



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** トーカンを置きません。
 - 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** トーカンをスタートスペースに置きます。
 - 自分の **フォーク** トーカ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/nos-jeux/matchy-matchy-credits-images/>

お問合せ: cardgame@hobbyjapan.co.jp

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



マッチィマッチ 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 トーカン 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 **フォーカ** トーケンを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に到達したチームが勝利し、最も相性抜群のペアに認定されます！同点の場合は、最後のマスを超えて最も遠くまで進んだチームが勝利します。



12 休暇

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 **フォーカ** トーケ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、トーケ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枚目にあったため、**フォーカ** トーケンを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ても)……

しかし、いざ発表する時になつたら、昔ながらの方法で、「なんでそれを選んだの?」と思いましょう。