

MYSTERIX



Alter: 4 – 12 Jahre



Anzahl der Spieler: 2 – 5



Inhalt: 54 Karten (9 Szenen x 6 Karten/Szene)



Ziel des Spiels: Entdecke als Erster ein „Kuckucksei“ – einen Gegenstand oder ein Tier, das nicht in die Szene gehört.



Spielaufbau: Alle Karten werden gemischt und verdeckt als Stapel in die Mitte des Tisches gelegt.

Spielablauf: Der älteste Spieler beginnt. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Sobald alle beisammen sind, wird die oberste Karte des Stapels umgedreht und in die Mitte des Tisches gelegt, sodass sie für alle sichtbar ist. Alle spielen gleichzeitig: Sie suchen auf der Karte nach einem „Kuckucksei“ – einem Gegenstand oder Tier, das dort nicht hingehört, nicht ins Bild passt. Wer es gefunden zu haben glaubt, zeigt darauf und nennt es, z. B. „Hase!“, „Schuh!“.

Wenn ein Spieler ein „Kuckucksei“ entdeckt hat und die anderen es überprüft haben, behält er die Karte als Punkt. Die nächste Runde beginnt.

Liegt ein Spieler falsch, darf er die Karte nicht mehr durchsuchen, die anderen spielen weiter. Wer richtig rät, erhält die Karte. Anschließend folgt eine weitere Runde (wieder mit allen Spielern).



MYSTERIX

Hinweis: Falls niemand das „Kuckucksei“ entdeckt, wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

In der nächsten Runde deckt der nächste Spieler die oberste Karte des Stapels auf, aber erst, wenn alle bereit sind. Die Runde geht so lange weiter, bis der Stapel leer ist.

Wichtig:

- Es gibt nur einen Gegenstand oder ein Tier auf der Karte, der/das dort nicht hingehört.

Auf den Karten, die zu einer Szene gehören, ist immer ein anderes Objekt oder Tier das „Kuckucksei“.

- Wenn ein Spieler zwar richtig auf das „Kuckucksei“ zeigt, aber den falschen Namen nennt, erhält er trotzdem die Karte.

Spielende:

Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, ist das Spiel vorbei. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat.

Spielautoren: Grégory Kirszbaum & Alex Sanders

DJECO