

Link do produktu: <https://marketeuro.pl/muduko-gra-karciana-edukacyjna-touch-it-dotknij-i-zgadnij-zwierzeta-5-p-38430.html>



MUDUKO Gra karciana edukacyjna Touch it! Dotknij i zgadnij. Zwierzęta 5+

Cena	29,17 zł
Numer katalogowy	KX3905
Kod EAN	5904262957056
Objętość	0.46

Opis produktu

TOUCH IT! DOTKNIJ I ZGADNIJ. ZWIERZĘTA

Czy to panda, lemur, łoś a może miś koala? W tej grze gracz musi jak najszybciej odgadnąć, które z czterech zwierząt widocznych na awersie, kryje się po drugiej stronie karty wykorzystując do tego wyłącznie zmysł dotyku! Jak to możliwe? Kontur i charakterystyczne elementy ilustracji znajdującej się na rewersie pokryto specjalnym lakierem 3D! Doskonała i oryginalna zabawa dla osób w każdym wieku i fanów uroczych zwierzątek

Szukasz prostej gry, która przypadnie do gustu każdemu bez względu na wiek? W Touch it! Zwierzęta możesz zagrać nawet z pięciolatką, ale i dorośli nie będą narzekać na nudę. W tej wyjątkowej grze obrazek znajdujący się na rewersie karty pokryty jest specjalnym, wypukłym lakierem. Na awersie znajduje się ta sama ilustracja, ale w towarzystwie trzech innych. Zadaniem graczy jest odgadnięcie, który z czterech obrazków z przodu karty, jest pokazany na odwrocie - posługiwać można się tu jednak wyłącznie dotykiem!

W Touch it! Zwierzęta ilustracje nawiązują do zwierząt takich jak miś koala, lis, pingwin czy wielbłąd.

Gra oferuje kilka wariantów rozgrywki, m.in. drużynowy, w którym osoba dotykająca karty nie widzi również obrazków znajdujących się na awersie i musi komunikować się z widzącym członkiem zespołu.

Co wyróżnia produkt?

NOWOŚĆ na polskim rynku! Wchodzimy w zupełnie nowy wymiar prostych karcianek, w którym w szczególny sposób wykorzystujemy zmysł dotyku

- proste zasady gry
- dynamiczna rozgrywka
- tematyka dla dużych i małych
- ciekawe ilustracje

Co rozwija?

- Zmysł dotyku
- Koncentrację
- Wyobraźnię
- Rywalizację

Ekspresowa wersja zasad:

1. Dobierzcie jedną kartę ze stosu, bez podglądania rewersu.
2. Równocześnie starajcie się za pomocą dotyku zidentyfikować właściwy obiekt na rewersie.
3. Jeśli znasz odpowiedź, krzyknij “stop”, odłóż kartę i poczekaj na resztę graczy.
4. Zostałeś ostatni? Musisz od razu odłożyć kartę.
5. Udzielcie odpowiedzi. Najszybszy gracz zdobywa 2 punkty za dobrą odpowiedź, pozostali po 1 punkcie. Błędna odpowiedź nie przynosi punktów.