

Djeco kártyajáték: **MYSTERIX**



Cikkszám: **DJ05096**

Ajánlott életkor: 4-12 év

Játékosok száma: 2-5 játékos

A játék tartalma: 54 kártya (9 minta x 6 kártya mintázatonként)

A játék célja: A leggyorsabban megtalálni a minták között rejtőző kakukktojásokat (apró tárgyakat, állatokat).

Előkészületek: Az 54 megkevert kártyát rendezzék pakliba, majd képpel lefelé fordítva tegyék az asztal közepére!

Játék menete: A legidősebb játékos kezd. Ezután a játék az óramutató járásával megegyező irányban halad. Mikor minden játékos készen áll és figyel, az első játékos felfordítja és oldalra teszi a pakli legfelső lapját úgy, hogy valamennyi játékos jól láthassa.

Mindenki egyszerre próbálja megkeresni a kártyán rejtőző kakukktojást, egy olyan apró tárgyat vagy állatot, amelyik egyáltalán nem illik a kártya témájához.

Az első játékos, aki úgy gondolja, hogy megtalálta a kakukktojást, az ujjával rábök, majd hangosan megnevezi: „nyúl”, „cipő”, stb.



- Ha a játékos valóban megtalálta a kakukktojást, elnyeri a kártyát, melyet maga elé tesz. Ezután a következő játékos fordít lapot.
- Ha a játékos tévedett, mert egy olyan ábrára mutatott rá, amelyik a téma része, a többi játékos nélküle keresi tovább a kakukktojást. A tévesztő játékos a következő kártya fordításakor újra folytathatja a keresést.

Fontos: ha egyik játékos sem találja meg a kakukktojást, a kártyát ki kell venni a játékból.

A következő kártyát felfordító játékos mindig megvárja, amíg minden játékos felkészül. Ekkor felfordít egy újabb kártyát a pakliból. A játék így folytatódik, amíg az összes kártyát fel nem fordították.

Fontos: Minden kártyán csak egy kakukktojás található, az azonos témájú kártyákon különböző a kakukktojás. A játékos akkor is elnyeri a kártyát, ha az ujjával jó ábrára mutat, de rosszul nevezi meg.

A játék vége: A játék véget ér, ha nincs több kártya a pakliban. Az a játékos nyer, akinek sikerült a legtöbb kártyát elnyerni.

Alkotók: Grégory Kirszbaum és Alex Sanders

Djeco kártyajáték: **MYSTERIX**



Cikkszám: **DJ05096**

Ajánlott életkor: 4-12 év

Játékosok száma: 2-5 játékos

A játék tartalma: 54 kártya (9 minta x 6 kártya mintázatonként)

A játék célja: A leggyorsabban megtalálni a minták között rejtőző kakukktojásokat (apró tárgyakat, állatokat).

Előkészületek: Az 54 megkevert kártyát rendezzék pakliba, majd képpel lefelé fordítva tegyék az asztal közepére!

Játék menete: A legidősebb játékos kezd. Ezután a játék az óramutató járásával megegyező irányban halad. Mikor minden játékos készen áll és figyel, az első játékos felfordítja és oldalra teszi a pakli legfelső lapját úgy, hogy valamennyi játékos jól láthassa.

Mindenki egyszerre próbálja megkeresni a kártyán rejtőző kakukktojást, egy olyan apró tárgyat vagy állatot, amelyik egyáltalán nem illik a kártya témájához.

Az első játékos, aki úgy gondolja, hogy megtalálta a kakukktojást, az ujjával rábök, majd hangosan megnevezi: „nyúl”, „cipő”, stb.



- Ha a játékos valóban megtalálta a kakukktojást, elnyeri a kártyát, melyet maga elé tesz. Ezután a következő játékos fordít lapot.
- Ha a játékos tévedett, mert egy olyan ábrára mutatott rá, amelyik a téma része, a többi játékos nélküle keresi tovább a kakukktojást. A tévesztő játékos a következő kártya fordításakor újra folytathatja a keresést.

Fontos: ha egyik játékos sem találja meg a kakukktojást, a kártyát ki kell venni a játékból.

A következő kártyát felfordító játékos mindig megvárja, amíg minden játékos felkészül. Ekkor felfordít egy újabb kártyát a pakliból. A játék így folytatódik, amíg az összes kártyát fel nem fordították.

Fontos: Minden kártyán csak egy kakukktojás található, az azonos témájú kártyákon különböző a kakukktojás. A játékos akkor is elnyeri a kártyát, ha az ujjával jó ábrára mutat, de rosszul nevezi meg.

A játék vége: A játék véget ér, ha nincs több kártya a pakliban. Az a játékos nyer, akinek sikerült a legtöbb kártyát elnyerni.

Alkotók: Grégory Kirszbaum és Alex Sanders