

Musztra

Przygotowanie gry

Należy wybrać 20 elementów puzzli, na których znajdują się postacie (całe lub duża ich część, niekoniecznie sami wojownicy) i rozłożyć je w 5 rzędach po 4 elementy puzzli postaciami do góry. Przyda się także kartka z długopisem lub żetony punktów. Każdy z graczy dostaje na początek po 3 punkty.

Rozgrywka

Wszyscy gracze, poza jednym, zamykają oczy. Osoba, która nie zamknęła oczu zamienia miejscami wybrane przez siebie puzzle w liczbie równej liczbie graczy z zasłoniętymi oczyma (wyjątkiem jest rozgrywka dwuosobowa, w której zamienia się miejscami dwa puzzle). Po odsłonięciu oczu, na hasło *Start*, gracze Ci wskazują jedną ręką element, który według nich został przeniesiony. Jeśli dany element wskazała tylko jedna osoba i jest to element, który był przesunięty, gracz dostaje 1 punkt. Gdy dany element wskazało dwóch lub więcej graczy to nikt z nich nie dostaje punktów. Jeśli wskazany został element nieporuszony, osoba lub nawet kilka osób, które go wskazały odejmują sobie po 1 punkcie. Elementy puzzli gracze mieszają kolejno zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Koniec gry

Wygrywa osoba, która zdobędzie 10 punktów. Zostaje ona ogłoszona dowódcą wojska.

Warianty

- Gracze mogą grać bez punktów początkowych. Nie traci się punktów za złe pokazanie elementu przesuniętego.
- Gracze mogą wykorzystać więcej puzzli, np. 25, i ułożyć je w układzie 5x5.
- Tradycyjna gra memory. Należy wybrać 16 elementów puzzli, na których znajdują się obiekty wymienione na tyle pudełka czyli np. 2 elementy puzzli z monetami, 2 elementy puzzli z żabami itd. Gracz w swojej turze wybiera kolejno dwa dowolne elementy obracając obrazkiem do góry. Jeśli na obu odsłoniętych elementach jest taki sam obiekt, to gracz zabiera te elementy do siebie. Będą to jego punkty na końcu gry (1 element to 1 punkt). W wypadku, gdy na obu elementach nie ma dwóch takich samych obiektów, należy je z powrotem zakryć. Swoją turę rozpoczyna wtedy kolejny gracz siedzący po lewej stronie.