

Szabályok páratlan számú játékosok esetén (3, 5 vagy 7 játékos)

Az eredeti szabályok itt is érvényesek, néhány apróbb módosítással.

- Az egyik játékos lesz a viszonyítási alap, a referencia-játékos az egész játék során. A többiek célja, hogy ők passzoljanak a leginkább hozzá.
- A játékosok célja minden körben, hogy ugyanazokat a képeket válasszák ki, mint amiket a referenciajátékos.
- A referenciajátékosnak:
 - nincs **villajelőzője** a játékosablán
 - a játékosablától függetlenül **minden körben 5-5 kártyát** választ ki
- A többi játékos:
 - a játék elején a kezdőmezőre helyezik a saját **villajelőzőjüket**
 - mindig annyi **képkártyát** választanak ki, amekkora szám szerepel **azon a mezőn, ahol épp állnak**
- Minden egyes kör végén a játékosok összehasonlítják a kártyáikat a referenciajátékoséval:
 - **ugyanaz a kép, ugyanazon a helyen:**
3 lépést halad előre.
 - **ugyanaz a kép, de más helyen áll a rangsorban:**
2 lépést halad előre.



 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600
ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

A játékot Craig Browne tervezte,
felhasználási jogok: Wildstone PKG P/L

A Compatibility című játék alapján készült.

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

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



Matchy Matchy

Tervező: Craig Browne
Illusztrátor: Laura Michaud
3-8 játékos részére, 10 éves kortól

 **reflexshop**

Szabály-
magyarázó



JÁTÉKELEMEK:

- 1 játékosablak



- 8 pakli **képkártya**



(a 42 darab képkártya minden pakliban megegyezik)



- 24 **témakártya**



- 8 **villajelőző**



- 1 szabályfüzet

Szabályok páros számú játékosok esetén (4, 6, vagy 8 játékos)

A CÉLOKOT, HOGY A LEGÖSSZEPASSZOLÓBB PÁROS LEGYETEK!

- Tegyétek a játéktáblát és a **témakártyákat** az asztal közepére,
- Minden játékos választ egy-egy 42 kártyából álló **képpaklit**. A kártyák hátuljának színe segít, hogy melyik paklihoz tartoznak. Minden pakli ugyanazt a 42-42 képet tartalmazza.
- Alkossatok kétfős csapatokat, majd a csapattársak egymással szemben üljenek le. Mindegyik csapat választ egy-egy **villajelölőt**, amelynek színe megegyezik a két játékos paklijának egyik színével, és a **starmezőre** helyezi.

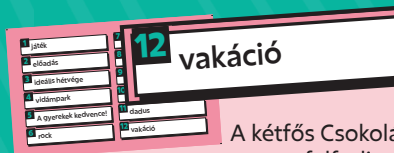


A JÁTÉK MENETE

- 1 Valamelyik játékos bemond egy számot 1 és 12 között, majd húz egy **témakártyát** és felolvassa a számhoz tartozó témakört.
- 2 Minden játékos átnézi a 42 **képkártyáját** és titokban kiválasztja azokat, amelyek szerintük a legjobban illenek a témához.
 - A csapattagoknak a játékos táblán elfoglalt helyük alapján kell bizonyos darabszámú kártyát kiválasztaniuk (1-5 kártya).
 - A kiválasztott kártyákat **képpel lefelé**, sorrendben lehelyezik maguk elé a leginkább passzolótól a legkevésbé passzolóig (balról jobbra).
- 3 Amint mindenki elkészült, egyesével felfedik a **kártyáikat**. Minden kártyánál a csapattagok ellenőrzik a képeiket:
 - **ugyanaz a kép, ugyanazon a helyen:** a csapat 3 lépést halad előre a táblán.
 - **ugyanaz a kép, de más helyen áll a rangsorban:** a csapat 2 lépést halad előre a táblán.
- 4 A játékosok visszaveszik a kezükbe mind a 42 **kártyát**, és új kör kezdődik.

A JÁTÉK VÉGE

Az a csapat, amelyik először éri el a tábla utolsó mezőjét, győz és ezzel ők lesznek a legösszepasszolóbb páros! Döntetlen esetén az a csapat győz, amelyik a leginkább túlhalad az utolsó mezőn.



Példák

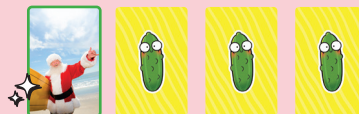
A kétfős Csokoládé-Uborka csapat felfedi a kártyáit:



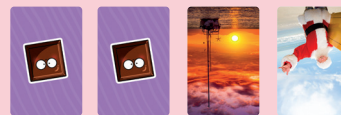
1



Az első kártyájuk felfedése után a csapat **villájával 3 mezőt** lépnek előre.



2



A második kártya felfedésénél nincs semmilyen egyezés, ezért **nem lépnek**.



3



A harmadik kártya felfedése után a **villájukkal 2 mezőt** lépnek előre hála az azonos naplementés képnek.



A kártyák kiválasztása során (bármekkora is a kísértés) semmilyen utalást, jelet nem szabad adnod a játékosársadnak.

De amikor a kártyák felfedésre kerülnek, nyugodtan jöhet a jó öreg „MIÉRT EZT VÁLASZTOTTAD?!”