



Mitra
OFFICINA DE CRIAÇÃO



Linha de Produtos Mitra

Enciclopédia de Jogos3

Agon.....	4
Bagha Chall.....	4
Bao & Onweso.....	5
Barricade.....	5
Bizingo.....	6
Chroma 4.....	6
Dablot.....	7
Damas.....	7
Dou Shou Qui.....	8
Excalibur.....	8
Fanorona.....	9
Futebox.....	9
Gammon.....	10
Go.....	10
Halma.....	11
Hex.....	11
Hnefatafl.....	12
Jarmo.....	12
Jogo Real De Ur.....	13
Kharbaga.....	13
Konane.....	14
Ming Mang.....	14
Oware.....	15
Polaris.....	15
Puluc.....	16
Quadrilha.....	16
Quarto.....	17
Queops.....	17
Reversi.....	18
Senet.....	18
Shogi.....	19
Siege.....	19
Traverse.....	20
Trilha.....	20
Xadrez.....	21
Xiang Qi.....	21
Yoté.....	22
Zener.....	22

Jogos Diversos

Belo Jardim.....	23
Bezette.....	23
Bloqueio.....	24
Carron.....	24
Crokinole.....	25

Jogos Diversos

Crokinolinho.....	25
Go Oficial.....	25
Jogo da Cachola.....	26
Jogo da Onça.....	26
Mancala.....	27
Mistério das 7 Torres.....	27
Prumo.....	28
Prumo Emoções.....	28
Pucket.....	28
Shogi Oficial.....	29
Tocado Tapiti.....	29
Jogo da Ordem.....	30
Jogo da Estratégia.....	30
Jogo da Sudentabilidade.....	31

Coleção Pocket's

Inversão.....	31
Kaooa.....	32
Lau Kati Kata.....	32
Mosona.....	32
Mu Torere.....	32
Pong Hau Qi.....	33
Queah.....	33
Tapatan.....	33
Tchuka.....	33
Tsoro.....	34

Mini Jogos

Mini Bloqueio.....	34
Mini Mancala.....	34
Mini Mu Torere.....	35
Mini Pong Hau Qi.....	35
Mini Tsoro.....	35
Mini Tapatan.....	35
Mini Kaooa.....	36
Mini Queah.....	36
Mini Tic Tac Toe.....	36

Coleção Desafios

Anel Prisioneiro.....	37
Arrumadinho.....	37
Desenlace.....	37
Escape.....	37
Feles et Mus.....	38
Pão Duro.....	38

Coleção Desafios

Passa-passa.....	38
Piramide.....	38
Porteira.....	38
Rampa.....	39
Roda das Bandeiras.....	39
"T" Chinês.....	39
Tetrabol.....	39
Tio Peixe.....	39
Trebelho 1.....	39
Trebelho 2.....	40
Qc Araras do Brasil.....	40
QC Arara Azul do Brasil.....	40
QC Tucanos do Brasil.....	40
QC Mico Leão.....	40
QC Peixe Boi do Brasil.....	41
QC Rio de Janeiro.....	41
Tangran Tradicional.....	41
Tangran Coração.....	41
Tangran Ovo.....	41

Briquedos

Oficina de Pião.....	42
----------------------	----

Jogos Gigantes

Chroma 4.....	42
Damas.....	43
Dominó.....	43
Jogo do Sapinhos.....	43
Mancala.....	44
Polaris.....	44
Prumo.....	44
Puluc.....	45
Quarto.....	45
Queop's.....	45
Sudoku.....	46
Reversi.....	46

Produtos Personalizados

.....	47
-------	----



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, considerado ecologicamente correto.

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



Agon

CÓD MR32



A origem de Agon é um pouco misteriosa. Datada do Século XVIII, o primeiro tabuleiro que se tem notícia 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

CÓD 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

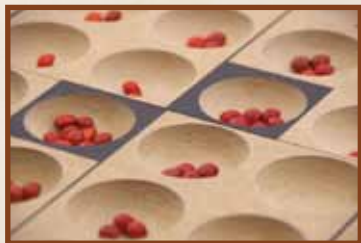
4 Tigre em pó de madeira resinado
20 cabras em pó de madeira resinada
folheto com regras e instruções para jogar

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



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 contém 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 cercandoo-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

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

Recomendado a partir de 8 anos

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 +

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

Recomendado a partir de 7 anos

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



Dablot

CÓD MR47



Originário da Lapônia, a terra de São Nicolau (ou Papai Noel) sendo a primeira referência 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 círculo 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 Príncipe 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 consequência 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



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

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

Recomendado a partir de 7 anos

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 conseguirá realizar tal feito.

Nº. de participantes: 3

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.

Recomendado a partir de: 6 anos

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



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



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, popular 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 Shogun, 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



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



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



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 Imobiliário.

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. Isto demonstra a importância que o jogo tinha na sua época. Sabe-se que os mesmos tabuleiros ainda estavam em uso no século I ou II 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



Konane

CÓD MR35



Os antigos havaianos abrigavam um tesouro em jogos de tabuleiro. Muitos deles exigiam habilidades verbais e mentais. Com a chegada 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 países. 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



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



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 dívida. 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



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

Recomendado a partir de 8 anos

Contém: 1 tabuleiro em MDF

16 peças 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

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

Recomendado a partir de 8 anos

Contém: 1 tabuleiro em MDF

15 peças (esferas de madeira) claras

15 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



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



Shogi

CÓD MR57



Conhecido como Shogi (que significa jogo dos generais), shôgui (Português Brasileiro), shogui (Portugues Europeu) e também chamado de xadrez japonês. Enquanto a maioria do mundo joga o xadrez tradicional, o Japão e alguns países asiáticos tem sua própria versão de xadrez: Xiang Qi na China, Jonggi na Coreia, Makruk na Tailândia, Sittuyin no Sião, etc..

Dizem que o shogi foi introduzido no Japão no período Nara (704 a 790 d.C.). Se for o caso, então é possível que o shogi não tenha origens do chaturanga ou do xadrez chinês. Existe uma notável as diferenças entre eles.

O objetivo do jogo é o mesmo do xadrez ocidental, "capturar o rei adversário". Mas mudam-se as peças e o tabuleiro. O xadrez japonês evoluiu na direção oposta à do xadrez ocidental. No xadrez ocidental, derivado do chaturanga, as peças foram ficando cada vez mais fortes. No xadrez japonês, elas ficaram gradualmente mais fracas porém mais agressivas, já que geralmente perderam sua capacidade defensiva. No Japão o Shogi é jogado por quase 60% das pessoas, superando em muito a modalidade tradicional do Xadrez. É um jogo mais competitivo pois permite grandes reviravoltas em sua situação pois você pode estar quase sem peças e ter a oportunidade de reconquistá-las.

Nº. de participantes: 2

Recomendado a partir de 10 anos

Contém: 1 tabuleiro em MDF

40 peças de madeira em formato de seta
folheto com regras e instruções para jogar

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

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

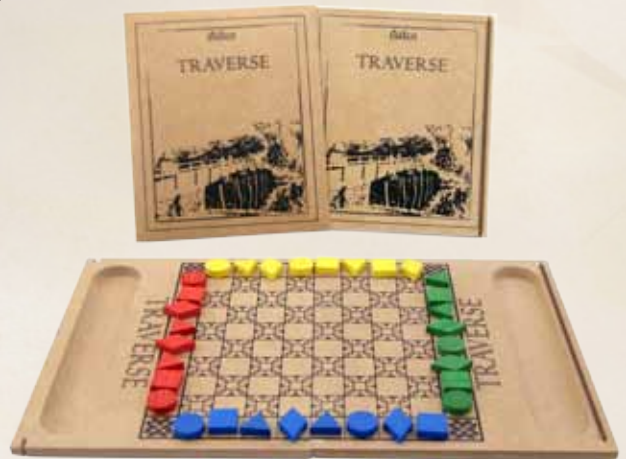
16 peças vermelhas de madeira; 16 peças amarelas de madeira
folheto com regras e instruções para jogar

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 início 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

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

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



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

Recomendado a partir de 7 anos

Contém: 1 tabuleiro em MDF

16 peças de madeira claras; 16 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

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

Contém: 1 tabuleiro em MDF

12 peças em madeira clara; 12 peças em madeira pretas
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

Zener

CÓD MR50



Dimensões: 21 x 26 x 3,5 cm

Zener é um jogo que implica em estratégias surpreendentes, onde os oponentes são obrigados a mexer peças segundo o movimento do adversário. O objetivo é ultrapassar com uma única de suas peças a fileira inicial do adversário. O jogador com as brancas posiciona suas peças voltadas para baixo na primeira fileira. O jogador das pretas coloca as suas em seguida, com elas abertas. Em seguida, o das brancas vira-as e para cada correspondência de símbolo igual, na mesma coluna, o jogador das pretas avança-as uma casa adiante. Em seguida, na sua vez, cada jogador tem um movimento obrigatório e outro livre. Obrigatoriamente tem que mover a peça com o mesmo símbolo que o seu adversário moveu por último e em seguida deve mover qualquer outra peça, exceto essa que acabou de mover. As peças deslocam-se sempre uma casa na horizontal ou vertical, nunca na diagonal. Uma peça pode ficar em cima de outra se tiverem os mesmos símbolos bloqueando a debaixo e se um jogador não conseguir fazer o movimento obrigatório por estar com a peça bloqueada, fará então apenas seu movimento livre.

Nº. de participantes: 2

Contém: 1 tabuleiro em MDF

Conjunto de 5 peças em mdf clara e 5 peças em mdf 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



Jogos Diversos

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

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

Idade recomendada: a partir de 3 anos

Material: 25 argolas,

1 base com haste

3 dados.



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 bloqueios que os adversários forem colocados 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 amarelo, 1 verde, 1 vermelho e 1 azul
20 bloqueios



Dimensões aproximadas: 35 x 35 x 5 cm

Carrom

CÓD MR49

Carrom é um jogo ímpar e poderia ser definido como um bilhar de peteleco, muito embora o jogador tenha que encaixar as suas todas as suas peças e receba uma punição se encaixar involuntariamente uma peça do adversário. Carrom ou Karom é jogado há muito tempo na Índia e no Sudeste Asiático, mas tornou-se mais conhecido no resto do mundo após a Primeira Guerra Mundial. Ganhou popularidade na Europa e nos Estados Unidos, onde foi introduzida pela diáspora indiana. O Carrom, como conhecemos hoje, é jogado há quase duzentos anos, embora jogos similares tenham sido jogados há milhares de anos. Alguns acreditam que se originou na Índia, embora não haja nenhuma evidência concreta, crêem que o Carrom tenha sido criado por um Maharaja (Marajá) indiano e revelam a natureza deste jogo, onde tradição e história revelam grande variedade e diferenças. No final do século XVIII, o mundo de língua inglesa estava familiarizado com a palavra no contexto do jogo de "bilhar carrombola", um jogo jogado em uma mesa tipo snooker.

Número de participantes: 2 jogadores

Idade recomendada: a partir de 6 anos

Material: 1 Tabuleiro com 4 caçapas
18 peças (discos de madeira) sendo 9 claras e 9 escuras
1 rainha (disco de madeira vermelha)
2 striker (disco de lançamento)



Dimensões aproximadas: 80 x 80 x 6 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 características 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

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

Material: 1 Tabuleiro quadrado

24 discos de madeira sendo 12 claros e 12 escuros

Idade recomendada: a partir de 6 anos



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 bloqueios que os adversários forem colocados no caminho.

Número de jogadores: de 2 ou 4

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

Idade recomendada: a partir de 6 anos

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

Jogo da Onça

CÓD MR61



O Jogo da Onça ou Adugo (onça, na língua dos Bororo) é um jogo da família dos jogos de caça e perseguição e jogado por vários povos indígenas brasileiros. Muitos estudiosos atribuem a sua origem aos índios brasileiros mas, a estrutura do seu tabuleiro, a quantidade de peças e o que representam indicam que tem origem no Komikan (do Mapuche Kom Ikan "para comer tudo") dos Mapuches que também era jogado pelos Incas que o conheciam com o nome de Tap-tana, Komina, Comina, Cumi, Puma ou Xadrez Inca. É conhecido em toda a América do Sul como El León y las Ovejas, que significa, literalmente, "O Leão e as Ovelhas". Vários autores descrevem esse jogo como um tabuleiro de Alquerque (um jogo de 1400 AC) expandido. É provável que Adugo e Komikan sejam o mesmo jogo e tenha chegado aos povos indígenas do Brasil através da interação entre estes e os nativos dos Andes.

Recomendado a partir de 6 anos

Nº de participantes: 1

Contém: - 01 tabuleiro
- 25 fichas coloridas, sendo 5 de cada cor

Dimensões: 23 x 23 x 2,5 cm





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 originalmente 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
a partir de 6 anos

Recomendado

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 7 Torres 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 "título da obra" e "o que". Ao combinar os mistérios, ele sai em busca da obra que responde suas perguntas. Porém, 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



Prumo

CÓD MR52

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 e que foi comprado de um artesão local em Takoradi, Gana, no início dos anos 1970. Scott fabricou e lançou o jogo na London Toy Fair em 1983 vendendo-o através de sua própria empresa, Leslie Scott Associates. Em Jenga, os jogadores se revezam para remover blocos da parte de baixo de uma torre, equilibrando-os no topo, criando uma estrutura cada vez mais alta à medida que o jogo progride. A palavra "jenga" é a forma imperativa de "kujenga", o verbo swahili para "construir".

Nº de participantes: para 1, 2 ou +

Contém: 54 blocos de madeira



Recomendado a partir de 6 anos

Dimensões: 9,5 x 9,5 x 37 cm

Prumo Emoções

CÓD MR52-1

Criado em parceria com as psicólogas CRIS RAYES e MARI CIAMPI, devido à importância do desenvolvimento socioemocional. PRUMO é um jogo que exige habilidade, destreza, controle de impulsos, coordenação viso-motora e atenção. Agora ele está ainda mais completo. Agregamos a seus objetivos o desenvolvimento da INTELIGÊNCIA EMOCIONAL, através do conhecimento e exploração de um vasto vocabulário de sentimentos e emoções (utilizados por nós como sinônimos), identificando e nomeando uma variedade de emoções diferentes, além da diversão já garantida. As emoções nos orientam a avaliar as alternativas, oferecendo motivação para refletir, mudar ou fazer algo. Elas revelam nossas necessidades.

Relacionar o que pensamos com o que sentimos e comportamentos que temos, desenvolve nosso auto conhecimento e autocontrole, o que permite a re-gulação emocional. Reconhecendo nossas dificuldades, capacidades, desenvolvendo auto confiança e autoestima, nos leva a um fortalecimento como pessoas, família ou grupo social. Identificar as emoções facilita a tomada de decisões, preparo e motivação para agir.

Nº de participantes: para 1, 2 ou +

Contém: 54 blocos de madeira



Recomendado a partir de 6 anos

Dimensões: 9,5 x 9,5 x 37 cm

Pucket

CÓD MR60

Jogo Rápido e divertido que exige destreza, reflexo e pontaria. Cada jogador começa com 6 discos e vence o primeiro que conseguir ficar sem nenhum disco do seu lado.

Nº de participantes: 2 jogadores

Recomendado a partir de 6 anos

Contém: 1 Tabuleiro de 50 x 30 cm;

12 discos de madeira sendo 6 discos para cada jogador





Shogi Oficial

CÓD MR58

Também conhecido como Xadrez Japonês, tem como objetivo, o mesmo do xadrez ocidental “capturar o rei adversário” mas as peças e o tabuleiro são diferentes. O xadrez japonês evoluiu na direção oposta à do xadrez ocidental. No xadrez ocidental, derivado do chaturanga, as peças foram ficando cada vez mais fortes. No xadrez japonês, elas ficaram gradualmente mais fracas porém mais agressivas, já que geralmente perderam sua capacidade defensiva.



Dimensões: 9,5 x 9,5 x 37 cm



Dizem que o shogi foi introduzido no Japão no período Nara (704 a 790 d.C.). Então é possível que o shogi não tenha as mesmas origens do chaturanga ou do xadrez chinês. É um jogo mais competitivo pois permite grandes reviravoltas em sua situação pois você pode estar quase sem peças e ter a oportunidade de reconquistá-las. Ajuda a melhorar a capacidade de resolver problemas, bem como analisar resultados diferentes e planejar ações futuras com base no que se espera que aconteça. As aplicações da vida real do que está sendo melhorado através do shogi também são muitas!

Nº de participantes: 2

Recomendado a partir de 6 anos

Contém: 1 Tabuleiro (tamanho oficial)
40 peças em madeira em formato de seta
folheto com regras e instruções para jogar

Toca do Tapiti

CÓD MR51

Toca do Tapiti é um jogo de memória cooperativo em que é preciso lembrar a quantidade de tapiti embaixo da toca antes que o lobo consiga capturar 7 deles. Será preciso contas simples de soma e subtração junto com a memorização, não apenas uma mas seis vezes, pois são seis tocas onde podem se esconder do Lobo.

É jogado com o auxílio de um dado de cores, para determinar qual será a toca que o jogador tentará lembrar a quantidade de Tapitis escondidos. 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.

Nº de participantes: a partir de 2 jogadores ou equipes

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



Recomendado a partir de 5 anos

Dimensões: 21 x 26 x 3,5 cm



Jogos de Decisão

Os Jogos de Decisão foram concebidos para desenvolver saúde física e mental nas pessoas de qualquer idade e, conseqüentemente, melhorar as suas decisões para as conquistas e para a continuidade da vida. Para isso, eles trabalham, brincando, a essência das decisões, responsável por mover as principais engrenagens do sistema decisório do organismo humano.

Jogo da Ordem

CÓD MR54



O Jogo da Ordem, necessariamente, é um jogo para ser praticado individualmente onde, para a prática do jogo, é permitido girá-lo e com isso, buscar sempre a melhor visão da situação, para escolher a melhor Situação Organizada a ser buscada com o menor esforço. O objetivo é, partindo de uma Situação Aleatória, atingir uma Situação Organizada, com o menor Gasto de Energia possível.

Nº de participantes: 1

Contém: - 01 tabuleiro
- 25 fichas coloridas, sendo 5 de cada cor

Recomendado a partir de 6 anos

Dimensões: 23 x 23 x 2,5 cm

Jogo da Estrategia

CÓD MR54

Este jogo consiste, basicamente, de uma disputa de números, tendo vantagem aquele que conseguir formar os maiores números em cada uma das linhas e na primeira coluna do seu tabuleiro. Considerando que cada jogador possui quantidades iguais de fichas numeradas, dependerá da estratégia de cada um para formar o maior número.



Nº de participantes: 2

Contém: 2 tabuleiros, um para cada jogador
2 conjuntos de fichas numeradas de 0 a 9
18 marcadores de ponto, sendo 15 vermelhas e 03 amarelas
3 fichas redondas azuis

Recomendado a partir de 6 anos

Dimensões: 23 x 23 x 2,5 cm



Jogo da Sustentabilidade

CÓD MR54

Este jogo consiste, basicamente, de uma disputa de números, tendo vantagem aquele que conseguir formar os maiores números em cada uma das linhas e na primeira coluna do seu tabuleiro. Considerando que cada jogador possui quantidades iguais de fichas numeradas, dependerá da estratégia de cada um para formar o maior número.



Nº de participantes: 2

Contém: 1 tabuleiro

- 1 dado de quatro faces (D4)
- 2 fichas retangulares (grandes) azuis;
- 6 fichas redondas (pequenas) verdes
- 1 ficha quadrada (média) amarela
- 1 ficha redonda (média) amarela
- 4 fichas redondas (médiãs) pretas
- 2 fichas redondas (pequenas), uma vermelha e uma azul,
- 8 fichas redondas (pequenas) pretas



Recomendado a partir de 6 anos

Dimensões: 23 x 23 x 2,5 cm

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 família 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, também 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



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

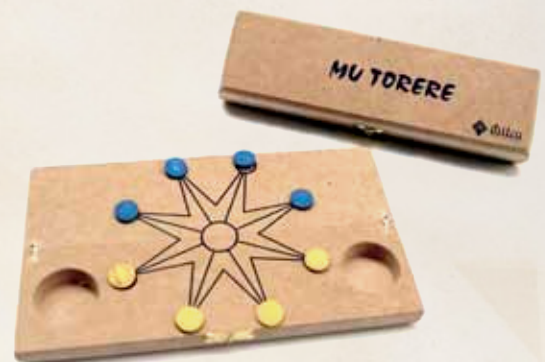
De origem Maori da Nova Zelândia, é um típico jogo infantil onde o vencedor é aquele que aproveita um simples vacilo de seu oponente.

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
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
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



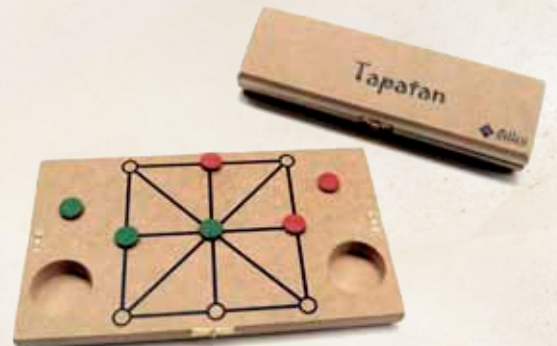
Tapatan

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
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
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

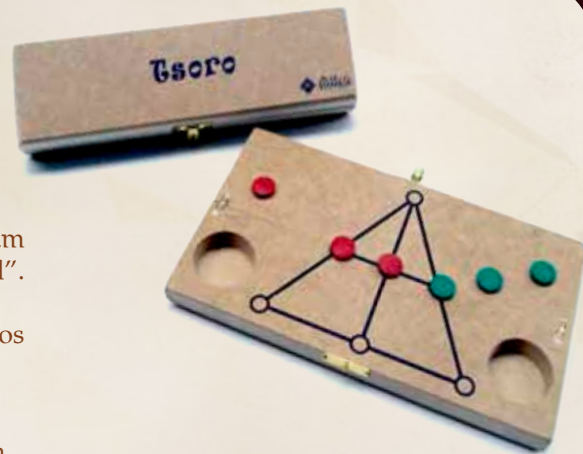
Seu nome completo é "Tsoro Yematatu" com origem em Zimbábue, é um parente do jogo de Trilha e da família dos jogos de 3 alinhados ou "Marell".

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



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 bloqueios que os adversários forem colocados no caminho.

Número de jogadores: de 2 ou 4

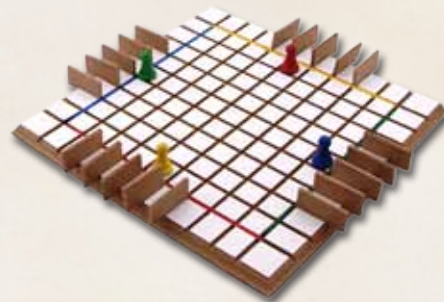
Idade recomendada: a partir de 6 anos

Material:

1 Tabuleiro com 81 casas e depósitos para os bloqueios

4 pinos coloridos sendo 1 amarelo, 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: 15 x 20 x 0,9 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
a partir de 7 anos

Recomendado

Contém: 1 tabuleiro em MDF, conjunto de peças, regras jogo.

Dimensões: 13,5 x 14,2 x 2,7 cm



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

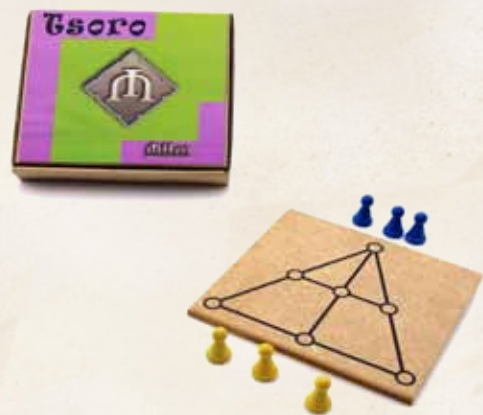
Seu nome completo é "Tsoro Yematatu" com origem em Zimbábue, é um parente do jogo de Trilha e da família dos jogos de 3 alinhados ou "Marell".

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 família 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 família do jogo de Trilha.

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





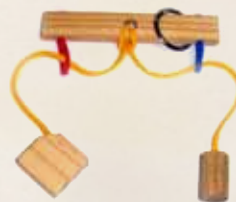
Coleção Desafios

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.

Anel Prisioneiro

CÓD CD44

Dimensões aproximadas: 10 x 18 x 3 cm



Arrumadinho

CÓD CD14

O "Arrumadinho" é um jogo individual que te desafia a encaixar todas as peças do quebra-cabeça 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



Escape

Um quebra-cabeça de muitas possibilidades. Seu objetivo é retirar a peça quadrada grande deslizando-a pela abertura na lateral do tabuleiro. Para tanto deve deslizar as outras peças na horizontal ou na vertical de tal forma que, consiga levar a peça na direção da abertura. Existem muitas possibilidades para a posição inicial das peças e, conforme este arranjo inicial, o seu desafio pode ser fácil, médio ou difícil.

Escape Ratinho

Cód. CD 47



Escape Futebol

Cód. CD 46





CÓD CD09

Feles Et Mus



“Feles et Mus”, que significa “Gato e Rato” em latim, é um quebra cabeça que surgiu a partir de um desafio do enxadrista alemão Max Bezzel que propôs o seguinte, em 1848: “Qual a maior quantidade de rainhas que pode ser colocado num tabuleiro de xadrez sem que se ameassem entre si?”.

“Feles et Mus” é um desafio que vai além pois, o tabuleiro, reduzido a 5 x 5 casas e as rainhas substituídas por 3 gatos e 5 ratos, possui apenas um solução.



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. Também conhecido como plano inclinado, a rampa desafia as suas habilidades e coordenação motora.

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



Roda das Bandeiras

Cód. CD 30



Este Quebra-cabeça é uma recriação da Mitra de um tradicional jogo de desafio (Roda das cores).

Constitui-se de 7 rodas com 6 pontos representados pelas bandeiras de alguns dos principais Estados do Brasil. As rodas são muito parecidas, mas não são iguais. Isto torna o desafio atraente e inteligente.

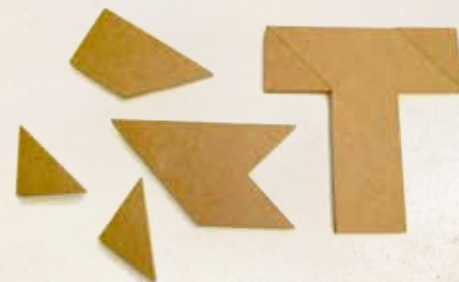
Objetivo do jogo: conseguir colocar as 7 rodas (no tabuleiro), fazendo as correspondências das Bandeiras nos pontos em contato.

“T” Chinês

CÓD CD16

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

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

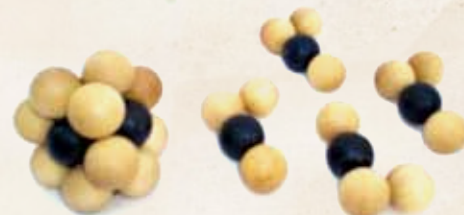


Tetربول

CÓD CD08

Seu objetivo é montar um 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



Quebra-cabeça e Jogo de Equilíbrio

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.

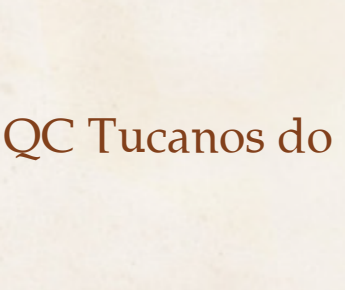
QC Araras do Brasil

Cód. CD 45



QC Araras Azul do Brasil

Cód. CD 45



QC Tucanos do Brasil

Cód. CD 21



QC Mico Leão

Cód. CD 22



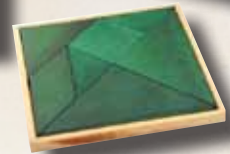
QC Peixe Boi do Brasil

Cód. CD 33



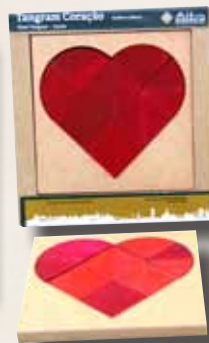
QC Rio de Janeiro

Cód. CD 24



Tangram Tradicional

Cód. CD 48

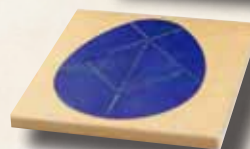


Tangram Coração

Cód. CD 50

Tangram Ovo

Cód. CD 49





Brinquedos

Oficina de Pião

BQ12

Um conjunto de peças para pintar, montar e brincar.
É possível 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



Jogos Gigantes

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

Chroma 4 Gigante

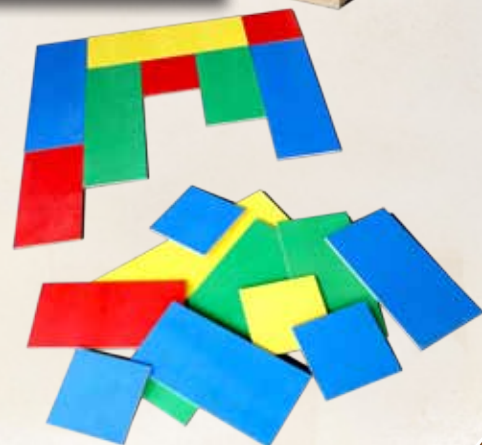
CÓD JG12

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 +

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





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

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 montados 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



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 sapinho 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





Mancala Gigante

CÓD JG05



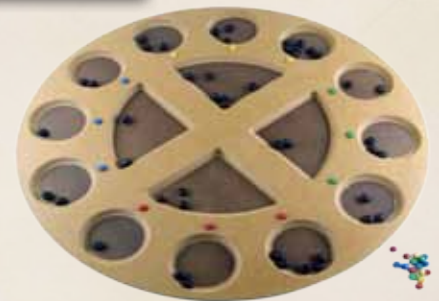
Jogo antigo com, aproximadamente, 7.000 anos de história foi amplamente difundido em todo o mundo tendo mais de 200 variações e nomes diferentes. As peças (sementes) são comuns aos dois jogadores que aprendem, primeiro, a compartilhar, semeando suas sementes em ambos os campos, para depois fazerem a 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



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



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





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



Queop's 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





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



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



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, Tapatán, 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



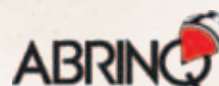


Produtos Personalizados

Produtos desenvolvidos com a sua marca



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





Mitra
OFFICINA DE CRIAÇÃO