Mitra

OFFICINA DE CRIAÇÃO

Linha de Produtos Mitra

Lançamentos

Belo jardim..... 3
QC Araras do Brasil..... 4
QC Arara Azul do Brasil.. 4
QC Tucanos do Brasil..... 4
QC Mico Leão..... 4
QC Peixe Boi do Brasil..... 5
QC Rio de Janeiro..... 5
Roda das Bandeiras..... 5
Escape Futebol..... 5
Escape Ratinho..... 5
Tangran Tradicional..... 6
Tangran Coração..... 6
Tangran Ovo..... 6
Anel Prisioneiro..... 6

Encilcopéida de Jogos 7

Agon..... 8
Bagha Chall..... 8
Bao & Onweso..... 9
Barricade..... 9
Bizingo..... 10
Chroma 4..... 10
Dablot..... 11
Damas..... 11
DouShouQui..... 12
Excalibur..... 12
Fanorona..... 13
Futebox..... 13
Gammon..... 14
Go..... 14
Halma..... 15
Hex..... 15
Hnefatafl..... 16
Jarmo..... 16
Jogo Real De Ur..... 17
Kharbaga..... 17
Konane..... 18
Ming Mang..... 18
Oware..... 19
Polaris..... 19
Puluc..... 20
Quadrilha..... 20
Quarto..... 21

Encilcopéida de Jogos

Queops..... 21
Reversi..... 22
Senet..... 22
Siege..... 23
Traverse..... 23
Trilha..... 24
Xadrez..... 24
XiangQi..... 25
Yoté..... 25

Jogos Diversos

Bezette..... 26
Bloqueio..... 26
Crokinole..... 26
Crokinolinho..... 27
Go Oficial..... 27
Jogo da Cachola..... 27
Mancala..... 28
Mistério das 7 Torres..... 28

Coleção Pocket's

Inversão..... 29
Kaooa..... 29
Lau Kati Kata..... 29
Mosona..... 30
Mu Torere..... 30
Pong Hau Qi..... 30
Queah..... 30
Tapatan..... 31
Tchuka..... 31
Tsoro..... 31

Mini Jogos

Mini Bloqueio..... 32
Mini Mancala..... 32
Mini Mu Torere..... 32
Mini Pong Hau Qi..... 33
Mini Tsoro..... 33
Mini Tapatan..... 33
Mini Kaooa..... 33
Mini Queah..... 34
Mini Tic Tac Toe..... 34

Coleção Desafios

Arrumadinho..... 34
Desenlace..... 34
Pão Duro..... 35
Passa-Passa..... 35
Piramide..... 35
Porteira..... 35
Rampa..... 35
"T" Chinês..... 36
Tetrabol..... 36
Tio Peixe..... 36
Trebelho 1..... 36
Trebelho 2..... 36

Briquedos

Monte Car Tunados 37
Tunado Esportivo... 37
Tunados Jeep..... 37
Tunados Pick-UP... 37
Tunados Sedan..... 37
Tunados Van..... 37
Oficina de Pião..... 37

Jogos Gigantes

Sudoku..... 38
Prumo..... 38
Queops..... 38
Damas..... 39
Mancala..... 39
Trilha..... 39
Jogo dos Sapinhos..... 39
Reversi..... 40
Puluc..... 40
Quarto..... 40
Dominó..... 41
Chroma 4..... 41
Poralis..... 41

Lançamentos

Belo Jardim

CÓD MR48

Este jogo é uma brincadeira que exige dos jogadores, mais do que sorte, uma boa observação e esperteza para percorrerem as figuras e chegar no final do caminho, vivenciando os principais elementos que conhecemos de um aconchegante jardim.
Um convite para despertar o interesse em estar mais próximo da natureza e interagir com as sensações que este passeio oferece.

Nº de participantes: para 2, 3 ou 4 jogadores ou 1 equipe

Recomendado a partir de 5 anos

Contém: 42 fichas com figuras coloridas composto 3 conjuntos iguais de 14 figuras
1 feltro que representa o jardim
4 peões de madeira (1 vermelho, 1 amarelo, 1 verde e 1 azul)
5 marcadores de seixo de pedra
Folheto com regras e instruções para jogar

VOLTAR

Lançamentos

Quebra-cabeça e Jogo de Equilibrio

Uma linha de Quebra-Cabeça circular onde o grande desafio não é encaixar as peças mas equilibrá-las na vertical criando harmonia, movimento e espaço entre todas as peças.

QC Araras do Brasil

Cód. CD 45

QC Arara Azul do Brasil

Cód. CD 23

QC Tucanos do Brasil

Cód. CD 21

QC Mico Leão

Cód. CD 22

VOLTAR

QC Peixe Boi do Brasil

Cód. CD 33

QC Rio de Janeiro

Cód. CD 24

Desafios

Roda das Bandeiras

Cód. CD 30

Escape Futebol

Cód. CD 46

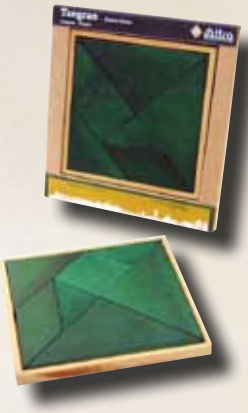
Escape Ratinho

Cód. CD 47

VOLTAR

Tangran Tradicional

Cód. CD 48

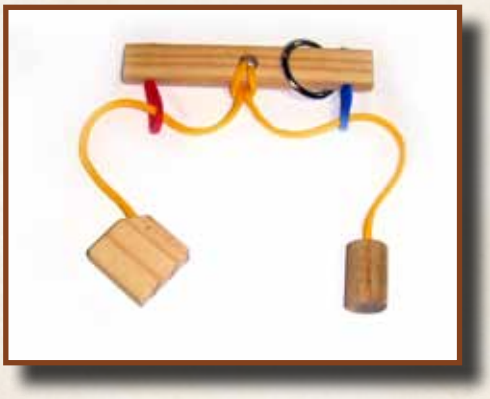


Tangran Coração

Cód. CD 50

Tangran Ovo

Cód. CD 49



Anel Prisioneiro

Cód. CD 44

Enciclopédia de Jogos

Um resgate dos pensamentos e hábitos culturais que contam a história do brinquedo e do brincar da humanidade

Uma coleção exclusiva que traz a você, jogos completos vindos desde a mais remota antiguidade até os atuais, modernos e originais jogos criados para divertir, educar e entreter qualquer idade.

Cada exemplar consiste:

- Tabuleiro em forma de livro em mdf de reflorestamento.
- Manual completo com o histórico e a regra do jogo impresso em papel reciclado industrial.
- Embalagem não descartável em papel Kraft, cosiderdo ecologicamente correto.

Cada exemplar pode ser vendido separadamente, tendo os seus valores individuais.

VOLTAR

Agon

CÓD MR32

A origem de Agon é um pouco misteriosa. Datada do Século XVIII, o primeiro tabuleiro que se tem noticia foi encontrado em um tampo de mesa francês, produzido pelo parisiense Adan Vaugeois em 1780. Após um período de esquecimento, o jogo reaparece, quase um século depois, durante a era Vitoriana. Agon também é conhecido como Guarda Real, ou Guarda da Rainha (The Queen's Guard). O jogo lembra um pouco do Tablut pela presença de uma casa central chamada de "O Trono" e o tipo de peças usadas (Rei / Rainha e Guarda); no entanto, curiosamente oposto ao Tablut, o trono é o objetivo da Rainha. A forma do tabuleiro é a principal característica deste jogo sendo que é o primeiro jogo, que se tem notícia, a usar o padrão hexagonal nas casas do tabuleiro. Agon é um jogo que pode ser considerado como uma mistura entre batalha e corrida. Cada jogador tem seis guardas e uma rainha e tem por objetivo levar a sua rainha para o centro do tabuleiro com a ajuda de seus guardas.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 8 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
6 peças +1 rainha vermelhas de madeira ; 6 peças + 1 rainha azuis de madeira
folheto com a história do jogo, regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Bagha Chall

CÒD MR03

É o jogo nacional do Nepal. Bagha Chall quer dizer Mudança de Tigres e simula uma batalha de estratégias pela vida e morte entre os Tigres e as Cabras. Cada jogador possui um número diferente de peças com objetivos diferentes mas que consegue ser um jogo equilibrado, com estratégias distintas para tigres e Cabras.
Jogando como Cabras permite desenvolver a natureza humana da coletividade, o pensamento em grupo e o companheirismo.
Jogando como tigres permite refletir na natureza humana da individualidade, desenvolver o espírito de liderança e ampliar a visão estratégica conciliando a individualidade com o grupo

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 7 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
4 Tigre em pó de madeira resinado
20 cabras em pó de madeira resinada
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Bao e Onweso

CÓD MR09

Dois jogos diferentes, que utilizam o mesmo tabuleiro. Fazem parte da família das Mancalas, considerados os jogos mais antigos do mundo, com cerca de 7 mil anos de cultura. Possuem a característica particular das peças serem comuns aos dois jogadores, representando o ato de semear e colher. O vencedor da partida é aquele que mais juntar sementes ou que consiga impedir seu adversário de continuar a jogar. São classificados como mancalas de 4º grau e muito populares em Zanzibar, na Zâmbia, Etiópia, Quê-nia e em Malawi. O Bao é conhecido como o mais intrincado e atraente de todos os jogos de mancala, oferecendo variações estratégicas e táticas a seus jogadores, comparáveis ao do Xadrez. Possui a característica de poder mudar drasticamente uma situação no tabuleiro com um único movimento. As mudanças rápidas dificultam e, ao mesmo tempo, estimulam o planejamento antecipado das jogadas.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 10 anos

Contém: 1 tabuleiro em MDF
64 peças de sementes de árvores brasileiras
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Barricade

CÓD MR23

Neste jogo, os participantes entrarão numa caça ao tesouro.
Você encontra um mapa de tesouro muito antigo. Não sabe se o mapa é verdadeiro ou não e também não sabe o que fazer. Só há uma maneira de descobrir: seguir o mapa e descobrir o que há no local marcado. Reúne alguns amigos, junta os mantimentos e tudo mais e partem em busca do provável tesouro. Que tesouro será este? Você precisará descobrir. Sem que percebam, outras pessoas descobrem o seu segredo e também formam grupos para procurarem pelo tesouro. Seus adversários procuram, de todas as formas, atrapalhar vocês para encontrar o tesouro antes. Quando menos esperam estão envolvidos numa corrida de caça ao tesouro onde muitos obstáculos os esperam e terão que superar todos eles para vencer nesta aventura. Barricade possui um conceito bastante simples, porém, proporciona um máximo de diversão e tensão. Um jogo bastante engraçado para jogadores de todas as idades que querem alcançar a meta com uma certa dose de persistência e perspicácia. O jogo pode adquirir diferenças consideráveis entre os participantes, logo no começo, se uma barricada importante é alcançada e colocada numa posição estratégica para atrapalhar ao máximo o oponente.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos

Contém:
1 tabuleiro em MDF; 20 peças de madeira (5 vermelhas, 5 verdes, 5 azuis e 5 amarelas); 11 obstruções (em madeira), 1 dado; folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Bizingo

CÓD MR33

Bizingo é um jogo de estratégia abstrata, para dois jogadores. Sua origem é incerta, porém, sabe-se que foi criada em algum momento na década de 1850 nos Estados Unidos. Uma das características peculiares deste jogo é o seu tabuleiro em forma triangular que contem casas, também triangulares, que são alternadas entre casas escuras e casas claras. Outra característica peculiar é que as peças dos jogadores movimentam-se por casas diferentes, isto é, um jogador anda pelas casas escuras e o outro jogador anda pelas casas claras. O método de captura é por custódia, ou seja, as peças do adversário podem ser capturadas cercando-as com as suas peças. Devido ao design triangular do tabuleiro, as peças de cada jogador são posicionadas de forma diferente no tabuleiro. Os dois exércitos se defrontam separados por uma linha de triângulos. Os jogadores vão mover suas peças durante todo o jogo apenas em seus próprios triângulos coloridos e tem por objetivo capturar as peças do adversário deixando-o apenas com 2.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 8 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
16 peças + 2 capitães vermelhos de madeira; 16 peças + 2 capitães azuis de madeira
folheto com a história do jogo, regras e instruções para jogar
Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Chroma 4

CÓD MR11

O desafio das cores é um paradoxo onde se deve dividir e construir um espaço, organizando-o de forma lúdica, mas racional. Chroma 4 é um quebra cabeças que pode ser jogado como:
- desafio individual
- desafio em grupo
- jogo para 2 ou mais pessoas
- jogo entre equipes
- dominó com peças ocultas que devem ser abertas conforme o jogo

É um jogo competitivo com particularidades que o tornam cooperativo e foi desenvolvido baseado num teorema matemático da "Topologia das 4 cores". O teorema diz que "4 cores são suficientes para colorir qualquer mapa de forma que duas nações de mesma cor não tenham um limite comum". Um desafio que entretém adultos e crianças, também conhecido como Dominó das Quatro Cores.

Nº. de participantes: 1 ou + Recomendado a partir de 7 anos
Contém: 1 caixa livro em MDF
6 peças coloridas de 5 x 5 cm; 6 peças coloridas de 5 x 10 cm; 6 peças coloridas de 5 x 15 cm
folheto com regras e instruções para jogar
Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Dablot

CÓD MR47

Originário da Lapônia, a terra de São Nicolau (ou Papai Noel) sendo a primeira referencia encontrada é de 1892 em um catálogo do museu de Estocolmo. Os "lapões" ou "saami", caracterizam-se como um povo indígena, nativos que vivem nas regiões nórdicas, acima do circulo polar Ártico. Os saami têm uma cultura própria e distinta das outras culturas nórdicas, são nômades e têm sido bastante inovador ao longo dos séculos quando se trata de jogos de tabuleiro. Dablot ou Dablot Prejjesne é um exemplo disso que, apesar de ter algumas semelhanças com outros jogos, é uma criação Sami puro.
Dablot Prejjesne no idioma Sami significa " jogar Dablot em um tabuleiro"
Dablot relembra lutas históricas entre guerreiros Sami nômades e colonizadores finlandeses que, no primeiro milênio DC, chegaram às terras ao sul da Lapônia em busca por terras férteis para o cultivo. No tabuleiro estão representados, de um lado, o rei Sami, o príncipe e seus guerreiros, enquanto o outro lado é conhecido como o senhorio, seu filho, e seus agricultores. Apesar das diferenças de nomes os lados são completamente iguais em número e poder, tornando este um jogo imparcial e equilibrado.

Nº. de participantes: 2
Recomendado a partir de 8 anos
Contém: 1 Tabuleiro
1 Rei Sami, 1 Principe Sami e 28 Guerreiros, todos em madeira escura
1 Senhorio, 1 filho do Senhorio e 28 agricultores, todos em madeira escura
Folheto com a história do jogo, regras e intruções para jogar
Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Damas

CÓD MR19

É um dos jogos mais conhecidos e praticados em todo o mundo. As regras, na forma como a conhecemos hoje, surgiram com o nome de "Fierges", na Baixa Idade Média. O jogo acabou se tornando muito popular e se espalhou para o resto do mundo como conseqüência da expansão européia, mas, há informações que remetem a sua origem ao Antigo Egito. Com o objetivo de capturar todas as peças do adversário, este jogo consegue entreter crianças e adultos de todas as idades. Como num jogo de Xadrez, aquele que conseguir antecipar, em estratégia, o maior número de jogadas, possui maior chance de vencer a partida. Estimula e exercita a percepção abstrata espacial, a criatividade, o raciocínio e a relação do jogo e da brincadeira como um agente cultural e social vivo, dinâmico e afinado com o nosso tempo.

Nº. de participantes: 2
Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
12 peças de madeira claras; 12 peças de madeira escuras
folheto com regras e instruções para jogar
Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Dou Shou Qi

CÓD MR14

Tradicional jogo de tabuleiro Chinês, conhecido como Batalha dos Animais ou Jogo da Selva. Dou Shou Qi significa jogo de combate de animais e sua origem ainda é um mistério. Alguns afirmam que este jogo surgiu na China por volta do século V. O tabuleiro representa a selva com seus lagos e armadilhas e as peças são animais como o elefante, leão, tigre, rato... cada um possuindo características próprias de ataque e deslocamento. Possui um mecanismo de captura hierárquico e cíclico onde os mais fortes capturam os mais fracos, mas o mais fraco de todos pode derrotar o mais poderoso. Vence o jogador que dominar a toca do seu adversário. É um jogo de estratégia que simula um combate entre animais. Dinâmico e rápido, é preciso ter um pensamento ágil e uma visão ampla e atenta para conseguir uma vantagem sobre o adversário e vencer a partida.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 7 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
8 peças em madeira clara representando os animais
8 peças em madeira escura representando os animais
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Excalibur

CÓD MR44

Excalibur o é nome da espada que pertenceu ao Rei Arthur. Segundo as lendas, Excalibur foi forjada em Avalon, a ilha mágica da sacerdotisa Morgana, a Dama do Lago, localizada ao Sul da Inglaterra. Há duas versões sobre como a espada passou a pertencer a Arthur, nas relacionadas a Lancelote e ao Santo Graal, Excalibur encontrava-se cravada em uma pedra e, na outra versão, Exalibur foi dada a Artur por Morgana, a Dama do Lago.
Excalibur só poderia pertencer a alguém de bom coração, com caráter e integridade extraordinários, quem a conseguisse, seria o futuro rei da Britania, antigo nome da Inglaterra quando do surgimento do conto.
Neste jogo, cavaleiros de dois reinos distintos deverão disputar e ao mesmo tempo enfrentar as feiticeiras celtas, entre os pântanos, para terem o direito de conquistar a Excalibur, que se encontra novamente presa à pedra, bem no meio de Avalon. Apenas apenas um verdadeiro herdeiro de Arthur consiguirá realizar tal feito.

Nº. de participantes: 3 Recomendado a partir de: 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
Conjunto de 4 peças em madeira vermelhas, azuis e amarelas
Uma peça em madeira cinza
Folheto com a história do jogo, regras e instruções para jogar.

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Fanorona

CÓD MR02

Um jogo diferente de qualquer outro existente, desenvolvido há muitos séculos na ilha de Madagascar. É descendente do jogo Alquerque, com mais de 5000 anos, porém, é vivo, dinâmico e afinado com o nosso tempo. Permite uma habilidade tática e estratégica que combina a simplicidade de movimentos da Dama com a complexidade de combinações do Xadrez e utiliza um método de captura único no universo dos jogos, tendo que eliminar as peças do adversário. Os antigos habitantes de Madagascar usavam-no para criarem relações amistosas com seus vizinhos e os monarcas de Madagascar costumavam receber seus convidados com uma partida de Fanorona.
É uma viagem através do tempo e do espaço até os segredos fascinantes de um povo que soube criar, como poucos, uma forma de vida original e saudável.
Uma lição de sabedoria de uma cultura que, por ser menos forte, não pode ser considerada menos importante.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 9 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
22 peças em madeira clara; 22 peças em madeira pretas
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Futebox

CÓD MR08

Recria a empolgação de uma partida de futebol, num jogo de tabuleiro simples, dinâmico e muito divertido.
É um jogo intuitivo onde as crianças aprendem as regras rapidamente e podem criar novas regras e possibilidades, a partir das originais.
Mistura sorte e estratégia, uma complementando a outra.
Cada participante escolhe as cores do time de seu coração e é o técnico do seu próprio time, posicionando os jogadores (as peças) de acordo com a sua melhor estratégia.
Foi criado pelo brasileiro, desenhista e caricaturista, Emilio Damiani Jr.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
6 peças brancas; 6 peças pretas; 1 dado; 1 cartela com números coloridos
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Gammon

CÓD MR10

Um jogo de percurso, ou seja, o joga-dor que primeiro retirar suas peças, depois de fazê-las percorrerem por todo trajeto do tabuleiro, é o vencedor. Sua origem, ainda incerta, pode estar relacionada com as civilizações sumérias e egípcias. Popular entre os nobres romanos, era conhecido como Ludus Duodecim Scriptorum ("jogo das 12 linhas"), substituído mais tarde pelo Tábula, ambos muito parecidos com o nosso atual Gamão. O Tábula tornou-se um grande sucesso na Europa, na Baixa Idade Média, quando ficou conhecido como "o jogo dos Reis e o Rei dos jogos" A versão atual, resultou do encontro do Nard (jogo parecido, po-pular entre persas e árabes) com o Tábula, dos romanos. Foi perseguido pela igreja, na Europa, principalmente na Inglaterra. No séc. XV concorreu em popularidade com o Xadrez e foi desaparecendo gradativamente, ressurgindo no séc. XVII, ganhando força e popularidade com outros nomes até nossos dias.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 9 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
15 peças em madeira clara; 15 peças em madeira pretas; 2 dados
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Go

CÓD MR21

O jogo do Go pode ser considerado como muito fácil e simples porém muito profundo. O principal fascínio deste jogo consiste na simplicidade das regras e na complexidade que o jogo alcança. É tão profundo que muitos devotaram suas vidas para dominar completamente o potencial deste jogo. Um jogo da corte dos imperadores chineses, do Shogum, dos samurais e monges no Japão feudal. O Go é freqüentemente considerado como a "Arte da Harmonia" de "misteriosa profundidade" e "abstrata sutileza" e que fortalece a sua percepção e habilidades cognitivas. Como qualquer outro jogo de habilidade, é uma luta para conseguir a vitória mas a sua essência constitui uma luta consigo mesmo. A atitude certa para jogar uma partida de GO, tanto interiormente quanto para progredir mais rapidamente é sempre enfrentar as situações com modéstia e simpatia, desfrutando sempre de grande prazer, independentemente dos resultados. Por isto, o Go também foi chamado de "Arte Marcial do Espírito". É um reflexo surpreendente da natureza humana, seja ela aventureira, prudente, otimista, pessimista, romântica ou realista. Uma partida de Go pode nos dar uma boa oportunidade de entender o caráter essencial do nosso oponente e, de repente, nos ajudar a nos tornar íntimo com ele assim como nos dar a possibilidade de conhecer melhor a nós mesmos.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 9 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF; 85 peças de madeira claras; 85 peças de madeira escuras; folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Halma

CÓD MR12

Halma significa "Salto" em grego. É o único jogo clássico internacionalmente conhecido, do século XIX, originado nos Estados Unidos.
Foi criado pelo médico cirurgião, cardiologista e professor Dr. George Howard Monks entre 1883 e 1884 baseado num jogo britânico chamado "Hoppity".
Deu origem, na sua versão para até 6 pessoas, ao jogo conhecido como "Dama Chinesa" que foi lançado inicialmente como "star halma" (halma estrela) mas teve o seu nome mudado, por uma estratégia de marketing, para torná-lo mais exótico.
Halma é um jogo de conquista de território onde, vence, quem formar estratégias de forma a encurtar distâncias em cada movimento. A atenção é fundamental para não entregar atalhos aos adversários e exige uma visão espacial do conjunto para definir os seus movimentos.

Nº. de participantes: 2 ou 4 — Recomendado a partir de 9 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
76 peças em madeira sendo 19 amarelas, 19 vermelhas, 19 azuis e 19 verdes
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Hex

CÓD MR06

Jogo de conectividade para 2 pessoas.
Os jogadores devem fazer uma ligação entre as duas bordas opostas do tabuleiro, de forma contínua e sem interrupções, usando as suas peças, antes que o adversário faça o mesmo. Um jogo rápido e dinâmico que exige um raciocínio ágil e atento e que nunca termina empatado.
Criado pelo matemático e poeta dinamarquês Piet Hein, em 1942, baseado no famoso "Teorema de Topologia das 4 Cores" e, modernamente conhecido como Hex, foi batizado por Hein como "Con-Tac-Tix.
Introduzido pelo Instituto Niels Bohr, ficou popular na Dinamarca com o nome de Polygon.
Teve uma série de desafios ou problemas publicado pelos jornais dinamarqueses, para a diversão de seus leitores.
Albert Einstein mantinha um exemplar em uma estante em seu local de estudo.

Nº. de participantes: 2 — Recomendado a partir de 9 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
40 peças em madeira clara; 40 peças em madeira preta
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Hnefatafl

CÓD MR25

O Jogo Viking. Este é um antigo jogo Nórdico. Hnefatafl (ou hneftafl) [Nhev-eh-HTA-full] significa o "rei do conselho". Antes da introdução de Xadrez (Skak-Tafl no idioma nórdico antigo) nos séculos XI e XII, os Escandinavos estimulavam seus raciocínios estratégicos jogando um jogo conhecido como Tafl. Tafl, no idioma Nórdico antigo, significa "mesa" e, até o final do séc XII era usado para chamar uma grande variedade de jogos de tabuleiro.
Como objetivo, os defensores Reais devem conduzir o Rei em segurança até um dos 4 refúgios, nos cantos do tabuleiro. Os Mercenários vencem se conseguirem imobilizar o Rei não deixando espaço para o Rei andar.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 8 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF;
1 Rei; 36 peças de madeira (sendo 12 de uma cor e 24 de outra cor);
Folheto com regras e instruções para jogar.

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Jarmo

CÓD MR24

É um jogo de estratégia abstrato para dois jogadores. De acordo com uma antiga lenda Tartariana e Polonesa, Batu Khan, neto de Genghis Khan, carregava um exemplar deste jogo durante as campanhas militares e sempre jogava uma partida antes de cada batalha para se preparar e incorporar a disposição de guerreiro. Ainda hoje, uma variante deste antigo jogo tártaro chamado Jasir Jarmo é praticado em algumas partes da Polônia e outros países da Europa Oriental. O jogo tem diversas variações regionais, mas a estrutura básica é sempre a mesma. Jasir significa "arqueiro" em tártaro, e as peças usadas no jogo são chamados de arqueiros.
Um aspecto interessante de Jarmo é que o tabuleiro é assimétrico. Cada jogador tem uma visão diferente do jogo a partir do seu lado do tabuleiro. As linhas ligando as casas não são as mesmas para cada lado do tabuleiro (a maioria dos jogos têm uma simetria no tabuleiro).

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 8 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
5 peças em madeira clara; 5 peças em madeira pretas
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Jogo Real de Ur

CÓD MR39

O jogo Real de Ur é um jogo Sumério, descoberto pelo arqueólogo inglês Sir Leonard Wooley, durante as escavações feitas entre 1922 e 1934, na região onde se encontrava o cemitério real, na antiga cidade de Ur.
Nem tudo sobre o jogo é conhecido incluindo o seu nome. Por isso é chamado de Jogo Real de Ur, em referência ao local onde foi encontrado pela primeira vez. É considerado o inspirador do gamão e, já no século XX, do Banco lmobiliário.
Segundo a Bíblia, Ur é a cidade natal do patriarca Abraão e já era um importante centro urbano no terceiro milênio a.C. As figuras mais importantes da nobreza sumeriana eram enterradas juntamente com seus bens pessoais, constituídos em sua maior parte por armas, jóias, utensílios, instrumentos musicais e tabuleiros de jogos com peças e dados datados de 2500 AC. lsto demonstra a importância que o jogo tinha na sua época. Sabe-se que os mesmos tabuleiros ainda estavam em uso no século l ou ll AC pois, arqueólogos descobriram as regras, da forma como era jogado naquele momento em inscrições cuneiformes encontrados em placas de argila datado em 177/176 AC.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 7 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, 3 dados piramidais
Conjunto de 7 peças em madeira clara; Conjunto de 7 peças em madeira escura
Folheto com a história do jogo, regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Kharbaga

CÓD MR34

Kharbaga é um jogo pertencente à família do jogo Zamma e é muito comum no Marrocos. É uma variante de damas Africano jogado em um padrão especial parecido com o padrão do Alquerque. O tabuleiro é essencialmente a grade do Alquerque com o dobro do número de linhas diagonais permitindo uma maior liberdade de movimento. O resultado é uma dinâmica de jogo diferente. É uma variante muito atraente do jogo de damas e, embora o número de casas seja de apenas 41, a liberdade de movimento das peças torna-o um jogo complexo. Como no jogo de damas, as peças devem se mover, sempre para frente até que, chegando no lado oposto, são coroados " Mullah " (ou" Sultão "). O Mullah pode se mover em qualquer direção.
Dois jogos similares são jogados pelos nativos Hopi norte-americanos da região do Arizona, EUA, o que pode sugerir uma ligação histórica do Kharbaga com o Alquerque em geral.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 7 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
20 pastilhas de madeira de cor clara; 20 pastilhas de madeira de cor escura
Folheto com a história do jogo, regras e instruções para jogar.

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Konane

CÓD MR35

Os antigos havaianos abrigavam um tesouro em jogos de tabuleiro. Muitos deles exigiam habilidades verbais e mentais. Com a chegado dos missionários, esses jogos foram, gradualmente, desaparecendo das ilhas. Um dos mais populares, ainda hoje, é Konane, uma espécie de jogo de damas, jogado em um tabuleiro, ou em uma laje de rocha de lava. No parque Lapakahi, há um antigo tabuleiro de Konane esculpido em uma laje de rocha de lava com uma bela vista para o Pacífico. Pescadores deveriam ter jogado neste tabuleiro mantendo um olho vigilante sobre o oceano em constante mudança. O tabuleiro é chamado Papamu Konane (papa significa superfície plana). O jogo parece ser autenticamente havaiano. Ela consiste em capturar "homens" para a justiça e para o sacrifício. Para este fim pedrinhas pretas e brancas eram movimentadas de buraco em buraco. O buraco central era comumente chamado de “Pika” que significa umbigo. Poucos ousaram descrever as regras de Konane. Dizia-se que em 1924 uma mulher de 90 anos era a única pessoa viva que ainda sabia jogar.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 7 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
31 pastilhas de madeira de cor clara; 31 pastilhas de madeira de cor escura
Folheto com a história do jogo, regras e instruções para jogar.

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Ming Mang

CÓD MR36

Originário do Tibet, o termo "Ming Mang" se traduz como "muitos olhos", também é utilizado como um termo genérico para a palavra "jogo" no Tibet. Era, sobretudo, jogado por aristocratas e algumas comunidades de monges. Era popular entre os monges tibetanos antes de serem expulsos pela invasão chinesa em 1959, quando se refugiaram em outros lugares ao redor do mundo divulgado e disseminado o jogo para outras culturas e paises. O princípio é semelhante ao GO, já que o objetivo é capturar as peças do adversário, e dominar a maior área possível. Cada jogador posiciona as suas peças ao longo de duas bordas perpendiculares do tabuleiro. Os movimentos são como a da torre do xadrez. A forma de captura é muito semelhante ao do Reversi, ou Othello. Uma peça ou grupo de peças que estejam alinhados é capturado, se for aprisionado entre duas peças inimigas, na horizontal ou na vertical, como no Reversi, embora aqui não se considere a diagonal. Quando capturados, as peças alteraram a sua propriedade e cor passando a pertencer ao adversário. É bem provável que Ming Mang tenha sido a inspiração para Reversi.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 8 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
14 pastilhas de madeira de cor clara; 14 pastilhas de madeira de cor escura
Folheto com a história do jogo, regras e instruções para jogar.

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Oware

CÓD MR15

Com mais de 7.000 anos de história, este jogo foi amplamente difundido em todo o mundo. Só na África, seu continente de origem, existem mais de 200 variações e nomes diferentes de mancala, formando uma família de jogos. Oware ou variações deste nome como Warri, Awale, Awele, Awari é uma das mais populares versões, ditas de mancala de 2º grau, devido à quantidade de fileiras de cavas que compõem o tabuleiro. As peças são comuns aos dois jogadores que aprendem, primeiro, a compartilharem, semeando suas sementes em ambos os campos, para depois fazerem a colheita. Vence quem colher mais sementes no campo do seu adversário. Este jogo foi reconhecido, como uma ferramenta educacional muito útil, usado para a educação de crianças por milhares de anos e tem sido levado para a sala de aula até hoje, por um número crescente de escolas, no mundo inteiro. Desenvolve, intuitivamente, a matemática, o raciocínio estratégico e o espírito cooperativo, incentivando a socialização ou apenas como um bom motivo para as pessoas se encontrarem, se divertirem e passarem o tempo.
Acompanha 3 regras diferentes de Mancala incluindo a versão Abapa do Oware, usado em competições e campeonatos internacionais.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
48 sementes (de plantas nativas do Brasil) + 2 sementes de reserva
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Polaris

CÓD MR17

Um jogo com regras simples e muito fácil de aprender e que permite formar ótimas estratégias.
Vence quem conseguir empurrar 6 peças do adversário para fora do tabuleiro.
Estimula e exercita a percepção abstrata espacial, a criatividade e o raciocínio podendo ser comparado à uma luta de Sumo, esporte típico do Japão onde vence quem conseguir empurrar o adversário para fora dos limites da área de luta.
Um jogo moderno que entretém crianças e adultos de todas as idades.
Como num jogo de Xadrez, aquele que conseguir antecipar o maior número de jogadas possui maior chance de vencer.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 8 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
14 peças (esferas de madeira) claras
14 peças (esferas de madeira) escuras
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Puluc

CÓD MR37

Também chamado Bul, Buul, Boolik ou simplesmente jogo do milho, é originário da América Central. É um jogo para dois jogadores ou duas equipes onde vence quem conseguir capturar todas as peças do adversário. Historicamente há dúvidas sobre se, a popularidade deste jogo entre as civilizações maias pré-colombianas adveio ou não após os conquistadores espanhóis. Os antigos maias usavam-no como jogo de azar que era bastante comum na maioria das culturas meso-americanas. Eram feitas apostas tão altas que o perdedor não só perdia a sua riqueza como também a sua liberdade, entregando-se como escravo para pagar sua divida. A forma de captura é única, porque a peça capturada não é removida imediatamente, mas em vez disso é colocada sob a peça capturadora e se movimenta junto com ela. Só poderá ser removida do tabuleiro quando, a peça capturadora volta para a sua posição inicial.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
5 discos de madeira de cor clara; 5 discos de madeira de cor escura; 4 dados de madeira de 2 lados
Folheto com a história do jogo, regras e instruções para jogar
Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Quadrilha

CÓD MR13

Criado pelo desenhista e caricaturista Emilio Damiani Jr é um jogo moderno e atraente de conquista de território que exige concentração e muita atenção.
Estimula a observação e o reflexo de forma inteligente e dinâmica.
Um jogo rápido onde é preciso estar atento aos movimentos dos adversários para vencer e ainda incentiva a socialização.
Exige um raciocínio estratégico e matemático e ter uma visão ampla, espacial e acurada é essencial.

Nº. de participantes: 2 a 4 Recomendado a partir de 8 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
10 peças em madeira pretas com indicações de cores
48 peças em madeira sendo 12 amarelas, 12 vermelhas, 12 azuis e 12 verdes
folheto com regras e instruções para jogar
Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Quarto

CÓD MR30

Quarto é um jogo que exige, ao fazer uma jogada, a visualização e consideração de dimensões múltiplas para manter a mente a par dos vários atributos das peças do jogo. Um jogo simples e muito desafiante que melhora a visão espacial e o pensamento estratégico além de testar o seu julgamento, a sua competência organizacional e a capacidade de categorizar as múltiplas características em cada situação. Jogado em uma matriz quatro por quatro com dezesseis peças distintas, é uma versão um pouco mais complexa de Tic-Tac-Toe. Para vencer , um jogador deve conseguir colocar quatro peças em uma linha onde, todas essas quatro compartilham uma mesma qualidade. Existe um total de 322.560 combinações possíveis para ganhar. A complexidade interessante no jogo Quarto é que a um jogador não é permitido escolher a sua própria peça. Seu oponente deve selecionar a peça que deve ser colocado no tabuleiro.

Nº. de participantes: 2
Contém: 1 tabuleiro em MDF
16 peças de madeira
folheto com regras e instruções para jogar

Recomendado a partir de 8 anos

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Queops

CÓD MR16

É um jogo simples mas que permite formar ótimas estratégias estimulando e exercitando a percepção abstrata espacial, a criatividade e o raciocínio.
Cria novas situações e sentidos através do estímulo à formação de imagens já conhecidas, no caso a pirâmide de Queops.
Os jogadores disputam para colocar a última peça no topo da pirâmide através de movimentos que testam a sua habilidade, o pensamento vertical e a força da amizade!

Nº. de participantes: 2
Contém: 1 tabuleiro em MDF
15 peças (esferas de madeira) claras
15 peças (esferas de madeira) escuras
folheto com regras e instruções para jogar

Recomendado a partir de 8 anos

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Reversi

CÓD MR40

Reversi, também conhecido como Othello é um jogo cuja história ninguém sabe ao certo. É um jogo que utiliza um tabuleiro de 8 x 8 casas para dois jogadores com peças em forma de discos com um lado preto e outro branco que podem ser viradas no decorrer do jogo. Alguns acreditam que o jogo tenha sido inventado na China com o nome de Fan Mian. Outros crêem que foi criado em Londres por John W. Mollett ou por Lewis Waterman no séc XIX. O tabuleiro usado nos torneios internacionais vem do jogo Othello inventado pelo japonês Goro Hasegawa em 1971, inspirado no jogo de estratégia "Go". Hasegawa procurou criar um jogo que era rico na estratégia, mas ainda acessível ao jogador casual e, obteve como resultado um jogo que difere do Reversi apenas na forma como se inicia a partida e no compartilhamento das peças entre os jogadores. Reversi / Othello embora seja um jogo fácil de aprender, não é necessariamente fácil dominar todas as nuances estratégicas proporcionadas, por isso os que querem se tornar "experts" neste jogo precisarão praticar e jogar continuamente, percorrendo um longo caminho, para aperfeiçoar a sua estratégia.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 7anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
Conjunto de 64 peças em madeira com símbolo gravado em um dos lados.
Folheto com a história do jogo, regras e instruções para jogar.

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Senet

CÓD MR04

Um jogo de tabuleiro muito popular no antigo Egito, pode ser, possivelmente, um dos antepassados do Gamão. Uma das referências mais antigas data de 5500 anos. É um jogo de percurso , ou seja, vence aquele jogador que primeiro retirar suas peças, depois de fazê-las percorrerem por todo trajeto do tabuleiro. No antigo Egito este jogo pode ter adquirido uma qualidade mágica ou mística tornando-se algo como um ritual dentro de si mesmo. Acreditava-se que era preciso vencer uma partida de Senet contra o Deus Rá, após a morte, para poder entrar no paraíso e talvez por isso tenha passado a ser conhecido como o "Jogo de passagem da alma para outro mundo". O jogo simbolizaria a luta da alma do jogador contra o mal ou com as forças inimigas, que vagam no Nada e os desenhos existentes no tabuleiro teriam utilidade para os mortos no seu caminho na outra vida.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 7 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
5 peças em madeira clara; 5 peças em madeira pretas; 4 peças em madeira, usadas como dados
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Siege

CÓD MR29

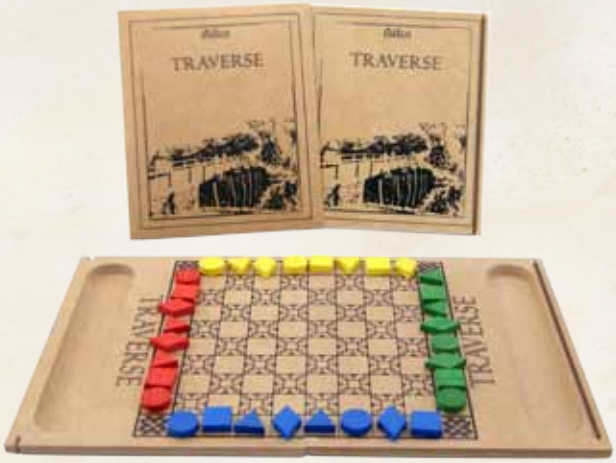
SIEGE é uma criação da GMK – Games Modern Knowledge, empresa brasileira especializada no desenvolvimento de jogos. Um jogo que desenvolve a concentração e a visão estratégica, retrata as antigas lutas entre reinos, onde sitiar o inimigo era uma das táticas mais comuns. SIEGE (cerco ou sítio em inglês) era uma tática militar muito comum na Idade Média para evitar uma sangrenta batalha campal. O exército que pretendia conquistar determinado castelo ou fortificação se posicionava em volta dessa construção, evitando que os inimigos saíssem do local. Eram atividades que consumiam tempo e recursos. Para quem se defendia, era preciso, antes de tudo, prevenir-se, investindo na arquitetura militar ao construir as fortificações. Outra tática comum dos exércitos que lançavam o ataque era estimular traições ou rebeliões entre os sitiados, estratégias que ajudavam a vencer a batalha quase sem baixas. É a reprodução do cerco a um reino, o tema deste jogo.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 10 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
16 peças vermelhas de madeira; 16 peças amarelas de madeira
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Traverse

CÓD MR41



Traverse é um jogo cativante e desafiador criado por Michael Kuby e John Miller em 1987. Há quem diga que o jogo é mais antigo, pois é encontrado na Suécia pelo nome de Taifho e apresentado como um antigo jogo japonês. Possui uma clara semelhança com o jogo Halma, mas em contraste com este jogo, há quatro diferentes peças que se movem em quatro diferentes direções. As jogadas do Traverse se comparam com o ato de atravessar uma grande avenida fora da faixa para pedestres, onde precisamos observar muitos elementos simultaneamente para que possamos fazê-lo com segurança. Questões como saber para onde ir, para onde olhar, qual a direção dos carros, qual a velocidade dos carros e se é preciso andar rápido são fundamentais para garantir o cumprimento do objetivo. É um jogo divertido e bastante fácil de aprender, mas desafiador, uma vez que as peças possuem características individuais e cada jogador possui liberdade para posicioná-las nas casas da sua base de acordo com a sua vontade no início do jogo. Definir o posicionamento adequado das peças no inicio da partida é essencial para um bom desempenho no jogo.

Nº. de participantes: 2 ou 4 Recomendado a partir de 7anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
8 peças de cada cor (azul, vermelho, amarelo, verde) sendo: 2 triângulos, 2 losangos, 2 círculos e 2 quadrados.
Folheto com a história do jogo, regras e instruções para jogar.

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Trilha

CÓD MR18

De origem fenícia, por volta do ano 1000 aC, o tabuleiro da Trilha era o símbolo do poder e representava o extenso universo de conquistas de seu povo. O tabuleiro era o mar, o centro Tiro, a capital, e as casas correspondiam às suas inúmeras colônias como Cádiz, na Espanha e Cartago no norte da África.
Definido como jogo da família de "Morris" ou "Merels", da qual fazem parte o Jogo da Velha, Tapatan, Tsoro, etc é conhecido no oriente como "jogo de Três Caminhos". Atualmente conhecido como "jogo do moinho", na França, era originalmente chamado de Mérelles e também, Merils, Morell ou Marelle. Entre os bascos é conhecido como Lez-marellas que significa "mar de ilhas". Tudo isso mostra que há uma ligação com a origem fenícia e também com a Amarelinha, brincadeira muito popular entre as crianças, que na França é denominada Marelle.

Nº. de participantes: 2
Contém: 1 tabuleiro em MDF
12 peças de madeira claras; 12 peças de madeira escuras
folheto com regras e instruções para jogar

Recomendado a partir de 6 anos

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Xadrez

CÓD MR42

Até o fim do século XIX, acreditava-se que o jogo de xadrez havia surgido na região da antiga Pérsia. Depois se passou a creditar que fora inventado na Índia, em 570 d.c.. Chamado de Chaturanga, o jogo seria anterior ao xadrez persa (Chatrang), ao xadrez árabe (Shatranj), ao xadrez chinês (Xiangqi), ao xadrez japonês (Shogi) e a todos os outros conhecidos. Virtualmente, todo ocidental, de certo nível cultural, parece saber ou pelo menos aceitar como um fato cientificamente provado que o xadrez foi inventado na Índia. Porém, com novas descobertas arqueológicas e com uma análise mais minuciosa das fontes dos autores, concluiu-se que o xadrez indiano era uma variante de um outro jogo ainda mais antigo: o Liubo. Era jogado ao menos 700 anos antes da era cristã, e é considerado o ancestral do Xiangqi, o xadrez chinês cujos movimentos das peças são praticamente os mesmos do xadrez, com diferença no número de peões: apenas cinco no Xiangqi, contra oito do modelo ocidental. Quando o xadrez foi da China para a Índia, era jogado num tabuleiro de Go de 9x9. Quando os indianos (ou persas ou árabes, quais tenham vindo primeiro), que não sabiam nada de Go, viram aquilo, eles simples e naturalmente tiraram as peças dos pontos e puseram nas casas. Assim, um tabuleiro de Go de 9x9 tornou-se um tabuleiro de xadrez de 8x8.

Nº. de participantes: 2
Contém: 1 tabuleiro em MDF
16 peças de madeira claras; 16 peças de madeira escuras
Folheto com regras e instruções para jogar

Recomendado a partir de 7 anos

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Xiang Qi

CÓD MR38

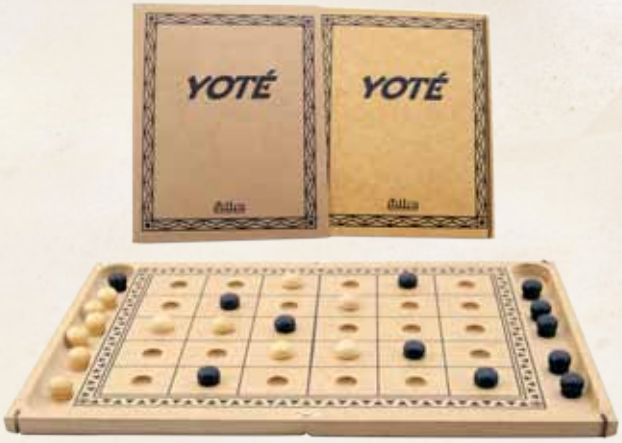
Xiangqi, evoluiu a partir de um antigo jogo chinês chamado Liubo criado mais ou menos no ano de 1500 anos AC. Durante a Dinastia Han, um novo jogo chamado GeWu ou Saizhang apareceu, derivado do Liubo. GeWu evoluiu para um jogo com muitas peças (além dos generais e peões) durante a dinastia Tang e era conhecido como Xiang Xi. Durante a Dinastia Zhou Bei, o imperador Wu (Di) resumiu e melhorou este popular jogo e documentou-o em um artigo chamado Xiang Jin. Com base nas informações disponíveis, deduz-se que Xiang Xi era bem provável que seja a versão inicial do moderno Xiang Qi. Xiang Qi, talvez seja o jogo de tabuleiro mais popular no mundo, jogado por milhões de pessoas na China, outras partes da Ásia, e onde quer que os chineses se instalem. Xiang qi exercita o cérebro da mesma maneira que o Xadrez ocidental (internacional), mas é muito mais rápido e dinâmico. O movimento das peças tende a ser mais fluida e as posições mais abertas. Pode-se dizer que o xadrez chinês é mais um jogo tático do que estratégico.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 10anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
Conjunto de 16 peças em madeira com símbolos em azul
Conjunto de 16 peças em madeira com símbolos em vermelho
Folheto com a história do jogo, regras e instruções para jogar.

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

Yoté

CÓD MR07



Um jogo apaixonante que se tornou um ritual entre os povos do oeste da África. É considerado um jogo de elite que exige dos jogadores, rapidez de raciocínio e bons conhecimentos de estratégia e possui a peculiaridade de permitir uma grande variedade de movimentos. Tem a característica de provocar rápidos desequilíbrios no decorrer das partidas pois, para cada peça capturada do adversário ("saltando" sobre ela, como na "dama") uma outra peça qualquer do adversário é retirada, e pode transformar uma pequena desvantagem em uma vitória inebriante ou em uma derrota humilhante. É um jogo tão emocionante quanto, os chamados "jogos de azar". Uma de suas variantes, o Tioki, chegou a ser proibida e jogá-lo era privilégio dos chefes. Nos países da África ocidental: cabe ao pai - ou a um tio - ensinar aos meninos as regras do jogo. Somente depois que atingem um certo nível como jogadores é que os jovens passam a conhecer o "plano de jogo" da família - ou da tribo.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 7 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
12 peças em madeira clara; 12 peças em madeira pretas
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: fechado - 21 x 26 x 3 cm; aberto - 26 x 42 x 1,5 cm

VOLTAR

Jogos Diversos

Bezette

CÓD MR01

É um jogo originário da cidade de Zanzibar, que foi adaptado pelos franceses para se tornar um passatempo leve e divertido.

Número de jogadores: de 2 a 5
Material: 25 argolas,
1 base com haste
3 dados.

Idade recomendada: a partir de 3 anos

Dimensões aproximadas: 12 x 12 x 35 cm

Bloqueio

CÓD MR31

Um jogo divertido e empolgante onde os jogadores devem cruzar todo o tabuleiro contornando os bloqueiso que os adversários forem colocnado no caminho.

Número de jogadores: de 2 ou 4 Idade recomendada: a partir de 6 anos
Material: 1 Tabuleiro com 81 casas e depósitos para os bloqueios
4 pinos coloridos sendo 1 marelo, 1 verde, 1 vermelho e 1 azul
20 bloqueios

Dimensões aproximadas: 35 x 35 x 5 cm

Crokinole

CÓD MR20

Originário do Canadá é um passa tempo leve e divertido onde se deve fazer o maior número de pontos lançando os discos com um peteleco. Tem parentesco com o Carron da Birmânia mas também possui carcterísitcas do "Knipps-brat" alemão.

Número de jogadores: de 2 ou 4
Material: 1 Tabuleiro octogonal
24 discos de madeira sendo 12 claros e 12 escuros

Idade recomendada: a partir de 6 anos

Dimensões aproximadas: 80 x 80 x 6 cm

VOLTAR

Crokinolinho

CÓD MR26

Versão menor do Crokinole, necessita de menos espaço porém mais habilidade e sensibilidade no lançamento dos discos. Um peteleco mais forte e o disco sai para fora do tabuleiro.

Número de jogadores: de 2 ou 4 Idade recomendada: a partir de 6 anos
Material: 1 Tabuleiro quadrado
24 discos de madeira sendo 12 claros e 12 escuros

Dimensões aproximadas: 50 x 50 x 4 cm

Go oficial

CÓD MR22

Um jogo divertido e empolgante onde os jogadores devem cruzar todo o tabuleiro contornando os bloqueiso que os adversários forem colocnado no caminho.

Número de jogadores: de 2 ou 4 Idade recomendada: a partir de 6 anos
Material: 1 Tabuleiro com 81 casas e depósitos para os bloqueios
4 pinos coloridos sendo 1 marelo, 1 verde, 1 vermelho e 1 azul
20 bloqueios

Dimensões aproximadas: 51 x 53,5 x 7,5 cm

Jogo da Cachola

CÓD MR46

O Jogo da Cachola é um jogo de memória que propõe o reconhecimento das figuras que ficam escondidas sob um anteparo. É jogado com o auxílio de um dado de cores, para determinar qual será a vez do jogador em tentar adivinhar as imagens. Pode ser considerado tanto um passatempo leve e divertido como um apoio pedagógico na medida que se pode direcionar ou conduzir a brincadeira no desenvolvimento de competências e habilidades específicas, assim como um recurso terapêutico na prevenção e tratamento de distúrbios de atenção e memória, por exemplo. É indicado para crianças acima de 3 anos, assim como para adultos na terceira idade. Suas principais características estão ligadas à capacidade de concentração para o aprender e ao convívio social, buscando auxiliar alguns pontos importantes da educação, desde o respeito ao próximo até o autoconhecimento em si: concentração, atenção, vocabulário, controle de ansiedade, dentre outras funções são facilmente trabalhados com este jogo original.

Nº de participantes: a partir de 2 Recomendado a partir de 4 anos

Contém: 1 dado de cores em madeira
42 fichas com figuras coloridas
6 caixas em 6 cores distintas
Folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: 21 x 26 x 3,5 cm

VOLTAR

Mancala

CÓD MR05

Jogo antigo com, aproximadamente, 7.000 anos de história foi amplamente difundido em todo o mundo tendo mais de 200 variações e nomes diferentes. Seu tabuleiro pode ter sido original-mente usado para cálculo ou para adivinhação. As peças (sementes) são comuns aos dois jogadores que aprendem, primeiro, a compartilhar, semeando suas sementes em ambos os campos, para depois fazerem a colheita. Vence quem colher mais sementes no campo do seu adversário.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos

Contém: 1 tabuleiro em MDF
48 sementes (de plantas nativas do Brasil) + 2 sementes de reserva
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões aproximadas: fechado - 15 x 29 x 3 cm
aberto - 29 x 29 x 1,5 cm

Mistério das 7 Torres

CÓD MR45

O jogo Mistérios das 7Torres foi criado a partir do livro O museu das Sete Torres, de autoria de Nereide Santa Rosa, publicado em 2010 pela Editora Moderna. Cada torre representa uma obra de arte da história da arte universal e os ícones da arte brasileira, abrangendo desde o período da Renascença, se desenvolvendo com obras do Barroco, do Neoclassicismo, do Romantismo, do Realismo, do Impressionismo, sobre a Arte Africana, sobre o Impressionismo, Expressionismo, Cubismo, Surrealismo e Abstracionismo.
O objetivo é conquistar a torre, resgatando uma obra de arte, até possuir a maior quantidade de obras entre os participantes. Para alcançar o objetivo, o participante deve entrar em uma das torres e sortear uma carta "mistério" com perguntas sobre a obra de arte: 'quem fez", o "titulo da obra" e "o que". Ao combinar os mistérios, ele sai em busca da obra que responde suas perguntas. Porem, nada é muito fácil, pois nesse percurso, os jogadores enfrentam diferentes situações de disputa dificultando o acesso às torres.

Nº. de participantes: 2 a 4

Contém: 1 tabuleiro em MDF
1 dado
4 pinos coloridos
3 conjuntos de 21 mistérios/dicas
3 conjuntos de 7 cartas das torres
folheto com regras e instruções para jogar

Recomendado a partir de 7 anos

Dimensões: fechado - 30 x 40 x 3,6 cm; aberto - 53 x 53 x 0,6 cm

VOLTAR

Coleção Pocket's

Linha de jogos de bolso com novas abordagens de jogos primitivos, de origens populares que vão exigir de você, uma boa dose de raciocínio e paciência.

Inversão

CÓD CP01

Seus princípios de troca de posições já deram a este jogo inúmeras interpretações políticas, econômicas e sociais. É um jogo da classe do solitaire, de origem francesa onde é preciso usar uma sucessão repetitiva de movimentos segundo uma ordem regular.

Nº. de participantes: 1 Recomendado a partir de 9 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões aproximadas: fechado - 6 x 21 x 3 cm / aberto - 12 x 21 x 1,5 cm

Kaooa

CÓD CP08

Conhecido como jogo do "Abutre e Gralhas", muito popular na Índia, é da familia dos jogos de caça e perseguição onde cada jogador tem objetivos diferentes.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 7 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.
Dimensões aproximadas: fechado - 6 x 21 x 3 cm / aberto - 12 x 21 x 1,5 cm

Lau kati Kata

CÓD CP09

É um jogo de estratégia da Índia, tambem conhecido como jogo da Borboleta, em Moçambique. Tem origem no Alquerque de onde odotou o sistema de captura.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 7 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões aproximadas: fechado - 6 x 21 x 3 cm / aberto - 12 x 21 x 1,5 cm

VOLTAR

Mosona

CÓD CP03

É um jogo de captura originário dos índios Zuñi do Novo México, provavelmente, introduzido na América Central pelos espanhóis por volta do século XVI.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 7 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões aproximadas: fechado - 6 x 21 x 3 cm / aberto - 12 x 21 x 1,5 cm

Mu Torere

CÓD CP04

De origem Maori da Nova Zelândia, é um típico jogo infantil onde o vencedor é aquele que aproveita um simples vacilo de seu oponente.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 7 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões aproximadas: fechado - 6 x 21 x 3 cm / aberto - 12 x 21 x 1,5 cm

Pong hau Qi

CÓD CP05

Semelhante ao jogo da velha, a graça deste jogo chinês está em aprender a forçar um empate entre os adversários.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões aproximadas: fechado - 6 x 21 x 3 cm / aberto - 12 x 21 x 1,5 cm

Queah

CÓD CP10

Queah é um jogo de estratégia abstrata da Libéria, mais especificamente da tribo Queah. É jogado em um Tabuleiro inclinado com apenas 13 casas.

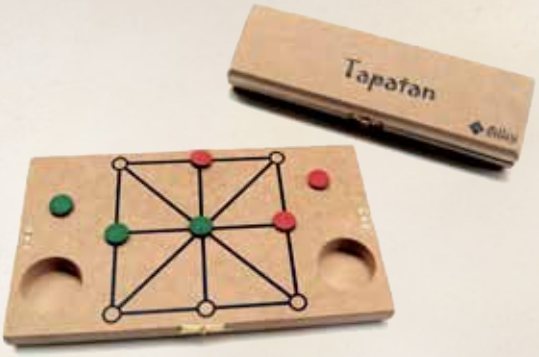
Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões aproximadas: fechado - 6 x 21 x 3 cm / aberto - 12 x 21 x 1,5 cm

VOLTAR

Tapatan

CÓD CP07



Um jogo das Filipinas, muito popular entre seu povo. É um parente do jogo de Trilha e da família dos jogos de 3 alinhados ou "Marell".

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões aproximadas: fechado - 6 x 21 x 3 cm / aberto - 12 x 21 x 1,5 cm

Tchuka

CÓD CP02

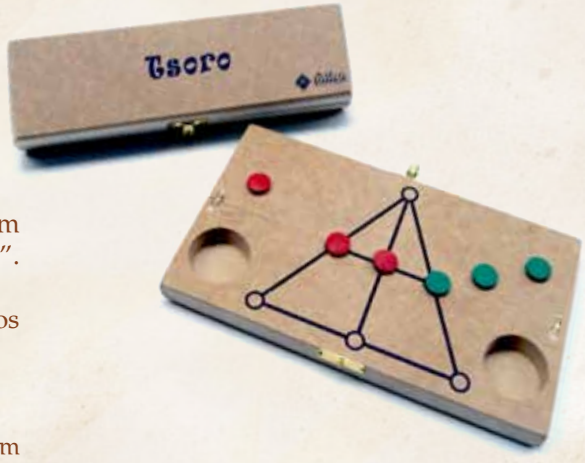
Um quebra-cabeça derivado de um antigo jogo Siberiano, considerado um Mancala de 1º grau e um dos jogos mais antigos do mundo.

Nº. de participantes: 1 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões aproximadas: fechado - 6 x 21 x 3 cm / aberto - 12 x 21 x 1,5 cm

Tsoro

CÓD CP06



Seu nome completo é "Tsoro Yematatu" com origem em Zimbábue, é um parente do jogo de Trilha e da família dos jogos de 3 alinhados ou "Marell".

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões aproximadas: fechado - 6 x 21 x 3 cm / aberto - 12 x 21 x 1,5 cm

VOLTAR

Mini Jogos

Linha de jogos em tamanho reduzido de jogos primitivos e de origens populares que podem ser levados para qualquer lugar.

Mini Bloqueio

CÓD MR27

Versão menor do Bloqueio. Um jogo divertido e empolgante onde os jogadores devem cruzar todo o tabuleiro contornando os bloqueiso que os adversários forem colocnado no caminho.

Número de jogadores: de 2 ou 4
Idade recomendada: a partir de 6 anos
Material:
1 Tabuleiro com 81 casas e depósitos para os bloqueios
4 pinos coloridos sendo 1 marelo, 1 verde, 1 vermelho e 1 azul
20 bloqueios

Dimensões aproximadas: 25 x 25 x 4,5 cm

Mini Mancala

CÓD MR28

Versão menor do Mancala ou Oware é um jogo onde as peças (sementes) são comuns aos dois jogadores que aprendem, primeiro, a compartilhar, semeando suas sementes em ambos os campos, para depois fazerem a colheita. Vence quem colher mais sementes no campo do seu adversário.
Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF
48 sementes (de plantas nativas do Brasil) + 2 sementes de reserva
folheto com regras e instruções para jogar

Dimensões: 12 x 26 x 1,5 cm

Mini Mu Torere

CÓD MJ01

De origem Maori da Nova Zelândia, é um típico jogo infantil onde o vencedor é aquele que aproveita um simples vacilo de seu oponente.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 7 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões: 13,5 x 14,2 x 2,7 cm

VOLTAR

Mini Pong Hau Qi

CÓD MJ02

Semelhante ao jogo da velha, a graça deste jogo chinês está em aprender a forçar um empate entre os adversários.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões: 13,5 x 14,2 x 2,7 cm

Mini Tsoro

CÓD MJ03

Seu nome completo é "Tsoro Yematatu" com origem em Zimbábue, é um parente do jogo de Trilha e da família dos jogos de 3 alinhados ou "Marell".

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões: 13,5 x 14,2 x 2,7 cm

Mini Tapatan

CÓD MJ04

Um jogo das Filipinas, muito popular entre seu povo. É um parente do jogo de Trilha e da família dos jogos de 3 alinhados ou "Marell".

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões: 13,5 x 14,2 x 2,7 cm

Mini Kaooa

CÓD MJ05

Conhecido como jogo do "Abutre e Gralhas", muito popular na Índia, é da familia dos jogos de caça e perseguição onde cada jogador tem objetivos diferentes.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 7 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões: 13,5 x 14,2 x 2,7 cm

Mini Queah

CÓD MJ06

Queah é um jogo de estratégia abstrata da Libéria, mais especificamente da tribo Queah. É jogado em um Tabuleiro inclinado com apenas 13 casas.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões: 13,5 x 14,2 x 2,7 cm

Mini Tic Tac Toe

CÓD MJ07

Também conhecido como Jogo da Velha ou Jogo do Galo (português Europeu), sua origem é desconhecida mas fala-se em tabuleiros escavados de 3.500 anos. Pode ter parentesco com o a familia do jogo de Trilha.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos

Dimensões: 13,5 x 14,2 x 2,7 cm

Coleção Desafios

Linha de jogos de bolso com novas abordagens de jogos primitivos, de origens populares que vão exigir de você, uma boa dose de raciocínio e paciência.

Arrumadinho

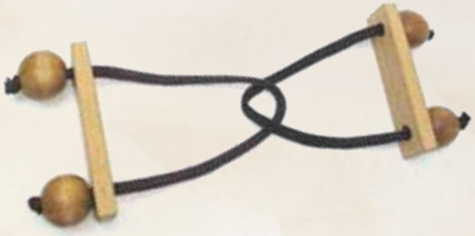
CÓD CD14

O "Arrumadinho" é um jogo individual que te desafia a encaixar todas as peças do quebracabeça para formar um cubo perfeito.

Dimensões aproximadas: 8 x 8 x 11 cm

Desenlace

CÓD CD01



Um jogo que exige uma pequena dose de raciocínio e, é claro, de paciência. Seu objetivo é soltar as duas peças que compõem este quebra-cabeça.

Dimensões aproximadas: 8 x 15 x 2 cm

VOLTAR

Pão Duro

CÓD CD09

Uma adaptação temática, de um jogo popular para repensarmos sobre os valores materiais, principalmente na questão do bom uso do dinheiro, suas aplicações financeiras e sua vida econômica.
É preciso soltar a argola com o cifrão ($) que está preso na peça principal.

Dimensões aproximadas: 10 x 18 x 2,5 cm

Passa-Passa

CÓD CD02

O Passa-Passa é uma variante de um quebra-cabeça muito difundido entre as populações e tribos da África Ocidental, conhecido como Anel Africano. É preciso transferir as bolinhas de uma laçada para a outra do cordão, passando-as pela argola e pelo nó central.

Dimensões aproximadas: embalagem 9 x 22 x 2,5 cm

Pirâmide

CÓD CD03

Seu objetivo é montar uma pirâmide, juntando as quatro peças soltas que compõem este quebra-cabeça.
O maior vencedor é aquele que sabe superar seus próprios limites.

Dimensões aproximadas: embalagem 9 x 8 x 15 cm

Porteira

CÓD CD07

Uma adaptação temática, de um jogo popular para lembrarmos do prazer de um dia no campo. É preciso abrir a porteira para soltar o cavalinho.

Dimensões aproximadas: embalagem 10 x 15 x 2 cm

Rampa

CÓD CD13

Faça a bolinha subir pela haste. Tambem conhecido como plano inclinado, a rampa desafia as suas habilidades e coordenação motora.

Dimensões aproximadas: embalagem 7 x 9,5 x 30 cm

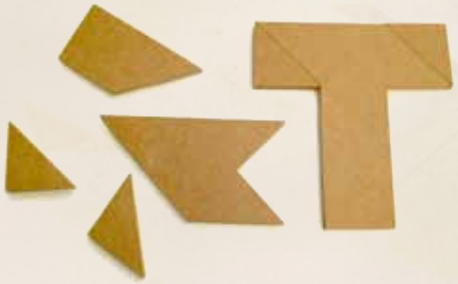
VOLTAR

“T” Chinês

CÓD CD16

Uma variação do milenar Tangran, seu desafio é formar um “T” com as quatro peças que compõem este quebra-cabeças. è possível formar outras figuras também.

Dimensões aproximadas: embalagem 9 x 15 x 1,6 cm



Tetrabol

CÓD CD08

Seu objetivo é montar uma tetraedro facetado, juntando as quatro peças soltas que compõem este quebra-cabeça.

Dimensões aproximadas: embalagem 8 x 9 x 14 cm

Tio Peixe

CÓD CD06

Uma adaptação temática de um jogo primitivo para repensarmos uma questão ambiental moderna. Falando rapidamente “Tira o peixe”, você descobrirá a origem do nome deste intrigante quebra-cabeça.

Dimensões aproximadas: embalagem 9 x 20 x 2,5 cm

Trebelho 1

CÓD CD04

Uma variante de um quebra-cabeça muito difundido entre as populações e tribos da África Ocidental, conhecido como Anel Africano.

Dimensões aproximadas: embalagem 9 x 12 x 2,5 cm

Trebelho 2

CÓD CD05

Uma variante de um quebra-cabeça muito difundido entre as populações e tribos da África Ocidental, conhecido como Anel Africano.

Dimensões aproximadas: embalagem 9 x 12 x 2,5 cm

Brinquedos

Monte-Car Tunados

Um conjunto de peças para montar, pintar e brincar.
Acompanha lápiz de cor Aquarelável que permite uma pintura mais detalhada e com um acabamento mais refinado.
São cinco modelos: Esportivo, Sedan, Jeep, Pick up e Van.
Recomendado a partir de 7 anos.

Dimensões aproximadas: embalagem 30 x 40 x 5 cm

Esportivo BQ01

Sedan BQ03

Jeep BQ09

Pick Up BQ05

Van BQ07

Oficina de Pião BQ12

Um conjunto de peças para pintar, montar e brincar.
É possivel montar dez piões diferentes. Acompanha caneta hidro-cor que realça bem as cores para poder ver os efeitos com os piões em movimento.
Recomendado a partir de 5 anos

Dimensões aproximadas: embalagem 30 x 40 x 5 cm

VOLTAR

Jogos Gigantes

Linha de jogos em formato grande para atividades ao ar livre ou para ser jogado em equipes.

Sudoku Gigante

CÓD JG01

Com uma grade de 4 linhas por 4 colunas, é uma versão simplificada do original criado por Howard Garns, baseado no quadrado latino.
Nesta versão, pode ser jogado por cor, por número (normal ou em braile) e por cor e número.

Nº. de participantes: 1 ou + Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em lona; conjunto de peças em mdf e espuma revestida; regras do jogo.

Dimensões: tabuleiro - 140 x 140 cm / peças - 20 x 20 x 3 cm
embalagem - tubo 8 x 150 cm + caixa 33 x 22 x 36 cm

Prumo Gigante

CÓD JG02

Prumo é um jogo de habilidade física e mental e astúcia para criar a torre mais alta possível. Inspirado no Jenga, a origem deste jogo é incerta. A mais conhecida e aceita é a de que foi criado por Leslie Scott, baseado em um brinquedo de blocos de madeira que ganhou de presente da sua família

Nº. de participantes: 2 ou + Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 caixa com 54 blocos madeira; regras do jogo.

Dimensões: torre 18 x 18 x 70 cm, bloco 18 x 6 x 3,8 cm
embalagem - caixa 33 x 22 x 36 cm

Queops Gigante

CÓD JG03

Um jogo simples mas que permite formar ótimas estratégias estimulando e exercitando a percepção abstrata espacial, a criatividade e o raciocínio.
Os jogadores disputam para colocar a última peça no topo da pirâmide através de movimentos que testam a sua habilidade, o pensamento vertical e a força da amizade!

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 8 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF; 30 esferas de madeira sendo 15 de cada cor; regras do jogo.

Dimensões: tabuleiro 51 x 51 x 3 cm
embalagem - caixa 60 x 60 x 7 cm

VOLTAR

Damas Gigante

CÓD JG04

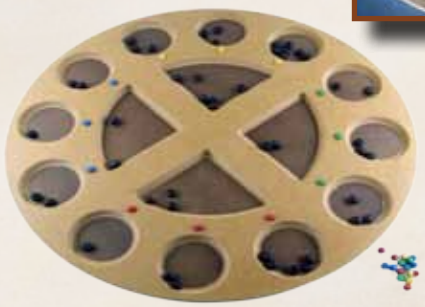
É um dos jogos mais conhecidos e praticados em todo o mundo. As regras, na forma como a conhecemos hoje, surgiram com o nome de "Fierges", na Baixa Idade Média. Com o objetivo de capturar todas as peças do adversário, este jogo consegue entreter crianças e adultos de todas as idades. Estimula e exercita a percepção abstrata espacial, a criatividade, o raciocínio e a relação do jogo e da brincadeira como um agente cultural e social vivo, dinâmico e afinado com o nosso tempo.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em Lona; 24 discos de madeira (12 de cada cor); regras do jogo.

Dimensões: JG04 -Tabuleiro 1,5 x 1,5 m, peças Ø 12 cm / JG04-01 - Tabuleiro 2,5 x 2,5 m, peças Ø 20 cm; Embalagem - JG04: tubo 8 x 150 cm + caixa 27 x 15 x 36 cm / JG04-01: tubo 8 x 250 cm +caixa 43 x 27 x 36

Mancala Gigante

CÓD JG05



Jogo antigo com, aproximadamente, 7.000 anos de história foi amplamente difundido em todo o mundo tendo mais de 200 variações e nomes diferentes. As peças (sementes) são comuns aos dois jogadores que aprendem, primeiro, a compartilhar, semeando suas sementes em ambos os campos, para depois fazerem a colheita. Vence quem colher mais sementes no campo do seu adversário.

Nº. de participantes: 2, 3 ou 4 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF; 48 peças (sementes ou pedras roladas); 32 marcadores em 4 cores diferentes sendo 8 de cada cor; regras do jogo

Dimensões: tabuleiro 80 x 80 x 1,8 cm; embalagem 80 x 80 x 6 cm

Trilha Gigante

CÓD JG06

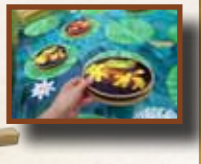
De origem fenícia, por volta do ano 1000 aC, o tabuleiro da Trilha era o símbolo do poder e representava o extenso universo de conquistas de seu povo. Definido como jogo da família de "Morris" ou "Merels", da qual fazem parte o Jogo da Velha, Tapatan, Tsoro, etc é conhecido no oriente como "jogo de Três Caminhos". Entre os bascos é conhecido como Lez-marellas que significa "mar de ilhas". Tudo isso mostra que há uma ligação com a origem fenícia e também com a Amarelinha, brincadeira muito popular entre as crianças, que na França é denominada Marelle.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em Lona; 24 discos de madeira (12 de cada cor); regras do jogo.

Dimensões: tabuleiro 1,5 x 1,5 m, peças Ø 12 cm;
Embalagem tubo 8 x 150 cm + caixa 27 x 15 x 36 cm

Jogo dos Sapinhos

CÓD JG07



Criado por Nob Yoshigahara, foi inspirado numa versão menor de um quebra cabeças muito popular no ano de 1899 chamado "The Great Thirteen" . Possui vários desafios apresentados nas cartas que acompanham o jogo, que vão evoluindo em grau de dificuldades conforme a posição e a quantidade inicial das peças.

Nº. de participantes: 1 ou + Recomendado a partir de 8 anos
Contém: 1 tabuleiro em Lona; 12 discos de madeira (11 sapinhos verdes e 1 sapinhos vermelho); 38 cartas desafios com soluções; regras do jogo.

Dimensões: tabuleiro 1,5 x 1,5 m, peças Ø 20 cm;
embalagem tubo 8 x 150 cm + caixa 33 x 22 x 36 cm

VOLTAR

Reversi Gigante

CÓD JG08

Reversi, também conhecido como Othello é um jogo cuja história ninguém sabe ao certo e que pode ter sido inventado na China com o nome de Fan Mian ou que tenha sido criado em Londres por John W. Mollett ou por Lewis Waterman no séc XIX. Utiliza um tabuleiro de 8 x 8 casas para dois jogadores com peças em forma de discos bicolor que podem ser viradas no decorrer do jogo. É um jogo rico na estratégia, mas fácil de aprender e acessível ao jogador casual que tem como característica o compartilhamento das peças entre os jogadores.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 7anos
Contém: 1 tabuleiro em lona; Conjunto de 64 discos em mdf bicolor; regras do jogo.

Dimensões: tabuleiro 1,5 x 1,5 m, peças Ø 9 cm;
embalagem: tubo 8 x 150 cm + caixa 27 x 15 x 36 cm

Puluc Gigante

CÓD JG09

Também chamado Bul, Buul, Boolik ou simplesmente jogo do milho, é originário da América Central. É um jogo para dois jogadores ou duas equipes onde vence quem conseguir capturar todas as peças do adversário. Os antigos maias usavam-no como jogo de azar que era bastante comum na maioria das culturas meso-americanas. A forma de captura é única, porque a peça capturada não é removida imediatamente, mas em vez disso é colocada sob a peça capturadora e se movimenta junto com ela. Só poderá ser removida do tabuleiro quando, a peça capturadora volta para a sua posição inicial.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 1 tabuleiro em lona; 10 discos de madeira sendo 5 de cada cor; 4 dados de 2 lado de madeira; regras do jogo.

Dimensões: JG09 - tabuleiro 1,5 x 1,0 m; peças Ø 10 cm / JG09-01 - tabuleiro 2,3 x 1,5 m; peças Ø 20cm ; embalagem: tubo 8 x 150 cm + caixa 27 x 15 x 36 cm (JG09) / caixa 32 x 27 x 22 cm (JG09-01)

Quarto Gigante

CÓD JG10

Quarto é um jogo que exige, ao fazer uma jogada, a visualização e consideração de dimensões múltiplas para manter a mente a par dos vários atributos das peças do jogo. Um jogo simples e desafiante que melhora a visão espacial e o pensamento estratégico além de testar o seu julgamento, a sua competência organizacional e a capacidade de categorizar as múltiplas características em cada situação. No jogo Quarto não é permitido a um jogador escolher a sua própria peça. Seu oponente deve selecionar a peça que deve ser colocado no tabuleiro.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 8 anos
Contém: 1 tabuleiro em lona; 16 peças de mdf; regras do jogo.

Dimensões: tabuleiro 1,5 x 1,5 m, peças 14 x 14 cm;
embalagem: tubo 8 x 150 cm + caixa 33 x 22 x 36 cm

VOLTAR

Dominó Gigante

CÓD JG11

Acredita-se que o Dominó teve origem na China, no século XII, apesar de a origem egípcia ou árabe também serem teorizadas. A palavra "Domino" é a designação francesa para um capuz preto e branco usado por sacerdotes cristãos no inverno e provavelmente é de onde o nome do jogo deriva. Dominós, como os jogos de cartas e dados, podem ser definidos como um dispositivo de jogo genérico. São blocos de construção simples que podem ser montadas de inúmeras maneiras para criar uma grande variedade de jogos, que vão desde o mais simples ao mais complexo, onde a jogabilidade é quase mecânica mas que exigem grande habilidade e estratégia.

Nº. de participantes: 2, 3 ou 4 jogadores ou 2 equipes Recomendado a partir de 6 anos
Contém: 28 peças de mdf; regras do jogo.

Dimensões: peças 15 x 30 cm; embalagem 20 x 36 x 32 cm

Chroma 4 Gigante

CÓD JG12

O desafio das cores é um paradoxo onde se deve dividir e construir um espaço, organizando-o de forma lúdica, mas racional. Chroma 4 é um quebra cabeças que pode ser jogado como desafio individual, desafio em grupo, jogo para 2 ou mais pessoas, jogo entre equipes ou dominó com peças ocultas que devem ser abertas conforme o jogo É um jogo cooperativo com particularidades que o tornam competitivo e foi desenvolvido baseado num teorema matemático da "Topologia das 4 cores". Um desafio que entretém adultos e crianças, também conhecido como Dominó das Quatro Cores.

Nº. de participantes: 1 ou + Recomendado a partir de 7 anos
Contém: 6 peças coloridas de 15 x 15 cm; 6 peças coloridas de 15 x 30 cm; 6 peças coloridas de 15 x 45 cm; regras do jogo.

Dimensões: peças 15 x 30 cm ; embalagem 17 x 9 x 47 cm

Polaris Gigante

CÓD JG13

Um jogo com regras simples e muito fácil de aprender e que permite formar ótimas estratégias. Vence quem conseguir empurrar 6 peças do adversário para fora do tabuleiro.
Estimula e exercita a percepção abstrata espacial, a criatividade e o raciocínio podendo ser comparado à uma luta de Sumo, esporte típico do Japão onde vence quem conseguir empurrar o adversário para fora dos limites da área de luta.
Um jogo moderno que entretém crianças e adultos de todas as idades.
Como num jogo de Xadrez, aquele que conseguir antecipar o maior número de jogadas possui maior chance de vencer.

Nº. de participantes: 2 Recomendado a partir de 8 anos
Contém: 1 tabuleiro em MDF; 28 esferas de madeira sendo 14 de cada cor; regras do jogo.

Dimensões: tabuleiro 60 x 60 x 1,5 cm; peças Ø 5 cm ;
embalagem: 60 x 60 x 7 cm

Brindes

Produtos personalizados com a sua marca

www.mitracriacao.com.br
mitra@mitracriacao.com.br
Fone: +55 (11) 4538-2132

abrine
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE BRINQUEDOS EDUCATIVOS
ABRINQ
BRINQUEDO VERDE
JOGANDO A FAVOR DA NATUREZA

VOLTAR

Mitra

OFFICINA DE CRIAÇÃO