

Regler for ulikt antall spillere (3, 5 eller 7 spillere)

Reglene er som beskrevet, med følgende justeringer:

- Én spiller blir utpekt som referansespiller i hele omgangen. **Denne kan ikke vinne, men får se hvem vedkommende passer best med!**
- I hver runde skal de andre spillerne prøve å velge de samme bildene som referansespilleren for å bevise at det er de som passer best.
- Referansespilleren
 - har ingen **gaffelbrikke** på spillebrettet
 - velger alltid ut 5 kort
- De andre spillerne
 - legger **gaffelbrikken** sin på start før spillet begynner
 - velger ut like mange **bilde** kort som tallet som står på feltet der deres egen gaffelbrikke ligger
- På slutten av hver runde sammenligner hver spiller kortene sine med referansespillerens:
 - **Samme bilde og samme posisjon:**
Flytt 3 felter fram.
 - **Samme bilde, men ulik posisjon:**
Flytt 2 felter fram.



Brettspill.no
Trekronergade 149B
2500 Valby
Danmark
salg@brettspill.no
www.brettspill.no

Spillet er laget av Craig Browne og lisensiert med tillatelse fra Wildstone PKG P/L.

Basert på spillet Compatibility.

Fotografer:

<https://www.cocktailgames.com/nos-jeux/matchy-matchy-credits-images/>

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
www.cocktailgames.com



Din

1

8

1

Matchy Matchy



Et spill av Craig Browne
Illustrert av Laura Michaud
3-8 spillere - fra 10 år

INNHold

- 1 spillebrett



- 8 bunker med **bildekort**



Din kortbunke har akkurat de samme 42 bildene som de andre bunkene



- 1 bunke med 24 **temakort**



- 8 **gaffelbrikker**



- 1 regelhefte

Regler for likt antall spillere (4, 6 eller 8 spillere)

MÅLET: Å VÆRE DUOEN SOM PASSER BEST SAMMEN!

- Legg spillebrettet og bunken med **tema**kort på bordet.
- Spillerne tar hver sin bunke med 42 **bilde**kort. Kortene med samme farge bak hører sammen. Hver bunke har de samme 42 bildene.
- Del dere inn i lag på to spillere. Makkerne på hvert lag skal sitte overfor hverandre. Hvert lag velger seg en **gaffel**brikke med en av de to spillerfargene, og legger den på **start**feltet.



SPILLETS GANG

- 1 En av spillerne sier et tall mellom 1 og 12 høyt, trekker et **tema**kort og leser opp det tilsvarende temaet.
- 2 Alle spillerne ser nå gjennom de 42 **bilde**kortene sine og velger i hemmelighet kort som de mener **best illustrerer temaet**.
 - Hver spiller velger ut like mange kort som tallet som står på feltet der laget har brikken sin (1–5 kort).
 - De legger så de valgte kortene med **bildesiden ned** foran seg, fra venstre til høyre, fra mest til minst forbundet med temaet.
- 3 Når alle har lagt **bilde**kortene i rekkefølge, snur de opp ett og ett. For hvert snudde kort sammenligner de to makkerne bildene sine:
 - **Samme bilde og samme posisjon:**
Laget flytter 3 felter fram.
 - **Samme bilde, men ulik posisjon:**
Laget flytter 2 felter fram.
- 4 Spillerne tar tilbake alle **bilde**kortene sine, og en ny runde begynner!

SPILLETS SLUTT

Laget som først når det siste feltet, vinner og blir erklært den mest sammensveiste duo! Ved uavgjort vinner laget som kom lengst forbi det siste feltet.



1	Lekesty
2	Fortelling
3	Den perfekte helg
4	Femmylledark
5	Ungene elsker det!
6	Stein

1	Lekesky
2	Forestilling
3	Den perfekte helga
4	Fornøyelsespark
5	Ungene elsker det!
6	Stein

12 Ferie

De to spillerne på laget Sjokolade/agurk avslører bildene sine:

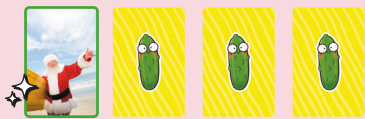
Eksempel



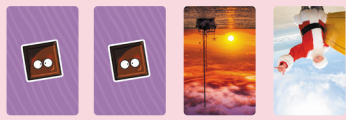
1



Etter å ha snudd opp det første kortet flytter de lagets **gaffel**brikke **3 felter** fram.



2



Etter å ha snudd opp det andre kortet har de ikke noen nye bilder til felles, så de **flytter ikke**.



3



Etter å ha snudd opp det tredje flytter de **gaffelen** **2 felter** fram siden begge har bildet av solnedgang.



Naturligvis er det ikke lov å gi hint til makkeren din eller de andre spillerne mens dere velger bilder (selv om det er fristende) ... Men når dere viser bildene, er det bare å utbryte: «**HVORFOR VALGTE DU DET?!**»