

**PROFESSIONS**

# **MATCHIFY™**

**CATCH THE MATCH!**

Matchify – nema vremena za odugovlačenje!  
Okupite sve oko stola i neka ZABAVA započne!  
Ova brza kartaška igra pravi je adrenalinski hit!  
Jednostavno povežite slike na kartama kako bi pobijedili.  
Natječite se i stvarajte veze brže od svojih protivnika.

Zvuči lako, zar ne? PAZITE!  
Jer kad pritisak poraste i svi žele pobediti,  
tada počinje pravi izazov. Ova igra stvarno izoštrava vašu  
moć zapažanja i jezične vještine,  
dok istovremeno testira i ubrzava reflekse!

Zarazna je! Pametna je! Ozbiljno je izazovna!  
Sve je što želiš da tvoja igra bude!

**[www.pikykwiky.com](http://www.pikykwiky.com)**

Copyright© PikyKwiky LTD. Sva prava pridržana.



Matchify je registrirani zaštitni znak tvrtke PikyKwiky LTD u Europskoj uniji.

# PROFESSIONS MATCHIFY™ CATCH THE MATCH!

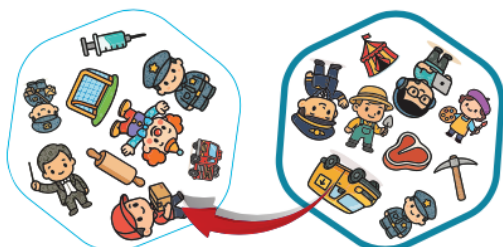
## UPUTE

Matchify je brza, kartaška igra zapažanja, prikladna za cijelu obitelj. Matchify kombinira izbor brzih i izazovnih mini party igara. Cilj igre je biti najbrži u prepoznavanju i glasnom izvikivanju poveznice između dviju karata. Tako je jednostavno! No, nemojte se zavarati – za savladavanje igre potrebna je vještina!

Matchify sadrži 72 karte, a svaka prikazuje 9 simbola iz skupa od 64 različita simbola. Igra koristi dva špila karata: crveni i plavi. Svaka karta iz crvenog špila ima jedan simbol koji se može povezati s nekim simbolom na bilo kojoj karti iz plavog špila. Na primjer, mornar na prvoj karti povezana je s „brod“ na drugoj karti.

Pripremite se za Matchify –  
igru koja će vas potpuno zaokupiti!

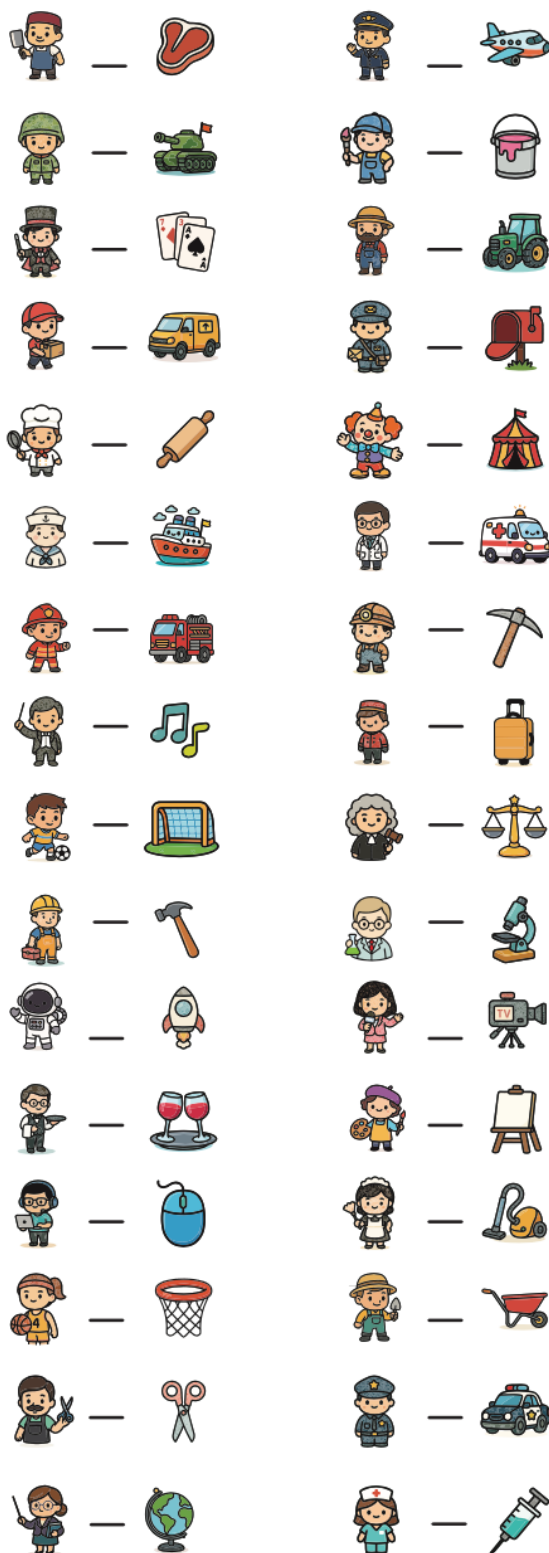
Ako nikada prije niste igrali Matchify, odigrajte probnu rundu kako biste se upoznali s kartama. Nasumično izvucite dvije karte, jednu iz crvenog špila i jednu iz plavog špila. Položite ih licem prema gore na stol tako da ih svi igrači mogu vidjeti.



Budite prvi koji će pronaći poveznicu između te dvije karte. Poveznica mora biti između simbola na prvoj karti i nekog simbola na drugoj karti. Na primjer, klaun je povezan s cirkusom. Kada pronađete poveznicu, glasno je uzviknite: „mornar – brod“.

Jednostavno, zar ne?

Ovdje se nalazi popis  
povezanih simbola:

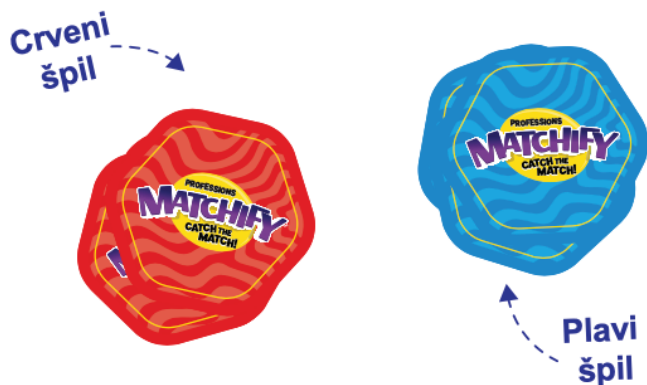


# IGRA #1 VODOPAD

Pripremite se!

Najprije izbrojite 24 karte iz plavog špila i stavite ih licem prema dolje na sredinu stola kako biste formirali prvi špil. Crveni špil položite licem prema dolje pored plavog špila kako biste formirali drugi špil.

Zapamtite da je cilj igre prikupiti što više karata.



1 – 2 – 3 – KRENI!

Okupite ekipu! Vrijeme je za igru. Jedan igrač uzima gornju kartu iz svakog špila i polaže ih pored špila, licem prema gore. Prvi igrač koji uoči poveznicu između te dvije karte mora je glasno uzviknuti i uzeti obje karte.

Postupak se ponavlja dok u špilovima ne ponestane karata.

A pobjednik je... igrač s najviše osvojenih karata!

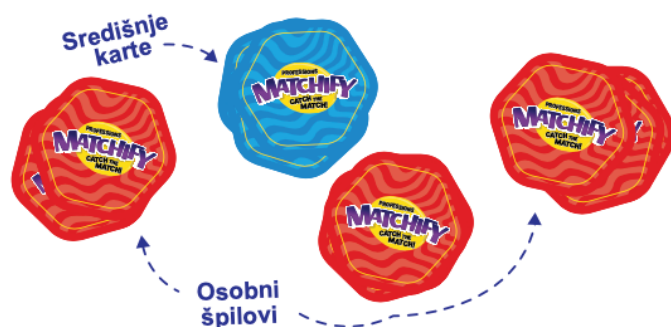


# IGRA #2 PLANINE

Pripremite se!

Postavite plavi špil licem prema dolje na sredinu stola. Uzmite crveni špil, dobro ga promiješajte, a zatim podijelite karte ravnomjerno među igračima, koji ih moraju položiti licem prema dolje i tako formirati svoje osobne špilove.

Zapamtite da je cilj igre riješiti se svih svojih karata prije ostalih igrača!



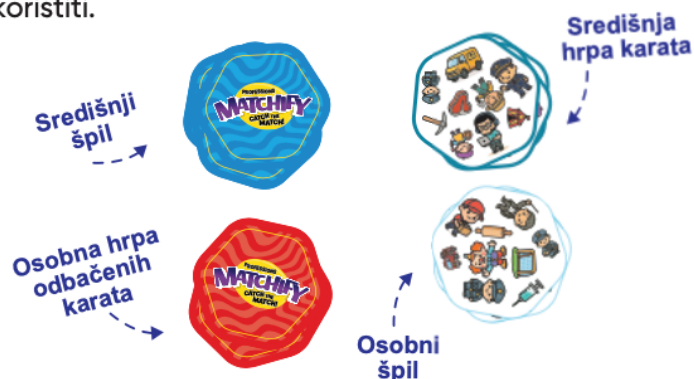
1 – 2 – 3 – KRENI!

Prvi igrač uzima gornju kartu iz središnjeg špila i stavlja je na stol licem prema gore. Time se formira središnja hrpa. Istovremeno, svi igrači moraju okrenuti svoje osobne špilove tako da su također licem prema gore na stolu.

Prvi igrač koji uoči poveznicu između svoje gornje karte i gornje karte središnje hrpe te je glasno izvikne, zatim treba:

1. Staviti svoju kartu licem prema dolje na svoju osobnu hrpu odbačenih karata.
2. Staviti gornju kartu iz središnjeg špila licem prema gore na središnju hrpu. Time se otkriva nova karta na igračevu osobnom špilju koja se sada povezuje s novootkrivenom središnjom kartom.

Kada se iskoristi cijeli središnji špil, središnju hrpu treba okrenuti licem prema dolje i ponovno je koristiti.



Nastavite igrati dok jednom igraču (pobjedniku) ne ponestane kara.

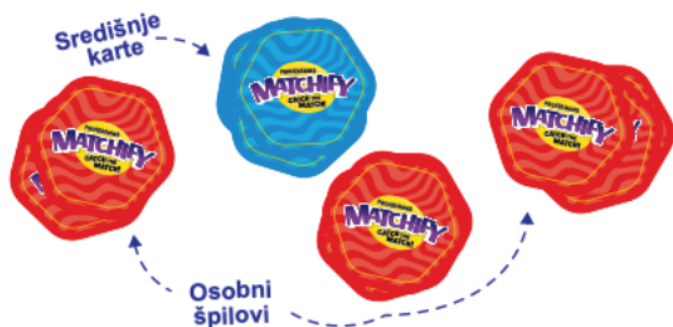
## IGRA #3 ZLATNA ŽABA

Priprema igre!

Stavite plavi špil licem prema dolje na sredinu stola.

Uzmite crveni špil, dobro ga promiješajte, a zatim ravnomjerno podijelite karte igračima, koji ih moraju položiti licem prema dolje i tako formirati vlastite osobne špilove.

Zapamtite – pobjeđuje onaj igrač koji se prvi riješi svih svojih karata.



1 – 2 – 3 – KRENI!

Prvi igrač uzima gornju kartu iz središnjeg špila i stavlja je na stol licem prema gore. Time se formira središnja hrpa. Istovremeno, svi igrači moraju okrenuti svoje osobne špilove tako da su također licem prema gore na stolu.

Svi igrači sada trebaju tražiti poveznicu između središnje karte i bilo koje karte koju imaju ostali igrači. Ako je uočite, viknite je što brže možete, a zatim:

1. Uzmite gornju kartu sa svojeg osobnog špila i stavite je licem prema gore na vrh osobnog špila drugog igrača.
2. Stavite gornju kartu iz središnjeg špila licem prema gore na središnju hrpu. Kada se iskoristi cijeli središnji špil, okrenite središnju hrpu licem prema dolje i ponovno je koristite kao središnji špil.



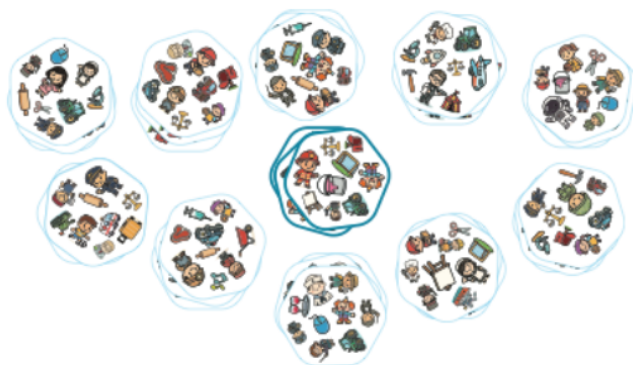
Nastavite igrati dok jednom igraču (pobjedniku) ne ponestane karata.

## IGRA #4 DELTA RIJEKE

Pripremite se!

Najprije promiješajte plavi špil i položite ga licem prema gore na središte stola. Time se formira središnja hrpa. Zatim promiješajte karte iz crvenog špila i podijelite ih u 10 hrpa, raspoređenih oko središnjih karata.

Pobjednik igre bit će igrač koji je sakupio najviše karata.



1 – 2 – 3 – KRENI!

Svi igrači moraju pokušati pronaći poveznicu između simbola na gornjoj karti u središtu i bilo koje dvije od 10 gornjih plavih karata. Simbol koji je povezan sa simbolom sa središnje karte mora se nalaziti na obje plave karte. Kad uočite poveznicu, glasno je izgovorite i uzmite karte koje ste osvojili zajedno sa središnjom kartom.

Nastavite igrati na ovaj način dok jedna od hrpa ne ostane bez karata.

Tko pobjeđuje? Igrač s najviše karata.

