

Librería CCE

CCE / CENTRO CULTURAL DE ESPAÑA
Rincón 629 - Montevideo, Uruguay.

JUEGOS NIVEL BÁSICO

ANIMALIA memory simple

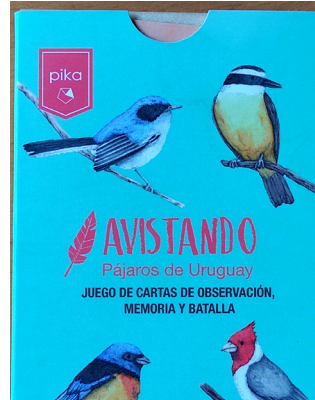


**Animalia memory simple /
A partir de 2 años. Zampin (Uruguay)
18 fichas con dibujos de animales.
Juego básico - fácil de aprender.**

Consiste en asociar los animales mediante la forma y el reconocimiento de colores.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de atención-memoria. 4. Juego de asociación. 5. Juego de observación.
6. Juego nivel básico.

AVISTANDO pájaros de Uruguay



**Avistando pájaros de Uruguay /
A partir de 5 años. / Pika (Uruguay)
50 cartas (con 4 series de los 12 pájaros
cada una, 1 carta con instrucciones y
1 carta con información general sobre los
pájaros)
Juego de cartas ilustradas por Genoveva
Pérez Volpe con una selección de
12 pájaros que habitan Uruguay. El
objetivo del juego es observar y
memorizar las cartas repartidas para
luego ganar la batalla.
2 a 4 jugadores.
Juego básico - fácil de aprender.**

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de cartas. 4. Juego de ciencias naturales. 5. Juego de observación.
6. Juego de atención-memoria. 7. Juego nivel básico.

DOMINÓ granja



Dominó granja /
A partir de 3 años. Djeco (Francia)
28 piezas.
Juego básico - fácil de aprender

Dominó con diseños de animales de granja.

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de atención-memoria.
4. Juego de observación.
5. Juego de asociación.
6. Juego nivel básico.

DOMINÓ y puzzle de las emociones

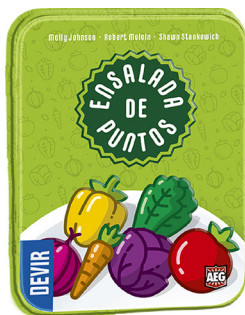


Dominó y puzzle de las emociones /
A partir de 3 años. Zampin (Uruguay)
30 fichas.
2 o más jugadores.
Juego básico - fácil de aprender.

Dominó clásico que incorpora nuevas fichas con consignas y dinámicas que favorecen el aprendizaje y el reconocimiento de las emociones básicas. Las fichas permiten armar un puzzle que se forma con su dorso.

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de atención-memoria.
4. Juego puzzle.
5. Juego de observación.
6. Juego de habilidades socioemocionales.
7. Juego nivel básico.

ENSALADA de puntos



Ensalada de puntos /

A partir de 8 años. Devir (España) 108 cartas a doble cara y 1 reglamento.

Juego rápido en el que hay más de 100 formas diferentes de puntuar. En cada turno los jugadores deberán elegir una carta de verdura sobre el tablero y decidir si la quieren utilizar por la forma de puntuar que aparece en ella o por la verdura que es. Ensalada de puntos es un juego rápido y divertido en el que hay más de 100 formas diferentes de puntuar.

¿Quieres ser el rey de las zanahorias?

¿O prefieres llevar el estandarte pimien-tomatil?

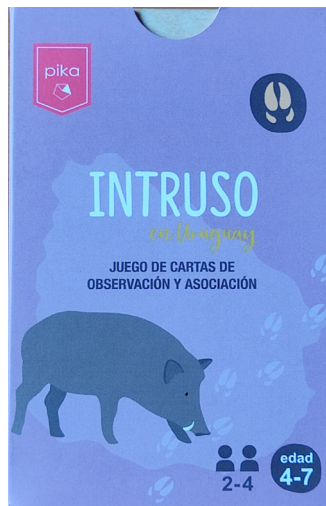
Cuando se terminen las cartas, el jugador con más puntos será el ganador. (Extraído de <https://devir.es/ensalada-de-puntos>)

2 a 6 jugadores.

Juego básico - fácil de aprender.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de cartas. 4. Juego de estrategia.
5. Juego nivel básico.

INTRUSO en Uruguay



Intruso en Uruguay /

A partir de 6 años. Pika (Uruguay) 50 cartas (41 cartas que se utilizan durante el juego, 8 cartas con información sobre cada una de las ilustraciones y 1 carta con instrucciones).

2 a 4 jugadores.

Juego básico - fácil de aprender.

El mazo contiene dos series de 20 ilustraciones relacionadas a costumbres, características y lugares de Uruguay, ilustradas por Lucía Estevez y una carta "intrusa", ilustrada por Genoveva Pérez Volpe.

El objetivo del juego es evitar quedarse con el chanchito jabalí (la carta intrusa).

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de cartas. 4. Juego patrimonio cultural.
5. Juego de asociación. 6. Juego de observación. 7. Juego nivel básico.

MIKADO



Mikado /

Para toda la familia. / Djeco (Francia)

41 piezas.

Consiste en sacar palillos de una superficie donde se han vaciado, sin provocar el movimiento de los otros palillos.

1 a 6 jugadores.

Juego para toda la familia con supervisión de un adulto.

Juego básico - fácil de aprender.

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de precisión.
4. Juego de psicomotricidad.
5. Juego de coordinación.
6. Juego nivel básico.

ÑANDÚ



Ñandú /

A partir de 6 años. / Habichuelas (Uruguay)

80 cartas y 1 reglamento.

Pon a prueba tu rapidez para intercambiar cartas con los demás jugadores y ser el primero en conseguir las 8 cartas iguales para ganar, presta atención a la señal del Ñandú para no perder!!

Extraído de: <https://habichuelas.com.uy/juegos/nandu>.

4 a 10 jugadores.

Juego básico - fácil de aprender.

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de negociación.
4. Juego de velocidad.
5. Juego de coordinación.
6. Juego de comunicación.
7. Juego nivel básico.

PUZZLE conociendo Uruguay



**Puzzle conociendo Uruguay /
A partir de 3 años. Pika (Uruguay)
30 piezas ; 60 x 48 cm puzzle
extragrande.
Juego básico - fácil de aprender.**

El puzzle muestra los diferentes departamentos de Uruguay y algunas de sus principales características. Ilustrado por Lucía Estevez.

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de ensamblaje.
4. Juego puzzle.
5. Juego de geografía.
6. Juego nivel básico.

PUZZLE mamíferos del Uruguay



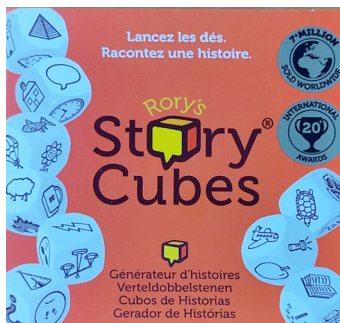
**Puzzle mamíferos del Uruguay /
A partir de 3 años. Pika (Uruguay)
24 piezas (12 puzzles de 2 piezas)
Juego básico - fácil de aprender.**

Puzzles con ilustraciones de diferentes animales nativos de Uruguay.

Ilustraciones de Genoveva Pérez Volpe.

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de ensamblaje.
4. Juego puzzle.
5. Juego de ciencias naturales.

STORY cubes [Cubos de historias] TANGRAM



Story cubes [Cubos de historias] /

A partir de 6 años. / Asmodee (Francia)

9 cubos.

Tira los dados y crea una historia uniendo las nueve imágenes resultantes.

1 jugador o más.

Juego básico - fácil de aprender.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego creativo. 4. Juego de comunicación.
5. Juego de habilidades socioemocionales. 6. Juego nivel básico.



Tangram /

A partir de 7 años. Djeco (Francia)

1 tangram compuesto por 7 piezas, 125 cartas y 1 instructivo.

1 jugador.

Juego básico - fácil de aprender.

Consiste en efectuar figuras utilizando las 7 formas de su tangram.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de lógica. 4. Juego de coordinación. 5. Juego de observación.
6. Juego nivel básico.



TIMES up



Times up: kids /

A partir de 4 años. Repos (Bélgica)

1 reloj de arena, 220 cartas,

1 reglamento y 1 bolsa.

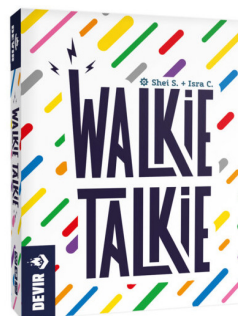
2 a 12 jugadores.

Juego básico - fácil de aprender.

Juego de mesa cooperativo donde se jugará en el tiempo de dos vueltas de reloj de arena (aproximadamente 20 minutos) y mediante dos fases de juego.

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de vocabulario.
4. Juego de psicomotricidad.
5. Juego nivel básico.

WALKIE talkie



Walkie talkie /

A partir de 8 años. / Devir (España)

53 cartas.

2 a 8 jugadores.

Juego básico - fácil de aprender.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento.

Walkie Talkie es un juego cooperativo en el que los jugadores tendrán un tiempo muy limitado (30 segundos por jugador) para deshacerse de todas las cartas de su mano. Si lo consiguen, ganan la partida y pueden anotar su puntuación. Como es un juego cooperativo, o se deshacen todos de sus cartas y ganan juntos, o no ganan.

(Extraído de <https://deviramericas.com/product/walkie-talkie/>)

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de cartas.
4. Juego colaborativo.
5. Juego de asociación.
6. Juego party game.
7. Juego de palabras.
8. Juego nivel básico.
9. Juego nivel intermedio.

20 CLASSICAL Games [20 Juegos clásicos]



20 Classical Games [20 Juegos clásicos] / Para toda la familia. / Djeco (Francia)

Contiene: parchís, juego de la oca, serpientes y escaleras, juego del molino, damas, ajedrez, juegos de dados, juegos de cartas.

Más de 20 juegos clásicos con ilustraciones reinterpretadas.

1 a 4 jugadores.

Juego para toda la familia con supervisión de un adulto.

Juego básico - fácil de aprender.

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de tablero.
4. Juego de estrategia.
5. Juego de atención-memoria.
6. Juego nivel básico.



JUEGOS NIVEL INTERMEDIO

¿ALCACHOFAS? ¡No, gracias!



¿Alcachofas? ¡No, gracias! /
A partir de 10 años. / Devir (España)
104 cartas y reglamento.
2 a 4 jugadores.
Juego básico - fácil de aprender.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento. En tu huerto han crecido un montón de alcachofas... ¡Y debes librarte de ellas! Para recolectar la victoria en ¿Alcachofas? ¡No, gracias! deberás podar tus cartas hasta que solo te queden las verduras más frescas y sabrosas. Utilizarás los poderes de patatas, berenjenas, cebollas o zanahorias para intercambiar, descartar o compostar las alcachofas de tu mano.

(Extraído de <https://deviramericas.com/product/alcachofas-no-gracias/>)

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de cartas. 4. Juego de estrategia.
5. Juego nivel básico. 6. Juego nivel intermedio. 7. Juego de construcción de mazos.

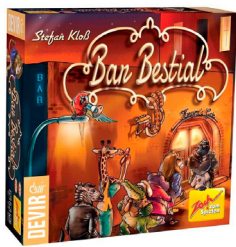
AQUALIN



Aqualin /
A partir de 10 años. / Devir (España)
1 tablero y 36 piezas acrílicas.
Sumérgete en un arrecife rebosante de vida marina y trata de formar grupos del mismo tipo o del mismo color. Este es el objetivo de Aqualin, un juego abstracto de colocación de losetas para 2 jugadores que encantará a los amantes de los puzles.
Extraído de: <https://deviramericas.com/product/aqualin/>.
2 jugadores.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento.

BAR bestial



Bar bestial /
A partir de 8 años. / Devir (España)
52 cartas, 1 hoja de referencia y
1 reglamento.
2 a 4 jugadores.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento. En Bar Bestial, bestias de todos los tamaños pugnan por colarse en la fiesta. Empujan y atosigan al animal de delante con todo lo que tienen: garras, pezuñas, olores íntimos... lo que sea. Pero quizá una de esas ridículas focas ha cambiado la entrada de sitio. Un juego de cartas para los más duros, no solo para el rey de la fiesta. (Extraído de <https://devir.es/bar-bestial>)

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de cartas.
4. Juego nivel intermedio.

CARCASSONNE junior



Carcassonne junior /
A partir de 4 años. - Devir (España)
32 figuras de madera, 36 piezas de terreno y 1 reglamento.
Carcassonne Junior es la versión infantil del multi premiado Carcassonne. En este juego el ganador será el primer jugador en colocar todas sus fichas en el tablero. Toda la familia puede disfrutar del reto. (Extraído de <https://devir.es/ofertas-ani-versario/carcassonne-junior>)
2 a 4 jugadores.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento.

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de toma de decisiones.
4. Juego de colocación de losetas.
5. Juego de construcción de patrones.
6. Juego de colocación de trabajadores.
7. Juego nivel intermedio.

CÓDIGO secreto



Código secreto /

A partir de 10 años. / CGE (República Checa) / Devir (España)

16 tarjetas de agente, 1 tarjeta de agente doble, 7 tarjetas de civiles, 1 tarjeta de asesino, 40 cartas de clave, 1 soporte para cartas, 1 reloj de arena, 200 cartas con 400 nombres en clave y 1 reglamento.

Es un juego en el que se mezcla la intriga, el espionaje y las claves secretas.

¡Ponte en la piel de un espía y descubre la identidad de tus compañeros! Los dos jefes de espías conocen la identidad secreta de cada agente, pero sus compañeros de equipo sólo conocen a los agentes por su nombre en clave.

2 a 8 jugadores.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de atención-memoria. 4. Juego de deducción. 5. Juego de comunicación.
6. Juego colaborativo. 7. Juego nivel intermedio.

CÓDIGO secreto: Imágenes



Código secreto: Imágenes /

A partir de 10 años. / Devir (España)

140 tarjetas (280 imágenes), 60 cartas clave, 14 cartas de agente, 4 cartas de inocente, carta de doble agente, carta de asesino, carta de equipo inicial e instrucciones.

2 a 8 jugadores.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento.

Código secreto: Imágenes es la versión con ilustraciones del juego Código secreto. En lugar de una palabra, cada tarjeta contiene una imagen, pero el juego mantiene las mismas reglas.

Los dos jefes de una red de espionaje saben cuál es la localización de cada agente, y deberán indicar a sus agentes de campo a qué lugar deben acudir para su reunión clandestina.

Los agentes tendrán que andarse con ojo. Si se equivocan al descifrar la información, pueden tener un desagradable encuentro con un agente enemigo o, peor todavía, ¡con el asesino!.

(Extraído de <https://deviramericas.com/product/codigo-secreto-imagenes/>)

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego colaborativo. 4. Juego de deducción. 5. Juego de asociación.
6. Juego de comunicación. 7. Juego creativo. 8. Juego nivel intermedio.

CORTEX



Cortex : challenge /

A partir de 6 años. / Asmodee (Francia)

90 cartas, 6 puzzle-cerebro (24 piezas)

Compite con otros jugadores en 8 puzzles diferentes: pruebas táctiles, series lógicas, laberintos, memoria.

2 a 6 jugadores.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de coordinación. 4. Juego de memoria. 5. Juego de velocidad. 6. Juego de texturas. 7. Juego nivel intermedio.

COYOTE



Coyote /

A partir de 12 años. / Devir (España)

30 plumas de cartón, 20 fichas de cartón, 6 cintas de tela con velcro, 12 botones de velcro autoadhesivo y 1 reglamento.

Coyote es un juego en el que cada jugador recibe una tarjeta (atada en su frente con una cinta de tela) que muestra un número de indios escondidos o un valor especial. No conoces el valor de tu tarjeta, pero puedes ver todas las demás. El objetivo del juego es adivinar cuántos indios se muestran en las cartas, declarando un número creciente en cada turno. Si te sorprenden declarando en exceso, pierdes.

(Extraído de <https://deviramericas.com/product/coyote/>)

3 a 6 jugadores.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja. 3. Juego party game. 4. Juego de comunicación. 5. Juego de atención-memoria. 6. Juego nivel intermedio.

DOMICROM



Domicrom /
A partir de 6 años. Zampin (Uruguay)
80 piezas.
1 a 8 jugadores.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento.
Versión del dominó clásico en la que se juega utilizando colores para confundir y hacer reflexionar a los jugadores.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja. 3. Juego de lógica. 4. Juego de estrategia. 5. Juego de observación. 6. Juego nivel intermedio.

El ABEJORRO tramposo



El abejorro tramposo /
Para toda la familia. / Devir (España) 82
cartas.

En Abejorro Tramposo, debes deshacerte de tus cartas antes que cualquier otro jugador y, a diferencia de la mayoría de los otros juegos de la misma familia, puedes hacer trampa para volcar cartas de tu mano. ¡Tíralos sobre tu hombro, escóndelos en tu camisa!

Sin embargo, uno de los jugadores representa al vigilante, y si te atrapan haciendo trampa, entonces debes conservar tu carta original y también tomar uno del vigilante, al mismo tiempo que asumes el papel del nuevo vigilante. Además del engaño, debes jugar cartas en la pila central que coinciden de alguna manera con la carta superior que ya está allí, posiblemente usando los poderes especiales de las diversas cartas de insectos. También puede intentar robar una tarjeta de saltamontes entre usted y sus vecinos. Si logras arrebatarlo sin que se den cuenta, los obligas a robar dos cartas más del mazo.

(Extraído de <https://deviramericas.com/product/abejorro-tramposo/>)

3 a 5 jugadores.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja. 3. Juego de cartas. 4. Juego de estrategia. 5. Juego de observación. 6. Juego party game. 7. Juego nivel intermedio.

FANTASMA blitz



Fantasma blitz /

A partir de 8 años.

Zoch Verlag (Alemania), Devir (España)

5 objetos de madera (fantasma, silla, botella, libro, ratón) y 60 cartas.

2 a 8 jugadores.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento. Los objetos están cambiando de color y Balduin, el fantasma, no consigue recordar cuál es la siguiente cosa que quiere hacer desaparecer. ¿Te ves capaz de ayudarle a ser un buen fantasma? Para ello deberás decir rápidamente cuál es el objeto correcto, o incluso encargarte tú mismo de hacerlo desaparecer. Si eres el más rápido en coger los objetos correctos tienes muchas posibilidades de ganar.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de atención-memoria. 4. Juego de velocidad. 5. Juego de psicomotricidad.
6. Juego nivel intermedio.

JUNGLE speed



Jungle speed /

A partir de 7 años. / Asmodee (Francia)

70 cartas, 1 tótem, 1 bolsa y

2 reglamentos.

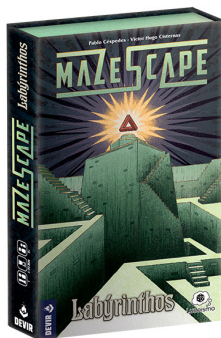
El primer jugador que se quede sin cartas ganará la partida.

2 a 10 jugadores.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de atención-memoria. 4. Juego de observación. 5. Juego de velocidad.
6. Juego nivel intermedio.

MAZESCAPE



Mazescape: labyrinthos /
A partir de 8 años. -- Devir (España)
7 mapas, 1 puntero de madera y reglamento.
En Mazescape Labyrinthos
atravesarás tres territorios bien
definidos: los muelles, el cementerio y
la montaña. El primero de los mapas te
ayudará a comprender los conceptos más
esenciales del juego. Luego, a partir de
ahí, se irán complicando
progresivamente hasta llegar al
desafío final. También tienen un montón
de objetivos secundarios que puedes
explorar para aprovechar al máximo el
juego.
(Extraído de <https://deviramericas.com/product/mazescape-labyrinthos/>)
1 jugador.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento.
1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de lógica. 4. Juego de observación. 5. Juego nivel intermedio.

OUCH!



Ouch! /
Para toda la familia. / Devir (España)
44 cartas.
Ouch! Es un juego de cartas en el que los
jugadores competirán por obtener el
mayor número y más variado de flores
de cactus, evitando los afilados pinchos.
Deben elegir una carta de Cactus y
decidir por qué lado la van a manejar.
Cuando le den la vuelta, pueden
conseguir un bonito conjunto de flores o
un pinchazo en el dedo.
(Extraído de <https://deviramericas.com/product/ouch/>)
2 a 5 jugadores.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento.
1. Juego de mesa. 2. Juego de caja. 3. Juego de cartas. 4. Juego de azar. 5. Juego party game. 6. Juego nivel intermedio.

RHINO hero



Rhino hero /

A partir de 5 años. Haba (Alemania)

32 cartas, 28 piezas de cartón, 1 rhino hero y 1 instructivo.

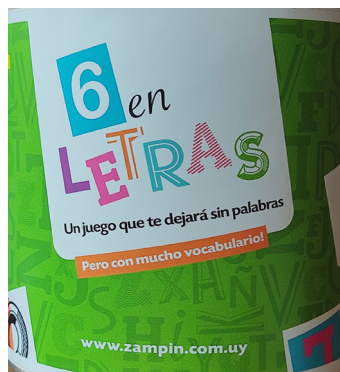
2 a 5 jugadores.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento.

Consiste en construir un edificio con las cartas, el objetivo es ser el primero en colocar los tejados.

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de construcción.
4. Juego de psicomotricidad.
5. Juego de coordinación.
6. Juego nivel intermedio.

6 EN letras



6 en letras /

A partir de 6 años. Zampin (Uruguay)

6 fichas de modalidades, 6 fichas especiales, 27 fichas de letras y 16 cartas de tema.

2 a 6 jugadores.

Juego intermedio - se recomienda conocimiento de juegos o acompañamiento.

Consiste en decir, dibujar o representar palabras teniendo en cuenta una letra y un tema determinado.

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de vocabulario.
4. Juego creativo.
5. Juego nivel intermedio.

JUEGOS NIVEL AVANZADO

AJEDREZ



Ajedrez /

Para toda la familia. [s.n.]
(Uruguay)

1 tablero de goma flexible y 34 piezas
(1 rey, 2 damas, 2 torres, 2 alfiles,
2 caballos y 8 peones en color blanco y la
misma cantidad en color negro)

2 jugadores.

Juego avanzado requiere acompañamiento.

Juego entre dos contrincantes en el que
cada uno dispone al inicio de 16 piezas
móviles que se colocan sobre un tablero,
dividido en 64 casillas o escaques.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de tablero. 4. Juego de estrategia.
5. Juego de observación. 6. Juego de
atención-memoria. 7. Juego nivel avanzado.

CAFÉ



Café /

A partir de 12 años. / Phythagoras (Portugal)
56 cartas, **140** cubos pequeños, **4** cubos
grandes, **1** pieza de maestro y
1 reglamento.

Los jugadores dirigen compañías que
producen, procesan y venden café a las
cafeterías más exclusivas de Portugal.

1 a 4 jugadores.

Juego avanzado - requiere acompañamiento.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de estrategia. 4. Juego de
lógica. 5. Juego de asociación. 6. Juego
nivel avanzado.

DIXIT



Dixit /

A partir de 8 años. Libellud (Francia)
84 cartas, 8 diales de votación, 8 conejos de madera, 1 tablero e instrucciones.
3 a 8 jugadores.
Juego avanzado
requiere acompañamiento.

Consiste en adivinar una carta a partir de pistas que se dan en forma de frase o narración.

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de deducción.
4. Juego creativo.
5. Juego de comunicación.
6. Juego nivel avanzado.

El JARDÍN de Alicia



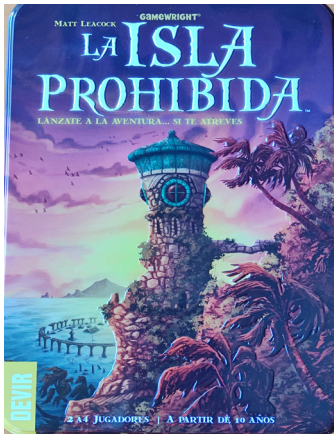
El jardín de Alicia /

A partir de 8 años. Lifestyle (Rusia), Maldito games (España)
4 tableros, 6 bolsas, 95 losetas, 1 ficha de jugador inicial, 1 block de hojas de puntuación e instrucciones.
1 a 4 jugadores.
Juego avanzado - requiere acompañamiento.

La Reina desea que los árboles estén lo más distanciados posible y exige los arbustos de rosas más suntuosos del País de las Maravillas. Y si los caminos no están impolutos para que las piezas de ajedrez puedan caminar por ellos, ¡hará que le corten la cabeza a los jardineros! Alicia no se imaginó lo difícil que sería ayudarles. ¡Échale una mano y crea el mejor jardín para complacer a la exigente Reina de Corazones!

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de estrategia.
4. Juego de coordinación.
5. Juego de tablero.
6. Juego de colocación de losetas.
7. Juego nivel avanzado.

La ISLA prohibida



La isla prohibida /

A partir de 10 años. / Gamewright (E.U.A.) / Devir (España)

58 cartas, 24 losetas, 6 peones, 4 figuras, 1 marcador, 1 indicador y 1 reglamento. Únete a un equipo de osados aventureros en una misión de vida o muerte para recuperar cuatro tesoros sagrados de las ruinas de este peligroso paraíso.

2 a 4 jugadores.

Juego avanzado - requiere acompañamiento.

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de atención-memoria.
4. Juego de matemáticas.
5. Juego colaborativo.
6. Juego nivel avanzado.

MYSTERIUM park



Mysterium park /

A partir de 10 años. / Libellud (Francia)

84 cartas de visión, 60 cartas de trama, 1 soporte para cartas, 3 fichas de entrada, 1 tablero, 20 cartas de personaje, 20 cartas de lugar, 1 ficha de turno, 5 fichas de intuición, 5 fichas de inocente y 1 ficha de testigo.

En la feria ha habido un asesinato, el objetivo es descubrir qué fue lo que ocurrió en aquel extraño lugar.

2 a 6 jugadores.

Juego avanzado - requiere acompañamiento.

1. Juego de mesa.
2. Juego de caja.
3. Juego de deducción.
4. Juego de comunicación.
5. Juego nivel avanzado.

SCRABBLE



Scrabble : palabras cruzadas /
A partir de 10 años. / Mattel (E.U.A.)
4 organizadores, 100 fichas de letras, 1
tablero y 1 reglamento.
Consiste en formar palabras a partir de
fichas con distintas letras.
2 a 4 jugadores.
Juego avanzado - requiere acompañamiento.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de vocabulario. 4. Juego nivel
avanzado. 5. Juego de estrategia.

SUSHI go

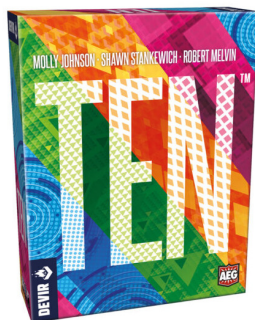


Sushi go /
A partir de 10 años. Gamewright (E.U.A.),
Devir (España)
108 cartas y 1 reglamento.
2 a 5 jugadores.
Juego avanzado - requiere acompañamiento.

En este rápido juego de cartas, el objetivo
es atrapar al vuelo la mejor
combinación de platos de sushi.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de atención-memoria. 4. Juego de
velocidad.
5. Juego de estrategia. 6. Juego nivel
avanzado. 7. Juego de cartas.

TEN



Ten /

A partir de 10 años. / Devir (España)

129 cartas de juego, 5 cartas de referencia, 50 fichas de moneda, 15 fichas de pifia y 1 reglamento.

TEN es un juego de cartas en el que debes sumar la secuencia de números más larga en diferentes filas de color.

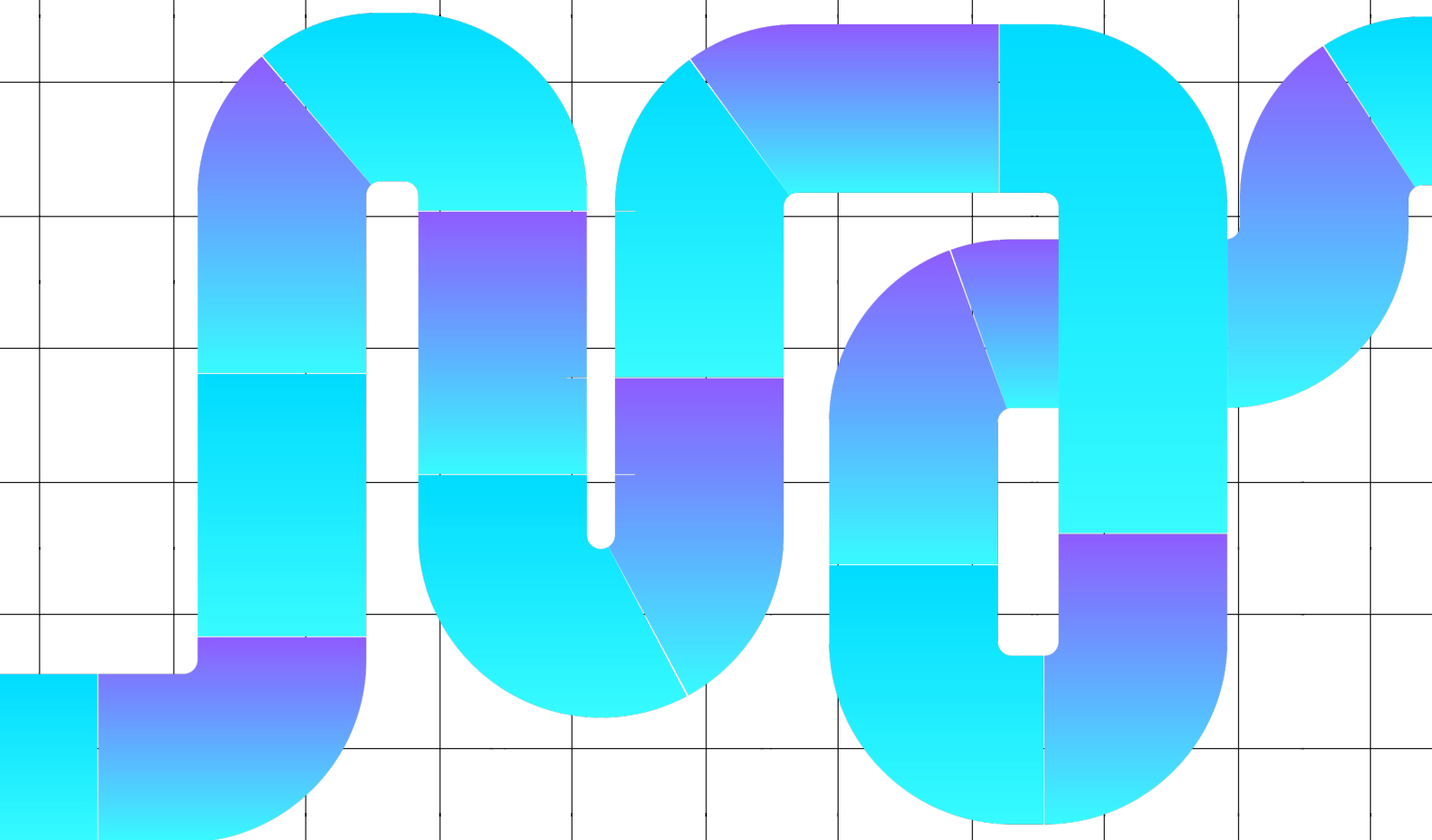
Para ello, deberás comprar cartas y apostar en subastas con el resto de jugadores para obtener poderosos comodines. En tu turno deberás ir robando cartas para obtener las que más te interesen, ¡pero cuidado al tentar la suerte, ya que si excedes el límite de 10 provocarás una quiebra! Gestiona tu mano con astucia y sin pasarte.

(Extraído de <https://deviramericas.com/product/ten/>)

1 a 5 jugadores.

Juego avanzado - requiere acompañamiento.

1. Juego de mesa. 2. Juego de caja.
3. Juego de cartas. 4. Juego de estrategia.
5. Juego de gestión de recursos. 6. Juego nivel avanzado.



CENTRO CULTURAL DE ESPAÑA EN MONTEVIDEO

Rincón 629, Montevideo, Uruguay

www.cce.org.uy

informacion@cce.org.uy



@ccemontevideo



@ccemontevideo



@ccemontevideo



@CCEMONTEVIDEO