

TODOS NÓS GOSTAMOS DE JOGAR

É possível que muitos já não se recordem de como se divertiram ao jogar em suas vidas. Mas quando o voltam a fazer redescobrem esse sentimento, aquela ansiedade antes de um movimento ou da jogada final que os levará à vitória.

As pessoas gostam de jogar por prazer, para estar com os amigos, familiares e até mesmo com estranhos num torneio durante os eventos em sua cidade. Ao jogar desfrutamos de algo que nos aproxima dos outros e nos proporciona bons momentos.

Todos gostamos de jogar mas nem todos gostamos dos mesmos jogos. Algumas pessoas gostam de competir, outras de colaborar. Alguns gostam de planos elaborados, outros de ser o rei das negociações, há quem prefira esconder o que tem, para dar um golpe final e alcançar um objetivo e outros de liderar os demais à vitória coletiva.

Todos gostamos de jogar, não é? Todos temos o nosso jogo preferido que pode não ser o jogo perfeito para todos.

A Devir tenta selecionar os melhores jogos do mundo, editá-los e torná-los disponíveis a todos os tipos de jogadores que possamos imaginar. Temos o jogo certo para que passe um momento especial. Tanto faz ser uma pessoa animada que queira um jogo rápido, ou uma pessoa que gosta de jogos com muita estratégia. Não interessa se sabe jogar tudo, ou se está agora começando a familiarizar-se com o prazer de jogar qualquer coisa. Certamente existirá um grande jogo para você.

Os devirianos editaram este catálogo para ajudar a encontrar o jogo perfeito para cada ocasião e tipo de jogador. Esperamos que nestas páginas encontre o seu novo jogo favorito... E se leu até aqui, certamente, poderá encontrar mais do que um!

OBRIGADO POR JOGAR !

CARCASSONNE 5

- Carcassonne 7
- Carcassonne : Expansões 8
- Carcassonne : Star Wars 10

INFANTIL 11

- 1, 2, 3 13
- As Escadas Assombradas
- Bolachas! 14
- Diário de Um Banana
- Formigas na Teia 15
- Cocoricó Cocorocó!
- A Torre Encantada 16
- Leo
- Salada de Bichos 17
- Sopa de Bichos
- Póquer de Bichos Real 18
- Tango da Tarântula
- O Abelhão Trapaceiro 19
- Troupe dos Porquinhos
- Flap Flap 20
- PicNic

FAMILIA 21

- Fantasma Blitz 23
- Fantasma Blitz 2.0 34
- Fantasma Blitz:
Cinco para a meia noite
- Fantasma Blitz: 25
Que Susto!

- Fast Food Fear
- Código Secreto 26
- Código Secreto
Imagens
- Código Secreto Dueto 27
- Sushi Go!
- A Ilha Proibida 28
- Checkpoint Charlie
- Ubongo 29
- Yangtze 30
- Terra
- Cacao 31
- NMBR9
- Micro Robots 32
- Ricochet Robots
- Bar Bestial 33
- Baby Blues
- Gardens 34
- Tinco
- Dungeon Raiders 35
- Exploradores
- Set 36
- Genial
- Telma 37
- Dragões e Galinhas

FAMILIA + 39

- Exit 41
- Galaxy Trucker 43
- Machi Koro
- Pandemic 44

• Pandemic: Expansão No Limite!	45
• Pandemic: O Reino de Cthulhu	
• Pandemic Legacy Temporada 2	46
• As Lendas de Andor	
• As Lendas de Andor: A Última Esperança	47
• As Lendas de Andor: Chada & Thorn	
• Stone Age	48
• Agricola Nova Edição	
• Holmes: Sherlock & Mycroft	49
• Lebre e a Tartaruga	50
• Um Império em 8 Minutos	
• Miguel Strogoff	51
• Vale dos Mercadores	52
• Manila	
• Space Alert	53
• Torres	
• Gretchinz!	54
• Jolly Roger	
• Volta ao Mundo em 80 Dias	55
• Cartagena	
• Century A Rota das Especiarias	56
• Century	

Maravilhas do Oriente	
• Fanhunter Assault	57
• Cafundó	

JOGOS TEMÁTICOS 59

• Through the Ages	61
• Twilight Struggle: A Guerra Fria (1945-1989)	
• Alquimistas	62
• Alquimistas: Golem do Rei	
• Marco Polo	63
• Companheiros de Marco Polo	
• Guerra do Anel	64
• Guerra do Anel: Guerreiros da Terra-Média	
• Guerra do Anel: Senhores da Terra-Média	65
• Busca pelo Anel	
• Sword & Sorcery	66
• Odyssey: A Ira de Poseidon	
• Don Capollo	67
• Epic	
• Star Realms	68
• Star Realms: Crisis	
• Pathfinder	69
• Pulsar 2849	70
• Tzolk'in	
• Ganges	71
• Plenus	
• Índice Alfabético	72





CARCASSONNE



CARCASSONNE



6

Com mais de 10 milhões de cópias vendidas em todo o mundo 15 anos após a sua publicação, Carcassonne é um marco em jogos de tabuleiro modernos.

A sua simplicidade e originalidade fazem dele um jogo ideal para toda a família, ao qual pode adicionar as suas múltiplas expansões ou diferentes versões.

SIGNIFICADO DOS ÍCONES



Idade



Duração (minutos)



Número de jogadores



CARCASSONNE

Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne ganhou o prémio de melhor jogo do ano em 2001 e a partir dessa data tornou-se, de longe, no jogo mais vendido do panorama internacional. A sua extrema simplicidade e as suas múltiplas expansões fazem de Carcassonne o produto ideal para toda a família.





CARCASSONNE: EXPANSÕES

Klaus-Jürgen Wrede

ESTALAGENS E CATEDRAIS

Esta expansão introduz pela primeira vez a possibilidade de jogar Carcassonne com seis jogadores, uma vez que é apresentada uma sexta cor de jogo. Vem também com regras para construir catedrais nas cidades e pousadas nos caminhos.

CONSTRUTORES E COMERCIANTES

Nesta expansão aparece um novo tipo de personagem, o construtor, que permite obter vantagens na altura de construir castelos. Traz também as regras de comércio, com as quais os jogadores ganham pontos por completar cidades, mesmo que não sejam suas.

A PRINCESA E O DRAGÃO

Um perigoso dragão aparece em Carcassonne e só a presença de uma princesa pode salvar os camponeses.

A ABADIA E O ALCAIDE

A quinta expansão de Carcassonne mostra como transportar mercadorias para cidades distantes e como melhorar as nossas fazendas. As cidades também podem eleger os seus alcaides.



CARCASSONNE: EXPANSÕES

Klaus-Jürgen Wrede

A TORRE

Esta expansão vai permitir construir na vertical! Introduce também novas regras que permitem capturar os seguidores rivais.

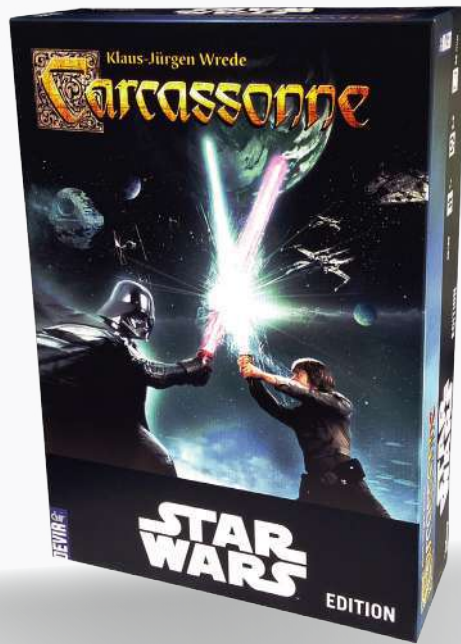
MERCADOS E PONTES

Os engenheiros, usando as novas pontes, levam a construção de caminhos a novas cotas, permitindo que estes se cruzem como nunca antes havia sido possível. As cidades pequenas podem agora converter-se em castelos. Chegam também a Carcassonne mercadores ambulantes que organizam mercados onde se podem obter importantes benefícios para quem souber negociar.

COLINAS E OVELHAS

Oitava expansão de Carcassonne. Estão incorporadas peças de pastores das colinas e de ovelhas cujos rebanhos darão pontos extra aos jogadores sempre e quando tenham cuidado com os lobos que vagueiam pelas redondezas.





CARCASSONNE: STAR WARS

Klaus-Jürgen Wrede

O mundo de Star Wars junta-se ao clássico Carcassonne para criar um jogo com novas regras e a possibilidade de jogar em equipe.



+7



35



2-5



INFANTIL



INFANTIL

12

Os Jogos infantis Devir foram eleitos entre os melhores jogos infantis dos últimos anos. Muitos deles contam com prêmios internacionais que provam o seu sucesso, e todos trazem um toque único, que os torna especiais para as crianças que os jogam e também para os adultos, todos podem jogar juntos sem qualquer medo de ficarem entediados.

SIGNIFICADO DOS ÍCONES



Idade



Duração (minutos)



Número de jogadores



1,2,3

Perepau Llistosella

Em 1,2,3, um dos jogadores reúne um grupo de animais, deixa-os cair na mesa e pede para os outros jogadores fecharem os olhos.

Enquanto ninguém está olhando, ele faz uma ação com os animais (mover, adicionar, esconder ou trocar os animais de lugar) e fala para os amigos abrirem os olhos e fazer suas apostas



AS ESCADAS ASSOMBRADAS

Michelle Schanen



Os jogadores competem para ver quem é o primeiro a chegar ao topo das escadas e assustar o fantasma que lá mora. Mas o fantasma também quer divertir e vai transformar os jogadores em fantasmas enquanto estes sobem as escadas.





BOLACHAS!

Roberto Fraga

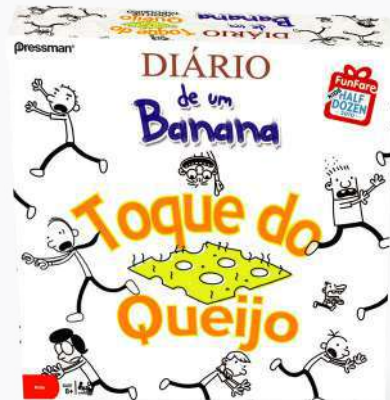
Os jogadores são uns encantadores monstros, glutões e gulosos. Mas quando chega a hora da sobremesa, apenas um poderá comer uma guloseima... e tem de ser a guloseima correta! Encontre-a antes que outro monstro a devore! Quem vai chegar à sobremesa primeiro?

+5 10 2-5

DIÁRIO DE UM BANANA TOQUE DO QUEIJO

Cada jogador escolhe o personagem favorito do "Diário de Um Banana" que quer representar. Mostre que conhece os teus amigos, dispute um emocionante jogo de mímica e diversão e responde a perguntas como "a sua avó já colou numa prova?" ou "o teu melhor amigo já adormeceu numa sala de aula?" O jogador que conseguir mais respostas certas será o vencedor!

+8 15 2-8





FORMIGAS NA TEIA

Roberto Fraga

Neste trepidante jogo ganha quem conseguir levar a sua formiga até a meta antes dos outros. Mas há que ter cuidado com as aranhas que vão fazer tudo para que as formigas voltem ao início.

+6 20 2-4



COCORICÓ COCOROCÓ!

Klaus Zoch

Use a memória para seguir seu caminho, sempre que ultrapassar um outro jogador, roube suas penas, e será o galo dominante do tabuleiro.

+4 15-25 2-4





A TORRE ENCANTADA

Inka e Markus Brand



A princesa foi novamente capturada por um malvado feiticeiro. Um dos jogadores assume o papel do feiticeiro e esconde uma chave debaixo de um dos 16 espaços do tabuleiro. Os restantes jogadores jogam em conjunto para encontrar a chave antes que o feiticeiro regresse.



LEO

Leo Colovini

A juba do leão Leo está grande demais e ele corre o risco de ficar desgrenhado e perder o respeito dos outros animais – mas esses mesmos animais vivem parando Leo para jogar conversa fora quando ele sai para cortar a juba. Você tem uma boa memória para levar o rei da selva à barbearia a tempo?





SALADA DE BICHOS

Jacques Zeimet

Os jogadores criam uma grande salada, mas devem ter cuidado para não repetirem ingredientes. De vez em quando, aparecem legumes proibidos. O jogador que cometa um erro ou que hesite demasiado deverá recolher todas as cartas da salada. O primeiro jogador a ficar sem cartas é o vencedor. Pode combinar este jogo com a Sopa de Bichos.

+6 10-20 2-6

SOPA DE BICHOS

Jacques Zeimet

Os jogadores colaboram para fazer uma sopa de vegetais. Cada vez que jogam, devem tentar descartar uma carta (ganha quem ficar primeiro sem cartas) e dizer o nome do vegetal da carta, mas... trata-se de um divertido jogo cheio de exceções e você deve estar muito atento!

+6 10-20 2-6





PÔQUER DE BICHOS REAL

Jacques Zeimet

Em Pôquer de Bichos Real o jogador, para ganhar, tem que ser o melhor em blefar e não se pode deixar enganar pelos outros.

Em cada turno um jogador tenta “empurrar” cartas para os oponentes, dizendo-lhes de que tipo de carta se trata.

+8 20-30 2-6

TANGO DA TARÂNTULA

Jacques Zeimet

Mais um divertido jogo da coleção Bichos. Agora, os jogadores devem desfazer-se das suas cartas imitando o ruído dos animais das cartas que jogam. Mas, como sempre, o jogo tem divertidas exceções que vão complicar as coisas.

+7 15-20 2-5





O ABELHÃO TRAPAÇEIRO

Emely, Lukas Brand



Neste jogo original, trapacear não é proibido e provavelmente será necessário para ganhar. Cada jogador recebe 8 cartas e ganha o primeiro que consiga desfazer-se delas. Para isso, os jogadores terão que as vezes usar de meios “alternativos”.

+7 20 3-5

TROUPE DOS PORQUINHOS

Alex Randolph

A alegre troupe, composta por sete porquinhos coloridos, organizou uma corrida pelos campos e por caminhos tão estreitos que nem se conseguem ultrapassar, a não ser pulando por cima ou para as costas uns dos outros, aproveitando-se disso para correrem sem se cansarem.

+4 15-25 2-7





FLAP FLAP

Martin Nedergaard Andersen

O sol brilha sobre o campo, e borboletas de todas as cores voam de um lado para o outro. Mas a tarefa de identificar as diferentes espécies desses insetos coloridos não é nada fácil! Com dobras no tabuleiro você recria diferentes cores das borboletas... quem será o mais rápido?

+5 20 2-4

PICNIC

Martin Nedergaard Andersen

Há melhor maneira de passar um dia de folga do que fazer um piquenique no parque? Podemos levar nossas comidas favoritas e mostrar que as nossas são as mais deliciosas de todas!

+8 20 2-6





FAMILIA



FAMILIA

Os jogos para família Devir incluem os melhores jogos modernos que podem ser jogados em família ou com amigos num ambiente descontraído e divertido. A duração raramente excede os 60 minutos, o fator sorte é pouco determinante para a vitória final e nenhum jogador é eliminado prematuramente do jogo. Assim, a experiência de jogo é divertida e emocionante para todos os participantes.

SIGNIFICADO DOS ÍCONES



Idade



Duração (minutos)



Número de jogadores



FANTASMA BLITZ

Jacques Zeimet

Um jogo de reflexos rápidos para mentes atentas. Em cada turno é desvendada uma carta e os jogadores devem agarrar rapidamente o objeto que coincide em forma e cor com algum dos objetos que aparecem na carta. O problema é que na maioria das cartas não há nenhum objeto que encaixe nessa descrição...

+8 15 2-8



FANTASMA BLITZ 2.0

Jacques Zeimet

Fantasma Blitz 2.0 é um jogo totalmente independente e pode jogar-se sem o Fantasma Blitz. Ou ainda, pode combinar-se com o Fantasma Blitz, para criar uma experiência ainda mais divertida.

+8 15 2-8

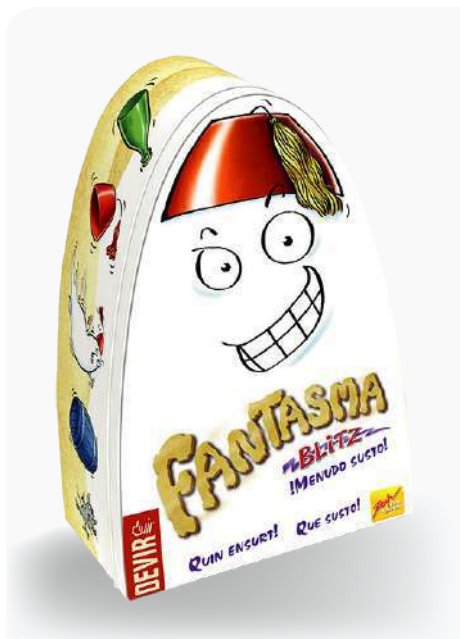
FANTASMA BLITZ: CINCO PARA A MEIA NOITE

Jacques Zeimet

O conhecido jogo Fantasma Blitz está de volta numa variante mais difícil! Nesta versão encontramos 9 objetos com cinco cores distintas.

+8 45-60 2-6





FANTASMA BLITZ: QUE SUSTO!

Jacques Zeimet

Uma nova versão do popular jogo Fantasma Blitz que traz um chapéu cheio de truques para tornar o jogo ainda mais divertido! Tudo dentro de uma especial caixa de metal com a forma do fantasma.

+8 15 2-8

FAST FOOD FEAR

Christopher Chung

Fast Food Fear™ é um jogo cooperativo em tempo real para uma equipe muito unida de três a seis cozinheiros: fique de olho na ampulheta e coordene o trabalho de sua equipe para servir os clientes corretamente e no tempo certo!

+8 15 2-6





CÓDIGO SECRETO

Vlaada Chvátil

Neste jogo de espões e agentes duas equipas competem para ver quem conseguirá primeiro fazer contato com todos os seus agentes, ao mesmo tempo que evitam o assassino! Código Secreto: ganhando ou perdendo, é sempre empolgante descobrir o significado das pistas.

+14 15 2-8

CÓDIGO SECRETO IMAGENS

Vlaada Chvátil

Desvende os locais onde espões devem contactar os agentes secretos! Os agentes de campo devem ser prudentes. Um erro na dedução pode levar a um encontro com um agente inimigo ou pior, com o assassino!

+10 15 2-8



Código Secreto e Código Secreto Imagens, podem ser combinados para criar um maior desafio aos jogadores.



CÓDIGO SECRETO DUETO

Vlaada Chvátil

Ao fornecer pistas de uma única palavra que podem indicar várias palavras na mesa, você e seu parceiro vão tentar encontrar todos os agentes antes que os turnos acabem.



SUSHI GO!

Phil Walker-Harding

É um jogo de cartas divertido, rápido, compacto e que vem numa atrativa caixa de metal de fácil transporte, para jogar em qualquer lugar. Delicie-se com as cartas pudim ou veja se é melhor reunir um trio de sashimi ou optar por mais makis. Um jogo para “devorar” cartas!





A ILHA PROIBIDA

Matt Leacock

Junte-se a uma equipe de ousados aventureiros numa missão de vida ou morte, para recuperar quatro tesouros sagrados das ruínas deste perigoso paraíso. A sua equipe terá que colaborar uma vez que a ilha está afundando.

+10 30 2-4

CHECKPOINT CHARLIE

José Antonio Abascal

Um jogo de observação, dedução e agilidade mental. Acompanhe de perto todos os suspeitos e investigue qual deles é o espião. Observe todas as cartas, elas lhe darão as pistas que você e os outros investigadores "Caninos" precisam descobrir. Seja o primeiro a descobrir o espião e a tornar-se o melhor detetive de Checkpoint Charlie.

+10 30 3-5



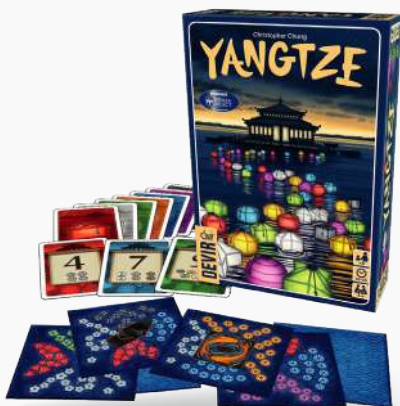


UBONGO

Grzegorz Rejchtman

Emocionante, viciante e inteligente! Com regras simples que tentam encaixar as peças nos seus cartões ao mesmo tempo e o mais depressa possível. O primeiro a terminar grita "Ubongo!", e ganha as pedras mais valiosas.

 +8  30  1-4



YANGTZE

Christopher Chung



Mais uma vez, chega a noite de lua cheia do décimo segundo mês lunar... hora de celebrar e cobrir o lago com a magia das combinações mais maravilhosas de lanternas coloridas. Em Yangtze os jogadores devem encontrar as melhores combinações de cores e lanternas para obter mais pontos de honra e serem o melhor artesão.



TERRA

Friedemann Friese

Terra é uma viagem à volta do mundo através de monumentos e de maravilhas da natureza. Quanto é que medem? Em que ano foram construídos? Ganha quem ficar mais próximo da resposta correta. Conheça melhor o mundo através deste magnífico jogo.





CACAO

Phil Walker-Harding

Em Cacao terá que gerenciar os recursos disponíveis para cultivar cacau e tornar a sua tribo na mais rica e próspera.

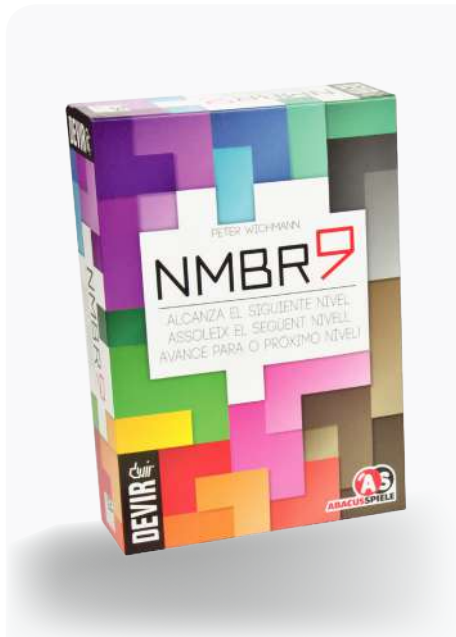
+8 45 2-4

NMBR9

Peter Wichmann

Em NMBR 9, todos sonhamos alto. Colocar as fichas numeradas de maneira inteligente é a chave do jogo. Quanto mais alto colocar uma ficha e maior for o número, mais pontos conseguirá. Mas tenha cuidado ao criar muitos espaços vazios, pois isto pode bloquear o seu jogo mais tarde!

+8 20 1-4





MICRO ROBOTS

Andreas Kuhnekath

O computador de controle falhou e precisa ser consertado. Todas as luzes de aviso estão a piscar e o robot de reparação percorre rapidamente a placa-mãe. Os jogadores precisam ajudá-lo a alcançar os pontos danificados. Quem será o primeiro a encontrar a rota para o próximo alvo?

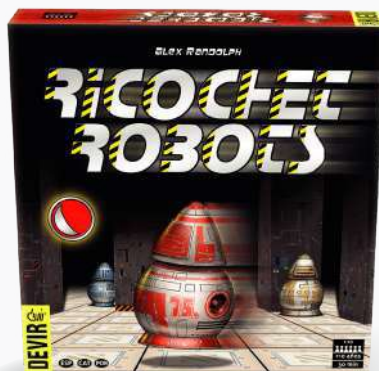
+8 20 2

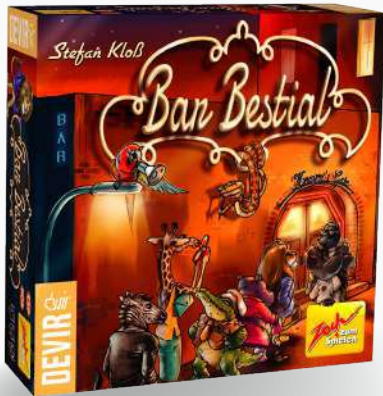
RICOCHET ROBOTS

Alex Randolph

É uma das obras-primas de Alex Randolph. Os jogadores competem para encontrar a forma mais rápida de mover os robôs para o espaço alvo. O jogador que o fizer com menos movimentos serão vencedor de cada turno.

+10 30 1-10





BAR BESTIAL

Stefan Kloß

Todos os animais lutam por um lugar na fila de entrada. Empurram e incomodam o animal da frente com tudo o que têm. Conseguirá que os seus animais entrem na festa ou ficarão de fora?

+8 20 2-4

BABY BLUES

Jurgen Spreutels

Imagine que trabalha numa creche e que tem cinco bebês em seu cuidado. O seu objetivo é mantê-los felizes e evitar que os bebês chorem. Quando eles começam a chorar não conseguirá fazer com que parem. Além disso, os seus oponentes na creche poderão se juntar e deixar seus bebês zangados!

+8 30 2-4





TINCO

Gustavo Nascimento Barreto

O TINCO é um conjunto de cinco coisas iguais e, para formar um, você vai ter que trocar cartas com os outros jogadores. Só que é sempre a sua vez e a dos outros também!

+10 20 2-6

GARDENS

Perepau Llistosella

Em Gardens, os jogadores desempenham o papel de jardineiros e competem para fazer com que as flores da sua cor sejam as que mais se destacam nos canteiros deste labiríntico jardim.

+10 45 2-4





DUNGEON RAIDERS

Phil Walker-Harding

Cada jogador assume o papel de um aventureiro diferente. Terão que trabalhar em conjunto para sobreviver na masmorra, mas apenas um vai sair com o maior tesouro.

+8 20 3-5

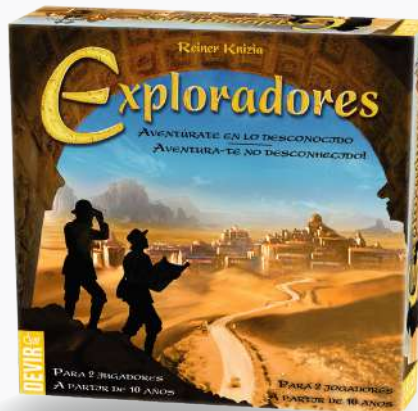
EXPLORADORES

Reiner Knizia



Jogo de cartas para dois jogadores com uma mecânica tão simples que não poderá deixar de jogar. O objetivo é empreender a expedição que obtenha o maior prestígio possível. Os mais ousados irão converter as expedições em êxito. Mas... cuidado! Os planos podem inverter-se.

+10 30 2





SET

Marsha J. Falco

É um jogo de percepção visual altamente viciante. É um desafio fascinante para qualquer grupo de jogadores. Para conseguir um Set o jogador deve encontrar 3 cartas em que as suas 4 características sejam todas iguais ou todas diferentes entre elas. Parece fácil?

+6 15 1-20

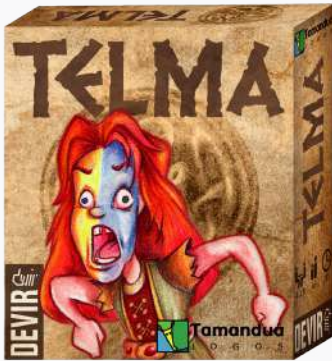
GENIAL

Reiner Knizia

Os jogadores revezam-se para colocar as peças de cor no tabuleiro de modo a formarem combinações de peças que deem o maior número de pontos, mas devem estar alerta para não deixar nenhuma cor abandonada, uma vez que apenas é tida em conta a cor em que tenham menos pontos para a vitória final.

+8 30-45 2-4





TELMA

Pedro Ometto, Victor Coelho Fernandes, João Victor Fiori Bastos, André Estevez, e Jonathas Joba

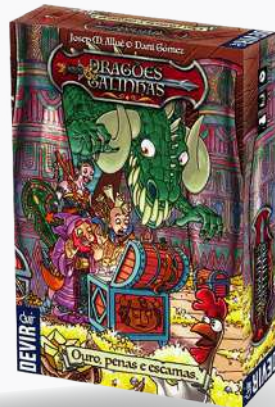
Um jogo de cartas alucinante para chorar de rir com toda a família e amigos! Ponha à prova toda a sua memória e atenção com TELMA!



DRAGÕES E GALINHAS

Josep M. Allué, Dani Gómez

Um eletrizante jogo visual, em que além de conseguir tesouros, se esconder do terrível dragão, correr atrás de galinhas, você pode ainda roubar seus companheiros.



NEXT NIGIRI x3



PUDDING EN



MAKI ROLL MO



MI x3=10





FAMILIA+



FAMILIA+

Selecionamos jogos de família com um pouco mais de estratégia ou mais demorados do que os anteriores. Para aqueles que já estão acostumados a jogar e procuram jogos mais exigentes mas mantendo a essência dos jogos de família: não duram mais de 90 minutos, o fator sorte é pouco determinante e pode jogar muitas partidas e continuar a divertir-se como se os jogasse pela primeira vez .

SIGNIFICADO DOS ÍCONES



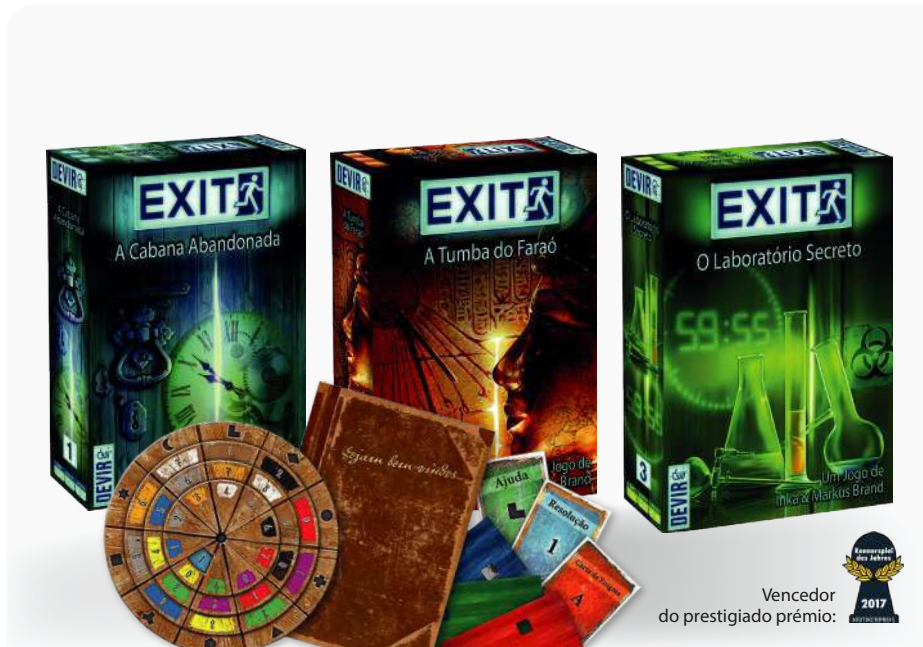
Idade



Duração (minutos)



Número de jogadores



EXIT

Inka & Markus Brand

Viva o ambiente de um *escape room* em sua casa!

Um Escape Room é uma experiência ou aventura em que os participantes são mantidos num determinado local misterioso.

A CABANA ABANDONADA

Depois de terem uma avaria no carro os jogadores vão ter de procurar abrigo para a noite. Por sorte, encontram uma cabana abandonada na floresta. Mas antes de amanhecer percebem que a porta pela qual entraram foi fechada e trancada! E todas as janelas têm barras de ferro que impedem que saiam!

A TUMBA DO FARAÓ

Em visita ao Vale dos Reis no Egito, os jogadores estão dentro do túmulo de Tutancámon quando percebem que se perderam do resto do grupo. De repente dão de caras com uma misteriosa câmara funerária e ao entrar ouvem um ruído perturbador! A porta de pedra fecha-se atrás deles, bloqueando a saída!

O LABORATÓRIO SECRETO


Os jogadores apresentaram-se para participarem num ensaio clínico, mas ao chegarem ao laboratório à hora marcada, percebem que não há mais ninguém... De repente, um gás começa a emanar de um tubo de ensaio e todos ficam tontos... Quando recuperam a consciência a porta está fechada.

+12 45-90 1-6

Tal como num escape room verdadeiro, os jogos Exit só podem ser jogados uma vez, pois poderão ter que rasurar, dobrar ou rasgar os componentes incluídos.



Vencedor
do prestigiado prémio:



EXIT

Inka & Markus Brand

A ILHA ESQUECIDA

O que começou como um idílico dia para uma expedição náutica tornou-se num tempestuoso pesadelo. O barco afundou e agora se encontram na praia de uma ilha misteriosa. Aí encontram uma mesa giratória feita de ouro puro... e uma mensagem deveras perturbadora. Será que conseguem solucionar os enigmas a tempo e fugir da ilha?

O CASTELO PROIBIDO

Entram num castelo medieval e encontram-se numa magnífica sala do trono. De repente, atrás do grupo, uma pesada porta de madeira fecha-se com um estrondo e se tranca. Ficam aprisionados! Descubrem rapidamente que o castelo está cheio de enigmas. Conseguem solucionar esses enigmas a tempo e fugir do castelo?

A ESTAÇÃO POLAR

Você é um membro de uma grande equipe de pesquisa no Ártico. De repente, o alarme de evacuação soa. Você corre para a porta, mas está já se fechou automaticamente. O laboratório vizinho foi destruído. Enquanto pondera sobre o que aconteceu, descobre um caderno e percebe que tem muito pouco tempo para escapar...



+12

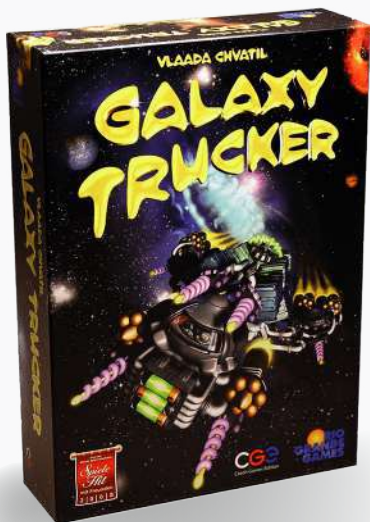


45-90



1-6

Tal como num escape room verdadeiro, os jogos Exit só podem ser jogados uma vez, pois poderão ter que rasurar, dobrar ou rasgar os componentes incluídos.



GALAXY TRUCKER

Vlaada Chvátil

Você pode construir uma nave espacial durável o suficiente para atravessar uma tempestade de meteoros? Armada o suficiente para se defender contra piratas espaciais? Grande o suficiente para transportar uma grande tripulação e carga valiosa? Rápido o suficiente para chegar lá em primeiro lugar? Claro que você pode!

+14 60 2-4

MACHI KORO

Masao Suganuma

Machi Koro é um jogo com um passo acelerado. Cada jogador tenta desenvolver a sua cidade com o objetivo de construir todos os pontos de interesse antes de seus rivais.

+7 30 2-5





PANDEMIC

Matt Leacock

Vocês têm as qualidades necessárias para salvar a humanidade? Pandemic é um jogo cooperativo. Os jogadores vencem ou perdem juntos. Você e seus colegas de equipe viajarão pelo mundo tratando infecções, usando o ponto forte de cada um, para serem bem sucedidos. O tempo está passando enquanto surtos e epidemias alimentam pragas que se espalham pelo mundo. Como membros de uma equipe especializada, vocês têm de manter quatro doenças sob controle enquanto procuram uma cura.



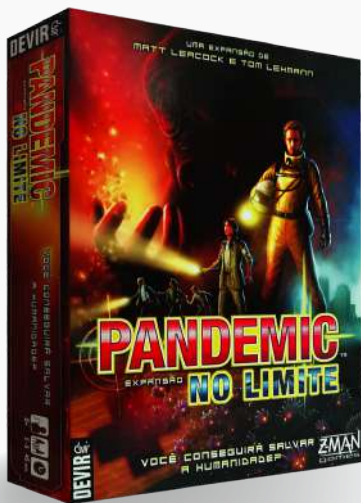
+8



45



2-4



PANDEMIC: EXPANSÃO NO LIMITE!

Matt Leacock

Salvar a humanidade tornou-se demasiado simples? Com esta expansão do jogo Pandemic torna-se ainda mais emocionante graças aos seus novos personagens e eventos.

+8 45 2-5

PANDEMIC: O REINO DE CTHULHU

Matt Leacock,
Chuck D. Yager

Os Grandes Anciões debatem-se nas suas prisões cósmicas. Se regressarem ao nosso mundo desencadearão uma era de loucura, caos e destruição. No limite da loucura, o jogador e os seus companheiros são a última esperança de humanidade.

+14 40 2-4





PANDEMIC LEGACY TEMPORADA 2

Matt Leacock, Rob Daviau

O mundo quase chegou ao fim... A praga apareceu de repente e devastou o mundo. Na segunda temporada de um dos jogos mais aclamados do momento terá 12 meses para manter vivos os últimos habitantes do planeta.

+14 60 2-4

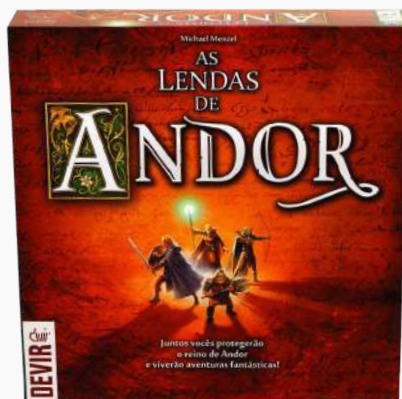
AS LENDAS DE ANDOR

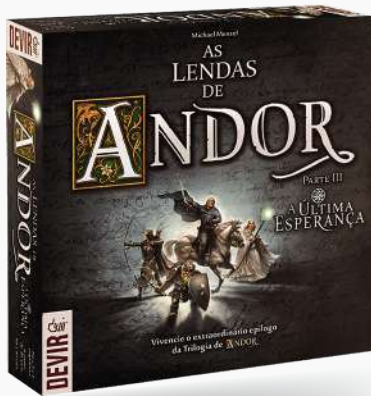
Michael Menzel



Lendas de Andor é um jogo cooperativo de aventuras e fantasia. Nele os jogadores adotam o papel de heróis de Andor e em cada lenda enfrentam uma ameaça, sempre mais difícil de superar.

+10 60-90 2-4





AS LENDAS DE ANDOR: A ÚLTIMA ESPERANÇA

Michael Menzel

Lendas de Andor:
A última esperança,
um jogo autônomo
que é uma sequência
de Lendas de Andor,
inclui um novo mapa
das regiões do sul
de Andor, novas
lendas e muito mais.

+10 60-90 2-4

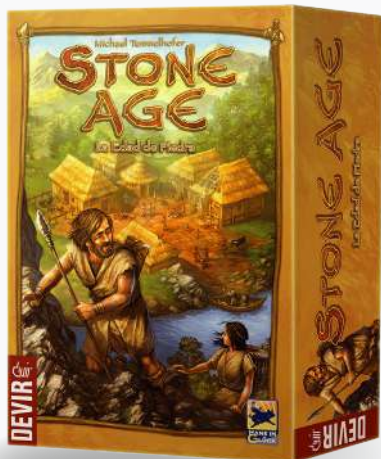
AS LENDAS DE ANDOR: CHADA & THORN

Gerhard Hecht

Neste jogo cooperativo de cartas, deverão ajudar Chada, a arqueira e Thorn, o guerreiro, a regressar a Andor. Durante a viagem viverão aventuras emocionantes repletas de novos desafios.

+10 45 2





STONE AGE

Michael Tummelhofer

Em Stone Age os jogadores podem recriar a época da Idade da Pedra, tal como a viveram os nossos antepassados. Terão de recolher madeira, partir pedra e extrair ouro do rio. Os jogadores deverão também expandir a sua aldeia e atingir novas cotas de civilização.

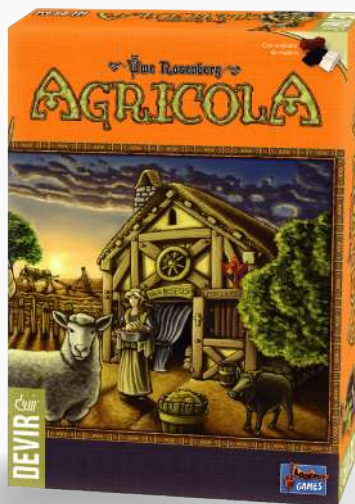
+10 60 2-4

AGRICOLA: NOVA EDIÇÃO

Uwe Rosenberg

Clássico de Uwe Rosenberg. O jogo é projetado para até quatro jogadores, possui componentes de madeira e uma seleção de cartas do jogo básico, bem como expansões revisadas e atualizadas para esta edição.

+12 30-180 1-4



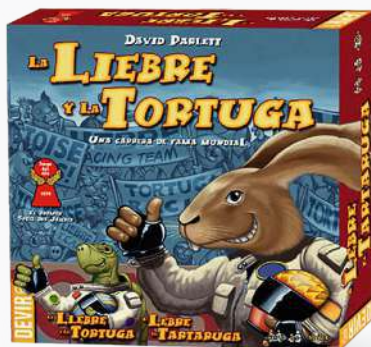


HOLMES: SHERLOCK & MYCROFT

Diego Ibáñez

Uma bomba explode no parlamento londrino e o jovem Michael Chapman, um trabalhador ligado a grupos anarquistas, é detido. A serviço da Coroa, Mycroft Holmes é encarregado de investigar. Tudo parece fácil de ser solucionado até à chegada de seu irmão, Sherlock Holmes, contratado pelos pais do jovem para provar a sua inocência.

+14 30 2



LEBRE E A TARTARUGA

David Parlett

Esse é o primeiro vencedor do famoso prêmio alemão Spiel des Jahres de 1979. Considerado um dos maiores clássicos modernos.

+8 45 2-6

UM IMPÉRIO EM 8 MINUTOS

Ryan Laukat

Os jogadores escolhem no seu turno uma carta entre seis visíveis. A carta confere um recurso e também apresenta uma ação que o jogador deve realizar imediatamente. Cria um império e conquista o mundo em menos de 8 minutos!

+12 8-20 2-5





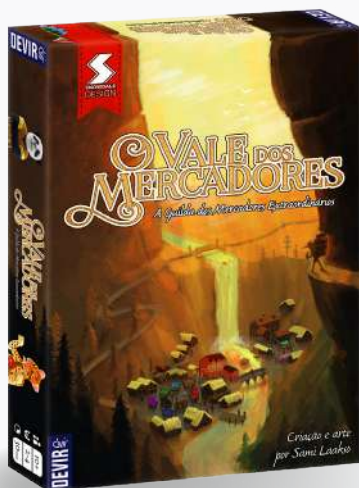
MIGUEL STROGOFF

Alberto Corral

Rússia – Final do século XIX. O traidor Coronel Ivan Ogareff aliou-se aos Tártaros para invadir o império. Eles cortaram as linhas de telégrafo entre Moscou (Moscovo) e a capital da Sibéria, Irkutsk. E agora se dirigem à capital siberiana para iniciar o plano de invasão. O Czar pede a ajuda de uns dos seus mais corajosos mensageiros para partir o mais rápido possível em direção a Irkutsk e alertar o irmão do Czar, o Grão-Duque, da ameaça que se aproxima.

Viva a mais épica aventura saída das páginas escritas por Júlio Verne!

+12 60 1-5



VALE DOS MERCADORES

Sami Laakso

Um jogo de cartas competitivo e altamente adaptável onde apenas o mercador mais inteligente e sagaz poderá entrar para a respeitável Guilda. Terá que saber usar as suas cartas o mais rápido possível para montar a sua banca, se quiser ser o vencedor!

+10 30 2-4

MANILA

Franz-Benno Delonge

Embarcações repletas de preciosas mercadorias zarpam em direção a Manila... mas nem todos os comerciantes querem que a carga chegue bem ao porto!

+10 60 3-5





SPACE ALERT

Vlaada Chvátil

Os jogadores interpretam uma tripulação de exploradores espaciais enviada através do hiperespaço para estudar um setor da galáxia cheio de perigos. O andamento do jogo é ditado por faixas de áudio com duração de 10 minutos incluídas no jogo. A tripulação tem de defender a nave. Se fracassarem... Estará na hora de treinar uma nova tripulação.

+14 30 1-5

TORRES

Michael Kiesling,
Wolfgang Kramer

Os príncipes estão ocupados construindo os seus castelos para impressionar o seu pai, o rei. Quem construir o maior e mais alto castelo será o novo rei. Envie os seus seis cavaleiros, coloque os seus blocos estrategicamente e prove que é um talentoso construtor. Quem conseguirá impressionar mais o rei? Em 2000, Torres ganhou o prêmio Spiel des Jahres.

+10 60 2-4





GRETCHINZI!

Roberto Fraga,
Yohan Lemonnier

Recrie corridas frenéticas atizando esses doidos por velocidade um contra o outro. Jogue as cartas e organize ataques antes que seus rivais o ultrapassem. Este jogo é baseado em personagens do universo Warhammer 40000.

+8 30 2-4

JOLLY ROGER

Frédéric Moyersoen

A tripulação do navio pirata acabou de eleger um novo capitão. Por sorte, se discordar das suas decisões, poderá começar um motim e se tornar o próximo capitão!

A inquietação cresce, e quando o motim começa, você tem de decidir de que lado está. Rápido, turbulento e fácil de aprender!

+10 30 4-10





VOLTA AO MUNDO EM 80 DIAS

Michael Rieneck

O jogador que der a volta ao mundo em menos de 80 dias, e voltar a Londres antes dos outros, ganha o jogo.

 +10  50-70  3-6

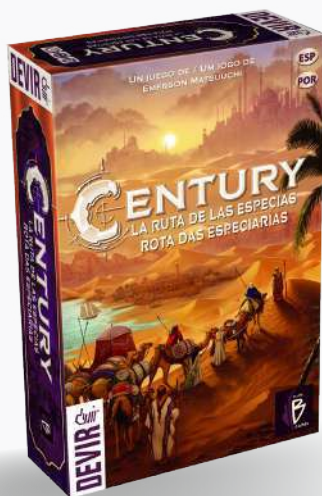
CARTAGENA

Leo Colovini

Cada jogador tem um grupo de seis piratas e o objetivo do jogo é fazer com que todos eles escapem pelas tortuosas passagens subterrâneas que conectam a fortaleza ao porto, onde um pequeno barco os aguarda.

 +8  45  2-5





CENTURY A ROTA DAS ESPECIARIAS

Emerson Matsuuchi

Descubra as maravilhas da rota das especiarias e seus mercados pitorescos, mergulhe em uma clara e simples mecânica de jogo, com um toque de “deckbuilding” que permite estratégias infinitas. Century - A Rota das Especiarias é realmente um jogo excepcional.

+8 45 2-5

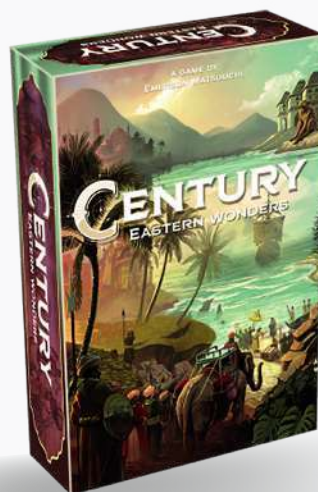
CENTURY MARAVILHAS DO ORIENTE

Emerson Matsuuchi

Jogue-se ao mar como mercador nesta aventura única, em busca de riqueza e glória, nas exóticas Ilhas das Especiarias.

A mecânica muito divertida deste jogo lhe proporcionará uma infinita diversidade e inúmeras estratégias. Combine com Century A Rota das Especiarias para uma nova experiência única em Mar Adentro!

+8 30-45 2-4





FANHUNTER ASSAULT

Francisco Gallego Arredondo

Em Fanhunter Assault de 2 a 6 membros da resistência competirão para ser o jogador que mais relíquias consegue arrebatrar. Todo o universo Fanhunter num jogo de cartas veloz e furioso com o qual os fãs estão sonhando há 20 anos!

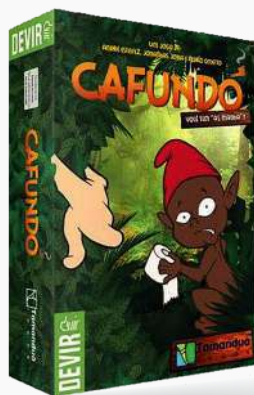
 +13  30  2-6

CAFUNDÓ

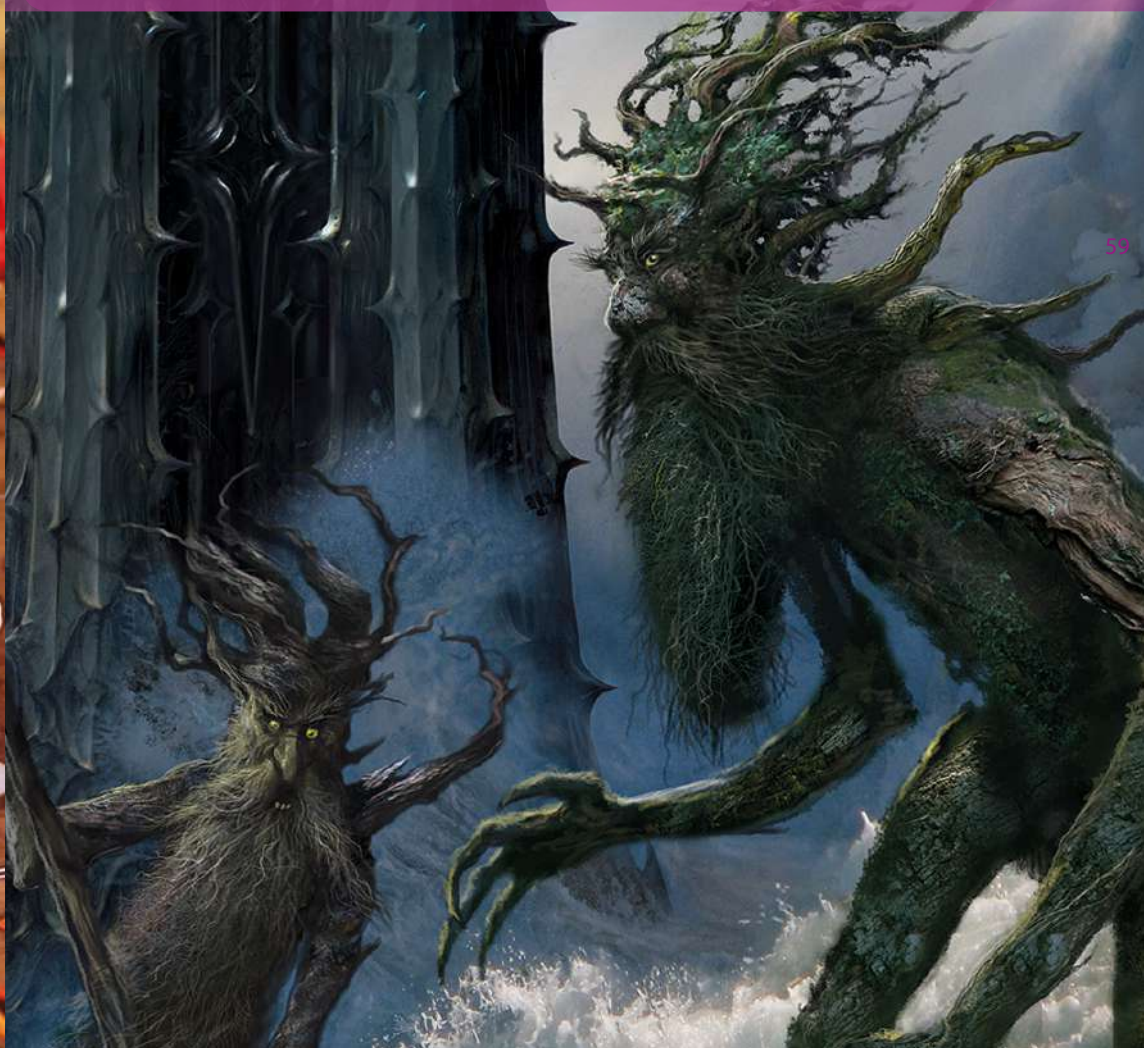
Andre Estevez, Jonathas Joba,
Pedro Ometto e João Victor
Fiori Bastos

Seja você também um aventureiro ganancioso em busca do ouro da Floresta Cafundó! Faça de tudo para ficar bem manhoso, rapelar as criaturas encontradas atrás da moita, zoar os outros aventureiros e se tornar o mais abastado de todos!

 +14  60  2-4







JOGOS TEMÁTICOS



JOGOS TEMÁTICOS



Além dos jogos para a família e infantis, o nosso catálogo inclui jogos mais especializados e temáticos, para aqueles jogadores que querem uma experiência mais intensa, mais duradora e com maior desafio.

Nesta seção você pode encontrar jogos de guerra, jogos temáticos, assim como de gestão de recursos, todos eles com uma grande dose de estratégia.

SIGNIFICADO DOS ÍCONES



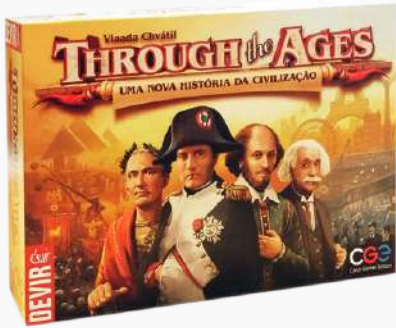
Idade



Duração (minutos)



Número de jogadores



THROUGH THE AGES

Vlaada Chvátil

Nova edição totalmente renovada e melhorada do conhecido jogo de Vlaada Chvátil em que os jogadores têm que desenvolver as suas civilizações desde a Antiguidade até aos Tempos Modernos.

+14 120 2-4

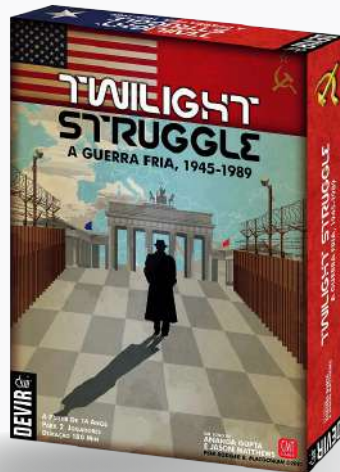
TWILIGHT STRUGGLE: A GUERRA FRIA, 1945-1989

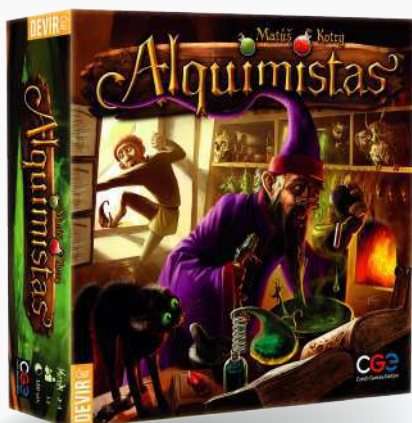
Jason Matthews
Ananda Gupta



Considerado um dos melhores jogos do momento, é uma recriação da história da segunda metade do século XX, com ênfase na temática da Guerra Fria.

+14 180 2





ALQUIMISTAS

Matuš Kotry

Ao longo de seis rodadas os jogadores convertidos em alquimistas vão tentar ganhar prestígio descobrindo as propriedades mágicas dos seus ingredientes.

+13 120 2-4

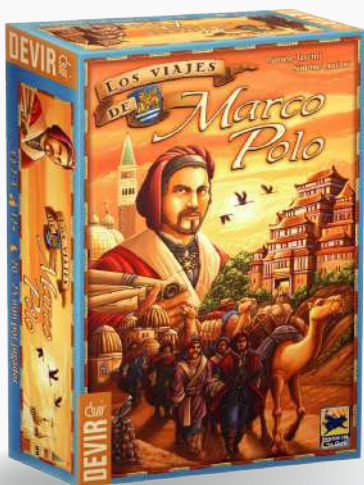
ALQUIMISTAS: GOLEM DO REI

Matuš Kotry

Alquimistas – O Golem do Rei, uma expansão para Alquimistas, traz para você um novos desafios com novas recompensas e consequências. Você pode descobrir como animar um golem? E igualmente importante, você pode convencer o rei que você está fazendo progresso?

+14 120 2-4





MARCO POLO

Daniele Tascini,
Simone Luciani

Em Marco Polo, os jogadores assumem os papéis de personagens que estiveram próximas a Marco Polo durante as suas viagens. Começam em Veneza mas as escolhas que fazem influenciam a sua jornada. Ir direto para Pequim? Ou seguir a rota através de Sumatra?

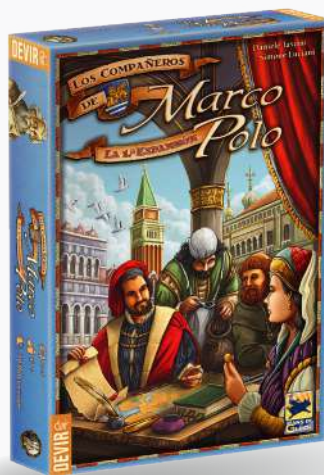
+12 45-90 2-4

COMPANHEIROS DE MARCO POLO

Daniele Tascini,
Simone Luciani

Sua jornada continua! A primeira expansão para As Viagens de Marco Polo! Volte para a cidade natal de Marco Polo, Veneza e obtenha acesso aos muitos mercados famosos da cidade ou use os companheiros que conheceu durante as suas viagens para dar um rápido impulso.

+12 60 2-5





GUERRA DO ANEL: GUERREIROS DA TERRA-MÉDIA

Roberto Di Meglio,
Marco Maggi
e Francesco Nepitello

Com esta nova expansão, os guerreiros e as criaturas da Terra-Média tornam-se uma parte essencial do jogo, com figuras únicas e habilidades especiais. Surgem novas mecânicas de jogo para desfrutar ainda mais de A Guerra do Anel.

+14 120 2-4

GUERRA DO ANEL

Roberto Di Meglio,
Marco Maggi,
Francesco Nepitello

Uma reedição do aclamado jogo de Francesco Nepitello e Marco Maggi, recria a guerra do anel na sua vertente dupla: a militar e a das aventuras da Irmandade do Anel.

+14 180 2-4





GUERRA DO ANEL: SENHORES DA TERRA-MÉDIA

Roberto Di Meglio,
Marco Maggi,
Francesco Nepitello

Com esta expansão do jogo A Guerra do Anel, os jogadores podem e criar cenários alternativos e diferentes estratégias.

+13 120 2-4

BUSCA PELO ANEL

Marco Maggi, Gabriele Mari,
Francesco Nepitello

Em Busca pelo Anel, um jogador desempenha o papel de Frodo e seus companheiros, enquanto outros quatro jogadores representam os Nazgul que caçam os hobbits. Frodo e os outros devem resistir à influência do anel. Busca pelo anel é um jogo de movimentos escondidos. Existem dois capítulos para jogar em dois tabuleiros diferentes.

+13 180 2-5





SWORD & SORCERY

Simone Romano,
Nunzio Surace

A derradeira experiência em jogos de fantasia heróica, com um avançado sistema I.A. para monstros, um alto grau de personalização dos personagens e uma ampla gama de opções táticas durante os combates. Ao mesmo tempo, o jogo é ágil e dinâmico

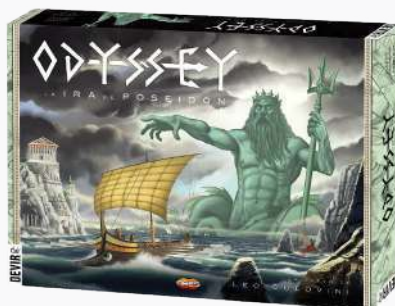
+14 30-150 1-5

ODYSSEY: A IRA DE POSEIDON

Leo Colovini

A Guerra de Tróia terminou e os navios gregos tentam retornar à sua terra natal depois de uma longa ausência. Mas devem em primeiro lugar apaziguar a ira do deus dos mares, Poseidon. Os jogadores atuam como navegadores que terão de enfrentar tempestades implacáveis e perigosos monstros marinhos sem serem desviados da sua rota.

+13 30 2-5





DON CAPOLLO

Gustavo Nascimento
Barreto

“Don Capollo” é um jogo de intensa negociação, no qual você e os seus amigos serão mafiosos italianos disputam entre si a sucessão na administração nos negócios da família

+14 40 3-6

EPIC

Darwin Kastle,
Rob Dougherty

Dos mesmos criadores de Star Realms, Epic é um novo jogo de construção de baralhos de fantasia. Com cartas de campeões e eventos, o objetivo é deixar os pontos dos rivais a zero.

+14 20 2-4





STAR REALMS

Darwin Kastle,
Rob Dougherty

Star Realms é um jogo de construção de baralhos de combate de naves espaciais. Jogue suas naves, destrua as bases inimigas e alcance a vitória!

+12 20 2

STAR REALMS CRISIS

Darwin Kastle,
Rob Dougherty

O universo de Star Realms está em crise. Você aceitará o desafio? Esta nova expansão apresenta quatro novas pilhas de cartas para expandir sua experiência com o jogo Star Realms: Eventos, Heróis, Frotas e Fortalezas e Bases e Navios de Guerra.

+12 20 2





PATHFINDER: O JOGO DE CARTAS ASCENSÃO DOS MESTRES RÚNICOS

Mike Selinker

É um jogo cooperativo para uma a quatro pessoas que encontrarão locais para explorar, monstros para enfrentar, magia mortífera e cruéis inimigos. O objetivo dos jogadores é encontrar e derrotar um vilão antes que decorra um determinado número de turnos. Neste jogo é possível jogar com os sete personagens icônicos do universo Pathfinder.

EXPANSÕES

ASSASSINATOS DO ESFOLADOR • O MASSACRE NA MONTANHA GANCHO • FORTALEZA DOS GIGANTES DE PEDRA • PECADO DOS SALVADORES • PICOS DE XIN-SHALAST

Estas expansões incluem 110 cartas novas, localizações, monstros, vilões, espólio e muito mais. Trazem também cinco novos cenários que constituem uma aventura completa.

PERSONAGENS ADICIONAIS

Esta expansão inclui cartas de personagem novas, como bárbaro, druida, monge paladino, e todas as outras cartas necessárias para jogarem cinco a seis jogadores.



PULSAR 2849

Vladimír Suchý

O ano é 2849 e uma nova era de energia interestelar está prestes a começar. Corporações rivais colocaram naves de sondagem à beira de um aglomerado estelar cheio de pulsares, prontas para explorar as suas riquezas.

+14 60-100 2-4

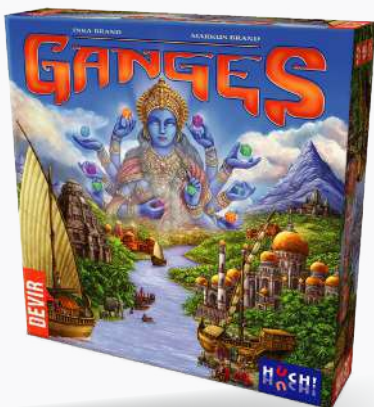
TZOLK'IN

Simone Luciani,
Daniele Tascini

O centro do jogo é o calendário Maia, Tzolk'in - um conjunto de engrenagens que giram com as rodadas do jogo. O seu planeamento deverá ser capaz de levar em consideração um tabuleiro que muda constantemente. Faça colheitas, extraia recursos, construa monumentos, e tome cuidado com a ira dos deuses.

+14 90 2-4





GANGES

Inka Brand,
Markus Brand

Ao assumir o papel de rajás e ranis – os mais influentes nobres do país – os jogadores competem entre si no apoio ao império ao desenvolver as suas propriedades para torná-las províncias ricas e magníficas.

+12 75 2-4

PLENUS

Inka Brand,
Markus Brand

Todo mundo joga junto, cruze o resultado de seus dados, marque as casas, pontue as colunas! Aqui ninguém tem que esperar muito para jogar!

+8 20 1-6



- 1, 2, 3 13
- A Ilha Proibida 28
- A Torre Encantada 16
- Agrícola: Nova Edição 48
- Alquimistas 62
- Alquimistas Golem do Rei 62
- As Escadas Assombradas 13
- As Lendas de Andor 46
- As Lendas de Andor: A Última Esperança 47
- As Lendas de Andor: Chada & Thorn 47
- Baby Blues 33
- Bar bestial 33
- Bolachas! 14
- Busca Pelo Anel 65
- Cacao 31
- Cafundó 57
- Cartagena 55
- Century a Rota das Especiarias 56
- Century Maravilhas do Oriente 56
- Carcassonne 7
- Carcassonne: A Abadia e o Alcaide 8
- Carcassonne: A Princesa e o Dragão 8
- Carcassonne: A Torre 9
- Carcassonne: Colinas e Ovelhas 9
- Carcassonne: Construtores e Comerciantes 8
- Carcassonne: Estalagens e Catedrais 8
- Carcassonne: Mercados e Pontes 9
- Carcassonne: Star Wars 10
- Checkpoint Charlie 28
- Cocoricó cocorocó! 15
- Código Secreto 26
- Código Secreto Dueto 27
- Código Secreto Imagens 26
- Companheiros de Marco Polo 63
- Diário de Um Banana 14
- Don Capollo 67
- Dragões e Galinhas 37
- Dungeon Raiders 35
- Epic 67
- Exit: A Cabana Abandonada 41
- Exit: A Estação Polar 42
- Exit: A Ilha Esquecida 42
- Exit: Tumba do Faraó 41
- Exit: O Castelo Proibido 42
- Exit: Laboratório Secreto 41
- Exploradores 35
- Fanhunter Assault 57
- Fantasma Blitz 23
- Fantasma Blitz 2.0 24
- Fantasma Blitz: Cinco para a meia noite 24
- Fantasma Blitz: Que Susto! 25
- Fast Food Fear 25
- Flap Flap 20
- Formigas na Teia 15
- Galaxy Trucker 43
- Ganges 71
- Gardens 34
- Genial 36
- Gretchinz! 54

• Guerra do Anel	64	• Pathfinder: Picos	69
• Guerra do Anel: Guerreiros da Terra-Média	64	• de Xin-Shalant	
• Holmes: Sherlock & Mycroft	49	• Plenus	71
• Jolly Roger	54	• Pulsar 2849	70
• Lebre e a Tartaruga	50	• Pôquer de Bichos Real	18
• Leo	16	• Ricochet Robots	32
• Machi Koro	43	• Salada de Bichos	17
• Manila	52	• Senhores da Terra-Média	65
• Marco Polo	63	• Set	36
• Micro Robots	32	• Sopa de bichos	17
• Miguel Strogoff	51	• Space Alert	53
• NMBR9	31	• Star Realms	68
• O Abelhão Trapaceiro	19	• Star Realms: Crisis	68
• Odyssey: A Ira de Poseidon	66	• Stone Age	48
• Picnic	20	• Sushi Go!	27
• Pandemic	44	• Sword & Sorcery	66
• Pandemic: Expansão	45	• Tango da Tarântula	18
No Limite!		• Telma	37
• Pandemic Legacy Temporada 2	46	• Terra	30
• Pandemic: O Reino	45	• Through the Ages	61
de Cthulu		• Tinco	34
• Pathfinder: Ascensão	69	• Torres	53
dos Mestres Rúnicos		• Troupe dos Porquinhos	19
• Pathfinder: Assassinatos	69	• Twilight Struggle:	61
do Esfolador		A Guerra Fria (1945-1989)	
• Pathfinder: Fortaleza	69	• Tzolk'in	70
dos Gigantes da Pedra		• Ubongo	29
• Pathfinder: O Massacre	69	• Um Império em 8 Minutos	50
da Montanha Gancho		• Vale dos Mercadores	52
• Pathfinder: Pecado	69	• Volta ao Mundo em 80 Dias	55
dos Salvadores		• Yangtze	30
• Pathfinder: Personagens	69		
Adicionais			

