

“No dejamos de jugar por hacernos viejos, nos hacemos viejos por dejar de jugar”
George Bernard Shaw

El juego en todas sus vertientes, pero especialmente los juegos de mesa, puede ir más allá del simple elemento lúdico.

Jugando crecemos. Compartimos, nos divertimos y nos relacionamos, aprendemos a gestionar alegrías y frustraciones, cooperamos o competimos de forma saludable. Improvisamos, porque en el juego pueden ocurrir situaciones inesperadas que nos desafían. Jugando imaginamos y simulamos experiencias en un ambiente seguro en el que el error nos penaliza solo de forma relativa.

Convencidas de todos los beneficios que supone el juego, desde la Concejalía de Juventud y la Concejalía de Educación del Ayuntamiento de Manzanares el Real ponemos en marcha un servicio de ludoteca para que todas las familias puedan probar y disfrutar de los materiales que os presentamos en éste catálogo.

Todos los juegos que os mostramos a continuación forman parte de la colección que el Equipo Psicopedagógico Municipal ha ido acumulando a lo largo de veinte años para el trabajo que realizan en sus clases de apoyo. Además, hemos contado con muchas aportaciones de algunos jugones (o “freaks”) del municipio, que han cedido juegos cuando se les han quedado “pequeños”.

En cada una de las reseñas, ordenadas por edad, os dejamos un enlace. Pinchando donde indica: *¿Cómo Jugar?*, podréis acceder a un pequeño video explicativo para saber si el juego en cuestión puede cuadrar en vuestra casa.

El Servicio de ludoteca se llevará a cabo en la Casa de la Juventud (Centro Vicente Ferrer). La persona que solicite el préstamo deberá firmar una hoja con la que se compromete a cuidar cada material y a devolverlo, quince días después, en las mismas condiciones.

En caso de necesitar algún tipo de juego con un objetivo más pedagógico, se puede solicitar asesoramiento individualizado enviando un whatsapp al número de teléfono 608268544.

Disfrutad y divertíos!!!!!!!!!!



FRUTALITO

Edad 3-99. 1-4 jugadores. Dificultad BAJA

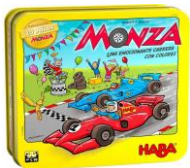
En este huerto hay un magnífico cerezo con muchas frutas maduras. ¿Quién ayuda a recoger la dulce cosecha? Se requiere rapidez, concentración y buena cooperación, porque el descarado cuervo Theo también va detrás de las rojas cerezas. [¿Cómo se juega?](#)



MONSTER KIT

Edad 4-99. 2-10 jugadores. Dificultad BAJA

Practicamos silabas de forma divertida, dibujando simpáticos monstruos e imaginando sus gustos y sus miedos. Para los más pequeñ@s de la casa. [¿Cómo se juega?](#)



MONZA

Edad 4-99. 2-4 jugadores. Dificultad BAJA

Combinamos habilidades y suerte con los dados, para ganar una carrera ordenando colores y apurando en las curvas [¿Cómo se juega?](#)



1-10 MATHS

Edad 4-99. 1-4 jugadores. Dificultad BAJA

Consigue ser el primero en llegar al hormiguero. Introducción a los números y a su descomposición [¿Cómo se juega?](#)



FIGURIX

Edad 4-99. 2-10 jugadores. Dificultad BAJA

Junta el resultado de los tres dados (círculo, figura y anillo) para conseguir la casilla correcta. Entrena la agilidad mental mientras te diviertes. [¿Cómo se juega?](#)



IKONIKUS

Edad 4-99. 4-10 jugadores. Dificultad BAJA-MEDIA

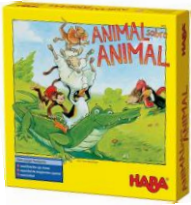
Ponte en el lugar del otro para demostrar que eres quien mejor comprende sus emociones. Juego para todas las edades. [¿Cómo se juega?](#)



ESCONDITE EN LA SELVA

Edad 4-99. Solitario. Dificultad MEDIA

Solitario en el que tienes que ir escondiendo animales para conseguir el objetivo. Los primeros retos son muy accesibles, pero los últimos son realmente complejos. [¿Cómo se juega?](#)



ANIMAL SOBRE ANIMAL

Edad 4-99. 2-4 jugadores. Dificultad BAJA

Coloca un animal tras otro sin tocar el suelo, completando la divertida pirámide dependiendo del resultado de los dados. Hazlo con, tranquilidad, tacto y buena planificación. [¿Cómo se juega?](#)



MASCOTAS

Edad 4-99. 2-8 jugadores. Dificultad BAJA

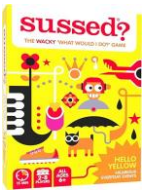
Demuestra que sabes cuidar de una mascota dándole de comer, aseándola, jugando con ella y comprándole una casita. [¿Cómo se juega?](#)



JENGA

Edad 4-99. 1-8 jugadores. Dificultad BAJA

Apilad los bloques de madera en una torre firme, después retirad los bloques uno a uno por turnos hasta que la pila se venga abajo. ¿Tienes buen pulso para retirar el último bloque antes de que la torre se derrumbe? [¿Cómo se juega?](#)



SUSSED?

Edad 6-99. 2-10 jugadores. Dificultad BAJA

Descubre quien te conoce mucho o lo que piensan de tí. Juego conversacional para conocer mejor a tu familia, amigos o compañeros de clase. [¿Cómo se juega?](#)



DIXIT

Edad 6-99. 2-10 jugadores. Dificultad BAJA

Imaginación, risas, abstracción, lenguaje, vocabulario y creatividad para toda la familia y para grupos grandes. [¿Cómo se juega?](#)



LOS DIEZ CERDITOS

Edad 6-99. 2-6 jugadores. Dificultad BAJA

Sencillo juego de cálculo mental con el que podemos practicar “los amigos del 10”, sumando parejas de cerditos. [¿Cómo se juega?](#)



ZOMBIS DICE

Edad 6-99. 3-8 jugadores. Dificultad BAJA

Dados. Estrategia y toma de decisiones bajo presión para conseguir vencer a las hordas de infectados que nos persiguen. [¿Cómo se juega?:](#)



SUSHI GO

Edad 6-99. 4-8 jugadores. Dificultad BAJA-MEDIA.

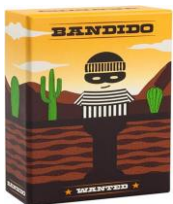
Divertido y rápido juego de cartas en el que tendremos que preparar el menú escogiendo entre las cartas que nos van llegando. [¿Cómo se juega?](#)



GUCA

Edad 6-99. 2-8 jugadores. Dificultad MEDIA.

Realiza tríos, escaleras y relaciones lógicas (mayor qué, menor qué) juntando tus cartas con las de la mesa. [¿Cómo se juega?](#)



BANDIDO

Edad 6-99. 1-6 jugadores. Dificultad BAJA

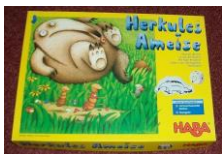
Un prisionero está tratando de escapar a través de los túneles que empiezan por debajo de su celda. ¿Serás capaz de unir fuerzas y cartas para detenerlo? [¿Cómo se juega?](#)



MÍA

Edad 6-99. 1-6 jugadores. Dificultad BAJA

¿Quién dijo que las matemáticas no pueden ser divertidas? ¿Te sumas o te restas? Entrena tu agilidad con el cálculo mental. [¿Cómo se juega?](#)



HERCULES

Edad 6-99. 1-4 jugadores. Dificultad BAJA

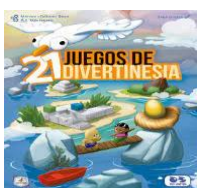
Forma rápidamente una hilera de hormigas que acaben su hogar antes de que el oso hormiguero destruya el camino. Un juego de recolección cooperativo que exige un primer pensamiento táctico.



CASTILLO DEL TERROR

Edad 6-99. 2-4 jugadores. Dificultad BAJA

Los más terroríficos monstruos han cobrado vida y se han adueñado del Castillo del Terror. Elige a tu personaje, reúne los objetos encantados y atrapa a los monstruos para obtener la recompensa. Si te atreves a entrar... [¿Cómo se juega?](#)



DIVERTINESIA

Edad 6-99. 1-8 jugadores. Dificultad MEDIA

El archipiélago de Divertinesia es un lugar donde la vida es alegre. Sus habitantes, cultivan, pescan, trabajan y hacen deporte. ¡Así nacen 21 juegos de mesa diferentes! [¿Cómo se juega?](#)



JUNGLE SPEED

Edad 6-99. 2-10 jugadores. Dificultad BAJA

Sé veloz: muestra tu carta y si hay otra igual sobre la mesa, agarra el Tótem sin dudar, pero cuidado... si te equivocas, ayudas a los demás a ganar. Si tus manos son ágiles y tu mente está siempre despierta, Jungle Speed es tu juego. [¿Cómo se juega?](#)



TANTRIX

Edad 6-99. 1-6 jugadores. Dificultad BAJA

Alucinante juego de lógica con el que poner a prueba tu cerebro conectando líneas del mismo color, con todo tipo de puzles. Pone a prueba las mentes más despiertas, ideal para compartir y disfrutar juntos de momentos llenos de diversión y desafíos. [¿Cómo se juega?](#)



TRIOMINOS

Edad 6-99. 2-4 jugadores. Dificultad MEDIA

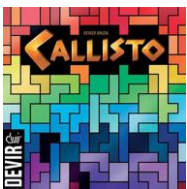
Dominó triangular con el que se mejora la atención, el cálculo, el razonamiento y la visión espacial. Haz que coincidan los números de los lados de cada triángulo y si completas figuras geométricas podrás ganar puntos extra. Con reglas muy sencillas y un sinfín de posibilidades. [¿Cómo se juega?](#)



BOUNCE BATTLE

Edad 6-99. 1-4 jugadores. Dificultad BAJA

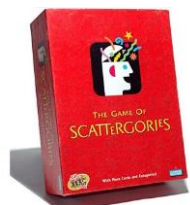
Original, divertido y para toda la familia. Tendremos que afinar al máximo la puntería para ganar cada batalla. Los jugadores tendrán que encestar las bolas de ping pong en el lugar correcto, haciéndolas rebotar con destreza para que caigan en el lugar indicado. [¿Cómo se juega?](#)



CALLISTO

Edad 8-99. 2-4 jugadores. Dificultad BAJA

Simple, apasionante y divertido. Un juego de mesa ideal para toda la familia, que te obligará a intentar colocar todas tus fichas y evitar que tus contrincantes hagan lo propio. [¿Cómo se juega?](#)



SCATTERGORIES

Edad 8-99. 2-10 jugadores. Dificultad MEDIA

Juego familiar en el que hay que pensar palabras de unas determinadas categorías. Ganará la persona más rápida e imaginativa. [¿Cómo se juega?](#)



PIKO-PIKO

Edad 8-99. 2-7 jugadores. Dificultad MEDIA

Juego de estrategia y sumas para conseguir más gusanos que el resto de participantes. [¿Cómo se juega?](#)



GEHEIMCODE 13+4

Edad 8-12. 2-4 jugadores. Dificult. MEDIA

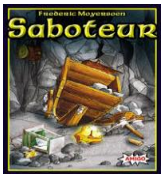
Conviértete en un agente secreto que debe entrar a un museo esquivando las barreras luminosas por medio de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. [¿Cómo se juega?](#)



4 EN LETRAS

Edad 8-16. 2-8 jugadores. Dificultad MEDIA

Juego de formar palabras que pondrá a prueba tu vocabulario y tu agilidad mental. [¿Cómo se juega?](#)



SABOTEUR

Edad 8-99. 4-10 jugadores. Dificultad MEDIA-ALTA

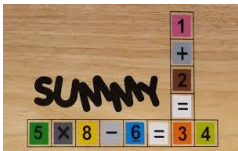
Juego de cartas con roles ocultos en el que debes adivinar que personas son de tu equipo y quién pretende sabotear la misión. Diversión, engaños y traiciones. [¿Cómo se juega?](#)



FAST WORDS

Edad 8-99. 2-8 jugadores. Dificultad MEDIA.

Forma palabras lo más grande posibles que tengan relación con el tema propuesto. Creatividad, agilidad y lenguaje [¿Cómo se juega?](#)



SUMMY

Edad 8-99. 2-8 jugadores. Dificultad MEDIA.

Con una mecánica similar al Scrabble, l@s jugador@s irán enlazando las operaciones matemáticas de sus fichas, con otras que ya están en la mesa.



FEELINKS

Edad 8-99. 3-8 jugadores. Dificultad MEDIA.

Un juego fantástico para trabajar educación emocional, para conocernos más a nosotros mismos y a las personas que nos rodean, para poder reflexionar sobre cómo actuar en determinados momentos.

[¿Cómo se juega?](#)



LA ISLA PROHIBIDA

Edad 8-99. 2-4 jugadores. Dificultad MEDIA.

Juego cooperativo en el que el grupo debe conseguir 4 tesoros mientras las diferentes partes de la isla se van hundiendo. [¿Cómo se juega?](#)



TABU JR.

Edad 8-99. 4-8 jugadores. Dificultad BAJA.

Haz que tu equipo adivine las palabras misteriosas sin nombrar las dos palabras Tabu de cada tarjeta. Para grupos grandes. [¿Cómo se juega?](#)



CODIGO SECRETO

Edad 8-99. 4-8 jugadores. Dificultad MEDIA.

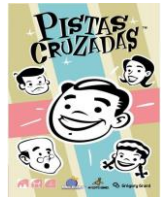
Dos equipos compiten para adivinar palabras, utilizando pistas. Divertido juego para fiestas y reuniones familiares. [¿Cómo se juega?](#)



VILLA PALETTI

Edad 8-99. 2-4 jugadores. Dificultad BAJA.

Juego de construcción en el que nos convertimos en arquitectos que van colocando columnas, controlando nuestro pulso y nuestras emociones. [¿Cómo se juega?](#)



PISTAS CRUZADAS

Edad 8-99. 2-6 jugadores. Dificultad MEDIA.

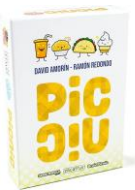
Trabaja en equipo para completar las pistas y obtener la mejor puntuación posible. Vocabulario, categorización y pensamiento lateral. [¿Cómo se juega?](#)



SPLITTISSIMO

Edad 8-99. 2-5 jugadores. Dificultad MEDIA.

Introduce las proporciones y las cantidades entrenando el razonamiento matemático de forma divertida. 2 niveles: introducción y operaciones con fracciones. [¿Cómo se juega?](#)



PICNIC

Edad 8-99. 1-5 jugadores. Dificultad MEDIA.

Coloca tus cartas de la forma más eficiente agrupando los alimentos del mismo tipo y los manteles iguales. Cuanto más grandes sean los grupos, más puntos conseguirás. [¿Cómo se juega?](#)



JUST ONE

Edad 8-99. 4-7 jugadores. Dificultad BAJA.

Cooperativo familiar de adivinanzas. Vuestra misión es averiguar cuantas más palabras secretas mejor, antes de que se os acaben los turnos. Risas aseguradas. [¿Cómo se juega?](#)



SUPERTMATIK

Edad 8-99. 1-4 jugadores. Dificultad BAJA.

Entrenamiento del cálculo mental y desarrollo de habilidades de razonamiento matemático.

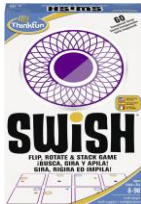
[¿Cómo se juega?](#)



MISION CUMPLIDA

Edad 8-99. 1-4 jugadores. Dificultad MEDIA.

Cumplid la mayor cantidad de retos posibles de forma cooperativa y con ciertas restricciones en la comunicación, antes de que se os acaben las cartas. [¿Cómo se juega?](#)



SWISH

Edad 8-99. Multijugador. Dificultad MEDIA.

Tratamos de ir juntando y apilando cartas transparentes para conseguir el dibujo exigido. Fantástico para el razonamiento espacial y la percepción visual. [¿Cómo se juega?](#)



LA AVENTURA DE LAS TABLAS

Edad 8-99. 1-4 jugadores. Dificultad MEDIA.

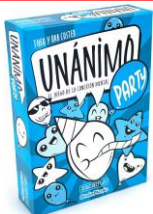
Aprendizaje, consolidación y autocorrección sobre las tablas de multiplicar. Con una versión en solitario y con variante cooperativa. [¿Cómo se juega?](#)



EXTINCION

Edad 8-99. 2-6 jugadores. Dificultad ALTA.

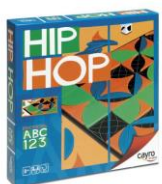
¡El mundo perdido existe! El legendario lugar en el que sobrevivieron los dinosaurios se ha mantenido en secreto durante siglos. Sin embargo, su intensa actividad sísmica amenaza con su fin. Únete a la partida de rescate, explora el lugar y salva el mayor número de animales de esta nueva extinción. [¿Cómo se juega?](#)



UNANIMO

Edad 8-99. Multijugador. Dificultad MEDIA.

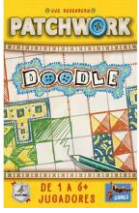
¿Qué es lo primero que se te viene a la cabeza cuando escuchas la palabra? Un juego para grupos grandes, en el que la conexión mental es importante. [¿Cómo se juega?](#)



HIP HOP

Edad 8-99. 2-6 jugadores. Dificultad BAJA.

Consigue formar más círculos y cuadrados que tus oponentes colocando las fichas que indica el dado. Piensa tu estrategia y busca la suerte. [¿Cómo se juega?](#)



PATCHWORK DOODLE

Edad 8-99. 2-5 jugadores. Dificultad MEDIA.

Elige tus parches con cuidado y emplea las herramientas a tu disposición en el momento preciso, para poder diseñar la mejor colcha ¡y ganar la partida! [¿Cómo se juega?](#)



FORMULA

Edad 8-99. 2-5 jugadores. Dificultad MEDIA.

Juego de cartas familiar muy matemático, en el que os enfrentaréis a 2 niveles diferentes de dificultad. Usa 3 números de tu mano, cambia el signo de operación y crea una nueva igualdad. [¿Cómo se juega?](#)



PASSWORD EXPRESS

Edad 8-99. 2-10 jugadores. Dificultad MEDIA.

ideal para jugar en familia o con amigos, poniendo a prueba tu amplitud de conocimientos sobre temas elegidos al azar, y que coincidan siempre con la letra escogida. Un juego para ampliar vocabulario y trabajar las sílabas tanto en casa como en clase. [¿Cómo se juega?](#)



BOB EL EXPLORADOR

Edad 8-99. 1-6 jugadores. Dificultad BAJA.

Descubrirás lugares fantásticos y maravillosos de nuestro planeta mientras aprendes los tipos de palabras de nuestro lenguaje: sustantivos, verbos, adjetivos y determinantes. [¿Cómo se juega?](#)



JEFF EL GRUMETE

Edad 8-99. 1-6 jugadores. Dificultad BAJA.

Diseñado para ayudar a niños y niñas en una edad a partir de 7-8 años, a entender mejor como resolver problemas matemáticos, más allá de realizar una cuenta numérica básica [¿Cómo se juega?](#)



BINGO DE LAS EMOCIONES

Edad 8-99. 2-8 jugadores. Dificultad BAJA.

El juego permite discutir los sentimientos y comprender las emociones propias y las de los demás y enseña a los niños a desarrollar la empatía, comprendiendo y compartiendo las emociones de los otros. [¿Cómo se juega?](#)



TIRO AL PATO

Edad 8-99. 3-6 jugadores. Dificultad BAJA.

Maneja un grupo de patos que se mueve de forma inexorable por una charca, como si en una galería de feria se tratase. El objetivo del juego es sobrevivir con al menos un pato mientras eliminamos al resto de jugadores. [¿Cómo se juega?](#)



INTELECT

Edad 8-99. 2-4 jugadores. Dificultad MEDIA.

Desafía tu habilidad para componer palabras y obtener la máxima puntuación. Ideal para pasar tardes divertidas en familia, mejorando el vocabulario de los más pequeños [¿Cómo se juega?](#)



COHETES

Edad 8-99. 1-4 jugadores. Dificultad ALTA.

Gracias a las matemáticas el ser humano ha llegado a la luna. Colabora con astronautas famosos para conseguir un cohete y combustible para que te lleve lo más lejos posible. [¿Cómo se juega?](#)



RUMMIKUB

Edad 8-99. 2-4 jugadores. Dificultad MEDIA.

Uno de los grandes clásicos de los juegos de mesa. Triunfa en todos los sitios. Estrategias con tríos, escaleras y combinaciones de números para toda la familia. [¿Cómo se juega?](#)



CARRERA DE LETRAS

Edad 8-99. 2-8 jugadores. Dificultad BAJA.

Cada equipo tiene que encontrar la palabra correcta para conseguir el mayor número de letras posible. Diviértete al mismo tiempo que adquieres vocabulario y mejoras tu lenguaje. Piensa, debate y elige con que palabra vas a competir contra el equipo oponente. [¿Cómo se juega?](#)



PANIC LAB

Edad 8-99. 2-10 jugadores. Dificultad MEDIA.

Alguien olvido cerrar correctamente los recipientes de las muestras y ahora se ha desatado el caos. Todas las amebas huyen despavoridas mientras los perplejos científicos tratan de recuperarlas. Entrena tu atención con este trepidante juego. [¿Cómo se juega?](#)



HANABI

Edad 8-99. 2-5 jugadores. Dificultad MEDIA.

Coopera para conseguir un espectáculo pirotécnico único. Solo podrás ver las cartas de los demás, teniendo que memorizar las pistas sobre las que tengas en tu mano. [¿Cómo se juega?](#)



BRAIN BOX CIENCIA

Edad 8-99. 1-6 jugadores. Dificultad MEDIA.

Pon los grandes descubrimientos científicos al alcance de la mano para que tu familia y tú mejoréis vuestras habilidades de observación y memoria. Presta mucha atención y recuerda que las respuestas a las preguntas se encuentran en las imágenes. [¿Cómo se juega?](#)



UBONGO MINI

Edad 8-99. 1-4 jugadores. Dificultad MEDIA.

¿Quién logrará ocupar correctamente la superficie predeterminada más rápidamente? Los dos niveles de dificultad proporcionan variedad y diversión. Para jugar en solitario o en grupo. [¿Cómo se juega?](#)



ROLIT

Edad 8-99. 1-4 jugadores. Dificultad MEDIA.

Busca, bloquea, captura, gira y gana. El objetivo consiste en bloquear las bolas rolit de tus adversarios y después capturarlas, convirtiéndolas en tu propio color. [¿Cómo se juega?](#)



CORTEX

Edad 8-99. 2-6 jugadores. Dificultad MEDIA.

Compite con los demás jugadores en varios retos que estimularán tus habilidades cognitivas y tu capacidad de razonamiento: pruebas táctiles, observación, análisis, laberintos, coordinación... [¿Cómo se juega?](#)



CUBILETRAS

Edad 8-99. 2-10 jugadores. Dificultad MEDIA.

Lanza los dados y forma el mayor número de palabras enlazadas dentro del tiempo del reloj de arena. Anota los puntos y gana a tus contrincantes. [¿Cómo se juega?](#)



DEMASIADO AZUCAR

Edad 8-99. 2-4 jugadores. Dificultad MEDIA.

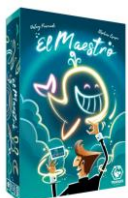
Aprende acerca de la importancia de una alimentación sana y equilibrada. Con 68 cartas de juego, este juego de cartas os ayudará a comprender qué alimentos son buenos para vosotros y cuáles deberíais evitar en exceso. [¿Cómo se juega?](#)



DRAFTOSAURUS

Edad 8-99. 2-5 jugadores. Dificultad BAJA.

Crea tu propio parque de atracciones de dinosaurios siguiendo las normas de colocación y gana puntos al final de la partida. Con cinco tableros reversibles para una diversión mayor Divertidísimo y para todas las edades. [¿Cómo se juega?](#)



EL MAESTRO

Edad 8-99. 3-8 jugadores. Dificultad BAJA.

Atended a los gestos del maestro para plasmar en vuestros lienzos lo que está dibujando en el aire, e intentad adivinar dos de los elementos de la obra. [¿Cómo se juega?](#)



CONCEPT

Edad 10-99. 4-12 jugadores. Dificultad MEDIA.

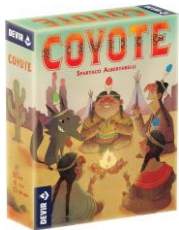
Por turnos, cada jugador debe dar pistas por medio de iconos y símbolos, para que el resto adivinen el concepto oculto. Entrenamiento para generar pensamiento divergente. [¿Cómo se juega?](#)



PENKAMINO

Edad 10-99. 2-5 jugadores. Dificultad MEDIA.

Juego de apoyo para el aprendizaje de las tablas de multiplicar. Reglas muy sencillas. [¿Cómo se juega?](#)



COYOTE

Edad 10-99. 3-6 jugadores. Dificultad MEDIA.

Sumando números, debemos intentar mentir para que tus compañeros te crean. Tienes a la vista las cartas de tus rivales, pero no la tuya. [¿Cómo se juega?](#)



LETRA A LETRA

Edad 10-99. 2-6 jugadores. Dificultad MEDIA.

Divertido y rápido juego en el que debes encontrar, antes que los demás, la palabra escondida en uno de los tres anillos. [¿Cómo se juega?](#)



QUADRATIK

Edad 10-99. 1-8 jugadores. Dificultad MEDIA.

Sistema con el que se pueden generar multitud de juegos originales y distintos con vuestra ayuda. SQUADRATIK es la revolución de los juegos de cartas por su sencillez en jugar y lo complicado de ganar. [¿Cómo se juega?](#)



CIFRAS Y LETRAS

Edad 10-99. 2-8 jugadores. Dificultad MEDIA.

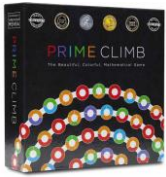
Combina letras para intentar hacer la palabra más larga o bien intenta llegar al número exacto con las cifras que aparezcan. Entrena la agilidad mental y las reglas básicas de las matemáticas. [¿Cómo se juega?](#)



BELFEDAR

Edad 10-99. 2-10 jugadores. Dificultad MEDIA.

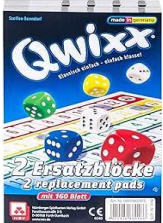
Desarrollo de habilidades sociales útiles para prevenir la violencia y gestionar positivamente los conflictos. Todo ello a través de actividades que tienen como objetivos: conocerse mejor y conocer mejor a los otros, desarrollar la autoestima, promover la expresión y la gestión de emociones.



PRIME CLIMB

Edad 10-99. 2-4 jugadores. Dificultad MEDIA.

Emocionante carrera de cálculo sobre el tablero, en la que tu objetivo es conducir a tus dos peones hacia el la casilla 101, combinando operaciones matemáticas. Estupendo material para introducir los números primos y compuestos. [¿Cómo se juega?](#)



QWIXX

Edad 10-99. 2-5 jugadores. Dificultad MEDIA.

Reglas rápidas, partidas vertiginosas y nada de esperar a que los demás acaben su turno. Qwix es sencillo y a la vez tendrás que pensar en cada tirada qué dados elegir para marcar la numeración en tu hoja. [¿Cómo se juega?](#)



TIME,S UP

Edad 10-99. 2- 10 jugadores. Dificultad MEDIA.

Tu objetivo es sencillo: tendrás que hacer adivinar personajes famosos, reales o ficticios, a tus compañeros de equipo. El juego que triunfa en familias y grupos grandes [¿Cómo se juega?](#)



LISTILLO

Edad 10-99. 4- 10 jugadores. Dificultad MEDIA.

Si conoces la respuesta y quieres presumir de cerebritito, escríbela. Si piensas que tu invención suena convincente aunque no tengas ni idea, escribe la respuesta que suene más correcta. [¿Cómo se juega?](#)



MAMMA MIA

Edad 10-99. 2- 6 jugadores. Dificultad MEDIA.

Conviértete en cocinero, preparando apetitosas pizzas con ingredientes variados. Tendrás que memorizar los pedidos para irlos completando más rápido que el resto de los jugadores. [¿Cómo se juega?](#)



EXPANSIOPOLIS

Edad 10-99. 1- 4 jugadores. Dificultad ALTA.

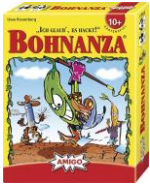
Los jugadores deben trabajar juntos para construir una nueva ciudad desde cero. Usando solo 18 cartas y un sistema de puntuación variable, el juego nunca es el mismo dos veces. [¿Cómo se juega?](#)



BUNNY HOPS

Edad 10-99. 4- 16 jugadores. Dificultad BAJA.

El juego perfecto para animar el ambiente antes de una noche de fiesta, o para una noche de juegos familiares o con amigos! Ideal para grupos grandes. Risas aseguradas. [¿Cómo se juega?](#)



BOHNANZA

Edad 10-99. 3- 5 jugadores. Dificultad ALTA.

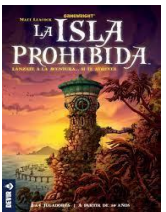
Los jugadores cultivan diferentes tipos de frijoles en sus campos para vender la cosecha de la manera más rentable posible. Planifica y negocia todo lo que puedas. [¿Cómo se juega?](#)



KELTIS

Edad 10-99. 2- 4 jugadores. Dificultad BAJA.

Progresas por los caminos de piedra formando series ordenadas de cartas. Cuanto más avancen tus marcadores, más puntos de victoria obtendrás. Juego de estrategia en el que hay que acabar viejos caminos antes de comenzar otros nuevos. [¿Cómo se juega?](#)



LA ISLA PROHIBIDA

Edad 10-99. 2- 4 jugadores. Dificultad MEDIA.

Emocionante juego cooperativo en el que los jugadores tratan de hacerse con los tesoros de una mítica isla misteriosa, antes de que las aguas la cubran por completo. Colaborar y mantener la calma mientras os enfrentáis a la isla se está hundiendo a cada paso. [¿Cómo se juega?](#)



TIMELINE INVENTOS

Edad 10-99. 2- 8 jugadores. Dificultad MEDIA.

Tan sencillo (o difícil) como tratar de ordenar cronológicamente inventos sin ver las fechas. Esta versión hará las delicias de las mentes más creativas recordando los mayores hitos del ingenio humano. Garantizado que no podréis jugar sólo una partida. [¿Cómo se juega?](#)



TIMELINE (MUSICA-CINE)

Edad 10-99. 2- 8 jugadores. Dificultad MEDIA.

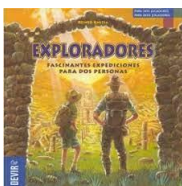
Crea una línea temporal en la que ir colocando cartas de películas, canciones y discos en orden cronológico. [¿Cómo se juega?](#)



KREUS

Edad 10-99. 3- 6 jugadores. Dificultad MEDIA.

Cooperativo en el que deberéis construir un planeta perfecto, adoptando el papel de Titanes que deberán ponerse de acuerdo y organizar el proceso para crear un planeta sostenible.. [¿Cómo se juega?](#)



EXPLORADORES

Edad 10-99. 2 jugadores. Dificultad ALTA.

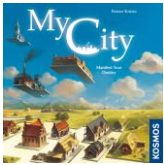
Cada jugador tiene 8 cartas y en cada turno deberá decidir si embarcarse en una nueva expedición, avanzar en alguna de las que tiene abiertas, o descartarse. [¿Cómo se juega?](#)



MISION SECRETA

Edad 10-99. 4-10 jugadores. Dificultad ALTA.

Alguien ha boicoteado la misión de nuestro equipo. ¿Quién habrá sido? Debéis desenmascarar al impostor antes de que sea demasiado tarde. ¡No podéis confiar en nadie! [¿Cómo se juega?](#)



MY CITY

Edad 10-99. 2-4 jugadores. Dificultad ALTA.

Construiremos nuestra propia ciudad mediante la colocación de losetas de edificios y terrenos en un tablero personal. Cada campaña consta de veinticuatro episodios que representan diferentes etapas en la historia de la ciudad, y cada episodio presenta nuevos desafíos y oportunidades para los jugadores. [¿Cómo se juega?](#)



BLACK STORIES

Edad 12-99. 2-10 jugadores. Dificultad ALTA.

Historias de misterio desconcertantes, morbosas y siniestras que tendrás que resolver por medio de preguntas cerradas. [¿Cómo se juega?](#)



DESTINO LONDRES

Edad 12-99. 1-6 jugadores. Dificultad ALTA.

Un juego de Escape Room para jugar en grupo y también para jugar en solitario. Tendremos que ser capaces de resolver los retos de esta aventura y encontrar una solución a tiempo. [¿Cómo se juega?](#)



LA PRIMERA FINAL

Edad 12-99. 1-6 jugadores. Dificultad ALTA.

Toda la emoción de un Escape Room en 60 cartas, que podrás llevar a cualquier parte y que podrás volver a jugar con otros grupos porque con solo reordenar las cartas, el juego ya está listo para volver a jugarse, sin que ningún material sufra daños o tenga que reponerse. [¿Cómo se juega?](#)