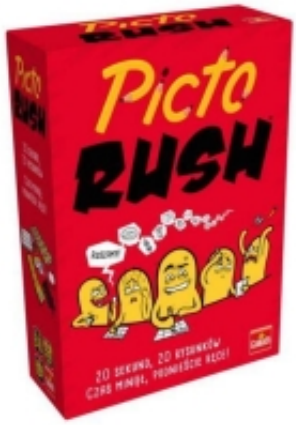
Dane aktualne na dzień: 18-11-2026 16:23

Link do produktu: https://sklep.ps.com.pl/gra-picto-rush-p-214499.html



Gra Picto Rush

Cena brutto	**37,99 zł**
Cena netto	**30,89 zł**
Numer katalogowy	**WGGTHR0UJ009782**
Kod producenta	**370978**
Kod EAN	**8711808709782**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**4**
Max. liczba graczy	**8**
Czas gry (maks.)	**20**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Rodzinne i towarzyskie**
Nr katalogowy	**09782**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Wymagania wiekowe	**10**
Zasilanie	**Nie dotyczy**
Akcesoria w zestawie	**60 kart (1200 słów) 1 stojak na karty 8 ołówków 1 notes 1 dzwonek 1 plansza punktacji Instrukcja**

Opis produktu

Potasuj karty i ułóż je w stos.

Rozdaj każdemu z graczy po 1 ołówku i kartce z tabelką do rysowania.

Połóż planszę punktacji na stole. Niech każdy gracz wybierze swój pionek.

Zapiszcie kolory swoich pionków w lewym górnym rogu tabelki do rysowania.

Połóż dzwonek na stole w zasięgu wszystkich graczy.

Na każdej karcie znajduje się 20 słów podzielonych na 4 kolory.

Lektor sprawdza, na którym kolorowym polu znajduje się jego pionek. W każdej rundzie pionek gracza wskazuje kolor słów do wykorzystania.

Lektor umieszcza 4 kart w stojaku. Muszą na siebie zachodzić w taki sposób, aby każde słowo wskazywało jedną z liczb od 1 do 20 oraz aby wszystkie słowa były tego samego koloru.

Lektor odczytuje głośno 20 słów w tempie 1 słowa na sekundę!

Podczas gdy lektor w jednym ciągu odczytuje swoją listę, gracze szybko gryzmolą proste rysunki w odpowiednich ramkach na kartce, aby później przypominały im słowa.

Gdy zostanie odczytane 20 słów, Lektor kolejno odpytuje graczy w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Lektor zadaje pytania w stylu: Co było pod numerem X? (X to jedna z liczb od 1 do 20).

Gdy gracz zna właściwą odpowiedź, otrzymuje 2 punkty i przesuwa swój pionek o 2 pola na planszy.

Jeśli odpowiedź była zła LUB gracz nie pamiętał słowa i powiedział pas, nie otrzymuje punktów.

W tym momencie, kto pierwszy uderzy w dzwonek, może udzielić odpowiedzi. Otrzymuje za nią 1 punkt. Jednak jeśli się pomyli, traci 1 punkt, a inny gracz może próbować udzielić odpowiedzi.

Gra kończy się, gdy każdy z graczy raz pełnił rolę Lektora.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.