

MYSTERIX



Kor: 4 – 12 év



Játékosok száma: 2 – 5



Tartalom: 54 kártya (9 jelenet x 6 kártya/jelenet)



A játék célja: Légy az első, aki felfedez egy „kakukktójást” – egy olyan tárgyat vagy állatot, ami nem tartozik a jelenetbe.



Játékelőkészületek: Keverd meg az összes kártyát, és helyezd őket képpel lefelé egy kupacba az asztal közepére.

Játékmenet: A legidősebb játékos kezdi a játékot. A játék az óramutató járásával megegyezően folytatódik. Amikor mindenki elsajátította a játékot, felfordítják a pakli legfelső lapját, és az asztal közepére helyezik, hogy mindenki láthassa. Mindenki egyszerre játszik: „kakukktójást” keresnek a kártyán – egy olyan tárgyat vagy állatot, ami nem oda tartozik, nem illik a jelenetbe. Aki úgy gondolja, hogy megtalálta, rámutat és megnevezi, pl. „Nyúl!”, „Cipő!”.

- Amikor egy játékos felfedez egy „kakukktójást” és a többiek kipipálták, akkor ezt a lapot megtartja pontként. A következő kör következik.

- Ha egy játékos téved, nem keresheti tovább a kártyát, de a többiek folytatják. Aki helyesen tippel, az kapja meg a kártyát. Újabb kör következik (ismét minden játékos részvételével).



MYSTERIX

Megjegyzés: Ha senkinek sem sikerül felfedeznie a „kakukktójást”, a kártya kikerül a játékból.

A következő körben a pakli legfelső lapját a következő játékos fordítja meg, de csak akkor, ha mindenki készen áll. A kör addig folytatódik, amíg a pakli ki nem ürül.

Fontos:

- Csak 1 olyan tárgy vagy állat van a kártyán, ami nem oda tartozik.
- Az egy jelenethez tartozó kártyákon mindig egy másik tárgy vagy állat a "kakukktojás".
- Ha egy játékos helyesen mutat a „kakukktojásra”, de rossz nevet mond, akkor is megkapja a lapot.

A játék vége:

Amikor elfogy a pakli, a játéknak vége. Az a játékos nyer, aki a legtöbb lapot gyűjtötte.

Játékszerzők: Grégory Kirschbaum és Alex Sanders

DJECO