

DJ05096 Mysterix – igra s kartami

Starost: 4–12 let | **Število igralcev:** 2–5 | **Trajanja igre:** 10 minut

Vsebina: 54 kart (9 tem x 6 kart iz vsake teme).

Cilj igre: Kot prvi poiščite "vsiljivca" (majhen predmet ali majhno žival), ki ne sodi na sliko na kartici.

Priprava igre: Vseh 54 kart premešajte in jih položite na sredino mize s slikami navzdol, da naredite kupček.

Potek igre:

Igrati začne najstarejši igralec, nato poteka igra v smeri urinega kazalca. Ko so vsi igralci pripravljeni in pozorni, igralec obrne prvo karto na kupčku in jo položi obrnjeno navzgor ob kupčku, tako da jo vsi igralci dobro vidijo. Vsi igralci igrajo istočasno in pri tem gledajo na karto in iščejo vsiljivca: majhen predmet ali žival, ki tja ne sodi, ki se ne ujema z motivom karte. Prvi igralec, ki misli, da je našel žival ali predmet, ki ne sodi na karto, nanj položi kazalec (da ga pokaže drugim igralcem) in glasno reče "zajec!" ali "čovelj" itd.



- Če ima igralec prav in vsi soigralci vidijo, da gre res za predmet, ki ne sodi na karto, igralec dobi to karto in jo obdrži pred seboj. Nato se začne nov krog igre.
- Če se je igralec zmotil in pokazal na napačen element na kartici, se krog nadaljuje brez njega. Ostali igralci nadaljujejo z iskanjem, vendar ta igralec ne sodeluje in ne more dobiti kartice. Ko nekdo najde žival/predmet, ki ne sodi na karto, dobi karto in začne se nov krog igre.

Opomba: Če noben igralec ne najde vsiljivca – predmeta, ki ne sodi na karto, se karta odstrani iz igre.

Igralec, ki je zdaj na vrsti, počaka, da so vsi igralci pripravljeni, in obrne novo karto s kupčka. Igra se tako nadaljuje, dokler niso obrnjene vse karte.

Pomembno:

- Na vsaki karti je samo en element, ki tja ne sodi.
- Isti predmet ali žival se ne pojavi na nobeni drugi karti z enako temo.
- Če je igralec pravilno našel in pokazal na element, vendar ga je napačno imenoval, karto kljub temu prejme.

Konec igre:

Igra se konča, ko na kupčku ni več nobene karte: Zmagovalec je igralec, ki je prejel največ kart!

Opomba: igra vsebuje majhne delce.

Avtorja igre: Grégory Kirszbaum & Alex Sanders

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalca www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.