

Titokzatos állatok

Megfigyelés és sebesség kártyajáték



Kor: 4-12 év



Játékosok száma: 2-5



Tartalom: 54 kártya (9 jelenet x 6 kártya jelenetenként)



A játék célja: Találd meg a "rossz" állatot vagy tárgyat, ami különböző jelenetekben van elrejtve, a lehető leggyorsabban.



Játékelőkészületek: Keverj meg 54 kártyát, és helyezd őket képpel lefelé az asztal közepére.

Játékmenet: A legidősebb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyezően folytatódik a játék.

Amikor minden játékos készen állt és figyelt, a játékos felfordítja az első lapot a pakliból, és képpel felfelé a pakli mellé teszi, hogy mindenki jól lássa.

Minden játékos egyszerre játszik, a kártyát nézve keresik a rossz állatot vagy apró tárgyat, ami nem illik a kártyán lévő jelenet témájához.

Az első játékos, aki azt hiszi, hogy megtalálta „azt”, helytelenül a mutatóujját a tárgyra vagy állatra helyezi (hogy megmutassa a többi játékosnak, hol van), és azt kiáltja: „Nyuszi!” vagy „Cipő!” stb.



- Ha a játékos helyesen válaszol, és a többi játékos is látja és megerősíti a választ, akkor megnyeri a lapot, és maga előtt tartja. Ezután új kör kezdődik.

- Ha egy játékos hibázik, és a jelenet egy részére mutat a „rossz” állat vagy tárgy helyett, a kör az adott játékos nélkül folytatódik. A többi játékos folytathatja a „rossz” állat vagy tárgy keresését, de az adott játékos már nem vehet részt a keresésben, és nem nyerheti meg a lapot. Amikor egy másik játékos megtalálja a kártyán szereplő „rossz” állatot vagy tárgyat, akkor megnyeri a lapot, és új kör kezdődik.

Ha egyik játékosnak sem sikerül, a kártyát eltávolítják a játékból.

Egy új kör elkezdéséhez a következő játékos megvárja, amíg mindenki készen áll, majd felfordít egy új lapot a pakliból, és így tovább, amíg az összes kártya fel nem fordult.

- csak egy „rossz” állat vagy tárgy van az egyik kártyán

- Ugyanaz a „rossz” állat vagy tárgy soha nem fog megjelenni ugyanazon jelenethez tartozó más kártyákon

- Ha a játékos a mutatóujjával helyesen mutat a „rossz” állatra vagy tárgyra, de a nevét rosszul mondja ki, akkor is megnyeri a lapot

A játék akkor ér véget, amikor már nincs több kártya a pakliban: az nyer, aki a legtöbb lapot nyeri!

Grégory Kirszbaum és Alex Sanders színdarabja

DJECO