

## 奇数人数（3人、5人、7人）でプレイするルール

偶数人数のルールに、以下の変更を加えてください：

- ゲーム全体を通して、1人のプレイヤーが参照プレイヤーに指定されます。**そのプレイヤーは、自分と最も相性の良い相手を探します！**
- 各ラウンドで、他のプレイヤーは参照プレイヤーと同じ写真を選んで、相性がばっちりであることを証明する必要があります。
- 参照プレイヤー：
  - ボード上に **フォーク** トークンを置きません。
  - 現在のスペースに関わらず、常に5枚のカードを選択します。
- 他の各プレイヤー：
  - ゲーム開始時に、自分の **フォーク** トークンをスタートスペースに置きます。
  - 自分の **フォーク** トークンが置かれているスペースに表示されている枚数だけ、**写真** カードを選びます。
- 各ラウンドの終了時、各プレイヤーは自分のカードと参照プレイヤーのカードを比べます：

→ 同じ写真で同じ順番：3マス進みます。

→ 同じ写真だが順番が異なる：2マス進みます。



A game created by Craig Browne, licensed with permission from Wildstone PKG P/L.  
Based on the game originally known as Compatibility.

写真のクレジット：  
<https://www.cocktailgames.com/>  
<https://nos-jeux/matchy-matchy-credits-images/>

日本語版発売元：  
株式会社ホビージャパン  
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8  
<https://hobbyjapan.co.jp/>  
お問合せ：cardgame@hobbyjapan.co.jp

Cocktail Games  
2, rue du Hazard  
78000 Versailles, France  
[www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)



# マッチィ もマッチィ 相性チェックゲーム

ゲームデザイン：Craig Browne

イラスト：Laura Michaud

3~8人用、対象年齢10歳以上

### 内容物：

- ゲームボード 1枚



- 写真 カード 8デッキ



全42枚の全く同じ写真のカードセットが8セット



- テーマ カード 24枚



- フォーク トークン 8個



- ルールブック 1部

## 偶数人数（4人、6人、8人）でプレイするルール

### ゲームの目的：最も相性抜群のペアになること！

- ゲームボードと **テーマ** カードの山札をテーブルの上に配置します。
- 各プレイヤーは42枚の **写真** カードからなるデッキを1つ受け取ります。各カードの裏面にはその色が示されています。各デッキには同じ42枚の写真が収録されています。
- プレイヤーは2人1組のチームに分かれ、チームメイト同士は向かい合って座ります。各チームは、2つのプレイヤーカラーのいずれか1色と同じ色の **フォーク** トークンを1個受け取り、ゲームボードのスタートスペースに置きます。

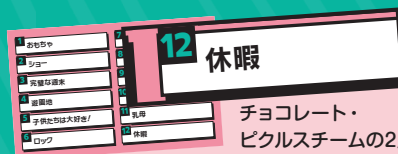


### ゲームのプレイ

- 1 人のプレイヤーが1から12の中の番号を1つ宣言し、**テーマ** カードを1枚引き、対応する番号のテーマを声に出して読み上げます。
- 2 プレイヤーは全員、自分の42枚の **写真** カードデッキから、テーマをよく表現していると思われるカードを秘密裏に選択します。
  - 各プレイヤーは、自分のチームの現在のボード上のスペースに表示されている数字（1～5）と同じ枚数のカードを選択します。
  - その後、選んだカードを裏向きにして自分の前に並べます。テーマに関連性の高いものから低いものへ、左から右への順に配置します。
- 3 **写真** カードの配置が終わったら、1枚ずつ表向きに公開します。1枚公開されるごとに、2人のチームメイトはそれぞれの写真を確認します：
  - 同じ写真で同じ順番：チームは3マス進みます。
  - 同じ写真だが順番が異なる：チームは2マス進みます。
- 4 プレイヤーは自分の42枚の **写真** カードをすべて回収し、新たなラウンドを始めます！

### ゲームの終了

はじめに最後のマスの到達したチームが勝利し、最も相性が अच्छり のペアに認定されます！ 同点の場合は、最後のマスを越えて最も遠くまで進んだチームが勝利します。



例

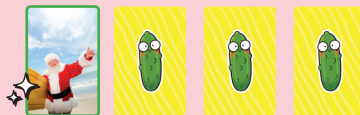
チョコレート・  
ピクルスチームの2人が  
写真を公開する：



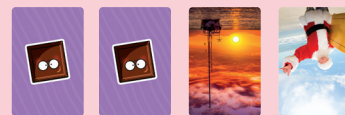
1



1枚目の写真を公開し、彼らは自分のチームの  
**フォーク** トークンをゲームボード上で3マス進めた。



2



2枚目の写真を公開し、今度は一致する写真が無かったので、  
**トークンを進めることができない。**



3



3枚目の写真を公開し、夕日の写真が2枚目にあっため、  
**フォーク** トークンを2マス進めた。



写真の選択中は、パートナーや他のプレイヤーにヒントを与えることは  
絶対にできません(たとえ誘惑に駆られても)……

しかし、いざ発表する時になったら、昔ながらの方法で、  
**「なんでそれを選んだの？」**と思いきって聞いてみましょう。