

✦ DJECO Myster spook ✦

DJ05070

VĚK: 5 - 12 let

POČET HRÁČŮ: 2- 5

OBSAH HRY:

54 karet (9 vzorů x 6 karet od každého vzoru)

CÍL HRY:

Nejrychleji najít „vetřelce“ (malou věc nebo zvířátko), který se schovává v odlišném vzoru.

PRAVIDLA HRY:

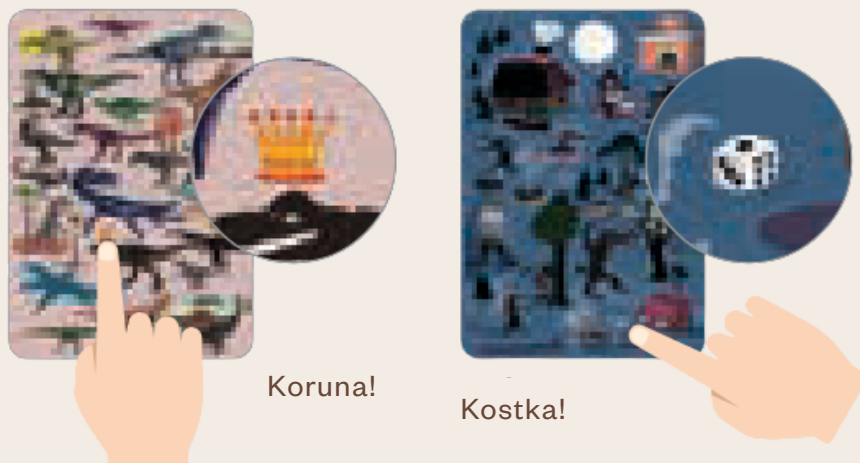
Zamíchejte 54 karet a položte je do balíčku lícem dolů doprostřed stolu.

PRŮBĚH HRY:

Nejstarší hráč začíná. Poté se hraje ve směru hodinových ručiček. Když jsou všichni hráči připravení a soustředí se, otočí se první karta z balíčku a položí se vedla tak, aby na ni všichni hráči mohli dobře vidět. Všichni hráči hrají najednou a prohlížejí si kartu s cílem najít vetřelce: malou věc nebo zvíře, které nemá nic společného s motivem vzoru na kartě.

První hráč, který myslí, že vetřelce našel, ukáže na něj, aby ostatním ukázal, kde se nachází a nahlas řekne: „Koruna!“, „Kostka“ atd.





- pokud má hráč pravdu a ostatní hráči se shodnou, že se opravdu jedná o vetřelce, získává kartu a položí si ji před sebe. Poté začíná nové kolo.
- pokud se hráč zmýlí a ukáže na součást vzoru, a ne na vetřelce, kolo pokračuje bez něj. Ostatní hráči mohou pokračovat ve hledání vetřelce, ale tento hráč se již nemůže účastnit, ani získat kartu.

Jakmile jeden z hráčů najde vetřelce, získává kartu a začíná nové kolo

Pozn.: Pokud se všichni hráči zmýlí, karta se vyřadí ze hry.

Aby mohlo začít nové kolo, musí další hráč počkat, až budou všichni připravení. Otočí novou kartu z balíčku a tak dále, dokud nebudou všechny karty otočené.

DŮLEŽITÉ:

- Na každé kartě je pouze jeden vetřelec.
- Nikdy není stejný vetřelec na více kartách stejného vzoru.
- Pokud hráč ukáže na správného vetřelce, ale špatně ho pojmenuje, stejně získává kartu.

KONEC HRY:

Hra končí, když už nejsou žádné karty v balíčku: hráč, který získal nejvíce karet, vyhrává hru.

