

MAGIC MATCH

megfigyelésen és sebességen alapuló kártyajáték



Kor: 4 – 99 év



Játékosok száma: 2 – 5



Tartalom: 36 kártya 18

perforált állatos
kártya



+ 18
részletkártya



A játék célja: Találd meg a leggyorsabban a lyukas állatkártyához tartozó részleteket.



Játékelőkészületek: Helyezd el a 18 részletkártyát képpel felfelé, az asztal közepére, és hozz létre 3 sort, mindegyikben 6 kártyát. Készíts egy 16 perforált állatkártyából álló paklit képpel lefelé (2 lapot véletlenszerűen dobj el).

A játék menete: Kiválasztunk egy játékost, aki játékvezető.

Ez a játékos a játék során megfordítja a pakliban lévő kártyákat. Amikor minden játékos készen áll, a játékvezető megfordítja a pakli első kártyáját, és megbizonyosodik arról, hogy mindenki látja.

Minden játékos egyszerre játszik, és megkeresik az asztalon azt a részletkártyát, amelyik a felfordított lyukas állatkártyához tartozik.

Az első játékos, aki úgy gondolja, hogy megtalálta a megfelelő lapot, a mutatóujjával rámutat, és azt kiáltja : „Párosítás!”

A játékos ezután a karakterkártyát a részletkártyára helyezi.

• Ha a kártyák egyeznek, nagyszerű! A játékos megnyeri a teljes állatfigurát (2 kártya), és azt (mindkét lapot) maga előtt tartja.



+



=



- Ha a kártyák nem egyeznek, pech!

A játékos rosszul tippelt, és a perforált állatkártyát visszateszi a pakli mellé.



A kör a játékos nélkül

folytatódik. A többi játékos folytatja a keresést, de a játékos már nem vehet részt.

Amint egy másik játékos megtalálja a helyes részletkártyát, megnyeri a komplett állatfigurát, és egy új kör kezdődik. Megjegyzés: Ha minden játékos rosszul tippel, a perforált állatfigura kártyát képpel lefelé az első kártya aljára kell helyezni.

A játékvezető megvárja, amíg mindenki készen áll, majd felfordít egy új lapot a pakliból, és ez addig folytatódik, amíg az összes állatos karakter kártya ki nem került a pakliba.

Megjegyzés: A játék végén normális, ha 2 részletkártya marad az asztal közepén.

A játék vége: A játék akkor ér véget, amikor már nem maradnak állatkarakter kártyák. Az a játékos nyer, aki a legtöbb teljes állatkaraktert szerzi meg.

Alternatív játék: Fordítva játsszátok! Helyezzétek a perforált állatkarakter kártyákat az asztal közepére, és a részletkártyákat képpel lefelé egy pakliba rendezzétek. A játékosok megkeresik a felfordított részletkártyához tartozó perforált állatkarakter kártyát. Az első játékos, aki úgy gondolja, hogy megtalálta a megfelelő kártyát, rámutat rá, felveszi, és a pakliból a részletkártya tetejére helyezi. Ha a kártyák egyeznek, a játékos mindkét Ha nem egyeznek, a perforált állatkarakter kártyát vissza kell tenni, és a játék a fent leírtak szerint folytatódik.

Grégory Kirszbaum és Alex Sanders színdarabja