

Spelregels bij een oneven aantal spelers (3, 5 of 7 spelers)

De spelregels zijn gelijk met uitzondering van de volgende aanpassingen:

- Benoem één van de spelers voor het hele spel tot referentiespeler. Hij zal ontdekken met wie hij het meest op één lijn zit.
- De andere spelers moeten elke ronde proberen om dezelfde afbeeldingen te kiezen als de referentiespeler.
- De referentiespeler:
 - heeft geen **vork** op het speelbord, en
 - kiest altijd 5 kaarten.
- Iedere andere speler:
 - zet aan het begin van het spel zijn **vork** op het "Start"-veld, en
 - kiest zoveel **afbeeldingen** als op het veld met zijn **vork** zijn aangegeven.
- Aan het einde van elke ronde vergelijkt iedere speler zijn kaarten met die van de referentiespeler:
 - **Dezelfde afbeelding op dezelfde plek:**
Zet zijn vork 3 velden vooruit.
 - **Dezelfde afbeelding op een andere plek:**
Zet zijn vork 2 velden vooruit.



Met toestemming van Wildstone PKG P/L gelicentieerd.

Gebaseerd op het spel "Compatibility".

Fotocredits: <https://www.999games.nl/MatchyMatchy>

Cocktail Games

2, rue du Hazard

78000 Versailles, France

www.cocktailgames.com



© 2026 Cocktail Games

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteur: Craig Browne

Illustraties: Laura Michaud

Vertaling en eindredactie:

999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in China

MTC01-05584-2602

Matchy Matchy

SPELREGELS

SPEELMATERIAAL:

- 1 speelbord



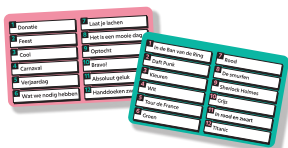
- 8 decks kaarten met **afbeeldingen**



Alle 42 afbeeldingen in je deck zijn exact gelijk aan die in de andere decks.



- 1 deck van 24 kaarten met **thema's**



- 8 **vorken**



- De spelregels

Spelregels bij een even aantal spelers (4, 6 of 8 spelers)



VOORBEREIDING

- Leg het speelbord en het deck met **thema's** op tafel.
- Iedere speler neemt 1 deck van 42 kaarten met **afbeeldingen**. De achterkant van een kaart geeft de kleur van het bijbehorende deck aan. Elk deck bevat dezelfde 42 afbeeldingen.
- Verdeel de spelers in teams van 2, waarbij spelers uit hetzelfde team tegenover elkaar gaan zitten. Elk team kiest 1 **vork** waarvan de kleur met 1 van de 2 spelerskleuren overeenkomt en legt die op het **"Start"-veld**.



SPELVERLOOP

- 1 Eén van de spelers noemt een getal tussen 1 en 12, trekt een **themakaart** en leest het bijbehorende thema hardop voor.
- 2 Alle spelers gaan nu tegelijkertijd door hun deck met 42 **afbeeldingen** en kiezen in het geheim kaarten waarvan ze denken dat die het **beste bij het thema passen**.
 - Iedere speler kiest zoveel kaarten als op het veld met de vork van zijn team zijn aangegeven (1-5 kaarten).
 - Daarna sorteert hij de gekozen kaarten **gedekt** in een rij voor hem van meest passend tot minst passend bij het thema (van links naar rechts).
- 3 Hebben alle spelers hun **afbeeldingen** neergelegd, dan draaien ze die open. De 2 teamleden vergelijken nu al hun opengedraaide kaarten met elkaar:
 - **Dezelfde afbeelding op dezelfde plek:**
De vork van het team gaat 3 velden vooruit.
 - **Dezelfde afbeelding op verschillende plekken:**
De vork van het team gaat 2 velden vooruit.
- 4 De spelers nemen al hun 42 **afbeeldingen** terug en er begint een nieuwe ronde.



EINDE VAN HET SPEL

Het team waarvan de vork als eerste het laatste veld bereikt, wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen het team dat het laatste veld het verst passeert.

1	Speelgoed
2	Concert
3	Het perfecte weekend
4	Pretpark
5	Kinderen vinden het geweldig
6	Rockmuziek

12 Vakantie

1 Babyzitter
2 Vakantie

Voorbeelden

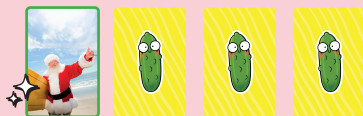
De 2 spelers van team "chocolate-augurk" draaien hun afbeeldingen open:



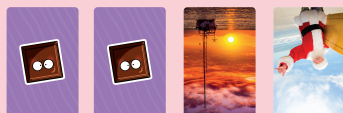
1



De eerste afbeelding van beide spelers is gelijk, dus ze zetten hun **vork 3 velden** op het speelbord vooruit.



2



De tweede afbeelding van de spelers is niet gelijk, dus daarvoor gaat hun vork (nog) **niet vooruit**.



3



Na het omdraaien van de derde kaart blijken beide spelers de zonsondergang te hebben gekozen, dus zetten ze hun **vork 2 velden** vooruit.



Het is vanzelfsprekend niet toegestaan om tijdens het kiezen van afbeeldingen hints aan je partner te geven (ook al is dat nog zo verleidelijk).

Maar na het omdraaien van de kaarten kun je losgaan met het gebruikelijke: "WAAROM HEB JE DIE GEKOZEN?!"