

Titokzatos szellem (TITKOS KÍSÉRTET)

Megfigyelés és sebesség kártyajáték



5-12 év



Játékosok száma: 2 – 5 játékos



Tartalom: 54 kártya

(9 jelenet x 6 kártya jelenetenként)



A játék célja: Találd meg a "rossz" állatot vagy tárgyat, ami különböző jelenetekben van elrejtve, a lehető leggyorsabban.



Játékelőkészületek: Keverj meg 54 kártyát, és helyezd őket képpel lefelé az asztal közepére.

Játékmenet: A legidősebb játékos kezd, majd a játék folytatódik óramutató járásával megegyező.

Amikor minden játékos készen állt és figyelt, a játékos felfordítja az első lapot a pakliból, és képpel felfelé a pakli mellé teszi, hogy mindenki jól lássa.

Minden játékos egyszerre játszik, a kártyát nézve keresik a rossz állatot vagy apró tárgyat, ami nem illik a kártyán lévő jelenet témájához.

Az első játékos, aki azt hiszi, hogy megtalálta „azt”, tévesen a mutatóujját a tárgyra vagy állatra helyezi (hogyan megmutassa a többi játékosnak, hol van), és felkiált: „Korona” vagy „Kocka!” stb.



Korona!



Kocka!

- Ha a játékos helyesen válaszol, és a többi játékos látja és megerősíti, akkor megnyeri a kártyát, és maga előtt tartja. Aztán egy új kör kezdődik.

- Ha a játékos hibázik, és a jelenet egy részére mutat, nem pedig „rossz” állatot vagy tárgyat választ, a kör az adott játékos nélkül folytatódik.

A többi játékos folytathatja a keresést

a „rossz” állatot vagy tárgyat, de az a játékos már nem vehet részt a küldetésben és nem nyerhet az adott kártyát.

Amikor egy másik játékos megtalálja a „rossz” állatot vagy tárgyat a kártyán, megnyeri ezt a lapot és elkezdődik a játék új bicikli.

Megjegyzés: Ha egyik játékosnak sem sikerül, a kártya kikerül a játékból.

Egy új kör elkezdéséhez a következő játékos megvárja, amíg mindenki készen áll, majd felfordít egy új lapot a pakliból, és így tovább, amíg az összes kártya fel nem fordult.

Fontos:

- csak egy „rossz” állat vagy tárgy van az egyik kártyán

- Ugyanaz a „rossz” állat vagy tárgy soha nem fog megjelenni ugyanazon jelenethez tartozó más kártyákon

- Ha a játékos a mutatóujjával helyesen mutat a „rossz” állatra vagy tárgyra, de a nevét rosszul mondja ki, akkor is megnyeri a lapot.

A játék vége: A játék akkor ér véget, amikor már nem marad több kártya a pakliban: az nyer, aki a legtöbb lapot nyeri!

Grégory Kirszbaum és Alex Sanders színdarabja