

# MYSTERIX



Âge : 4-12 ans



Nb de joueurs : 2-5



Nb de cartes : 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.



Préparation 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 : " lapin ! ", " chaussure ! ", etc.



didacto

jeux éducatifs et matériels pédagogiques

- 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.*

**DJECO**