



DJ05079 Mysterax – zvířátka – karetní hra

Věk: 4–12 let

Počet hráčů: 2–5 hráčů

Obsah hry: 54 karet (9 témat x 6 karet na téma)

Cíl hry: Jako první nalézt skryté zvíře (nebo předmět), které nepatří na obrázek.

Příprava hry: Zamíchejte 54 karet a položte je obrázkem dolů na hromádku doprostřed stolu.

Průběh hry:

Začíná nejstarší hráč, poté se postupuje ve směru hodinových ručiček.

Jakmile jsou všichni hráči připraveni a dávají pozor, hráč otočí první kartu z hromádky a položí ji vedle obrázkem nahoru tak, aby na ni všichni hráči dobře viděli.

Všichni hráči hrají současně, dívají se na kartu a hledají zvíře nebo předmět, který nepatří do prostředí na kartě.

Hráč, který jako první najde zvíře (nebo předmět), které na kartu nepatří, ukáže na něj prstem (aby ho ukázal ostatním hráčům) a nahlas řekne: „Králík!“ nebo „Bota!“ atd.



- Pokud má hráč pravdu a ostatní hráči vidí, že se opravdu jedná o zvíře nebo předmět, který tam nepatří, hráč získává kartu a položí si ji před sebe. Poté začíná nové kolo hry.

- Pokud se hráč spletl a ukáže na něco, co patří k danému prostředí, pokračuje kolo hry bez něj. Ostatní hráči mohou pokračovat v hledání nevhodného zvířete/předmětu, ale tento hráč již nemůže hádat ani získat kartu. Jakmile najde jiný hráč nevhodné zvíře/předmět, získává kartu a začíná nové kolo hry.

Pozn.: Pokud se spletou všichni hráči, odstraní se karta ze hry.

Na začátku nového kola hráč počká, až budou všichni připraveni a otočí novou kartu z hromádky. Hra takto pokračuje, dokud nejsou otočeny všechny karty.

Důležité:

- Na každé kartě je pouze jedno zvíře/předmět, které tam nepatří.
- Na kartách se stejným tématem nikdy není stejné nevhodné zvíře/předmět.
- Pokud hráč ukáže správně na nevhodné zvíře/předmět, ale špatně ho pojmenuje, kartu přesto získá.

Konec hry:

Hra končí ve chvíli, kdy v hromádce již nejsou žádné karty. Vítězí hráč, který získal nejvíce karet!