

MYSTER animo



Wiek: 4-12 lat



Liczba graczy: 2-5



Zawartość: 54 karty (9 kategorii po 6 na każdą)



Cel gry: Być pierwszym z graczy, który znajdzie jedną niepasującą rzecz (mały przedmiot lub zwierzątko), ukrywającą się wśród innych z tej samej kategorii.



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

Rozgrywka: Zaczyna najstarszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kiedy wszyscy gracze będą gotowi i skupieni, pierwszy gracz odkrywa wierzchnią kartę z kupki i umieszcza ją odkrytą na środku stołu, tak aby była widoczna dla wszystkich graczy. Wszyscy gracze grają jednocześnie, oglądając odkrytą kartę i szukając niepasującego elementu: małego przedmiotu lub zwierzątka, który nie pasuje do tematu przedstawionej scenki. Pierwszy gracz, który uzna że znalazł niepasujący przedmiot, wskazuje go palcem (aby pokazać innym graczom, gdzie się znajduje) i wykrzykuje jego nazwę np. "królik!", "but!" itp.



- Jeśli gracz miał rację i jeśli inni zgadzają się, że to właśnie ten przedmiot nie pasuje, zdobywa on kartę z środka stołu i kładzie ją przed sobą. Czas na kolejną rundę.

- Jeśli gracz się pomylił i wskazał przedmiot, który pasuje do scenki na karcie, runda trwa dalej bez udziału wspomnianego gracza. Pozostali gracze kontynuują szukanie niepasującego elementu. Wykluczony gracz do końca rundy nie może zgadywać, ani zdobywać karty. Gdy inny gracz odnajdzie niepasujący element, zdobywa kartę i kończy obecną kolejkę. Czas na nową rundę.

Uwaga: Jeśli żaden z graczy nie odnajdzie niepasującego elementu, kartę należy usunąć z gry.

Zaczynając kolejną rundę, następny gracz musi się upewnić, że wszyscy są gotowi i skupieni. Dopiero wtedy można odsłonić kolejną kartę. Gra trwa dopóki nie zostaną odsłonięte wszystkie karty.

WAŻNE:

- Na każdej karcie znajduje się tylko jeden przedmiot, który nie pasuje.
- Ten sam niepasujący element nie występuje po raz drugi na karcie tej samej kategorii.
- Jeśli gracz poprawnie wskaże palcem niepasujący element, ale niepoprawnie go nazwie, nadal zdobywa kartę.

Koniec gry:

Gra kończy się, kiedy braknie kart na kupce: zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej kart!

Autorzy gry: Grégory Kirschbaum i Alex Sanders



Odkryj ponad 100 gier w naszej książeczce



@djeco_Toys_Official

YouTube



40 filmików prezentujących różne gry



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr