

Säännöt parittomalle pelaajamäärälle (3, 5 tai 7 pelaajaa)

Säännöt ovat samat, mutta seuraavin muutoksin:

- Yksi pelaajista on Vertailupelaaja koko pelin ajan. Hän ottaa selvää, kenen kanssa hän on kaikkein yhteensopivin!
- Kullakin kierroksella muut pelaajat yrittävät osoittaa yhteensopivuutensa valitsemalla samoja kuvia kuin Vertailupelaaja.
- Vertailupelaaja:
 - Ei aseta pelilaudalle **haarukkaa**;
 - Valitsee aina 5 korttia, riippumatta haarukoiden sijainneista.
- Kaikki muut pelaajat:
 - Asettavat omat **haarukkinsa** lähtöruutuun pelin alussa;
 - Valitsevat oman haarukkinsa ruudun näyttämän määrän **kuva** kortteja.
- Kunkin kierroksen lopussa jokainen pelaaja vertaa korttejaan Vertailupelaajaan:

→ Sama kuva samassa kohdassa:
etene 3 askelta.

→ Sama kuva, mutta eri kohdassa:
etene 2 askelta.



Pelin suunnittelu Craig Browne, lisensoitu Wildstone PKG P/L:n luvalla.

Perustuu alkujaan Compatibility-nimellä tunnettuun peliin.

Valokuvaajat:

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



Lautapelit.fi Oy
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki
Finland
info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi

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



Pa

1

8

r

Matchy Matchy



Suunnittelu: Craig Browne
Kuvitus: Laura Michaud
3-8 pelaajalle - ikäsuositus 10+

SISÄLTÖ

- 1 pelilauta



- 8 pakkaa **kuvakortteja**



Pakkasi kaikki 42 kuvaa ovat täsmälleen samat kuin muissakin pakoissa



- 1 pakka, jossa 24 **aihekorttia** (isossa rasiassa)



- 8 **haarukkaa**



- nämä säännöt

Säännöt parilliselle pelaajamäärälle (4, 6 tai 8 pelaajaa)

TAVOITE: OLKAA YHTEENSOPIVIN DUO!

- Asettaa pelilautaa ja **aihe**korttipino pöydälle.
- Kukin pelaaja ottaa yhden **kuva**korttipakan, jossa on 42 korttia. Kortin taustapuoli on pelaajaväri. Jokaisessa pakassa on samat 42 kuvaa.
- Jakautukaa kahden hengen joukkueisiin. Joukkueen jäsenet istuvat toisiaan vastapäätä. Kukin joukkue valitsee kumpaa tahansa pelaajaväriään vastaavan **haarukan** ja asettaa sen **lähtöruutuun**.



PELIN KULKU

- 1 Yksi pelaaja sanoo numeron väliltä 1-12, nostaa **aihe**kortin ja lukee numeroaan vastaavan aiheen ääneen.
- 2 Kaikki pelaajat selaavat nyt 42 **kuva**kortin pakkojaan ja valitsevat salaa ne kortit, jotka heidän mielestään **parhaiten sopivat aiheeseen**.
 - Kukin pelaaja valitsee niin monta korttia kuin hänen joukkueensa nykyinen pelilaudan ruutu näyttää (1-5).
 - Kukin pelaaja järjestää valitsemansa kortit **kuva-puoli alaspäin** riviksi eteensä siten, että parhaiten aiheeseen sopivat kortit tulevat vasemmalle.
- 3 Kun **kuva**kortit on järjestetty, ne paljastetaan yksi kerrallaan. Jokaisessa paljastuksessa joukkueen jäsenet vertaavat kuviaan:
 - **Sama kuva samassa kohdassa:**
joukkue etenee 3 askelta.
 - **Sama kuva, mutta eri kohdassa:**
joukkue etenee 2 askelta.
- 4 Pelaajat ottavat kaikki 42 **kuva**korttiaan takaisin ja uusi kierros alkaa!

PELIN LOPPU

Ensimmäisenä maaliruutuun pääsevä joukkue voittaa ja on kaikkein yhteensopivin duo! Tasatilanteessa voittaa se joukkue, joka pääsisi pisimmälle maaliruudun läpi.



1	Lehti
2	Ensiy
3	Täydellinen
4	Maailman
5	Maailman
6	Maailman
7	Maailman
8	Maailman
9	Maailman
10	Maailman
11	Maailman
12	Maailman

1	Laji
2	Esitys
3	Täydellinen villanloggi
4	Häiväpöytä
5	Lasten taitojen
6	Rock-musiikki
7	Läsnäolijat
8	Loma

12 Loma

Suklaa-Suolakurkku
-joukkueen kaksi pelaajaa
paljastavat kuvansa:

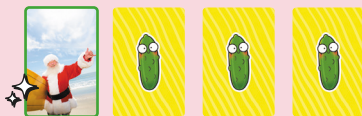
Esimerkki



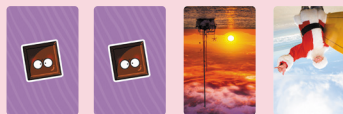
1



Ensimmäisen kuvan paljastettuaan he siirtävät
joukkueensa **haarukkaa 3 askelta** eteenpäin laudalla.



2



Toisessa paljastuksessa heillä ei ole
samanlaisia kuvia, joten he **eivät liiku**.



3



Kolmannella paljastuksella he siirtävät **haarukkaansa 2 askelta**, koska molemmilla on auringonlaskukuva.



Pelaajat eivät tietenkään saa antaa vinkkejä toisilleen eivätkä
muille joukkueille, kun kuvia valitaan (vaikka se houkuttelisikin)...

Vaan kun kuvia paljastetaan – silloin voit huoletta tokaista:
“MIKSI SINÄ SEN VALITSIT?!”