

MYSTER spook



5-12 ans

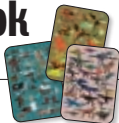


De 2 à 5 joueurs



Contenu : 54 cartes

9 décors x 6 cartes par décor



But du jeu : Être le plus rapide à trouver les "intrus" (petits objets ou petites bêtes) qui se cachent dans les différents décors.



Règle du jeu : Mélangez les 54 cartes et posez-les en pile, face cachée, au centre de la table.

Déroulement du jeu : Le joueur le plus âgé commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand tous les joueurs sont prêts et concentrés, il retourne la première carte de la pile et la pose à côté de façon à ce que tous les joueurs puissent la voir correctement. Tous les joueurs jouent en même temps et observent la carte afin de trouver l'intrus : un petit objet ou un animal qui n'a rien à voir avec le thème du décor de la carte.

Le premier joueur qui pense avoir trouvé l'intrus pose son index dessus pour montrer où il se trouve aux autres tout en le nommant à haute voix : "Couronne!", "Dé!", etc.



Couronne!



Dé!

- Si le joueur a raison et que les autres joueurs constatent qu'il s'agit bien de l'objet intrus, il remporte la carte et la dépose devant lui. Un nouveau tour démarre alors.
- Si le joueur se trompe et montre un élément appartenant au décor et non l'intrus, le tour continue sans lui. Les autres joueurs peuvent continuer à chercher l'intrus, mais ce joueur ne pourra plus participer ni remporter la carte. Dès qu'un joueur trouve l'intrus, il remporte la carte et un nouveau tour démarre.

NB : si tous les joueurs se trompent, la carte est écartée du jeu.

Pour démarrer un nouveau tour, le joueur suivant attend que tout le monde soit prêt. Il retourne alors une nouvelle carte de la pile, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes aient été retournées.

Important :

- chaque carte ne comporte qu'un seul intrus ;
- il n'y a jamais le même intrus pour plusieurs cartes décor identiques ;
- si le joueur désigne bien l'intrus avec son index mais ne le nomme pas correctement, il remporte quand même la carte.

Fin de la partie : La partie prend fin quand il n'y a plus de carte dans la pile : le joueur qui a remporté le plus de cartes remporte la partie.

Un jeu de Grégory Kirszbaum et Alex Sanders.

MYSTER spook



5-12 years



2-5 players



Includes: 54 cards

9 scenes x 6 cards per scene



Aim of the game: Be the fastest to find the "odd ones out" (small objects or little animals) hiding in the different scenes.



Getting the game ready: Shuffle the 54 cards and pile them face down in the middle of the table.

Playing the game: The oldest player starts, then play continues in a clockwise direction.

When all players are ready and paying attention, the player turns over the first card in the pile and places it face up next to the pile so that all players can see it properly.

All players play at the same time and look at the card, searching for the odd one out: a small object or an animal that does not fit the theme of the scene on the card. The first player who thinks they found the odd one out places their index finger on the object (to show the other players where it is) and shouts, "Crown!" or "Dice!", etc.



Crown!



Dice!

- If the player gets it right, and if the other players see that it is in fact the odd one out, the player wins the card and keeps it in front of them. Then, a new round begins.
- If the player gets it wrong and points to a part of the scene and not the odd one out, the round continues without them. The other players can continue to search for the odd one out, but this player can no longer take part or win the card. Once a player finds the odd one out, they win the card and a new round begins.

Note: If none of the players get it right, the card is removed from the game.

To start a new round, the next player waits until everyone is ready and turns over a new card from the pile, and so on until all the cards have been turned over.

Important:

- there is only one odd one out per card
- the same odd one out will never appear on other cards with the same scene
- if the player correctly points to the odd one out with their index finger but gets the name wrong, they still win the card.

End of the game: The game ends when there are no more cards in the pile: the winner is whoever won the most cards!

A game by Grégory Kirszbaum and Alex Sanders

MYSTER spook



5-12 Jahre

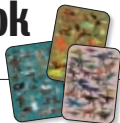


2-5



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: „Krone!“, „Würfel!“...



Krone!



Würfel!

- 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

MYSTER spook



5-12 años



2-5 jugadores



Contenido: 54 cartas

9 tableros x 6 cartas por tablero



Objetivo del juego: ser el más rápido en encontrar los «intrusos» (objetos o animales) que se esconden en los distintos tableros.



Preparación del juego: se barajan las 54 cartas y se ponen boca abajo formando un montón en el centro de la mesa.

Desarrollo del juego: empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cuando todos los jugadores estén listos y atentos, el primer jugador da la vuelta a la primera carta del montón y la pone boca arriba junto al mazo, de forma que todo el mundo la vea bien.

Todos los jugadores juegan al mismo tiempo y observan la carta en busca del intruso: un objeto o animal que no tiene nada que ver con el tema del tablero de la carta.

El primer jugador que crea haber encontrado el intruso pone el índice encima del objeto (para mostrar a los demás jugadores dónde está) y dice en alto lo que es: «¡Corona!», «Dado!». . .



¡Corona!



Dado!

- Si el jugador tiene razón y los demás jugadores comprueban que ese es el intruso, el jugador gana la carta y se la pone delante. Entonces empieza otra ronda.
- Si el jugador se equivoca y señala un elemento del tablero en lugar del intruso, la ronda sigue sin él. Los demás jugadores pueden seguir buscando el intruso, pero ese jugador ya no podrá participar ni ganar la carta.

Cuando un jugador encuentra el intruso, gana la carta y empieza una nueva ronda.

Nota: si todos los jugadores se equivocan, se quita la carta del juego.

Para empezar una nueva ronda, el siguiente jugador espera a que todo el mundo esté listo y da la vuelta a otra carta del montón... y así sucesivamente, hasta que se hayan jugado todas las cartas.

Importante:

- Hay un solo intruso por carta.
- Nunca se repite el mismo intruso en varias cartas del mismo tablero.
- Si el jugador señala bien el intruso con el índice pero no lo nombra correctamente, gana la carta de todos modos.

Final de la partida: la partida termina cuando no quedan cartas en el montón: ¡gana quien más cartas tenga!

Un juego de Grégory Kirszbaum y Alex Sanders

MYSTER spook



5-12 anni

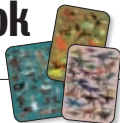


2-5 giocatori



Contenuto: 54 carte

9 scenari x 6 carte per ogni scenario



Scopo del gioco: Trovare per primi gli "intrusi" (piccoli oggetti o animaletti) nascosti nei diversi scenari.



Preparazione del gioco: Mescolare le 54 carte e posizionarle coperte al centro del tavolo, una sopra l'altra.

Svolgimento del gioco: Comincia il giocatore più vecchio e si gioca poi in senso orario.

Quando tutti i giocatori sono pronti e attenti, gira la prima carta della pila scoprendola e la posa a lato della pila in modo che tutti i giocatori possano vederla correttamente. Tutti i giocatori giocano allo stesso tempo e osservano la carta cercando l'intruso: un piccolo oggetto o un animale che non c'entra nulla con il tema dello scenario raffigurato sulla carta.

Il primo giocatore che pensa di aver trovato l'intruso posa il dito indice sull'oggetto (per mostrare agli altri giocatori dove si trova), nominandolo ad alta voce: "Corona!"
"Dado!" ...



¡Corona!



Dado!

- Se il giocatore ha ragione, e gli altri giocatori constata-
no che si tratta effettivamente dell'oggetto intruso,
il giocatore vince la carta e la conserva davanti a sé.
Si inizia quindi un nuovo turno di gioco.
- Se il giocatore si sbaglia e mostra un elemento dello
scenario invece dell'intruso, il turno di gioco prosegue
senza di lui. Gli altri giocatori possono continuare
a cercare l'intruso ma questo giocatore non potrà
parteciparvi, né vincere la carta. Non appena un
giocatore trova l'intruso, vince la carta e si inizia un
nuovo turno di gioco.

NB: Se tutti i giocatori si sbagliano, la carta viene
eliminata dal gioco.

Per iniziare un nuovo turno di gioco, il giocatore suc-
cessivo attende che tutti siano pronti e gira una nuova
carta dalla pila... e così via, fino a quando non sono state
girate tutte le carte.

Importante:

- vi è un solo intruso per ogni carta,
- non vi è mai lo stesso intruso in più carte dello stesso
scenario,
- se il giocatore individua correttamente l'intruso
con l'indice ma non lo nomina correttamente, vince
comunque la carta.

Fine della partita: La partita si conclude quando non
rimangono carte nella pila: vince chi ha accumulato il
maggior numero di carte!

Un gioco di Grégory Kirszbaum e Alex Sanders.

MYSTER spook



5-12 anos



2-5 jogadores



Conteúdo: 54 cartas

9 cenários x 6 cartas por cenário



Objetivo do jogo: Ser o mais rápido a encontrar os «intrusos» (pequenos objetos ou pequenos animais) que se escondem nos diferentes cenários?



Preparação do jogo: Baralha as 54 cartas e coloca-as empilhadas, viradas para baixo, no centro da mesa.

Decorrer do jogo: Começa o jogador mais velho e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Quando todos os jogadores estão prontos e atentos, o primeiro jogador vira e revela a primeira carta da pilha e coloca-a ao lado da pilha de forma a que todos os jogadores a possam ver devidamente.

Todos os jogadores jogam em simultâneo e observam a carta à procura do intruso: um pequeno objeto ou um animal que não está relacionado com o tema da decoração da carta. O primeiro jogador que acha que sabe qual é o intruso coloca o dedo indicador sobre o objeto (para dizer aos outros jogadores onde está) enquanto diz em voz alta o que é: «Coroa!» «Dado!» ...



Coroa!



Dado!

- Se o jogador tiver razão e os restantes jogadores concordarem que se trata do objeto intruso, o jogador ganha a carta e coloca-a à sua frente. Em seguida dá-se início a um novo turno.
- Se o jogador se enganar e indicar um elemento da decoração e não o intruso, continua-se a jogar mas sem esse jogador. Os restantes jogadores podem continuar a procurar o intruso mas esse jogador não pode participar nem ganhar a carta. Quando um jogador encontrar o intruso, ganha a carta e inicia-se um novo turno.

Atenção: Se todos os jogadores se enganarem, a carta é removida do jogo.

Para iniciar um novo turno, o jogador seguinte espera até todos estarem prontos e vira a carta do topo do baralho e assim sucessivamente até todas as cartas terem sido viradas.

Importante:

- apenas há um único intruso por carta,
- o mesmo intruso não se repete nas várias cartas do mesmo cenário,
- se o jogador indicar o intruso corretamente com o dedo mas não o nomear corretamente, fica na mesma com a carta.

Fim do jogo:

A partida termina quando se esgotarem as cartas da pilha. O vencedor é o jogador que tiver mais cartas!

Um jogo de Grégory Kirszbaum e Alex Sanders.

MYSTER spook



5-12 jaar



2-5



Inhoud: 54 kaarten

9 verschillende afbeeldingen

x 6 kaarten per afbeelding



Doel van het spel: Vind zo snel mogelijk de "indringers" (kleine voorwerpen of beestjes) die verstopt zitten in de verschillende afbeeldingen.



Vorbereiding van het spel: Schud de 54 kaarten en leg ze in een stapel met de afbeelding naar beneden midden op tafel.

Verloop van het spel: De oudste speler begint en vervolgens wordt er om beurten gespeeld met de klok mee. Wanneer alle spelers er helemaal klaar voor zijn, draait hij de eerste kaart van de stapel om en legt deze naast de stapel zodat alle spelers hem goed kunnen zien. Alle spelers doen mee door goed naar de kaart te kijken, op zoek naar de indringer: een klein voorwerp of een beestje dat niets met de rest van de afbeelding te maken heeft. De eerste speler die denkt dat hij de indringer gevonden heeft, wijst het voorwerp aan (om aan de anderen te laten zien waar het verstopt zit) en roept hardop wat het is: "Kroon!", "Dobbelsteen!"



Kroon!



Dobbelsteen!

- Als de speler het goed heeft en de anderen zien dat het inderdaad de binnendringer is, wint hij de kaart en legt hij hem voor zich op tafel. Daarna begint de volgende spelronde.
- Vergist de speler zich en wijst hij een ander detail aan in plaats van de indringer, dan gaat deze spelronde zonder hem verder. De andere spelers kunnen verder zoeken naar de indringer, maar de speler die af is doet even niet meer mee en wint ook geen kaart. Zodra een andere speler de indringer vindt, krijgt die de kaart en begint de volgende spelronde.

NB: Als alle spelers het fout hebben, wordt de kaart uit het spel gehaald.

Om een nieuwe spelronde te beginnen, wacht de speler tot iedereen er weer klaar voor is en draait een nieuwe kaart van de stapel om... en zo verder, totdat alle kaarten omgedraaid zijn.

Belangrijk:

- op elke kaart staat telkens maar één indringer,
- een indringer komt telkens maar één keer voor op verschillende kaarten met dezelfde afbeelding,
- als een speler de indringer correct aanwijst maar de verkeerde naam roept, wint hij toch de kaart.

Einde van het spel: Het spel is afgelopen wanneer er geen kaarten meer op de stapel liggen: wie de meeste kaarten heeft, heeft gewonnen!

Een spel van Grégory Kirszbaum en Alex Sanders

MYSTER spook



5-12 år

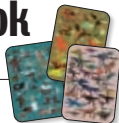


2-5 spelare



Innehåll: 54 kort

9 dekorer x 6 kort per dekor



Spelets mål: Vara den som först hittar "inkräktaren" (små föremål eller små djur) som gömmer sig i de olika dekoren.



Spelförberedelser: Blanda de 54 korten och lägg dem i en hög i mitten på bordet med bildsidan nedåt.

Så här spelar man: Den äldsta spelaren börjar och sedan fortsätter man medurs. När alla spelare är redo och uppmärksamma vänder hen det övre kortet från högen med framsidan uppåt och placerar det bredvid högen så att alla spelare kan se det ordentligt.

Alla spelare spelar samtidigt och observerar kortet och letar efter inkräktaren: ett litet föremål eller ett djur som inte har något att göra med temat för kortets dekor. Den första spelaren som tror att de har hittat inkräktaren lägger pekfingeret på föremålet (för att visa var det är för de andra spelarna) medan hen nämner det högt: "Krona!", "Tärning!" ...



Krona!



Tärning!

- Om spelaren har rätt, och de andra spelarna ser att det verkligen är det felaktiga föremålet, vinner spelaren kortet och behåller det framför sig. Därefter börjar en ny spelomgång.
- Om spelaren gör ett misstag och visar en del som tillhör dekoren och inte inkräktaren fortsätter spelomgången utan hen. De andra spelarna kan fortsätta leta efter inkräktaren, men denna spelare kommer inte längre att kunna delta eller vinna kortet. Så snart en spelare hittar inkräktaren vinner hen kortet och en ny spelomgång börjar.

Obs! Om alla spelare tar fel, tas kortet bort från spelet. För att starta en ny spelomgång väntar nästa spelare tills alla är redo och vänder på ett nytt kort från högen... och så vidare tills alla kort har vänts.

Viktigt:

- Det finns bara en inkräktare per kort.
- Det är aldrig samma inkräktare för flera kort med identiska dekorer.
- Om spelaren visar inkräktaren med pekfingret men inte namnger den korrekt, vinner hen ändå kortet.

Spelets slut: Spelomgången slutar när det inte finns fler kort kvar i korthögen: vinnare blir den som har vunnit flest kort!

Ett spel av Grégory Kirszbaum och Alex Sanders.

MYSTER spook



5-12 år

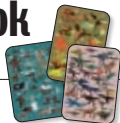


2-5 spillere



Indhold: 54 kort

9 dekorationer x 6 kort pr. dekoration



Målet med spillet: At være den første, der finder de "fremmede elementer" (små genstande eller små dyr), som skjuler sig i de forskellige dekorationer?



Forberedelse af spillet: Bland de 54 kort og læg dem i en bunke midt på bordet med skjult billedside.

Spilleregler: Den ældste spiller starter og man spiller med uret bordet rundt. Når alle spillerne er parate og opmærksomme, vender han/ hun det første kort i bunken om og lægger det ved siden af bunken, således at alle spillerne kan se det korrekt. Alle spiller samtidigt og observerer kortet for at finde det fremmede element: En lille genstand eller et dyr, der ikke passer ind i kortets tema.

Den første spiller, der tror, at han/hun har fundet det fremmede element, sætter sin pegefinger på det (for at vise de andre spillere, hvor det er), samtidig med at han/hun betegner det højt: "Krone!" "Terning!" ...



Krone!



Terning!

- Hvis spilleren har ret og de andre spillere konstaterer, at det ganske rigtigt er det fremmede element, så vinder spilleren kortet og lægger det ned foran sig. Dernæst starter man på en ny omgang.
- Hvis spilleren tager fejl og viser et element af dekorationen og ikke et fremmed element, da fortsætter omgangen uden denne spiller. De andre spillere kan fortsætte med at lede efter det fremmede element, men spilleren, der tog fejl, kan ikke deltage mere og ikke vinde kortet. Så snart en spiller har fundet det fremmede element, vinder han/hun kortet og man starter på en ny omgang.

NB: Hvis alle spillerne tager fejl, tages kortet ud af spillet. Inden en ny spilleomgang startes, venter den næste spiller, indtil alle er parate og opmærksomme og vender så et nyt kort fra bunken ...og så videre indtil alle kortene er blevet vendt.

Vigtigt:

- Der er kun ét fremmed element pr. kort,
- Det er aldrig det samme fremmede element på forskellige kort med samme dekoration
- Hvis en spiller udpeger det fremmede element rigtigt med sin pegefindex, men ikke betegner det rigtigt, så vinder han/hun alligevel kortet.

Slutning af spillet: Spillet slutter, når der ikke er flere kort i bunken: Vinderen er den, der har vundet flest kort!

Et spil designet af Grégory Kirszbaum og Alex Sanders.

MYSTER spook



5-12 лет

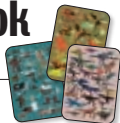


2-5



В комплект: 54 карточки

9 картинок в 6 вариантах каждая



Цель игры: быстрее всех находить «чужаков», спрятанных на картинках («чужаки» — посторонние предметы или животные).



Подготовка к игре. Перемешайте 54 карточки и положите их стопкой лицевой стороной вниз в центре стола.

Ход игры. Начинает самый старший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Убедившись, что все игроки готовы, он открывает первую карточку из стопки и кладет ее рядом со стопкой лицевой стороной вверх, чтобы все игроки хорошо ее видели. Все игроки действуют одновременно: они смотрят на карточку и ищут «чужака» — небольшой предмет или животное, которых не должно быть на этой картинке. Игрок, который первым решил, что нашел чужака, касается его указательным пальцем (чтобы показать другим, где он находится) и называет его вслух: «Корона!», «Кубик!» и т. д.



Корона!



Кубик!

- Если игрок прав и другие игроки согласны, что это чужак, игрок зарабатывает карточку и кладет ее перед собой. Затем начинается новый раунд игры.
- Если игрок ошибся и показал элемент картинки, а не чужака, раунд продолжается без него. Другие игроки могут продолжить поиски чужака, но этот игрок больше в поисках не участвует и не может заработать карточку. Если один из игроков находит чужака, он зарабатывает карточку и начинается новый раунд игры.

Примечание: если ошиблись все игроки, карточка выходит из игры.

Чтобы начать новый раунд игры, следующий игрок дожидается, пока все будут готовы, и открывает новую карточку из стопки... И так далее — пока не будут открыты все карточки.

Внимание!

- На каждой карточке есть только один чужак.
- Один и тот же чужак не может находиться на нескольких карточках с одинаковой картинкой.
- Если игрок правильно указал пальцем на чужака, но неверно назвал его, он всё равно зарабатывает карточку.

Конец партии

Партия заканчивается, когда в стопке не осталось карточек. Побеждает игрок, заработавший больше всех карточек!

Авторы игры: Грегори Кирсзбон и Алекс Сандерс.

