

MYSTERIK



Wiek: 4-12 lat



Liczba graczy: 2-5



Zawartość: 54 karty (9 scen x 6 kart na scenę)



Cel gry: Być najszybszym, kto znajdzie niepasujące elementy (drobne rzeczy lub małe zwierzątka) ukryte w różnych scenach.



Przygotowanie gry: Potasuj 54 karty i ułóż je zakryte na stole na środku stołu.

Rozgrywka: Zaczyna najstarszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kiedy wszyscy gracze są gotowi i skupieni, rozpoczynający gracz odkrywa pierwszą kartę ze stosu i kładzie ją odkrytą obok, tak aby była widoczna dla wszystkich. Wszyscy grają jednocześnie, szukając co nie pasuje do motywu na karcie: drobna rzecz lub małe zwierzątko. Pierwszy z graczy, który znajdzie niepasującą rzecz, kładzie na niej swój palec wskazujący (pokazując innym graczom, gdzie się znajduje) i wykrzykuje "królik" albo "but" itp.



- Jeśli gracz wskazał właściwy przedmiot, a inni gracze widzą, że jest to faktycznie niepasujący element, wygrywa on kartę i trzyma ją naprzeciwko siebie. Następnie zaczyna się nowa runda.

- Jeśli gracz się pomyli i wskaże pasującą część, runda trwa dalej bez niego (nie może on zgadywać i wygrywać kart). Reszta graczy dalej próbuje zgadnąć, który element jest niepasujący.

Jak tylko któryś z graczy wskaże właściwy element, wygrywa kartę i rozpoczyna się nowa runda.

Uwaga: Jeśli żaden z graczy nie zgadnie, karta zostaje usunięta z gry.

Żeby rozpocząć kolejną rundę, następny z graczy czeka, aż wszyscy będą gotowi. Odwraca nową kartę z kupki. Gra toczy się, dopóki wszystkie karty nie zostaną odkryte.

Ważne:

- jest tylko jeden niepasujący element na każdej karcie
- ten sam niepasujący element nigdy nie pojawi się na innych kartach z tą samą sceną.
- jeśli gracz poprawnie wskaże palcem niepasujący element, ale pomyli jego nazwę, nadal zdobywa kartę.

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy zabraknie kart na kupce: zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą wygranych kart!

Autorzy gry: Grégory Kirszbaum i Alex Sanders

DJECO