dupont

Ilustrador: Frédéric Pillot

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: es la ley de la jungla: algunas cartas son más fuertes que otras, pero algunas están trucadas...

En cada turno, un jugador juega una de sus cartas y, seguidamente, cada jugador juega también una de sus cartas: esta deberá ser de la misma familia que la carta jugada anteriormente o bien una cebra (comodín). Si el jugador no tiene una carta de la misma familia ni una carta de cebra, puede jugar la que quiera. La carta más alta gana la ronda. Atención: algunas cartas brindan puntos positivos, pero otras, puntos negativos. Cuando a los jugadores no les quedan cartas en la mano, cuentan sus puntos (positivos y negativos). El jugador con más puntos, gana la partida.

+++ Un primer juego para aprender a jugar bien las rondas, ¡porque ganar cartas en una mano no siempre significa ganar puntos positivos!



DJ005110



CRAZY DUCKS

8-99 años

2-4 jugadores

15 min

Autor: Jean-Jacques Derghazarian

Ilustrador: Philip Giordano

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: Las tortugas tienen cuatro patas, los flamencos solo tienen una y los patos tienen dos... ¡excepto los patos secretos de los jugadores, que tienen tres! ¿Serás capaz de desenmascarar los patos de tus oponentes?

Cada jugador recibe una carta de pato, que guarda en secreto. Le dice el color de sus patos secretos. Luego, por turnos, los jugadores colocan 1, 2 o 3 cartas en la mesa en línea. El siguiente jugador debe decir en voz alta el número total de patas que cuenta en esa línea (cuenta 4 patas por cada tortuga, 2 por cada pato, 1 por cada flamenco y 3 por cada uno de los patos de su color secreto). Por deducción, los jugadores podrán adivinar los colores secretos de los demás jugadores. Tan pronto como un jugador crea que ha descubierto el color secreto de un oponente, lo anuncia en voz alta. Si tiene razón, gana todas las cartas sobre la mesa. De lo contrario, el jugador que no ha sido descubierto recupera las cartas. Al final de la partida, el jugador que haya ganado más cartas gana.

+++ ¡Qué lío contar las patas de los patos, que a veces tienen tres!



DJ05181



BATAMO

8-99 años

2-4 jugadores

15 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Sébastien Chebret

UNA BATALLA DE LETRAS DELIRANTE

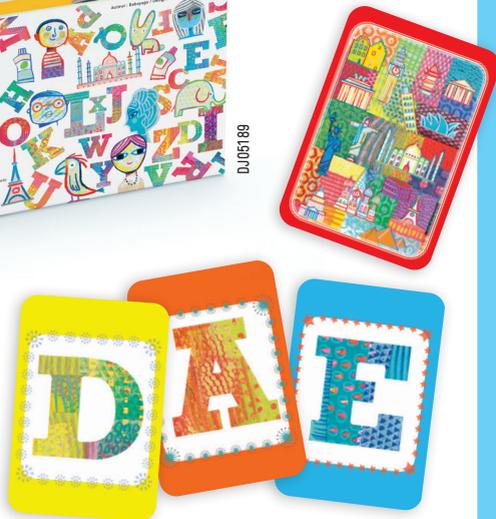
OBJETIVO: una carta, un tema: ¡rápido, hay que encontrar una palabra! ¡Batalla de palabras en torno a la mesa!

Se reparten todas las cartas entre los jugadores, que las guardan boca abajo. Al mismo tiempo, todos dan la vuelta y colocan su primera carta en el centro de la mesa. Cuando solo se da la vuelta a cartas de letras, el primer jugador que encuentre una palabra que contenga al menos dos de las cartas dadas la vuelta gana la mano. Si se da la vuelta a una carta de tema, se debe encontrar una palabra que corresponda al tema (ciudad, nombre, animal o color) y que contenga al menos una de las letras dadas la vuelta. Si aparecen dos cartas de temas, se produce una batalla entre los jugadores que las hayan descubierto. Gana el que se quede con todas las cartas.

+++ Juego de batalla con palabras.



DJ05189



JUEGOS DE MESA

Djeco ha trabajado con autores e ilustradores para diseñar juegos de mesa en los que los niños puedan jugar con sus familias o solos. Con mucha variedad de conceptos, aprendizajes y con un material de calidad, ¡nunca querrás estar sin ellos!

LUDANIMO

3-6 años

2-4 jugadores

Autor: Djeco

Ilustrador: Nathalie Choux

UN JUEGO DE MEMORIA, EQUILIBRIO O RECORRIDO

OBJETIVO: 3 juegos completos para los más pequeños.

Un juego de itinerarios para jugar con colores, un juego de memoria con animales escondidos bajo los cubos y un juego de equilibrio donde se juega a superponer cubos y animales según el resultado de los dos dados...

+++ Los coloridos animales y los cubos de cartón estimulan la imaginación de los pequeños y los atraen al juego.



DJ008420



MEMO MEUH

3-6 años

2-3 jugadores

10 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Flip Flop Design

UN JUEGO DE MEMORIA AUDITIVA

OBJETIVO: encontrar el sonido de todos los animales con este divertido juego de memorización de sonidos.

El jugador da la vuelta a una tarjeta de animal e intenta encontrar el sonido que hace ese animal presionando uno de los botones del tablero. Si el sonido coincide con el del animal, entonces gana la carta. Si no, se da la vuelta a la carta y el turno pasa al siguiente jugador. Una vez encontrados todos los animales, gana el jugador con más cartas.

+++ ¡Un botón permite reordenar los sonidos antes de cada partida!



DJ08442



RAPIDO MÉTÉO

3-6 años

2-3 jugadores

10 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Véronique Bulteau

UN JUEGO DE MEMORIA

OBJETIVO: para encontrar el atuendo de Theo, tendrás que escuchar atentamente y memorizarlo todo.

Los jugadores cierran los ojos. El líder del juego escoge una carta y describe en voz alta el atuendo de Theo, el osito. Tan pronto como termine la descripción, los jugadores pueden abrir los ojos y buscar en la mesa la ropa y los accesorios adecuados para vestir a su osito tal como se muestra en la carta. El primer jugador que vista correctamente a su oso gana la carta.

+++ Un juego de memoria auditiva.



DJ08494





OCTOPUS

3-7 años

2-4 jugadores

5 min

Autores: Gregory Kirszbaum & Alex Sanders

Ilustrador: Judith Gueyfier

UN JUEGO DE HABILIDAD, COORDINACIÓN Y COOPERACIÓN

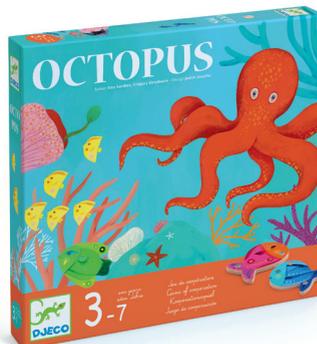
OBJETIVO: el pulpo no está contento y escupe tinta.

¡Rápido, ayudemos a todos los peces a huir a aguas más claras!

De dos en dos, y cada uno con su propia caña de pescar, los jugadores pescan el mismo pez, lo levantan y lo llevan a la laguna. Si a los jugadores se les cae un pez por el camino, tienen que sacarlo de donde haya caído.

¡Deprisa, deprisa, deprisa! Todos los peces deben llegar a aguas claras antes de que termine el reloj de arena.

+++ Un gran juego de pesca magnético cooperativo.



DJ08405



HOP! HOP! HOP!

4-8 años

2-6 jugadores

15 min

Autor: Djeco

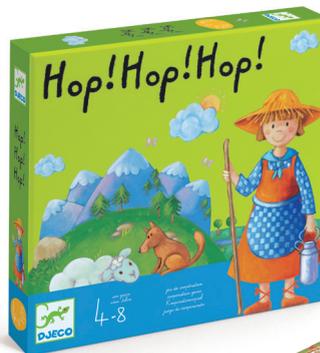
Ilustrador: Monica San Cristobal

UN JUEGO COOPERATIVO

OBJETIVO: Está lloviendo, ¡ayudemos a la pastora a recoger a sus ovejas blancas!

Para volver al redil, hay que bajar la montaña, atravesar el prado y cruzar el río por el pequeño puente de madera. Para ello, tira el dado que indica el movimiento de las fichas. Atención: si el dado indica el viento, se retira un pilar del puente. Si todo el mundo llega al redil antes de que el puente se derrumbe, ¡se gana la partida!

+++ Un juego cooperativo que les encantará a los más pequeños.



DJ08408



MEMO DIABOLO

4-8 años

2-4 jugadores

10 min

Autor: Djeco

Ilustrador: Virgo

UN JUEGO DE ASOCIACIÓN Y MEMORIA

OBJETIVO: ayudar al mayor número de gatos posible a encontrar a su gemelo.

Todas las fichas gato se colocan sobre la mesa, mezcladas y boca abajo. El primer jugador da la vuelta a dos fichas gato y se las muestra a los demás jugadores. Si estas son de diferentes gatos, les da la vuelta a las dos fichas y las coloca en el mismo lugar y le pasará el turno. Entonces, es el turno del siguiente jugador, que debe darle la vuelta a dos fichas. Si ambos gatos son idénticos, el jugador gana la pareja y se la coloca delante. Además, vuelve a jugar. Cuando ya no quedan gatos encima de la mesa, el jugador que haya conseguido más parejas gana.

+++ ¡Los gatos son muy bonitos, pero terriblemente similares!



DJ08457



PINC' MI PINC' MOI

4-8 años

2 jugadores

10 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Smahane Girardet

UN JUEGO DE AZAR

OBJETIVO: ser el primero en completar el erizo con todas las pinzas.

Dependiendo de lo que salga en el dado, los jugadores podrán colocarle una pinza al erizo, colocársela en su ropa, robársela a su adversario o devolverla al montón...

¡Gana el primer jugador que consiga completar su erizo sin tener ninguna pinza en la ropa!

+++ ¡Es divertido sujetarse pinzas en la ropa.



DJ08461



FARMANIMO

4-8 años

1-4 jugadores

10 min

Autor: Karin Hetling

Ilustrador: Ilya Green

UN JUEGO COOPERATIVO Y DE RECONOCIMIENTO TÁCTIL

OBJETIVO: rápido: ayudemos a los animales a volver al prado antes de que el granjero vuelva al pueblo.

Para mover un animal, el jugador coloca la mano dentro del saco para tocarlos y sacar la pieza de juego correspondiente, pero cuidado: solo una pieza blanca mueve al animal hacia adelante. Si sacas una pieza negra, ¡el granjero avanza! Si uno de los animales llega al prado antes de que el tractor llegue a la granja, ¡todos ganan! Si no, todos perderán.

+++ Las diferentes formas de los animales ayudan a identificarlos mediante el tacto.



DJ08643



ANIMO DICE

4-10 años

2-6 jugadores

15 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Smahane Girardet

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: hacer rondas de animales lanzando los dados.

A cada jugador se le reparten 3 cartas de combinaciones de animales y se las coloca, boca arriba, delante. En su turno, el jugador tiene hasta tres lanzamientos para realizar una de estas combinaciones. Al final de cada tirada, el jugador decide mantener o tirar 0, 1, 2 o 3 dados para tratar de hacer una combinación ganadora. Tan pronto como un jugador acierta una combinación, entrega la carta correspondiente. El primer jugador que complete las tres combinaciones gana la partida.

+++ Un primer paso en los juegos de dados.



DJ08475



SWEET MONSTER

4-99 años

2-5 jugadores

15 min

Autor: Guillaume Desportes

Ilustrador: Philip Giordano

UN JUEGO DE MEMORIA Y DEDUCCIÓN

OBJETIVO: atraer a los pequeños monstruos encontrando sus golosinas preferidas gracias a tu memoria.

Este juego está formado por 12 cartas diferentes con anverso y reverso (1 anverso de monstruo, 1 reverso de golosina o un pescado podrido), que se colocan en el centro de la mesa por el lado del monstruo. En su turno, cada jugador lanza los dos dados y obtiene una combinación de monstruo y golosina. Debe encontrar la carta correspondiente a esta combinación, dándole la vuelta a una de ellas. Si acierta, gana una ficha golosina. Cuando se da la vuelta a una carta, ésta permanece en ese lado. Atención: si al dar la vuelta a la carta se descubre un pescado podrido, deberá entregar una ficha y se gira otra vez el pescado podrido. El juego termina cuando un jugador gana la quinta ficha.

+++ ¡Deben demostrar memoria y deducción para darle la vuelta a las cartas acertadas!



DJ08545



FÉE TOIBELLE

5-8 años

2-4 jugadores

15 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Muriel Kerba

UN JUEGO DE RECOPIACIÓN Y DE MEMORIA

OBJETIVO: el príncipe inaugurará el baile con la primera princesa que esté lista. Así que date prisa y coge todos sus accesorios y encuentra una carroza.

Cada princesa recibe un tablero, que debe completar con 4 accesorios. Los accesorios de las princesas, así como las fichas de “volver a jugar” y “carroza” se mezclan y se colocan boca abajo. Por turnos, cada jugador tira los dados y avanza en el tablero. Si encuentra una ficha del mismo color que su princesa, la coloca en su tablero; si no, la coloca boca abajo. También puede descubrir una ficha de “volver a jugar” y “carroza”. La primera princesa que haya rellenado su tablero y encontrado una carroza para llegar al castillo gana la partida.

+++ A las pequeñas hadas les encantará.



DJ08456



BIG PIRATE

5-9 años

2-4 jugadores

20 min

Autores: Gregory Kirszbaum & Alex Sanders

Ilustrador: Alex Sanders

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: los grumetes intentan robar el tesoro del pirata, ¡pero el pirata no les dejará salirse con la suya tan fácilmente!

Un jugador es el pirata, los demás son los grumetes.

Los grumetes pueden desplazarse 1, 2 o 3 casillas en todas direcciones gracias a su dado y disponen de cartas de cocoteros para esconderse y de cartas de loros para duplicar el valor del dado. El pirata avanza más rápidamente gracias a su propio dado, pero no puede dar media vuelta.

Si durante un movimiento el pirata atrapa o supera a un grumete, este se elimina de la partida. Para ganar, cada uno de los grumetes debe recuperar un tesoro en la cueva y volver a su barco. El pirata gana si elimina a todos los grumetes.

+++ ¡Un juego cooperativo con personajes muy simpáticos y un pirata impresionante!



DJ08423



WOOLFY

5-9 años

2-4 jugadores

20 min

Autores: Gregory Kirszbaum & Alex Sanders

Ilustrador: Alex Sanders

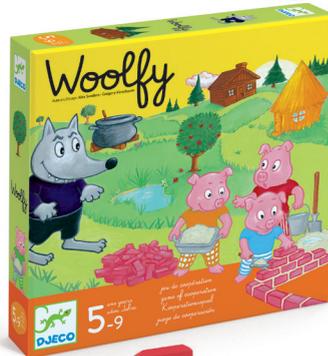
UN JUEGO COOPERATIVO

OBJETIVO: los 3 cerditos hacen su casa de ladrillos mientras el gran lobo feroz trata de meterlos en su olla.

Dependiendo del resultado del dado, los cerditos avanzan, se refugian en las casas o construyen la casa con ladrillos.

Pero cuidado: el dado también puede mover al lobo de una casilla a otra. Si el lobo supera a un cerdito con su movimiento, lo mete en su olla. Afortunadamente, los cerditos siempre pueden salvarse. Los niños ganan el juego si logran construir toda la casa de ladrillos y poner a todos los cerditos a salvo en su interior.

+++ Un juego basado en el cuento de los 3 cerditos.



DJ08427



POTOMAC

5-10 años

2-4 jugadores

15 min

Autor: Geoffroy Simon

Ilustrador: Jesus Verona

UN JUEGO DE COOPERACIÓN

OBJETIVO: ayudemos a los pequeños animales en su peligroso viaje al bosque.

Para llegar al bosque, los pequeños animales tendrán que superar varios obstáculos: cruzar el río con la balsa sin ser arrastrados por la corriente y cruzar el claro sin ser atrapados por el lobo. Por turnos, cada jugador tira el dado que indica el movimiento de un animal, del lobo o de la balsa. Tan pronto como los 6 animales hayan llegado al bosque, estarán a salvo y todos los jugadores habrán ganado.

+++ ¡Las cartas de defensa pueden ayudarte a combatir al lobo!



DJ08407



CADOMINO

5-10 años

2-6 jugadores

10 min

Autor: Jonathan Favre-Godal

Ilustrador: Kate McLelland

UN JUEGO DE OBSERVACIÓN Y RAPIDEZ

OBJETIVO: ¡los travessos animales han escondido los regalos!

¿Quién será el más rápido en encontrarlos?

Las fichas de dominó se extienden libremente sobre la mesa.

En los cuadrados de estas fichas de dominó aparece un animal sobre un fondo de color. Se da la vuelta a una carta de desafío, que indica a los jugadores un animal A (punto de partida), un color (punto de llegada) y el regalo que encontrarán. Se identifica al animal A en las fichas de dominó. Este aparece al lado de otro animal B, que debes encontrar en otra ficha de dominó sobre la mesa... El animal B de la segunda ficha de dominó aparece al lado de un animal C... Y así sucesivamente hasta llegar a un cuadrado con el color indicado por la carta de desafío: ¡el regalo se encuentra detrás de este cuadrado! El primer jugador que encuentre el cuadrado correcto gana la carta de desafío.

+++ Un juego de observación basado en el principio del dominó.



DJ08549



SAVANIMO

5-10 años

2-4 jugadores

10 min

Autor: Sébastien Decad
Ilustrador: Philip Giordano

UN JUEGO DE OBSERVACIÓN Y RAPIDEZ

OBJETIVO: Los animales de la sabana se reúnen.

¿Serás el más rápido en encontrar y atrapar al animal correcto?

Los animales se colocan formando un círculo en el centro de la mesa, alternando animales amarillos con los grises. Seguidamente, se lanzan los 5 dados: 1 dado color, 2 dados con los animales amarillos y 2 con los animales grises. Los jugadores juegan al mismo tiempo para intentar ser el más rápido en coger al animal adecuado. Primero, se tiene que observar el color del dado de color, después, los animales de este mismo color. Si en los dos dados animal se muestra el mismo animal, este debe atraparse. Si en los dados hay dos animales diferentes: se tiene que coger el animal que se encuentre entre estos dos animales. El primer jugador en cogerlo gana una ficha. El primer jugador en tener 6 fichas gana la partida.

+++ ¡Es tan divertido atrapar a los animales!



DJ08403



SNOW SNOW

5-10 años

2-5 jugadores

15 min

Autor: Danna Banki
Ilustrador: Ilya Green

UN JUEGO DE COOPERACIÓN

OBJETIVO: el sol calienta y los muñecos de nieve deben apurarse si quieren llegar al hielo antes de que los icebergs se derritan.

Los muñecos de nieve se componen de 3 partes (cabeza / cuerpo / piernas) que se mueven por separado. Sin embargo, cuando lleguen al otro lado del hielo, las partes deben llegar en el orden correcto para reconstruir los muñecos de nieve correctamente. Cada vez que se tiran los dados, se realiza una acción: en el lado numerado, el jugador avanza una o más partes del hombre según el resultado del dado; en el lado del sol, retira un trozo de hielo, reduciendo las posibilidades de cruzar de los muñecos. Si todos los muñecos de nieve consiguen llegar al otro lado, ¡todos los jugadores ganan!

+++ Juego cooperativo para aprender a jugar, ganar o perder juntos.



DJ08492



GLOUTONS!

5-99 años

2-4 jugadores

15 min

Autor: Yannis Lidy

Ilustrador: Clément Lefèvre

UN JUEGO DE OBSERVACIÓN Y RAPIDEZ

OBJETIVO: ¿quién será el más rápido en tragarse los objetos que hay en la habitación?

Cada jugador toma un monstruo y una pinza. Las cartas de desafío y las cuerdas se colocan en el centro de la mesa. Se entrega una carta de desafío. Al mismo tiempo, los jugadores deben agarrar con sus pinzas las cuerdas correspondientes a los objetos indicados en la carta y meterlas en la boca del monstruo. El primer jugador que lo consiga, gana la carta.

+++ Juega con los dados para animar los desafíos.



MOSQUITO

5-99 años

2-4 jugadores

15 min

Autor: Max Gerchambeau

Ilustrador: Christophe Gilet

UN JUEGO DE REFLEJOS

OBJETIVO: los insectos sobrevuelan el huerto... ¡Tendrás que ser rápido para aplastar al mosquito, mover la abeja a la flor o atrapar la manzana!

En el centro de la mesa hay una flor, una manzana y un mosquito. Cada jugador tiene el mismo número de cartas y una abeja delante. Todos los jugadores dan la vuelta a una carta al mismo tiempo.

Si varios jugadores giran la misma carta, entonces deben realizar la misma acción. Si son cartas de abejas, esta se coloca en la flor; si son cartas de mosquitos, se aplasta el mosquito; y si son cartas de manzanas, atrapan la manzana. El jugador más rápido gana una mariquita. El primer jugador que consiga 5 mariquitas gana.

+++ ¡Para este juego de alta velocidad, más vale tener reflejos!



TAPIKÉKOI

5-99 años

2-4

15 min

Autores: Romaric Galonnier & Laurent Toulouse

Ilustrador: Sébastien Chebret

UN JUEGO DE MEMORIA

OBJETIVO: poner a prueba la memoria de tus oponentes encontrando los objetos robados de la casa mientras la familia duerme.

En su turno, cada jugador interpreta el papel de la familia, mientras que todos los demás hacen de ladrones. Se colocan objetos en las plantillas que representan el salón, la cocina, la habitación o el jardín de la casa. Mientras el jugador que interpreta a la familia duerme, los ladrones roban cosas. El jugador que hace de la familia tiene que recurrir a su memoria para encontrar todos los objetos que faltan. Si no lo consigue, el ladrón conserva el objeto robado. En cada turno se añaden nuevos objetos. ¿Quién conseguirá reunir la mayor cantidad de fichas?

+++ Cada objeto puede colocarse en su lugar habitual para facilitar la memorización.



TULUM

5-99 años

2-4

15 min

Autor: Hartmut Kommerell

Ilustrador: Cecilia Botta

UN JUEGO DE ESTRATEGIA Y ASOCIACIÓN

OBJETIVO: ser el primero en terminar la pirámide. Tendrás que ser atrevido... ¡pero no demasiado!

Por turnos, cada jugador tira los dados. Si los colores son los que necesita para construir su pirámide, puede tomar los ladrillos del color correspondiente y colocarlos en su tablero de juego. Entonces, puede decidir dejarlo así para ganar los ladrillos colocados o tirar los dados no utilizados de nuevo para tratar de colocar más ladrillos. Cuidado, si después de esta nueva tirada de dados, ningún color corresponde a un ladrillo que necesita, se pierden todos los ladrillos ganados durante ese turno. El primero en terminar su pirámide gana la partida.

+++ Un juego de toma de decisiones que divertirá a toda la familia.



DJ08400



RALLYE

6-10 años

2-5 jugadores

15 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Tom Schamp

UN JUEGO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO: jugar todas tus cartas gracias al cálculo mental.

Cada jugador recibe 6 cartas de kilómetros. En cada turno, se lanzan los dados para definir el número de kilómetros que deben recorrerse. Cada jugador comprueba si, entre las 6 cartas de su mano, puede realizar sumas o restas para conseguir ese número de kilómetros. Si, por ejemplo, el resultado es 7, un jugador puede jugar las cartas 4 + 3. Cuando un jugador se descarta de todas sus cartas, gana una etapa y una ficha de coche. El primer jugador que gane tres fichas de coches, gana la partida.

+++ ¡Viajar calculando nunca fue más divertido!



DJ0861



CHOP! CHOP!

6-99 años

2-5 jugadores

15 min

Autor: Alexandre Droit

Ilustrador: Christophe Gilet

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: en el juego del gato y el ratón siempre hay un ganador:

4 ratones intentan comer el queso mientras el gato quiere atraparlos.

Las baldosas se colocan al azar. Un jugador será el gato y los demás serán los ratones. Los jugadores que hacen de ratón pueden jugar con cualquier ratón. En su turno, el jugador avanza el número de casillas correspondientes al resultado del dado y le da la vuelta a la ficha en la que se detiene.

Luego, realiza la acción indicada en esta baldosa (queso, plato roto, +1, +2 o supermovimiento). Si un ratón da la vuelta a un trozo de queso: lo gana. ¡Si el gato se para en el cuadrado donde está el ratón, lo atrapa! El gato gana si logra atrapar a los 4 ratones. Los ratones ganan si ganan 10 quesos.

+++ Un juego semicooperativo.



DJ08401



TWIST UP

6-99 años

4-6 jugadores

15 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Margaux Carpentier

UN JUEGO DE HABILIDAD LINGÜÍSTICA EN EQUIPO

OBJETIVO: reproducir la carta modelo correcta y rápidamente, pero para ello tendrás que comunicarte y escuchar.

En cada equipo hay un actor y un portavoz. Cada equipo recibe un juego de 9 cartas de colores y otro de 9 cartas transparentes de animales. Los portavoces cogen una carta de desafío, que guardan oculta. A continuación, deben explicar a su actor únicamente con sus palabras cómo colocar las tarjetas de colores y de animales para reproducir el modelo de la carta de desafío. Ambos equipos juegan al mismo tiempo y el que más rápidamente supere el desafío, gana la carta. El primer equipo que obtenga 5 cartas de desafío gana la partida.

+++ ¡Una buena comunicación es la clave del éxito!



GUZZLE

6-99 años

2 jugadores

15 min

Autor: Julien Lamouche

Ilustrador: Charlotte Gastaut

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: una frenética carrera para hacer un pulpo perfecto.

¿Quién será el más rápido en terminar su pulpo? Cada pulpo deberá tener 1 cabeza y 8 tentáculos, todos los cuales deberán estar correctamente conectados a la cabeza mediante las piezas del rompecabezas. ¡Numerosas posibilidades, pero solo un ganador!

¡Hay que prestar atención a no mezclar los tentáculos por las prisas! ¿Tienes ganas de hacer el juego más difícil? Antes de empezar, elige más piezas de las necesarias para formar el pulpo. ¡El más rápido gana la ronda!

+++ ¡Un sistema de montaje muy simple, ¡pero ganar no es tan fácil como parece!



TOTEM ZEN

6-99 años

2-4 jugadores

15 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Smahane Girardet

UN JUEGO DE HABILIDAD Y RAPIDEZ

OBJETIVO: no es fácil atrapar estas pequeñas piezas con palillos y luego equilibrarlas a mano. ¡La destreza es indispensable!

Se le da la vuelta a una carta del mazo y sale un tótem que puntúa entre 3 y 7 puntos. Muy rápidamente, y todos al mismo tiempo, los jugadores utilizan sus palillos para coger las piezas de madera indicadas en la carta y se las colocan delante. A continuación, lo más rápidamente posible con las manos (en lugar de los palillos) realizan el mismo tótem que aparece en la carta. El primer jugador en construirlo correctamente, gana la carta. Si el tótem no es correcto, pierde una carta ya ganada. La partida termina cuando un jugador consigue sumar 20 puntos.

+++ ¡Hay que coger las piezas con palillos!



BLUFF PIRATE

6-106 años

2-5 jugadores

20 min

Autores: Gregory Kirszbaum & Alex Sanders

Ilustrador: Alex Sanders

UN JUEGO DE APUESTAS

OBJETIVO: conviértete en pirata y sé el primero en descubrir el tesoro de la isla secreta lanzando faroles para avanzar.

¡Al abordaje! Acaba de comenzar una carrera para ser el primero en hacerse con el tesoro oculto en una de las islas secretas. Para hacer avanzar tu ficha en forma de barco, tendrás que mostrar en la mesa series de cartas idénticas. Puedes lanzar un farol y ocultar parte de las cartas de la serie sin que lo descubran tus oponentes, a riesgo de darles ventaja. ¡Listo para emprender esta aventura?

+++ ¡Un primer juego de audacia!



PYJAMA PARTY

7-13 años

2-4 jugadores

30 min

Autor: Djeco

Ilustrador: Marianne Dupuis Sauze

UN JUEGO DE INTERACCIÓN

OBJETIVO: realizar diferentes pruebas para ser el primero en llegar al final del recorrido del tablero.

Se irá avanzando por el tablero dependiendo del resultado del dado. En algunas casillas, se tienen que realizar pruebas: contar un chiste, inventar una historia, contar una anécdota, explicar historias, retratos chinos, etc.

+++ ¡Un juego que garantiza unos momentos inolvidables!



DJ08448



MEMO DINGO

7-99 años

2-4 jugadores

20 min

Ilustrador: Margaux Carpentier

UN JUEGO DE MEMORIA

OBJETIVO: conseguir el mayor número de parejas. Hay 80 piezas, es decir, 40 pares...

¡este juego de memoria es una locura!

Este juego está formado por 40 pares de cartas de animales (80 cartas en total) que se mezclan y se colocan boca abajo sobre la mesa. En su turno, cada jugador les da la vuelta a 2 cartas y se las muestra a los demás jugadores. Si las dos cartas son idénticas, gana el par y vuelve a jugar. Si las dos cartas son diferentes, vuelve a ponerlas boca abajo en su lugar y es el turno del siguiente jugador. La partida termina cuando se han encontrado todos los pares. El jugador que haya ganado el mayor número de pares gana la partida.

+++ ¡Un gran número de pares para poner a prueba la memoria!



DJ08538



POLYSSIMO CHALLENGE

7-99 años

2-4 jugadores

10 min

Autor: Alain Brobecker

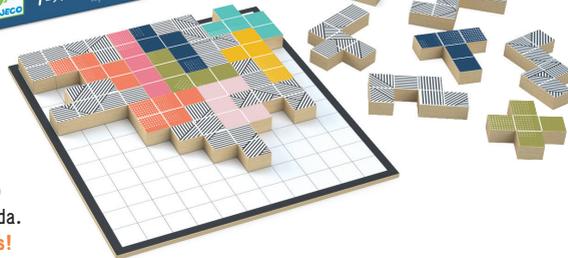
Ilustrador: Céline Bénédié

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: colocar el máximo número de piezas posibles en el tablero.

El juego se desarrolla en 2 fases: la elección de las piezas y su colocación. Durante la primera fase, los jugadores eligen sus piezas por turnos una tras otra. En la segunda fase, los jugadores colocan sus piezas una por una en el tablero (comienza el último jugador en elegir una pieza). Cuando ya no se puede jugar más, el jugador con menos piezas gana la partida.

+++ ¡Un rompecabezas que puede jugarse con 2, 3 o 4 personas!



ALIEN CAFÉ

7-99 años

2-4 jugadores

20 min

Autor: Henri Kermarrec

Ilustrador: Michael Slack

UN JUEGO DE COOPERACIÓN

OBJETIVO: conviértete en camarero del Alien Café, el restaurante de comida rápida más famoso de la galaxia.

¡Sé cooperativo, rápido y no cometas ningún error, porque los clientes son exigentes!

Todos los jugadores juegan juntos y al mismo tiempo: se ocupan de su rincón de la sala (su tablero) y deben colocar las fichas de los clientes y los pedidos sobre este, respetando las limitaciones de cada uno. Pueden interactuar y ayudarse mutuamente para intercambiar fichas y llenar su tablero. Al final de la ronda, indicada por el final del reloj de arena, el juego se gana colectivamente si cada jugador ha logrado anotar 10 puntos en su tablero.

+++ ¡4 niveles de dificultad disponibles para animar el juego!



ANIMOUV

7-99 años

2 jugadores

20 min

Autor: Martin Nedergaard Andersen

Ilustrador: Philip Giordano

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: cada jugador debe alinear sus animales en el tablero moviendo las fichas.

Las fichas se colocan al azar en los lugares precisos del tablero. Cada jugador recibe una carta con los 3 animales que debe alinear. Los jugadores se turnan para mover un animal cada uno. El movimiento es el mismo que en el juego de las damas: la ficha puede moverse a un lugar libre adyacente o hacer varios saltos. Cada vez que el jugador forme una línea (diagonal, horizontal o vertical), gana la carta, saca una nueva y el juego se reanuda con el siguiente jugador. Cuando se agote el montón de cartas, el ganador será el que haya ganado más cartas.

+++ Un juego de movimiento y estrategia feroz.



DJ08446



BLA BLA BLA

7-99 años

3-5 jugadores

20 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Eric Héliot

UN JUEGO DE INTERACCIÓN

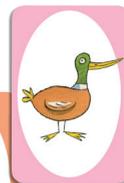
OBJETIVO: asociar imágenes, contar historias divertidas...

Por turnos, cada uno de los jugadores juega el papel de juez y tira los dados. Si cae en el lado de asociación, los jugadores eligen una carta de su juego que tenga algún vínculo con una carta sacada por el juez. Si cae en el lado de la historia, los jugadores eligen 2 cartas de su juego para contar una historia con la carta sacada por el juez. En estos dos casos, el juez elige la versión más relevante y el autor gana una carta. Si cae en el lado del retrato chino, cada jugador elige la carta que mejor lo define. El juez baraja estas cartas y luego trata de encontrar a sus dueños. Si tiene éxito, tanto el jugador como el juez ganan una carta.

+++ Un juego que desarrolla la imaginación de los niños.



DJ08462



ABC DRING

7-99 años

2-6 jugadores

10 min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Pascale Estellon

UN JUEGO DE PALABRAS

OBJETIVO: ganar puntos encontrando palabras que empiecen con una letra específica.

Se coloca una carta de escena en el centro de la mesa y luego se sacan cuatro cartas de letras. La primera persona que encuentra una palabra en la carta de la escena que comienza con una de las letras indicadas, toca la campana y nombra la palabra. Si la palabra es correcta, el jugador gana la carta. Si se olvida de tocar la campana, otro jugador puede probar suerte.

+++ Es muy divertido tocar la campana.



DJ08484



WONDERZOO

7-99 años

2-4 jugadores

20 min

Autor: Florian Fay

Ilustrador: Sébastien Chebret

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: crear el zoo más atractivo para atraer a numerosos visitantes.

Cada jugador recibe un tablero, que delimitará su futuro zoo. Por turnos, los jugadores deben elegir una ficha de camino o de recinto para construir su zoo. En cada una de las fichas, una imagen propone una acción adicional al jugador: añadir visitantes en el camino, cambiarlos de sitio, cambiar piezas ya colocadas en su tablero o ser el primero en elegir una ficha en el siguiente turno. El juego termina cuando ninguno de los jugadores puede colocar más piezas. Seguidamente, se suman los puntos conseguidos: cada visitante vale 1 punto por cada animal que puede ver.

+++ ¡Un juego cargado de decisiones estratégicas!



DJ08402



QUARTINO

7-99 años

2-4 jugadores

15 min

Autor: Petr Dousek

Ilustrador: Céline Bénéde

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: reproducir las combinaciones de colores de tus cartas en el tablero mientras todos los jugadores usan las mismas piezas.

A cada jugador se le reparten 4 cartas que muestran combinaciones de colores. Por turnos, cada jugador debe intentar reproducir sus combinaciones en el tablero colocando, una por una, fichas del mismo color. Tan pronto como un jugador realiza una de las combinaciones en el tablero, dice "¡Quartino!" y los demás jugadores la comprueban. Si es correcta, descarta la carta de esta combinación y puede jugar de nuevo. El primer jugador que complete las 4 combinaciones gana la partida.

+++ ¡Las acciones de los demás jugadores pueden ser beneficiosas o perjudiciales para tu estrategia!



KIPICOT

8-99 años

2-4 jugadores

30 min

Autores: Alain Rivollet

& Jean-Jacques Derghazarian

Ilustrador: Charlotte Gastaut

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: atrapar tantos erizos de mar como sea posible.

Para poder recopilar fichas de erizos de mar hay que formar cuadrados muy específicos colocando y moviendo fichas de diferentes colores estratégicamente mientras se anticipan los movimientos de los oponentes. ¡Solo las colocaciones perfectas te harán ganar puntos! Cuando todas las fichas de los erizos de mar de un color se hayan utilizado, se termina el juego y el jugador que haya pescado más erizos de mar gana la partida.

+++ ¡Un hermoso juego de estrategia no exento de diversión!



SPACE BUILDER

8-99 años

2-4 jugadores

15 min

Autor: Jonathan Favre-Godal

Ilustrador: Philip Giordano

UN JUEGO DE OBSERVACIÓN Y RAPIDEZ

OBJETIVO: ser el primer arquitecto del espacio para construir su ciudad espacial siguiendo las instrucciones del plano.

Todos los jugadores colocan un tablero delante de ellos en la misma dirección y toman un juego de cartas de construcción. La partida se juega en varias rondas. En cada ronda, se saca una carta de mapa. ¡Los jugadores juegan al mismo tiempo y construyen su ciudad espacial usando sus cartas de construcción y siguiendo las instrucciones del mapa! ¡Tienes que ser el más rápido, pero también el más observador para no cometer ningún error en la construcción!

+++ Un juego equilibrado: ¡el ganador de una ronda tendrá que poner una carta más que los demás en la siguiente ronda!



DJ08546



TWISTY

8-99 años

2-4 jugadores

20 min

Autor: Faouzi Boughida

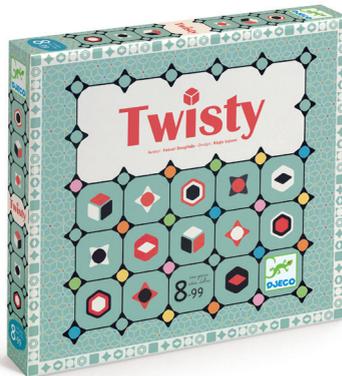
Ilustrador: Régis Lejonc

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

OBJETIVO: se requerirá cálculo y estrategia para ganar ventaja.

Cada jugador recibe una combinación de 7 fichas que le indican el orden en que debe recuperar los cubos de color del tablero. Para ganar un cubo de color, debe llegar a su ubicación exacta... o robárselo a uno de sus oponentes. Los jugadores se mueven en forma de L (como un caballo) en el tablero y algunas casillas especiales permiten un movimiento adicional. El primer jugador que llegue a la casilla central, después de recuperar todos sus cubos, gana la partida.

+++ La disposición de los cubos y de las casillas especiales en el tablero cambia en cada partida.



DJ08404



JUEGOS DE LÓGICA

Individualmente o en grupo, pon a prueba tu sentido de la lógica y tu concentración a través de los desafíos propuestos, ¡del más sencillo al más complicado! Rompecabezas, juegos de lógica, juegos de paciencia... ¡Hay para todos los gustos! ¿Listo para superar el desafío?

SHEEP LOGIC

5-99 años



Autor: Alain Brobecker

Ilustrador: Véronique Bulteau

UN JUEGO DE PACIENCIA

OBJETIVO: ¡completar todas las ovejas!

El jugador saca una carta de desafío y coloca las fichas de dominó correspondientes en el tablero, tal como se muestra en la carta. A continuación, intenta completar el tablero colocando las demás fichas de dominó para obtener ovejas completas. Solo quedarán dos fichas de dominó sin utilizar. ¡Para cada desafío, solo hay una solución posible!

+++ 30 cartas con 3 niveles de dificultad.



JUNGLE LOGIC

7-99
años

1
jugador

15
min

Autor: Alain Brobecker
Ilustrador: Philip Giordano

UN JUEGO DE LÓGICA

OBJETIVO: búfalos, monos o tigres; depende de ti colocar las 9 fichas de animales correctamente.

El jugador saca una carta y, según el principio de Sudoku, debe completar la cuadrícula colocando 9 fichas. Para ello, debe seguir las instrucciones de la tarjeta. Una vez que se hayan colocado todas las fichas, basta con comprobar que se han seguido las instrucciones.

+++ 30 cartas para 30 desafíos por completar.



DJ08450



CRAZY SUDOKU

8-99
años

1
jugador

15
min

Autor: Alain Brobecker
Ilustrador: Régis Lejonc

UN JUEGO DE LÓGICA

OBJETIVO: iglúes, tipis, templos o casas; depende de ti colocar las 16 fichas de hábitat correctamente.

Según el principio del Sudoku, las 16 fichas de madera deben colocarse en las cuadrículas según las limitaciones indicadas: cada tipo de hábitat sólo puede estar presente una vez por fila, por columna y por zona coloreada, y las zonas coloreadas formadas por las 4 fichas del mismo color deben estar en una sola pieza. ¡Serán necesarias la reflexión y la lógica para superar los 40 desafíos!

+++ Cuatro niveles de dificultad creciente.



DJ08488



PIXEL TANGRAM

7-99
años

1
jugador

20
min

Autor: Babayaga

Ilustrador: Smahane Girardet

UN JUEGO ROMPECABEZAS

OBJETIVO: ¡la concentración y la reflexión son las palabras clave para lograr formar los 30 alienígenas!

El jugador elige una carta de desafío en la que encontrará una imagen de un alienígena que deberá reproducir con las diferentes piezas de madera. No es tan sencillo como parece: las piezas son del mismo tamaño, pero los dibujos son diferentes.

+++ Imágenes tipo Pixel



DJ08443



TANGRAM

7-12
años

1
jugador

UN JUEGO ROMPECABEZAS

OBJETIVO: realizar figuras usando las 7 formas del Tangram.

El jugador saca una carta y debe reproducir la figura con las 7 formas de su Tangram. Primero mira el anverso de la carta, con la figura que debe reproducir y, posteriormente, una vez terminada, comprueba la solución en el reverso de la carta.

+++ 125 figuras para reproducir.



DJ08470



POLYSSIMO

7-99 años

1 jugador

15 min

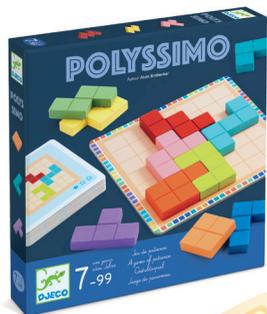
Autor: Alain Brobecker

UN JUEGO DE LÓGICA

OBJETIVO: completar el cuadrado utilizando todas las piezas.

El jugador saca una carta en la que se indica la posición inicial de algunas fichas. Las coloca en el tablero y, seguidamente, debe completar el cuadrado con el resto de las piezas.

+++ 30 cartas de desafío y 3 niveles de dificultad.



DL08661



SPOTISSIMO

7-99 años

1 jugador

Autor: Sébastien Decad

Ilustrador: Lucile Placin

UN JUEGO DE LÓGICA

OBJETIVO: conseguir conectar las 2 casillas rojas combinando todas las piezas de madera.

El jugador coge una carta de desafío que le indica las dos casillas rojas que hay que conectar y la posición de algunas piezas de madera (pentaminós). Entonces, intenta colocar los demás pentaminós para conectar las dos casillas rojas respetando las limitaciones: el camino que se cree deberá ser continuo, las piezas solo deberán tocarse con un lado y las casillas de color azul oscuro son obstáculos sobre los que no se pueden colocar las piezas. ¡En total, hay que resolver 40 desafíos!

+++ 3 niveles de dificultad para avanzar a tu ritmo.



DL08639



CUBISSIMO

7-99 años

1 jugador

15 min

Autor: Alain Brobecker

UN JUEGO ROMPECABEZAS

OBJETIVO: 7 piezas de madera para hacer un cubo perfecto.

El jugador saca una carta de desafío que indica la posición inicial de ciertas piezas. El jugador las coloca en la base cuadrada y luego debe averiguar cómo posicionar el resto de las piezas para hacer un cubo.

+++ 30 cartas de desafío, 3 niveles de dificultad.



BEE LOGIC

8-99 años

1 jugador

Autor: Alain Brobecker

Ilustrador: Véronique Bulteau

UN JUEGO DE PACIENCIA

OBJETIVO: ¡formar todas las abejas!

El jugador saca una de las 30 cartas de desafío y coloca las piezas impuestas en el tablero, tal como se muestra en la carta. Luego, trata de completar el tablero colocando las otras piezas para obtener abejas completas.

+++ Para cada desafío, ¡solo hay una solución posible!





ÍNDICE

NOMBRE DEL JUEGO	PÁGINA	NOMBRE DEL JUEGO	PÁGINA	NOMBRE DEL JUEGO	PÁGINA	NOMBRE DEL JUEGO	PÁGINA
ABC Dring	47	FarmAnimo	34	Méchanlou	14	Rallye	41
Alien Café	45	Fée Toibelle	35	Memo Diabolo	33	Rapido Météo	31
Animo Dice	34	Forest Adventure	25	Memo Dingo	44	Sakapuss	24
Animomix	13	Gloutons	39	Memo Meuh	31	Sardines	19
Animouv	46	Gorilla	22	Mimo Rigoïo	16	Savana	28
Athletic Games	27	Grimaces	24	Mini Family	15	Savanimo	38
Bataflash	20	Guzzle	42	Mini Nature	15	Sheep Logic	50
Bata-Miaou	11	Happy Family	17	MiniMatch	12	Snow Snow	38
Batamo	29	Hero Town	27	Misticat	14	Space Builder	49
Batanimo	11	Hop ! Hop ! Hop !	32	Mistigri	14	SpidMonsters	23
Batasaurus	20	Jungle Logic	51	Mistigriff	16	Spotissimo	53
Bata-Waf	11	Kipicot	48	Mixamatou	15	Sujetador de cartas	10
Bee Logic	54	Kotakote	26	Mosquito	39	Sweet Monster	35
Big Pirate	36	Little Action	5	Octopus	32	Swip'Sheep	23
Bisous Dodo	12	Little Association	6	Oudordodo	13	Tangram	52
Bla Bla Bla	46	Little Circuit	5	Pinc'mi Pinc'moi	33	Tapikékoï	40
Bluff Pirate	43	Little Collect	7	Piou Piou	18	Tip Top Clap	26
Bogoss	25	Little Coopération	7	Pipolo	19	Totem Zen	43
Cadomino	37	Little Family	8	Piratatak	18	Tulum	40
Cheese Rescue	28	Little Match	8	Pixel Tangram	52	Twist Up	42
Chop ! Chop !	41	Little Mémo	4	Polyssimo	53	Twisty	49
Crazy Ducks	29	Little Mime	9	Polyssimo Challenge	45	Wonderzoo	47
Crazy Sudoku	51	Little Observation	6	Potomac	37	Woofy	36
Cubissimo	54	Little Puzzle	9	Pouet ! Pouet !	21	Zanimatch	22
Diamoniak	18	Ludanimo	30	Pyjama Party	44		
Familou	17	Magic School	21	Quartino	48		

Encuentra
todas las reglas
de los juegos en
www.djeco.com



Djeco

3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France

www.djeco.com

Designed in France

 [djeco.es](https://www.facebook.com/djeco.es)  [@djeco_esp](https://www.instagram.com/djeco_esp)

