

MYSTER travel



4-12 ani



2-5 jucători



Continut: 54 de cărți de joc
9 scene x 6 cărți per scenă



Scopul jocului: Fii cel mai rapid jucător care să găsească intrusul de pe cartonaș.



Pregătirea jocului: amestecați cele 54 de cărți și puneți-le cu fața în jos în mijlocul mesei.

Jocul: Cel mai în vârstă jucător începe, apoi jocul continuă în sensul acelor de ceasornic.

Când toți jucătorii sunt pregătiți, jucătorul întoarce prima carte din teanc și o pune cu fața în sus lângă teanc, astfel încât toți jucătorii să o poată vedea corect.

Toți jucătorii joacă în același timp și se uită la carte, căutând intrusul: un obiect mic sau un animal care nu se potrivește cu tema scenei de pe carte. Primul jucător care crede că l-a găsit pune degetul arătător pe obiect (pentru a le arăta celorlalți jucători unde se află) și strigă: „Girafa!” sau „Ciocolată!” etc.



Dacă jucătorul alege bine și ceilalți jucători văd că a identificat corect intrusul, jucătorul câștigă cartea și o ține în fața sa. Apoi, începe o nouă rundă.

Dacă jucătorul ghicește greșit, runda continuă fără el. Ceilalți jucători pot continua să caute, dar acest jucător nu mai poate participa sau câștiga cartea. Odată ce un jucător găsește intrusul, câștigă cartea și începe o nouă rundă.

Notă: Dacă niciunul dintre jucători nu alege bine, cartea este eliminată din joc.

Pentru a începe o nouă rundă, următorul jucător așteaptă până când toată lumea este gata și întoarce o nouă carte din teanc și așa mai departe până când toate cărțile au fost întoarse.

Important:

- există un singur intrus per carte
- același intrus nu va apărea niciodată pe alte cărți cu aceeași scenă
- dacă jucătorul arată corect cu degetul arătător spre intrus, dar greșește numele, tot câștigă cartea.

Sfârșitul jocului: Jocul se termină când nu mai sunt cărți în teanc: câștigător este cel care a câștigat cele mai multe cărți!