

MYSTER animo



4-12 ANI



2-5 JUCATORI



54 cartonase (9 scene x 6 cartonase per scena)



Scopul jocului: Fii cel mai rapid la identificat problema (obiectele mici sau animalele mici ascunse)



Pregătirea jocului: Amestecați cele 54 de cărți și puneți-le într-un teanc cu fața în jos în mijlocul mesei.

Începe cel mai în vârstă jucător, iar apoi jocul continuă în direcția acelor de ceasornic. Când toți jucătorii sunt atenți și pregătiți, jucătorul întoarce prima carte din teanc și o pune cu fața în sus lângă teanc astfel încât toți jucătorii să o vadă. Toți jucătorii joacă în același timp și se uită la cartonaș, căutând obiectul/animalul care nu are ce căuta în peisajul respectiv. Primul jucător care crede că a găsit neregula arată cu degetul spre ea și țipă: "Iepure!" sau "Pantof!" etc.



Dacă jucătorul ghicește bine, acesta castiga cartea și o tine în fata sa. Este randul următorului jucator.

- Dacă jucătorul ghicește greșit și indică o parte a scenei gresita, runda continuă fără el.

Ceilalți jucători pot continua să caute intrusul, dar acest jucător nu mai poate participa sau câștiga cartonasul. Odată ce un jucător găsește intrusul, câștigă cartea și începe o nouă rundă.

Notă: Dacă niciunul dintre jucători nu ghicește, cardul este îndepărtat 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
- acelasi intrus nu va aparea niciodata pe carti cu alta scena.
- în cazul în care jucătorul indică corect spre intrus, dar gresește numele, tot câștigă cartonasul.

Sfârșitul jocului:

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