

# MYSTERIX



**Leeftijd:** 4-12 jaar



**Aantal spelers:** 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: "Konijn!", "Schoen!" ...



- 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*

**DJECO**