



A Matchify ezt üzeni neked...
„nincs idő a tétovázásra – gyűjts mindenkit az asztal köré,
és kezdődjön a SZÓRAKOZÁS!”
Ez a gyors kártyajáték igazi adrenalindús élmény!
Egyszerűen párosítsd a kártyákon lévő képeket, hogy nyerj.
Versenyezz, és alakíts ki kapcsolatokat gyorsabban, mint az ellenfeleid.

Könnyűnek hangzik, ugye? VIGYÁZZ!
Mert amikor nő a nyomás, és mindenki nyerni akar,
akkor kezdődik az igazi kihívás. Ez a játék igazán élesíti a
megfigyelőképességedet és a nyelvi készségeidet, miközben próbára
teszi és felgyorsítja a reflexeidet is!

Függőséget okoz! Okos! Komolyan kihívást jelent!
Minden megvan benne, amit egy játéktól csak kívánhatsz!

www.pikykwiky.com

Copyright© PikyKwiky LTD. Minden jog fenntartva.



A Matchify a PikyKwiky LTD bejegyzett védjegye az Európai Unióban.
A Matchify-t a PikyKwiky LTD gyártja és forgalmazza, London, Egyesült Királyság.

ORIGINAL MATCHIFY™ CATCH THE MATCH!

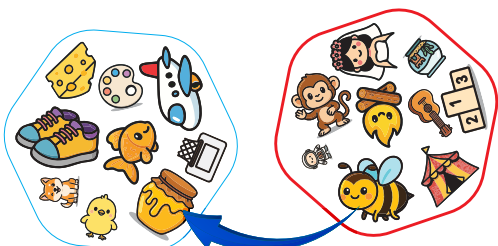
Utasítások

A Matchify egy gyors, megfigyelésen alapuló kártyajáték, amely az egész család számára alkalmas. A Matchify gyors és kihívást jelentő party minijátékok válogatását ötvözi. A játék célja, hogy a leggyorsabban felismerd és hangosan kimondjad a két kártya közötti kapcsolatot. Ilyen egyszerű! De ne hagyd magad megtéveszteni – a játék elsajátításához ügyességre van szükség!

A Matchify 72 kártyát tartalmaz, mindegyik 9 szimbólumot ábrázol egy 64 különböző szimbólumból álló készletből. A játék két paklit használ: egy pirosat és egy kékét. A piros pakli minden kártyáján van egy szimbólum, amely összekapcsolható a kék pakli bármelyik kártyáján található egyik szimbólummal. Például az első kártyán lévő „baba” kapcsolatban áll a második kártyán lévő „cumisüveggel”.

Készülj fel a Matchify-ra – egy játékra, amely teljesen magával ragad!

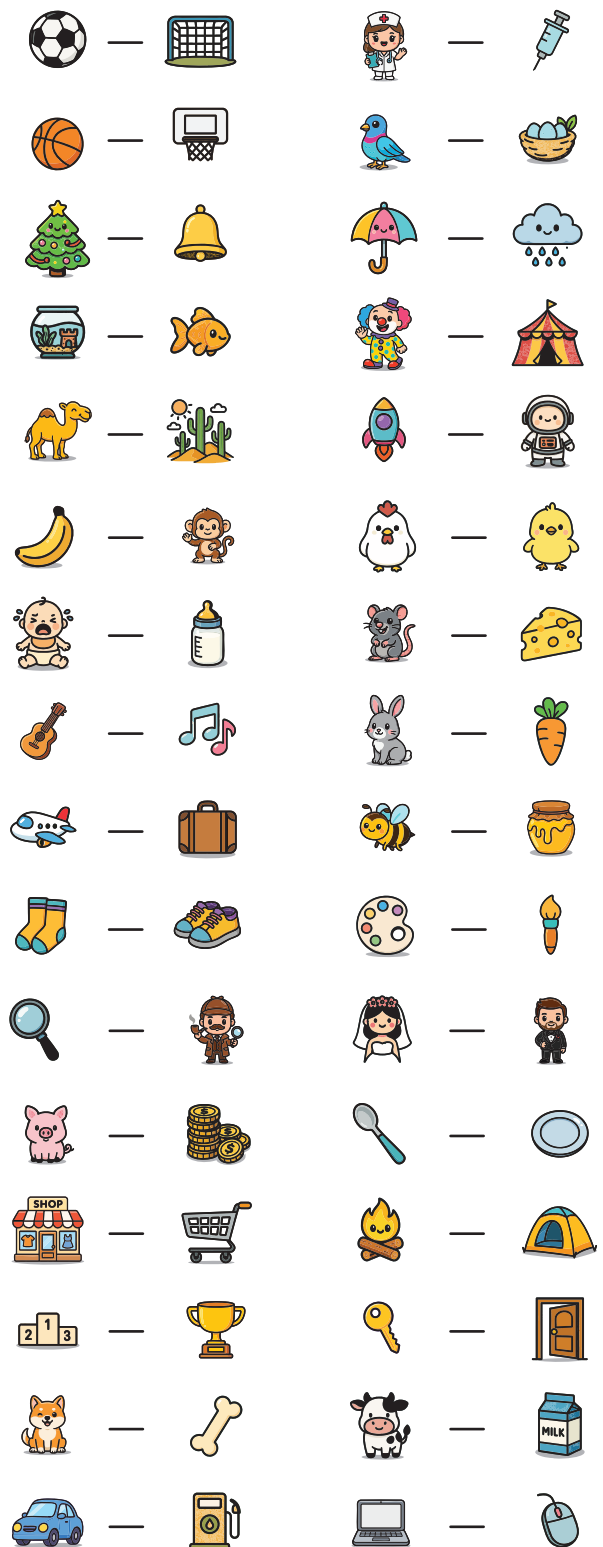
Ha még soha nem játszottál a Matchify-jal, játssz egy próbakört, hogy megismerkedj a kártyákkal. Véletlenszerűen húzz két kártyát, egyet a piros pakliból és egyet a kék pakliból. Tedd őket képpel felfelé az asztalra, hogy minden játékos láthassa.



Légy az első, aki megtalálja a kapcsolatot a két kártya között. A kapcsolatnak az első kártyán lévő egyik szimbólum és a második kártyán lévő valamelyik szimbólum között kell lennie. Például a bohóc a cirkuszhoz kapcsolódik. Amikor megtalálsz a kapcsolatot, mondd ki hangosan: „bohóc – cirkusz”.

Egyszerű, ugye?

Itt található az összetartozó szimbólumok listája:

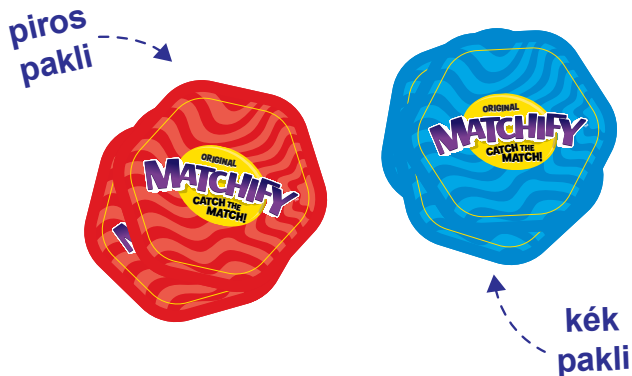


Játék #1 VÍZESÉS

Készüljétek!

Először számoljatok ki 24 lapot a kék pakliból, és helyezzétek őket képpel lefelé az asztal közepére, hogy kialakuljon az első pakli. A piros paklit tegyétek képpel lefelé a kék mellé, így létrejön a második pakli.

Ne feledjétek, a játék célja, hogy minél több lapot gyűjtsetek.



1 – 2 – 3 – RAJT!

Gyűjtsd össze a csapatot! Itt az idő játszani. Egy játékos felveszi mindkét pakli legfelső lapját, és képpel felfelé leteszi őket a paklik mellé. Az az első játékos, aki észreveszi a kapcsolatot a két kártya között, hangosan kimondja azt, és elveszi mindkét lapot.

A folyamat addig ismétlődik, amíg a paklikból el nem fogynak a lapok.

És a győztes... az a játékos, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte össze!

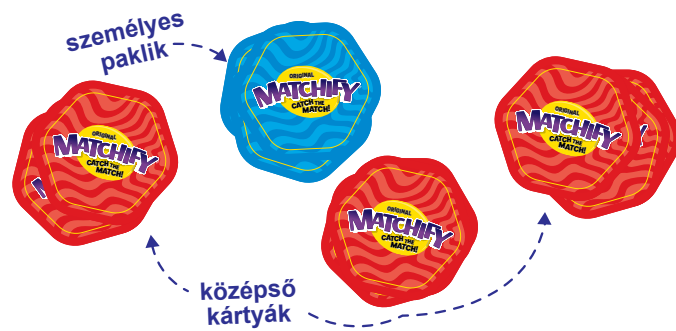


Játék #2 HEGYEK

Készüljétek!

A piros paklit helyezzétek képpel lefelé az asztal közepére. Vegyétek a kék paklit, alaposan keverjétek meg, majd osszátok szét a lapokat egyenlően a játékosok között, akik képpel lefelé teszik le őket, így kialakítva a saját paklijukat.

Ne feledjétek, a játék célja, hogy megszabaduljatok az összes lapotoktól a többi játékos előtt!



1 – 2 – 3 – RAJT!

Az első játékos felveszi a középső pakli legfelső lapját, és képpel felfelé az asztalra teszi. Így jön létre a középső kupac. Ugyanakkor minden játékosnak a saját pakliját is képpel felfelé kell fordítania az asztalon.

Az a játékos, aki elsőként észreveszi a kapcsolatot a saját legfelső lapja és a középső kupac legfelső lapja között, és hangosan kimondja, ezután a következőket kell tennie:

1. a saját lapját képpel lefelé a saját eldobott lapjai kupacára teszi.
2. felveszi a középső pakli legfelső lapját, és képpel felfelé a középső kupacra helyezi. Ezzel egy új lap fedődik fel a játékos saját pakliján, amely most az újonnan felfedett középső lappal kapcsolódik.

Amikor a középső pakli elfogy, a középső kupacot képpel lefelé kell fordítani, és újra kell használni.



Játsszatok tovább, amíg egy játékosnak (a győztesnek) el nem fogynak a lapjai.

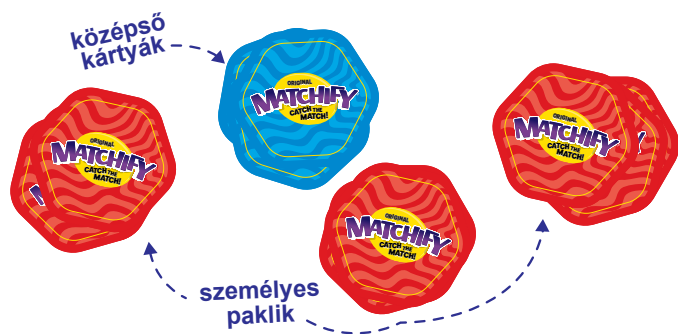
Játék #3 ARANY BÉKA

A játék előkészítése!

A piros paklit helyezétek képpel lefelé az asztal közepére.

Vegyétek a kék paklit, alaposan keverjétek meg, majd osszátok szét a lapokat egyenlően a játékosok között, akik képpel lefelé teszik le őket, így kialakítva a saját személyes paklijukat.

Ne feledjétek – az a játékos nyer, aki elsőként megszabadul az összes lapjától.



1 – 2 – 3 – RAJT!

Az első játékos felveszi a középső pakli legfelső lapját, és képpel felfelé az asztalra teszi. Így jön létre a középső kupac. Ugyanakkor minden játékos a saját pakliját is képpel felfelé fordítja az asztalon.

Most minden játékos a középső lap és a többi játékos bármelyik lapja közötti kapcsolatot keresi. Ha észreveszed, kiáltss ki minél gyorsabban, majd:

1. vedd fel a saját paklid legfelső lapját, és tedd képpel felfelé egy másik játékos paklijának tetejére.
2. vedd fel a középső pakli legfelső lapját, és tedd képpel felfelé a középső kupacra. Amikor a középső pakli elfogy, fordítsd meg a középső kupacot képpel lefelé, és használd újra középső pakliként.



Játsszatok tovább, amíg egy játékosnak (a győztesnek) el nem fogynak a lapjai.

Játék #4 FOLYÓDELTA

Készüljétek!

Először keverjétek meg a piros paklit, és helyezétek képpel felfelé az asztal közepére. Így jön létre a középső kupac. Ezután keverjétek meg a kék pakli lapjait, és osszátok szét őket 10 kupacba, a középső lapok köré elrendezve.

A játék győztese az a játékos lesz, aki a legtöbb lapot gyűjtötte össze.



1 – 2 – 3 – RAJT!

Minden játékosnak meg kell próbálnia kapcsolatot találni a közepén lévő felső kártyán látható szimbólum és a 10 felső kék kártya bármely két lapja között.

A középső kártyán lévő szimbólumhoz kapcsolódó jelnek mindkét kiválasztott kék kártyán szerepelnie kell.

Amikor észreveszed a kapcsolatot, mondd ki hangosan, és vedd el a megszerzett kártyákat a középső kártyával együtt.

Folytassátok a játékot így addig, amíg az egyik pakliból el nem fogynak a kártyák.

Ki nyer? Az a játékos nyer, akinek a legtöbb kártyája van.

