

MYSTER spook



5-12 lat



2-5 graczy



Zawartość: 54 karty

9 scenek x 6 kart na scenkę



Cel gry: Być najszybszym z graczy, który znajdzie niepasujący obiekt (mały przedmiot lub małe zwierzątko), ukrywający się pośród różnych scenek.



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

Rozgrywka: Zaczyna najstarszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kiedy wszyscy gracze są gotowi i skupieni, gracz rozpoczynający odkrywa pierwszą kartę z talii, tak aby była widoczna dla wszystkich graczy.

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 "korona" lub "kostka do gry"!



Korona!



Kostka do gry!

- 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