

Gra Daj Namiar

Cena brutto	**33,99 zł**
Cena netto	**27,63 zł**
Numer katalogowy	**WGRBEP0UG015427**
Kod producenta	**15427**
Kod EAN	**5902650615427**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**2**
Max. liczba graczy	**6**
Czas gry (maks.)	**10**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Rodzinne i towarzyskie**
Nr katalogowy	**15427**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Wymagania wiekowe	**7**
Akcesoria w zestawie	**10 płytek współrzędnych 25 kart współrzędnych 50 kart haseł Klepsydra Instrukcja**

Opis produktu

Daj namiar to kooperacyjna gra skojarzeniowa, w której będziemy szukali połączeń między wylosowanymi parami wyrazów. Rozgrywka opiera się o siatkę przecinających się ze sobą słów. Każdy uczestnik po kolei dobiera kartę współrzędnych, a następnie stara się podać pozostałym hasło, które połączy wskazane przez nią słowa. Celem gry jest odgadnięcie jak największej liczby par wyrazów w określonym przez klepsydrę czasie.

Na czym to polega?

- Na samym początku wykładamy na stół płytki współrzędnych, a pod nie wsuwamy wylosowane słowa, tak, by utworzyły siatkę - to będzie nasz obszar gry.
- Przechylamy klepsydrę, by zaczęła odmierzać czas!
- Każdy gracz bierze po 1 karcie współrzędnych ze stosu, nie pokazując jej pozostałym. Na kartach znajdują się współrzędne, wskazujące miejsce, w których łączą się hasła.
- Zadaniem każdego uczestnika jest podanie podpowiedzi składającej się z 1 słowa, które powiąże hasła wskazane przez kartę współrzędnych. Gdy któryś wymyśli hasło - podaje je pozostałym.
- Reszta drużyny wymienia się pomysłami i wspólnie decyduje, o które hasła może chodzić. Po odgadnięciu gracz, który podawał podpowiedź, dobiera nową kartę współrzędnych.
- W ten sposób rozgrywka toczy się do czasu, gdy wyczerpie się stos kart współrzędnych lub skończy się czas.

Dlaczego pokochasz tę grę?

- Dzięki dużej liczbie zmiennych elementów każda rozgrywka w Daj namiar jest zupełnie inna i wymaga zmiany toku myślenia.
- Odmierzany przez klepsydrę upływ czasu dodatkowo podnosi poprzeczkę i sprawia, że gra jest jeszcze bardziej emocjonująca!
- W zależności od stopnia zaawansowania graczy możemy modyfikować poziom trudności rozkładając na stole kwadrat 3x3, 4x4 lub 5x5, a także zmieniając czas gry z 10 minut na 5.
- Gra zapakowana jest w poręczne pudełko, do rozgrywki potrzebujemy wyłącznie kawałka płaskiej powierzchni, a zasady tłumaczy się w minutę, co czyni z niej niezwykle uniwersalną propozycję dla młodszych i starszych, do zabawy w domu, w trasie i w plenerze.