Dane aktualne na dzień: 10-11-2026 19:47

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/slowowskazy-p-14182.html



SŁOWOWSKAZY

Cena	**85,90 zł.**
Dostępność	**Dostępny**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**923226**
Producent	**Rebel**

Opis produktu

Twoja drużyna zaginęła w gęstej dżungli i tylko Tobie udało się wrócić do obozu – z jedynym egzemplarzem mapy i starą krótkofalówką. Na szczęście możesz pomóc reszcie odnaleźć drogę do skarbów i (spróbować) uchronić ich przed niebezpieczeństwami, które czają się na każdym kroku. Nie zginąć, nie dać się przekląć, nie zgubić się, nie skończyć bez wody, a do tego znaleźć skarb i wydostać się z wyspy. Proste cele, prawda? Na pewno dacie sobie radę!

Słowowskazy to gra skojarzeniowa, w której jedna osoba prowadzi pozostałych przez dżunglę podając jednowyrazowe wskazówki. Odpowiednie rozlokowanie słów i sprytne łączenie ich w grupy pozwoli skierować drużynę w odpowiednią stronę, kolejne wskazówki będą bowiem nawiązywały do poprzednich. Celem gry jest zebranie jak największej liczby skarbów i wydostanie się z wyspy zanim skończą się dostępne kafelki.

Na czym to polega?
Na samym początku drużyna wybiera osobę, która w danej rozgrywce będzie przewodnikiem. Otrzymuje on losową kartę mapy, której nie może nikomu pokazać.
Każda z map ma własne słowa startowe. Przewodnik zapisuje je na kafelkach i umieszcza w odpowiednim miejscu planszy. Oprócz tego mapa wskazuje, gdzie znajdują się inne kluczowe obszary wyspy: pułapki, źródła wody, skarby, przeklęte miejsca oraz chroniące przed nimi amulety, a także najważniejszy punkt: wyjście.
Za każdym razem, gdy drużyna wejdzie na dany rodzaj obszaru, przewodnik musi to odnotować na specjalnej planszetce postępów. Na niej również trzymane są kafelki, na których zapisywane będą podpowiedzi. Jest ich ograniczona liczba, którą uzupełnić można na polach ze źródłami wody.
W każdej turze przewodnik musi wymyślić wskazówkę składającą się z jednego słowa i zapisać ją na kafelku zabranym z planszetki postępu. Powinna ona nawiązywać do słów, które już znajdują się na planszy i naprowadzać drużynę na pole, które, zdaniem przewodnika, powinno zostać odkryte.
Po otrzymaniu wskazówki drużyna wspólnie decyduje, na które pole ich zdaniem są nakierowywani przez przewodnika i umieszcza tam kafelek.
Przewodnik informuje grupę, na jakim polu się znaleźli i odnotowuje odpowiednie dane na planszetce postępu. Jeśli nie został spełniony warunek końca gry, rozpoczynamy nową turę od kolejnej podpowiedzi.
Jeśli w którymś momencie drużyna ma więcej klątw niż amuletów lub skończyły się kafelki na planszetce postępów, a wyjście wciąż nie zostało odkryte, przegrywa. Aby wygrać, musimy odkryć wyjście, czyli uciec z wyspy, mając co najmniej jeden skarb.
Dlaczego pokochasz tę grę?
Słowowskazy to świetna propozycja dla fanów Tajniaków i Jednym słowem. Gra pozwala sprawdzić się w różnych rolach (podpowiadającego i odgadującego), a do tego jest ciekawym wyzwaniem dla naszych umiejętności językowych. Wybór hasła. które nakieruje pozostałych w odpowiednią stronę, to nie lada wyzwanie!
Dzięki temu, że większość słów (poza startowymi) wymyślamy sami, gra doskonale dopasowuje się do poziomu kompetencji językowych uczestników. Z powodzeniem możemy ją wykorzystać zarówno do zabawy z młodszymi graczami, jak i do

rozgrywek dorosłych.
Oprócz klasycznej współpracy, w której działamy ramię w ramię jako jedna drużyna, do wypróbowania mamy też tryb rywalizacji, w którym o zwycięstwo walczą dwie grupy poszukiwaczy skarbów. Wygra ta, która jako pierwsza zdobędzie 4 skarby i nie zostanie przeklęta!

Podstawowe informacje:
Ilość graczy : 2-10
Wiek : 10+
Czas gry : 20 min +

Zawartość pudełka:
materiałowa plansza wyspy
planszetka postępów
32 kafelki
150 kart mapy
zmazywalny pisak
stojak na karty