MYSTERIK

Alter: 4-12 Jahre **Anzahl der Spieler:** 2-5

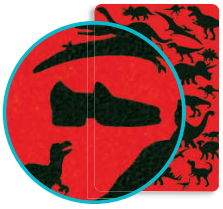
Inhalt: 54 Karten (9 Motive, 6 Karten pro Motiv)

Ziel des Spiels: Wer findet als Erster das versteckte Tier (oder den Gegenstand), das nicht ins Bild passt?

Spielvorbereitung: Die 54 Karten werden gemischt und verdeckt als Stapel in die Tischmitte gelegt.

Spielverlauf: Der älteste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Wenn alle Spieler bereit und aufmerksam sind, nimmt er die oberste Karte und legt sie aufgedeckt und für alle gut sichtbar neben den Stapel.
Jetzt wird gleichzeitig gespielt: Alle Spieler schauen die Karte an und suchen das Tier oder den Gegenstand, der sich fälschlicherweise auf dem Motiv eingeschlichen hat.

Wer als Erster das unpassende Tier (oder den Gegenstand) entdeckt, zeigt mit dem Finger darauf (um es den anderen Spielern zu zeigen) und sagt laut, worum es sich handelt: „Hase!“, „Schuh!“ ...



- Wenn der Spieler recht hat und die Mitspieler bestätigen, dass es sich tatsächlich um das unpassende Tier (bzw. den Gegenstand) handelt, darf er die Karte behalten und vor sich ablegen. Weiter geht es mit der nächsten Runde.

- Wenn sich der Spieler irrt und auf etwas zeigt, das zum Motiv gehört, wird die Runde ohne ihn fortgesetzt. Die anderen Spieler können weiter nach dem unpassenden Tier/Gegenstand suchen, aber der erste Spieler kann nicht mehr mitraten und die Karte gewinnen. Sobald ein Spieler das unpassende Tier/Gegenstand gefunden hat, erhält er die Karte und die nächste Runde beginnt.
Hinweis: Wenn sich alle Mitspieler geirrt haben, wird die Karte aus dem Spiel genommen.

Um mit der nächsten Runde zu beginnen, wartet der nächste Spieler, bis alle aufmerksam sind, und deckt eine neue Karte vom Stapel auf. So geht es weiter, bis alle Karten aufgedeckt sind.

Wichtig:
- pro Karte gibt es nur ein unpassendes Tier/Gegenstand
- auf Karten mit demselben Motiv ist nie das gleiche unpassende Tier/Gegenstand zu sehen
- wenn ein Spieler das unpassende Tier/Gegenstand richtig zeigt, aber falsch benennt, erhält er die Karte trotzdem.

Spielende:
Das Spiel endet, wenn alle Karten aufgedeckt sind. Der Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen!

Ein Spiel von Grégory Kirszbaum und Alex Sanders

DJECO

Achtung. Kleine Teile.