

• gra w inteligencję •

PAŃSTWO MIASTO RZEKA...



**GRA DLA 2-6 GRACZY
W WIEKU 8-99 LAT**

GRANNA®

I N S T R U K C J A

• gra w inteligencję •

PAŃSTWO MIASTO RZEKA...

Zawartość pudełka:

Kasetka z 2 kulkami
3 karty tematyczne o różnym stopniu trudności
Klepsydra

Reguły gry

Gracz, który rozpoczyna rundę, wkłada kartę tematyczną do kasetki w taki sposób, aby obrazki były widoczne. Kulka 1 leży na polu z literami, kulka 2 na polu z tematami. Gracz potrząsa kasetką. Gdy kulki zatrzymają się, wszyscy gracze widzą jaką litera została wylosowana i jaki temat. Jeden z uczestników ustawia klepsydre. Dopóki będzie przesypywał się w niej piasek, gracze mogą wypisywać rzeczowniki.

GRANNA®

Przykład:

Litera - S

Temat - Zwierzęta

Wypisane przez graczy rzeczowniki:

**śłoń, suseł, salamandra, sum, szczupak, sójka, skowronek,
sikorka, sarna, surykatka, szarańcza...**

Punktowanie

Gdy w klepsydrze przestanie przesypywać się piasek, każdy z graczy czyta na głos swoje wyrazy. Za każde słowo, które zostało odczytane przez graczy tylko raz, autor otrzymuje 10 punktów, za wszystkie słowa, które się powtarzają gracze dostają po 5 punktów. Przed rozpoczęciem gry ustala się liczbę rund. Po zakończeniu wszystkich rund podlicza się punkty. Kto zdobył ich najwięcej wygrywa.

Wesołej zabawy!

• gra w inteligencję •

PAŃSTWO MIASTO RZĘKA...

Drogi kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy) prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adresem: **GRANNA**, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

Miejsce zakupu:

Data zakupu:

Brakujące elementy:

Imię i nazwisko,
adres:



00021/3

Polecamy również inne nasze gry:



GRANNA®

www.granna.pl

www.superfarmer.pl

info@granna.pl

1998/02/08/09/10