

# MYSTERIX



**Edad:** 4-12 años



**N.º de jugadores:** 2-5



**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: «¡conejo!», «¡zapato!»...



- 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*

**DJECO**

Atención. Partes pequeñas.