

Regler för omgångar med ojämnt antal spelare (3, 5 eller 7 spelare)

Reglerna är i stort sett oförändrade, med följande justeringar:

- En spelare utses till referensspelare för hela omgången. **Den spelaren vill man försöka matcha med!**
- Varje runda ska de andra spelarna försöka matcha referensspelarens val av bilder.
- Referensspelaren:
 - Har ingen **gaffel** på spelplanen.
 - Väljer alltid 5 kort, oavsett aktuell ruta på spelplanen.
- De andra spelarna:
 - Ställer sina **gafflar** på startrutan i början av spelet.
 - Väljer lika många **bild** kort som anges på rutan där de har sina egna gafflar.
- I slutet av varje runda får spelarna jämföra sina kort med referensspelarens:

→ **Samma bild på samma position:**
flytta 3 rutor framåt.

→ **Samma bild på olika positioner:**
flytta 2 rutor framåt.



Ett spel skapat av Craig Browne, licensierat med tillstånd av Wildstone PKG P/L.

Baserat på spelet som ursprungligen hette Compatibility.

Fotografier:

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



Brädspel.se
Trekronergade 149B
2500 Valby
Danmark
info@spilbraet.dk
www.bradspele.se

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



• 1

• 8

• 1

• 8

• 1

Matchy Matchy



Ett spel av Craig Browne
Illustrerat av Laura Michaud
För 3–8 spelare från 10 år

INNEHÅLL

- 1 spelplan



- 8 lekar med bildkort



Lekarna består av 42 bilder. Alla lekar har exakt samma bilder.



- 1 lek med 24 temakort



- 8 gafflar



- 1 regler

Regler för omgångar med jämnt antal spelare (4, 6 eller 8 spelare)

MÅLET: BLI DEN MEST MATCHANDE DUON!

- Lägg ut spelplanen och **tema**korten på bordet.
- Alla spelare tar varsin lek med **bild**kort. Baksidan av korten visar vilken färg de har. Alla lekar består av samma 42 bilder.
- Dela upp er i lag om två och se till att lagkamrater sitter mittemot varandra. Varje lag väljer en **gaffel** som matchar en av de två spelarnas färger och lägger den på **start**rutan.



SPELETS GÅNG

- 1 En spelare säger ett nummer mellan 1 och 12, drar ett **tema**kort och läser motsvarande tema högt.
- 2 Alla spelare får nu bläddra i sina lekar med 42 **bild**kort och i hemlighet välja ut kort som de tycker bäst passar temat.
 - Varje spelare väljer lika många kort som anges på lagets aktuella ruta på spelplanen (1–5 kort).
 - Sedan lägger alla sina valda kort **nedvända** framför sig, från mest till minst relevant till temat (från vänster till höger).
- 3 När alla **bild**kort är utlagda vänds de upp ett i taget. För varje kort som vänds upp får lagkamraterna jämföra sina bilder:
 - **Samma bild på samma position:**
Laget får gå 3 rutor framåt.
 - **Samma bild fast olika positioner:**
Laget får gå 2 rutor framåt.
- 4 Alla spelare får tillbaka sina 42 **bild**kort och nästa runda börjar!

SPELETS SLUT

Första laget som når sista rutan vinner och utropas till den mest matchande duon!
Vid oavgjort vinner det lag som kommer längst bortom sista rutan.



1	Leksk
2	Företagsning
3	Den perfekta helgen
4	Nägorfår
5	Ungarna älskar det!
6	Rock

Leksak
Föreställning
Den perfekta helgen
Någorfän
Ungarna älskar det
Rock

12 Semester

Ramsköp
Semester

De två spelarna från lag Choklad-Gurka vänder upp sina bilder:

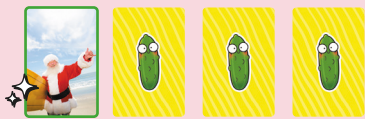
Exempel



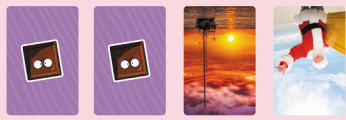
1



Efter att ha vänt upp första bilden får de flytta lagets **gaffel 3 rutor** framåt på spelplanen.



2



Den andra bilden de vänder upp matchar inte, så de **får inte flytta gaffeln**.



3



Efter att ha vänt upp tredje bilden får de flytta **gaffeln 2 rutor** eftersom båda har bilden med solnedgången.



Man får naturligtvis inte ge sin partner eller de andra spelarna några ledtrådar under bildvalet (även om det kan vara frestande)...
Men när det är dags att vända upp bilderna är det bara att säga vad du tycker: "VARFÖR VALDE DU DEN?!"