

MYSTER travel

Megfigyelés és sebesség kártyajáték



4-12 év



Játékosok száma: 2-5



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 az óramutató járásával megegyezően folytatódik a játék.

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 kártyára nézve keresik a rossz állatot vagy apró tárgyat, ami nem illik a kártyán lévő jelenet témájához. Az első játékos, aki úgy gondolja, hogy rosszat talált, a mutatóujját a tárgyra vagy állatra helyezi (hogy megmutassa a többi játékosnak, hol van), és felkiált: "Zsiráf!" vagy "Csokoládé!" stb.



Zsiráf!



Csokoládé!

- 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 talál, a kör az adott játékos nélkül folytatódik. A többi játékos folytathatja a „rossz” állat vagy tárgy keresését, de az a játékos többé nem vehet részt a keresésben, és nem nyerheti meg a lapot. Amikor egy másik játékos megtalálja a „rossz” lapot állat vagy tárgy a kártyán, megnyeri ezt a lapot és egy új kör kezdődik.

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