



MatchifyTM
CATCH THE MATCH!

Foglalkozások

Használati útmutató

P.M.I.
Kids World



Matchify TM
CATCH THE MATCH!

www.pikykwiky.com

Copyright© PikyKwiky LTD. All rights reserved.

Matchify is a protected trademark of Pikykwiky LTD in the EU. Matchify is produced and distributed by © P.M.I.Trading & Enterprise Ltd., 34 Habarzel st, Entrance B, 6971052 Tel Aviv, Israel. www.pmi.co.il.



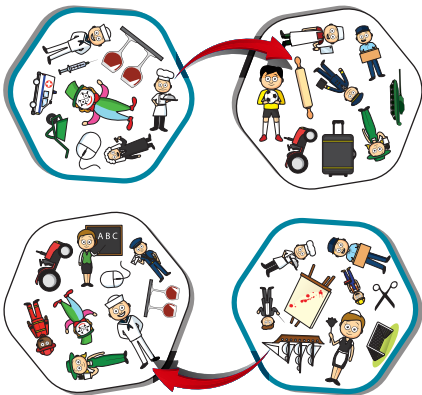
Matchify szerint "Ne vacakoljatok, gyorsan üljetek körbe egy asztalt, és induljon a móka!" Ez egy pörgős kártyajáték. Párosíts és nyerj! Találd meg a kapcsolatot a képek között, mielőtt más találja meg!

Könnyűnek hangzik? LÁSSUK! Akkor indul az igazi kihívás, amikor mindenki felpörgött és nyerni akar. A játék folyamatosan teszteli a megfigyelőképességedet, a kommunikációs készségedet és a reflexeidet!

Rákattansz, mert furfangos és mert kihívásokkal teli!

Ebben a játékban mindent megtalálsz, ami kellhet egy jó játékhoz!





HU



Használati útmutató

P.M.I.
Kids World

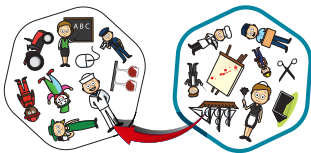


A Matchify egy megfigyelésen alapuló kártyajáték az egész család számára. A Matchify egy gyors és kihívásokkal teli parti játék. A cél, hogy te találd meg és kiabáld be elsőként a kapcsolatot a két kártya között. Egyszerű... de azért ne gondold, hogy annyira. Legyél te a legjobb!

A Matchify 72 db kártyát tartalmaz. Mindegyiken 9 db kép található az összesen 64 féle képből. Két pakli kártya található a dobozban: a piros és a kék színű. A piros pakliban minden kártyán van egy kép, ami kapcsolódik a kék pakliban lévő bármely kártyához. Például az első kártyán lévő, matrózt ábrázoló kép kapcsolódik a második kártyán lévő hajóhoz.

Készülj fel a Matchify-ra, rabul fog ejteni!

Ha még sosem játszottál Matchify-t, akkor
játsszatok egy próbakört, hogy megismerd a lapokat!
Húzz két kártyát véletlenszerűen, egyet a piros pakliból, egyet
a kékből! Helyezd őket képekkel felfelé az asztalra, hogy mindenki
lássa!



Legyel az első, aki megtalálja a kapcsolatot a két kártya között! A
kapcsolódásnak mindenképpen az első és a második kártyán lévő
képek között kell lennie. Például: a matróz kapcsolódik a
hajóhoz. Ha megtaláltad a kapcsolatot, mondd hangosan,
hogymatróz-hajó!
Könnyű, ugye?

Ít a lista a kapcsolódó képekről:





—



—



—



—



—



—



—



—



—



—





—



—



—



—



—



—



—



—



—



—



—



—



Játék #1

Vízesés

Készülj!

Először számolj le 24 kártyát a piros pakliból, és tedd képekkel lefelé az asztal közepére, majd tedd a kék paklit képekkel lefelé a piros pakli mellé!

Ne feledd, a cél az, hogy te gyűjtsd össze a legtöbb kártyát!

Piros
Pakli



Kék
Pakli

1-2-3 Rajt!

Kezdődjön a játék! Egy játékos húzzon fel egy-egy lapot mind a két pakliból, és fordítsa meg. Az első játékos, aki észreveszi és bemondja a kapcsolatot a két kártya között, elveheti a két kártyát. A játék addig tart, amíg a pakli el nem fogy.

A győztes pedig az... aki a legtöbb kártyát gyűjtötte össze!

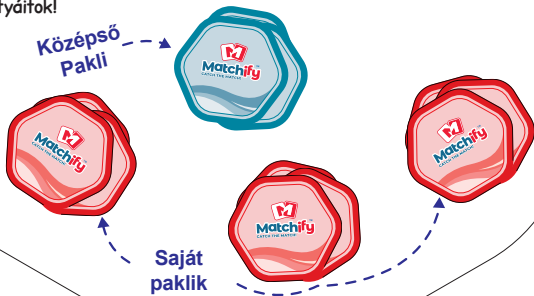


Játék #2

Hegyek

Készülj!

Helyezzétek el a kék paklit képekkel lefelé az asztal közepére!
Keverjétek meg a piros paklit, osszátok el egyenlően a játékosok között, majd tegyétek le ezeket is képekkel lefelé. Ezek lesznek a saját paklik.
Ne feledjétek, a cél az, hogy minél előbb elfogyjanak a saját kártyáitok!



1-2-3 Rajt!

Az első játékos felfordít egy kártyát a középső pakliból, és leteszi középre. Ezzel egy időben mindenki felfordítja a saját pakliját. Az első játékos, aki megtalálja és bekiabálja a kapcsolatot a felső lapján és az asztal közepén lévő kártya között:

1. Tegye kártyáját képekkel lefelé a saját paklija mellé!
2. Fordítson fel egy új kártyát a középső pakliból, és tegye az asztal közepére! Így ismét lehet keresni a kapcsolatot a középső és a saját kártya között. Ha elfogynak a kártyák a középső pakliból, akkor keverjétek meg, és fordítsátok újból képekkel lefelé.



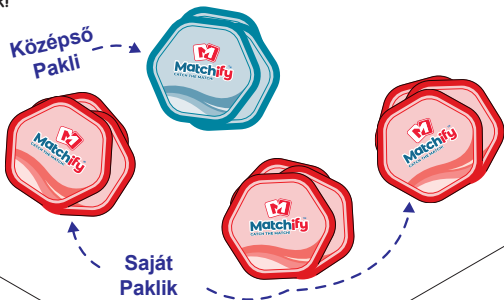
A játékot az nyeri, akinek elsőként fog el a saját paklija.

Játék #3

Arany béka

Készülj!

Helyezzétek a kék paklit képekkel lefelé az asztal közepére! A piros paklit keverjétek össze, osszátok el egyenlően a játékosok között, majd képekkel lefelé tegyétek magatok elé! Ezek lesznek a saját paklijaitok. Ne feledjétek, a játék célja az, hogy minél előbb elfogyjanak a saját kártyák!



1-2-3 Rajt!

Az első játékos felfordít egy a lapot a középső pakliból, és az asztal közepére teszi. Ezzel egy időben, mindenki megfordítja a saját pakliját, így a kártyák képekkel felfelé helyezkednek el. Minden játékos keresi a kapcsolatot a középső kártya és bármelyikük kártyája között. Ha valaki megtalálja és gyorsan bekiabálja akkor...

1. Leveszi a saját felső kártyáját, és átteszi annak a paklijára, ahol a kapcsolatot találta.
2. Felfordít egy újabb kártyát a középső pakliból, és az asztal közepére teszi. Ha elfogy az összes kártya a középső pakliból, keverjétek meg.



A circular collage of various professions including a pilot, astronaut, scientist, chef, doctor, police officer, firefighter, construction worker, and others.

Az nyer, akinek először fogy el a saját paklija.

Játék #4

Folyó torkolat

Készülj!

Keverjétek meg a kék paklit, majd tegyétek képekkel felfelé az asztal közepére! Ezután keverjétek meg a piros paklit, osszátok szét 10 felé, és tegyétek a középső kártyák köré!

A győztes az lesz, aki a legtöbb kártyát gyűjti össze.

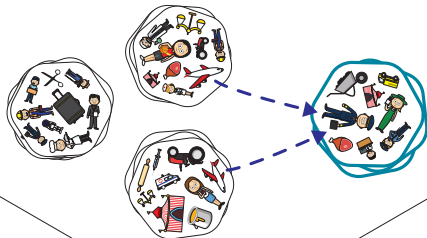


1-2-3 Rajt!

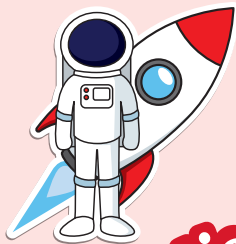
Minden játékos keresse a kapcsolatot a középső, és bármelyik másik két kártya között. A középső kártyán lévő képhez kapcsolódó képnek mind a két kártyán rajta kell lennie. Ahogy észrevetted a kapcsolatot, kiabáld be, és vedd el azt a két kártyát!

A játék addig tart, amíg valamelyik pakli el nem fogy.

Ki nyer? Az, aki a legtöbb kártyát gyűjti össze.



EN



Instructions

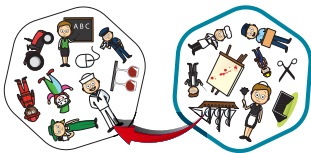


Matchify is a fast paced observation card game suitable for the whole family. Matchify combines a selection of rapid and challenging mini party games. The objective is to be the fastest to identify and shout out the link between two cards. It is that simple! Don't be fooled though, it is a challenge to master!

Matchify involves 72 cards each displaying 9 symbols from a selection of 64 different symbols. It uses two decks of cards: the red and the blue decks. Each card from the red deck has one symbol that can be linked to another symbol from any other card in the blue deck. For example, the 'sailor' in the first card is linked to the 'ship' in the second card.

Get ready to Matchify which will have you gripped!

If you've never played Matchify before, have a practice round to get used to the cards. Draw two cards at random, one from the red deck and another from the blue deck. Place them face-up on a table so all the players can see them.



Be the first to find the link between these two cards. The link has to be between a symbol on the first card and another symbol on the second card. For example, a sailor is linked to a ship. Once you find the link you call it out 'sailor - ship'.

Easy isn't it?

Here is a list of the linked symbols:





—



—



—



—



—



—



—



—



—



—





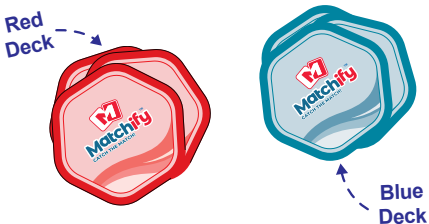
Game #1

Waterfall

Get Ready!

First up, count 24 cards from the blue deck and place them facedown in the middle of the table, to form the first deck. Place the red deck face-down next to the blue deck to form the second deck.

Remember that the objective of the game is to collect the most cards.



1 - 2 - 3 - GO!

Round up the troops! It's time to play. One player draws the top card from each deck and place it next to the deck face-up. The first player to spot the link between these two cards must call it out and take the two cards. Repeat this process until the decks run out of cards.

And the winner is... the player with the most cards!



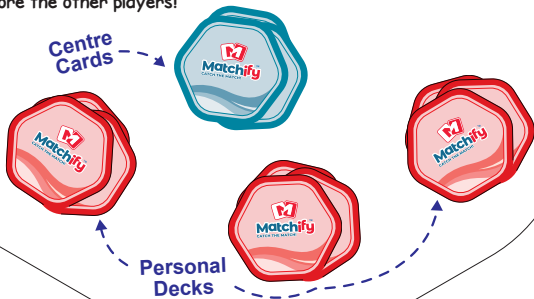
Game #2

Mountains

Get Ready!

Place the blue deck face-down in the centre of the table. Take the red deck, give it a good shuffle, and then deal the cards evenly between the players who must place them face-down, forming their own personal decks.

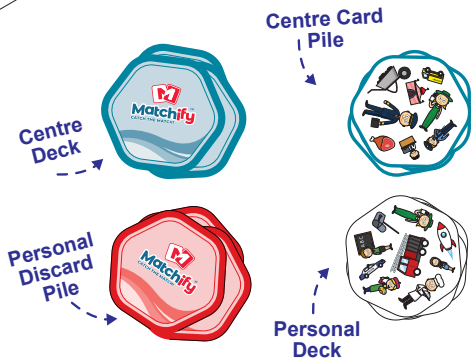
Remember that the aim of the game is to get rid of all of your cards before the other players!



1 - 2 - 3 - GO!

The first player takes the top card from the centre deck and puts it down on the table face-up. This will form the center pile. At the same time, all of the players must turn over their personal decks so that they are also now face-up on the table. The first player to spot the link between their top card and the top card of the centre pile, and shout it out should then:

- 1) Put their card face-down in their personal discard pile.
- 2) Put the top card on the centre deck face-up in the centre pile. A new card is now revealed on the player's personal deck to be linked to the newly revealed centre card. Once the whole center deck has been used, the center pile should be flipped face-down and used again.



Continue playing until one player (the winner) runs out of cards.

Game #3

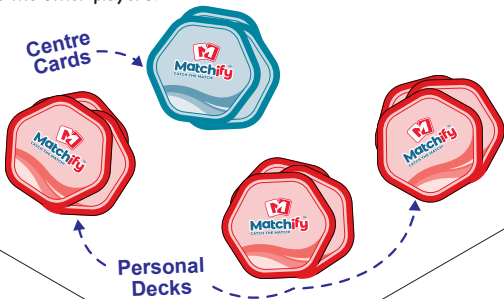
Golden Frog

Get Ready!

Place the blue deck face-down in the centre of the table.

Take the red deck, give it a good shuffle, and then deal the cards evenly between the players who must place them face-down, forming their own personal decks.

Remember that the aim of the game is to get rid of all of your cards before the other players!



1 - 2 - 3 - GO!

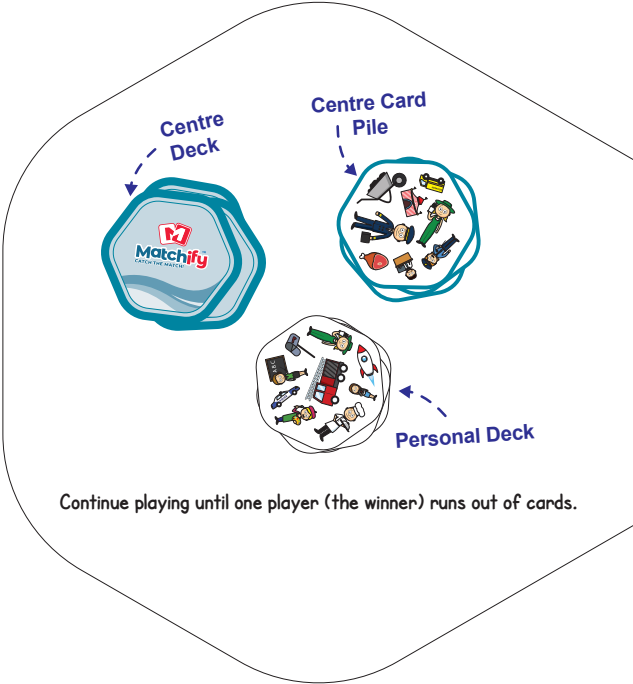
The first player takes the top card from the centre deck and puts it down on the table face-up. This will form the center pile. At the same time, all of the players must turn over their personal decks so that they are also now face-up on the table.

All players now need to look for a link between the centre card and any of the cards held by the other players. If you spot it, shout it out as quickly as you can, then...

1) Take the card from the top of your personal deck and put it face-up on top of the other player's personal deck.

2) Place the top card on the centre deck, face-up in the centre pile.

Once the whole center deck has been used, flip the center pile so it's face-down and use it again as the center deck.



Continue playing until one player (the winner) runs out of cards.

Game #4

River Delta

Get Ready!

First, shuffle the blue deck and place it face-up in the centre of the table. This will form the centre pile. Next, shuffle the cards in the red deck, and split them into 10 piles, arranged around the centre cards.

The winner of the game will be the player who has collected the most cards.

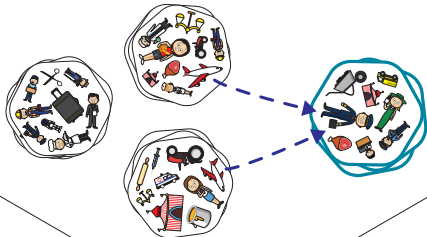


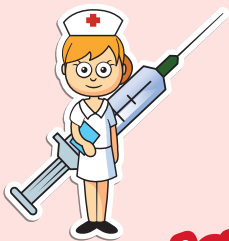
1 - 2 - 3 - GO!

All the players must try to find a link between the symbols on the top centre card and any two of the top 10 red cards. The symbol, which is linked to the symbol from the centre card, must be present on both red cards. As soon as you've spotted the link, call it out and take the two cards you've won, as well as the centre card.

Keep playing like this until one of the piles runs out of cards.

Who wins? The player with the most cards.





FR

Instructions

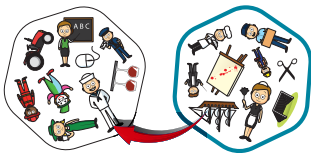


Matchify est un jeu de cartes d'observation et de rapidité pour la famille. Matchify combine une sélection de mini-jeux rapides et stimulants. Le but du jeu est d'être le plus rapide à identifier et crier le lien entre deux cartes. C'est aussi simple que ça! Mais attention, ne vous méprenez pas, maîtriser ce jeu constitue un véritable défi!

Matchify comprend 72 cartes comportant chacune 9 symboles issus d'une sélection de 64 symboles différents. Deux piles de cartes sont prévues : les bleues et les rouges. Chaque carte de la pile des bleues comprend un symbole qui peut être lié au symbole correspondant d'une autre carte de la pile des rouges. Par exemple, le 'marin' de la première carte est lié au 'bateau' de la deuxième carte.

Préparez-vous à passer un moment agréable grâce à Matchify.

Si c'est la première fois que vous jouez à Matchify, faites d'abord une partie pour vous entraîner. Tirez deux cartes au hasard, l'une dans la pile des bleues et l'autre dans celle des rouges. Placez-les à l'endroit sur une table pour que tous les joueurs puissent les voir.



Soyez le premier à trouver le lien entre ces deux cartes. Pour cela, faites correspondre un symbole de la première carte avec un symbole de la deuxième. Par exemple, un marin est lié à un bateau. Une fois que vous aurez trouvé le lien, signalez-le à haute voix : 'marin - bateau'.

Facile, n'est-ce pas?

Voici une liste de symboles liés:





—



—



—



—



—



—



—



—



—



—





Jeu #1 Cascade

Comptez 24 cartes de la pile des rouges et placez-les à l'envers au milieu de la table pour former un premier tas. Disposez la pile des bleues à l'envers à côté de celle des rouges pour former un second tas.

Le but du jeu est de collecter le plus de cartes possible.

Pile
Rouge



Pile
Bleue

Un joueur pioche la première carte de chaque pile et la place à côté de sa pile d'origine en la retournant. Le premier joueur qui repère le lien entre ces deux cartes le signale et s'empare des deux cartes. Répétez cette opération jusqu'à ce que les piles aient été épuisées.

Le vainqueur est celui qui détient le plus grand nombre de cartes.

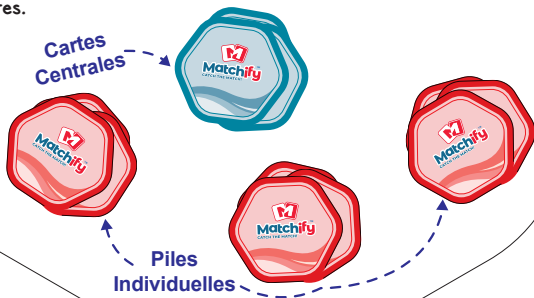


Jeu #2

Montagnes

Disposez la pile de cartes bleues à l'envers au centre de la table. Mélangez les cartes de la pile des rouges et répartissez-les équitablement entre les différents joueurs. Ils devront à leur tour les placer à l'envers et constituer leur propre pile de cartes.

Le but du jeu est d'être le premier joueur à se débarrasser de ses cartes.



Prenez la carte se trouvant au-dessus de la pile centrale et placez-la à côté de celle-ci en la retournant pour former un tas central. Au même moment, tous les joueurs doivent retourner leur pile individuelle. Le premier joueur à repérer le lien entre sa première carte et celle du tas central:

- 1) place sa carte à l'envers dans sa défausse, et
- 2) place la carte se trouvant au-dessus de la pile centrale sur le tas central en la retournant. Une nouvelle carte apparaît sur sa pile individuelle, celle-ci doit être liée à la nouvelle carte se trouvant sur le tas central. Dans le cas où les cartes de la pile centrale sont épuisées, prenez le tas central, retournez-le et utilisez-le comme nouvelle pile centrale.

Poursuivre la partie jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de cartes.

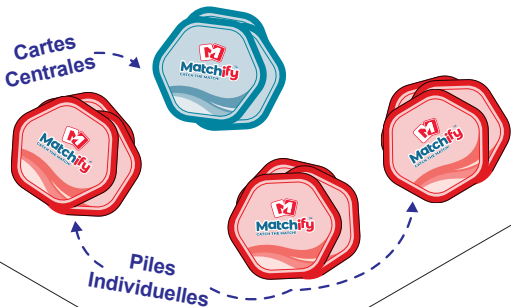


Jeu #3

Grenouille dorée

Disposez la pile de cartes bleues à l'envers au centre de la table. Mélangez les cartes de la pile des rouges et répartissez-les équitablement entre les différents joueurs. Ils devront à leur tour les placer à l'envers et constituer leur propre pile de cartes.

Le but du jeu est d'être le premier joueur à se débarrasser de ses cartes.



Prenez la carte se trouvant au-dessus de la pile centrale et placez-la à côté pour former un tas central. Au même moment, tous les joueurs retournent leur pile individuelle. Les joueurs doivent trouver un lien entre la carte du milieu et l'une des cartes détenues par les autres joueurs. Lorsqu'un joueur le repère, il le signale, et

- 1) prend la première carte de sa pile individuelle et la place à l'endroit, sur la pile individuelle de l'autre joueur, et
- 2) prend la carte se trouvant au-dessus de la pile centrale et la place à l'endroit, sur le tas central. Dans le cas où les cartes de la pile centrale sont épuisées, le tas central doit être retourné et réutilisé comme pile de départ.

Poursuivre la partie jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de cartes.



Jeu #4

Rivière Delta

Mélangez les cartes de la pile des bleues et disposez-les à l'endroit au centre de la table pour constituer une pile centrale.

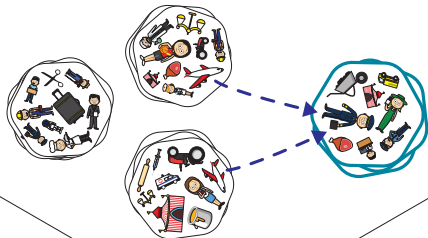
Mélangez les cartes de la pile des rouges et constituez 10 tas de cartes, disposez-les ensuite autour de la pile centrale.

Le but est de collecter le plus grand nombre de cartes.



Tous les joueurs essaient de trouver un lien entre la carte du centre et deux des cartes situées au-dessus des 10 tas de cartes rouges. Le symbole lié au symbole de la carte centrale doit être présent sur les deux cartes rouges. Dès que le lien est identifié, signalez-le et prenez les deux cartes que vous avez gagnées ainsi que la carte située au centre. Répétez cette opération jusqu'à ce que l'une des piles soit épuisée.

Le vainqueur est celui qui détient le plus grand nombre de cartes.





ES

Instrucciones



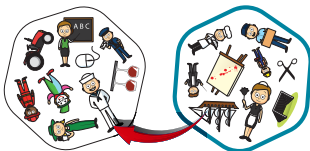
Matchify es un juego de cartas de observación de ritmo acelerado adecuado para toda la familia. Matchify combina una selección de juegos rápidos y desafiantes minifiesta. El objetivo es ser el más rápido en identificar y gritar el vínculo entre dos cartas. ¡Es así de simple! No se deje engañar, sin embargo, ¡es un reto para dominar!

Matchify incluye 72 cartas, cada una de las cuales muestra 9 símbolos de una selección de 64 símbolos diferentes. Utiliza dos mazos de cartas: el azul y el rojo. Cada carta del mazo azul tiene un símbolo que se puede vincular a otro símbolo de cualquier otra carta del mazo rojo. Por ejemplo, el 'marinero' de la primera carta está vinculado al 'barco' de la segunda carta.

¡Prepárate para Matchify que te tendrá atrapado!

Si nunca has jugado Matchify antes, tienes una ronda de práctica para acostumbrarte a las cartas.

Toma dos cartas al azar, una del mazo azul y otra del mazo rojo. Colócalas boca arriba sobre una mesa para que todos los jugadores puedan verlas.



Sé el primero en encontrar el vínculo entre estas dos cartas. El vínculo tiene que ser entre un símbolo de la primera carta y otro símbolo de la segunda carta. Por ejemplo, un marinero está relacionado con un barco. Cuando encuentres el vínculo, dices: 'Marinero - Barco'.
Fácil, ¿verdad?

Aquí hay una lista de los símbolos
vinculados:



—



—



—



—



—



—



—



—



—



—





—



—



—



—



—



—



—



—



—



—





Juego #1

Cascada

Cuenta 24 cartas del mazo rojo y colócalas boca abajo en el centro de la mesa, para formar el primer mazo. Coloca el mazo azul boca abajo junto al mazo rojo para formar el segundo mazo.

El objetivo del juego es recoger la mayor cantidad de cartas.

Mazo
Rojo



Mazo
Azul

Un jugador toma la carta superior de cada mazo y la coloca junto al mazo boca arriba. El primer jugador que reconozca el vínculo entre esas dos cartas lo avisa y toma las dos cartas. Repite este proceso hasta que los mazos se queden sin cartas.

El jugador con la mayor cantidad de cartas gana.



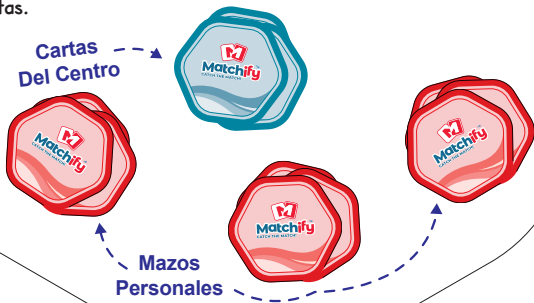
Juego #2

Montañas

Coloca el mazo azul boca abajo en el centro de la mesa.

Baraja y reparte las cartas del mazo rojo uniformemente entre los jugadores quienes deben colocarlas boca abajo, formando sus propios mazos personales.

El objetivo del juego es ser el primer jugador que se deshaga de sus cartas.



Toma la carta superior del mazo central y colócala boca arriba, para formar la pila central. Al mismo tiempo, todos los jugadores voltean sus mazos personales para que ahora estén boca arriba. El primer jugador en reconocer y avisar el vínculo entre su carta superior y la carta superior de la pila central:

- 1) pone su carta boca abajo en su pila personal de descarte, y
- 2) coloca la carta superior en el mazo central boca arriba en la pila central. Ahora se revela una nueva carta en el mazo personal del jugador para vincularla a la nueva carta central revelada. En caso de que se haya utilizado todo el mazo central, la pila central debe ser colocada boca abajo y utilizada de nuevo como el mazo central.

Continúa jugando hasta que un jugador se quede sin cartas.



El primer jugador que se quede sin cartas gana el juego.

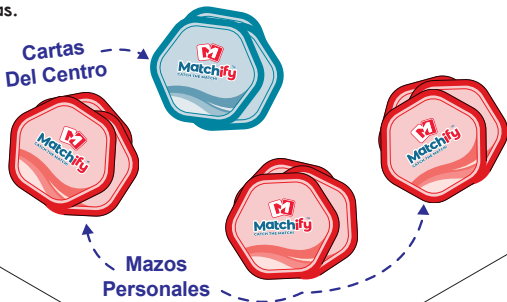
Juego #3

Rana de Oro

Coloca el mazo azul boca abajo en el centro de la mesa.

Baraja y reparte las cartas del mazo rojo uniformemente entre los jugadores quienes deben colocarlas boca abajo, formando sus propios mazos personales.

El objetivo del juego es ser el primer jugador que se deshaga de sus cartas.



Toma la carta superior del mazo central y colócala boca arriba, para formar la pila central. Al mismo tiempo, todos los jugadores voltean sus mazos personales para que ahora estén boca arriba. Los jugadores buscan un vínculo entre la carta central y cualquiera de las cartas de los otros jugadores. Cuando un jugador reconoce un vínculo, lo avisa y

- 1) toma la carta superior de su mazo personal colocándolo boca arriba sobre el mazo personal del otro jugador, y
- 2) coloca la carta superior en el mazo central boca arriba en la pila central. En caso de que se haya utilizado todo el mazo central, la pila central debe ser colocada boca abajo y utilizada de nuevo como el mazo central.

Continúa jugando hasta que un jugador se quede sin cartas.



El primer jugador que se quede sin cartas gana el juego.

DE



Anleitung

P.M.I.
Kids World



Matchify ist ein schnelles Beobachtungskartenspiel für die ganze Familie. Matchify kombiniert eine Auswahl von schnellen und herausfordernden Mini-Partyspielen, bei denen es darum geht, als Erster die Verknüpfung zwischen zwei Karten zu erkennen und auszurufen. So einfach ist es! Lassen Sie sich jedoch nicht täuschen, denn es ist eine Herausforderung, das Spiel wirklich zu meistern!

Matchify besteht aus 72 Karten, die jeweils 9 Symbole aus einer Auswahl von insgesamt 64 unterschiedlichen Symbolen zeigen. Es gibt zwei Kartendecks: das blaue und das rote. Jede Karte des blauen Decks zeigt ein Symbol, das mit einem anderen Symbol von jeder anderen Karte des roten Decks verknüpft ist. Beispiel: Der Seemann auf der ersten Karte ist verknüpft mit dem Schiff auf der zweiten Karte.

Machen Sie sich bereit für Matchify, es wird
Sie packen!

Hier ist eine Liste der verknüpften
Symbole:





—



—



—



—



—



—



—



—



—



—





Spiel #1

Wasser fall

Zählen Sie 24 Karten des roten Decks ab und legen Sie diese mit den Symbolen nach unten in die Mitte des Tisches, um das erste Deck zu erhalten. Legen Sie das blaue Deck mit den Symbolen nach unten neben das rote Deck, um das zweite Deck zu erhalten.

Ziel ist es, die meisten Karten zu sammeln.

Rotes
Deck



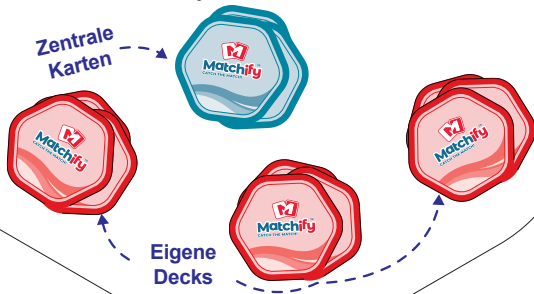
Blaues
Deck

Spiel #2

Berge

Legen Sie das blaue Kartendeck mit den Symbolen nach unten in die Mitte des Tisches. Mischen Sie die roten Karten und teilen Sie sie zwischen den Spielern auf, die die Karten dann jeweils mit den Symbolen nach unten hinlegen, um ihre eigenen Decks zu bilden.

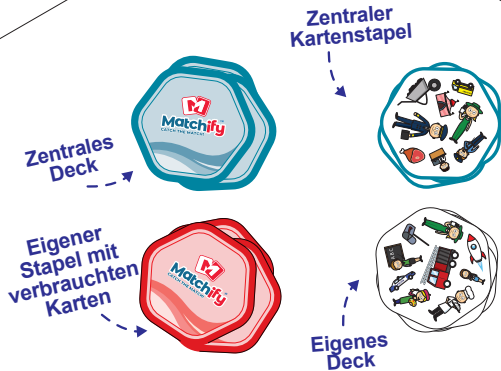
Ziel ist es, als Erster alle eigenen Karten loszuwerden.



Decken Sie die oberste Karte des zentralen Decks auf und legen Sie sie mit den Symbolen nach oben daneben, um den zentralen Stapel zu bilden. Gleichzeitig dreht jeder Spieler seinen eigenen Stapel um, so dass die Symbole nun nach oben zeigen. Wer als Erster die Verknüpfung zwischen seiner obersten Karte und der obersten Karte des zentralen Stapels erkennt und ausruft:

- 1) legt die eigene Karte mit den Symbolen nach unten in den eigenen Stapel mit den verbrauchten Karten und
 - 2) legt die oberste Karte des zentralen Decks mit den Symbolen nach oben auf den zentralen Stapel. Jetzt wird eine neue Karte von den eigenen Stapeln der Spieler aufgedeckt, die jeweils wieder in Verbindung mit der neuen zentralen Karte gebracht werden muss.
- Wenn das gesamte zentrale Deck verwendet wurde, wird der zentrale Stapel umgedreht und erneut als zentraler Stapel genutzt.

Spielen Sie so lange, bis irgendwer keine eigenen Karten mehr hat.

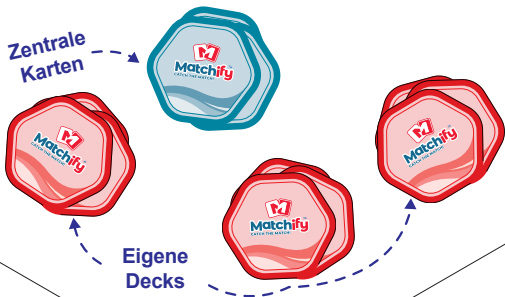


Wer als Erster keine eigenen Karten mehr hat, gewinnt das Spiel.

Spiel #3

Goldener Frosch

Legen Sie das blaue Kartendeck mit den Symbolen nach unten in die Mitte des Tisches. Mischen Sie die roten Karten und teilen Sie sie zwischen den Spielern auf, die die Karten dann jeweils mit den Symbolen nach unten hinlegen, um ihre eigenen Decks zu bilden. Ziel ist es, als Erster alle Karten loszuwerden.



Decken Sie die oberste Karte des zentralen Decks auf und legen Sie sie mit den Symbolen nach oben daneben, um den zentralen Stapel zu bilden. Gleichzeitig dreht jeder Spieler seinen eigenen Stapel um, so dass die Symbole nun nach oben zeigen. Die Spieler suchen jetzt nach der Verknüpfung zwischen der zentralen Karte und jeglicher Karte der anderen Spieler. Wer eine Verknüpfung erkennt, ruft diese aus und

- 1) nimmt die oberste Karte des eigenen Decks und legt diese mit den Symbolen nach oben auf das Deck des anderen Spielers und
- 2) legt die oberste Karte des zentralen Decks mit den Symbolen nach oben auf den zentralen Stapel. Wenn das ganze zentrale Deck verwendet wurde, wird der zentrale Stapel wieder umgedreht und erneut als zentrales Deck verwendet.

Spielen Sie so lange, bis irgendwer keine eigenen Karten mehr hat.

Spiel #4

Flussbett

Mischen Sie das blaue Deck und legen Sie es mit den Symbolen nach oben in die Mitte des Tisches, um den zentralen Kartenstapel zu bilden. Mischen Sie das rote Deck, teilen Sie die Karten in 10 Stapel auf und verteilen Sie sie um die zentralen Karten herum.

Ziel ist es, die meisten Karten zu sammeln.



Alle Spieler versuchen, die Verknüpfung zwischen der obersten zentralen Karte und jeweils zwei der anderen roten Karten zu finden. Das Symbol, das mit dem Symbol der zentralen Karte verknüpft ist, muss auf beiden roten Karten vorhanden sein. Sobald die Verknüpfung identifiziert wurde, rufen Sie sie aus und nehmen Sie die zwei Karten, die Sie gewonnen haben, zusammen mit der zentralen Karte an sich. Wiederholen Sie diese Schritte, bis einer der Stapel leer ist.

Wer die meisten Karten hat, gewinnt.

