Matchify™

CATCH THE MATCH!

AMONG US

HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ

Matchify™

CATCH THE MATCH!

www.pikykwiky.com

Copyright© PikyKwiky LTD. Minden jog fenntartva.

A Matchify a Pikykwiky LTD védjegye az EU-ban.
Gyártja: PikyKwiky LTD, London, United Kingdom.

pikykwiky®

Ne vacakoljatok! Gyorsan üljetek körbe egy asztalt, és induljon a móka! Ez a Matchify lényege, hiszen ez egy igazán pörgős kártyajáték. Párosíts és nyerj! Találd meg a kapcsolatot a képek között, mielőtt más találja meg!

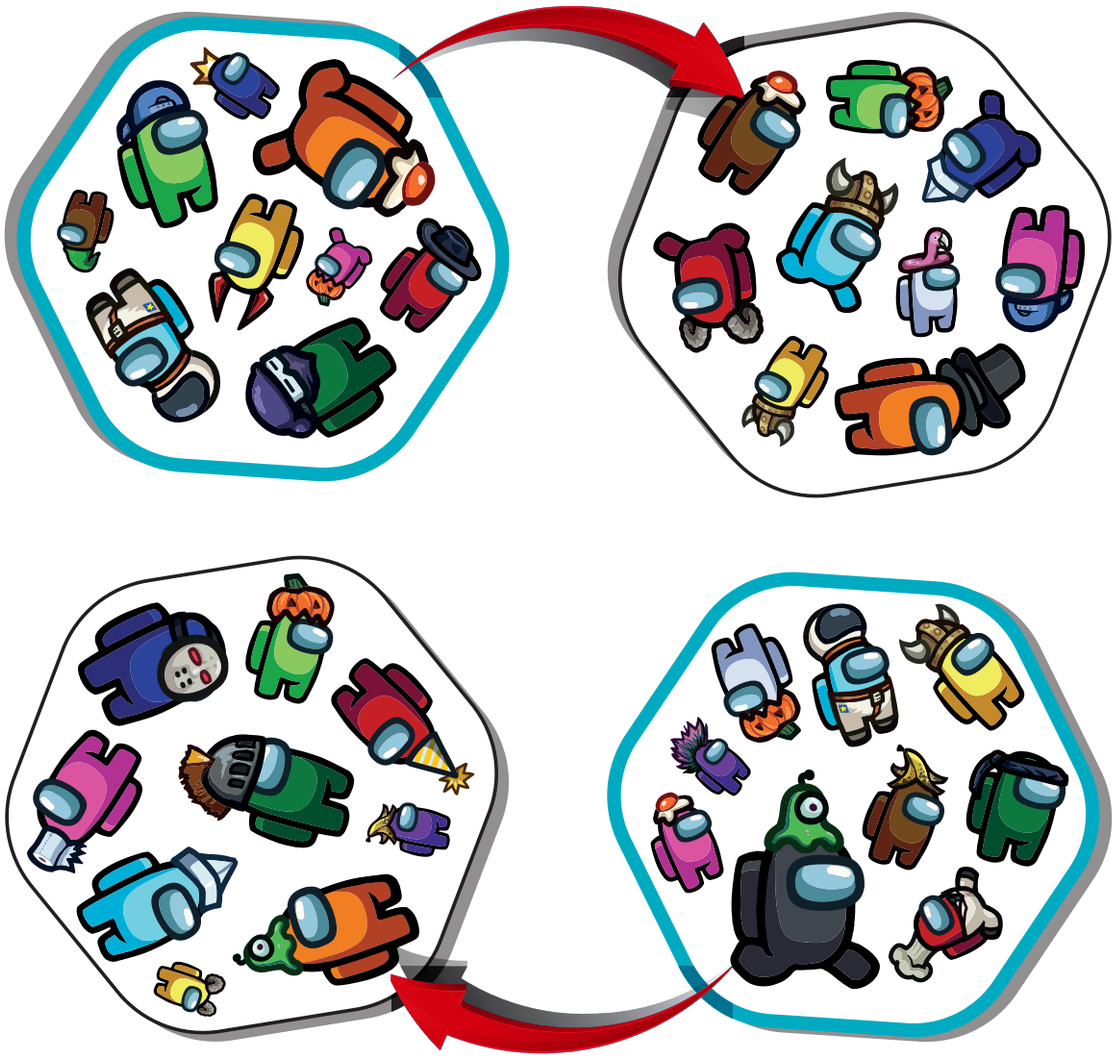
Könnyűnek hangzik? LÁSSUK! Akkor indul az igazi kihívás, amikor mindenki felpörgött és nyerni akar. A játék folyamatosan teszteli a megfigyelőképességedet, a kommunikációs készségedet és a reflexeidet!

Rákattansz, mert furfangos és kihívásokkal teli!

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

Matchify™

CATCH THE MATCH!



HU

HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ

pikykwiky®

Matchify™

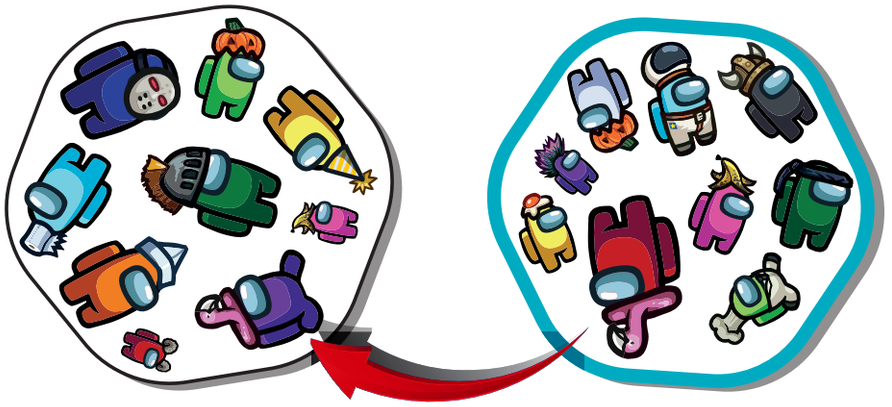
CATCH THE MATCH!

A Machify egy gyors, megfigyeléseken alapuló kártyajáték az egész család számára. Pörgős, változatos, többféleképpen játszható, így partikon is nyerő! A cél, hogy te legyél a leggyorsabb, aki megtalálja és bekiabálja a kapcsolatot a két kártya között! Egyszerű... Vagy mégsem? Legyél te a legjobb!

A Matchify Among us 72 db kártyát tartalmaz, mindegyiken 9 db legénységi tag található az összesen 64 féle legénységi tagból. Két pakli kártya van: a sárga és a türkiz pakli. A sárga pakliban minden kártyán van egy legénységi tag, ami kapcsolódik a türkiz pakliban lévő bármely kártyához. Az számít kapcsolatnak, ha a legénységi tagok ugyanazt a fejfedőt viselik, a színüktől és testhelyzetüktől (futnak vagy állnak) függetlenül.

Készülj fel a Machify-ra, rabul fog ejteni!

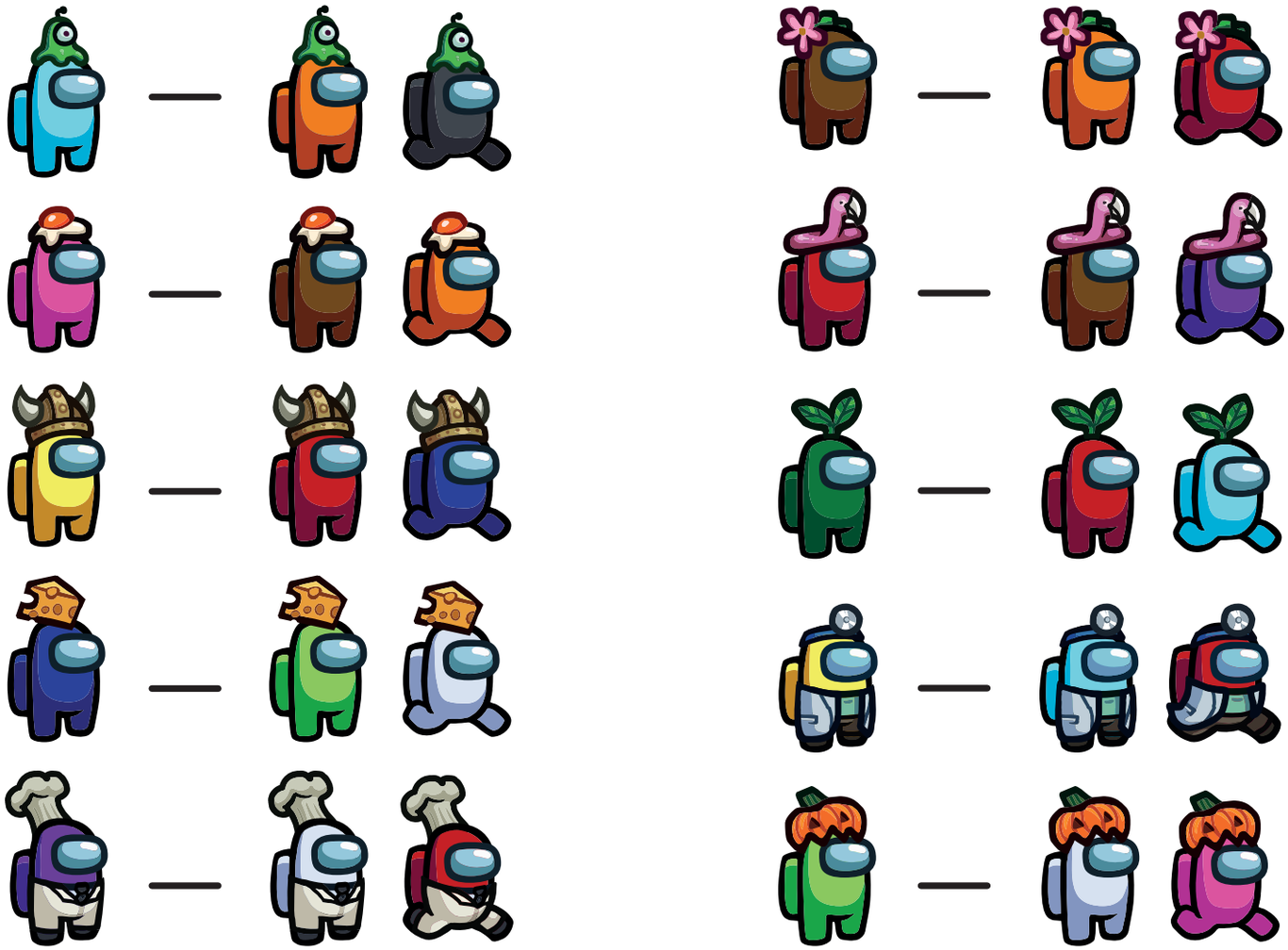
Ha még sosem játszottál Machify-t, akkor játszatok egy próbakört, hogy megismerd a lapokat! Húzz két kártyát véletlenszerűen, egyet a sárga pakliból, egyet a türkizből! Helyezd őket képekkel felfelé az asztalra, hogy mindenki lássa!

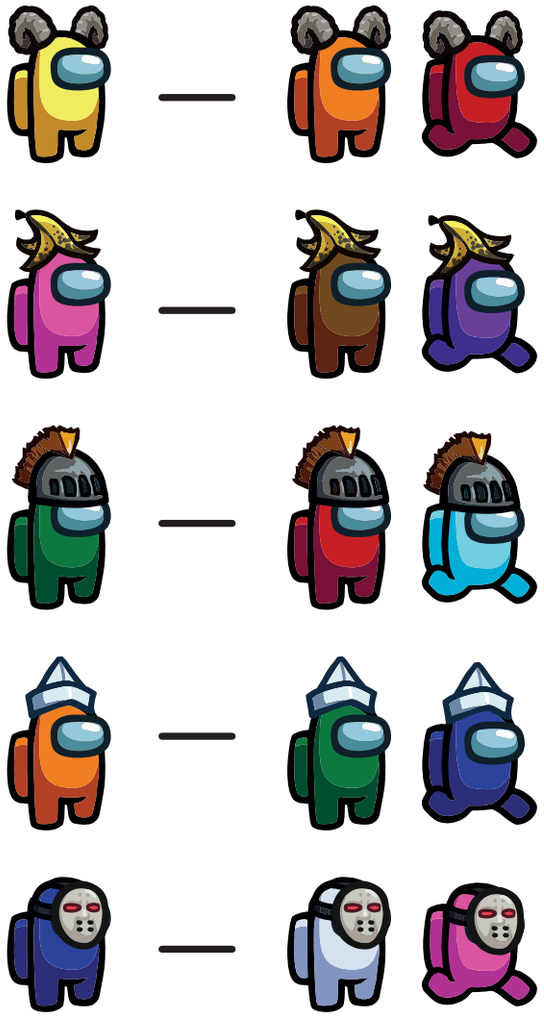


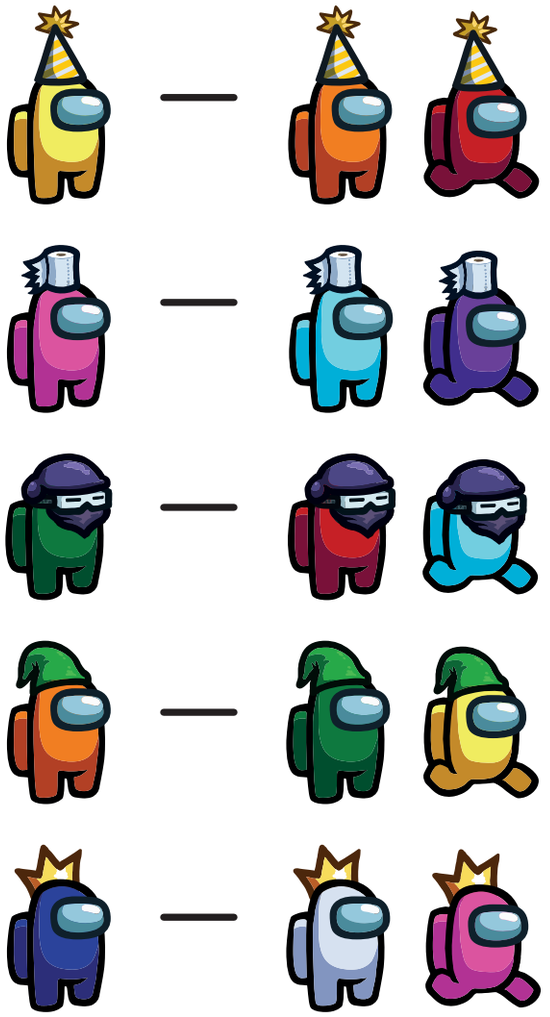
Legyél az első, aki megtalálja a kapcsolatot a két kártya között! A kapcsolódás egy első kártyán lévő legénységi tag és egy második kártyán szereplő legénységi tag között kell legyen. Például, a piros legénységi tag a flamingóval a fején kapcsolódik az ugyanilyen fejfedős lila legénységi taghoz. Ha megtaláltad a kapcsolatot, kiabáld be, hogy „flamingó”!

Könnyű, ugye?

Itt az egymáshoz kapcsolódó
legénységi tagok listája:







Játék #1
Vízesés

Készüljetek elő!

Először számoljatok le 24 kártyát a sárga pakliból, és tegyétek képpel lefelé az asztal közepére! Majd tegyétek a türkiz paklit képpel lefelé a sárga pakli mellé!

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

Sárga pakli

Türkiz pakli

Egy, két, há' - Rajt!

Kezdődjön a játék! Egyik játékos húzzon fel egy-egy lapot mindkét pakliból, és fordítsa képpel felfelé! Az első játékos, aki észreveszi és bemondja a kapcsolatot a két kártya között, az veheti el a két kártyát! Ezt ismételjétek addig, amíg a pakli el nem fogy!

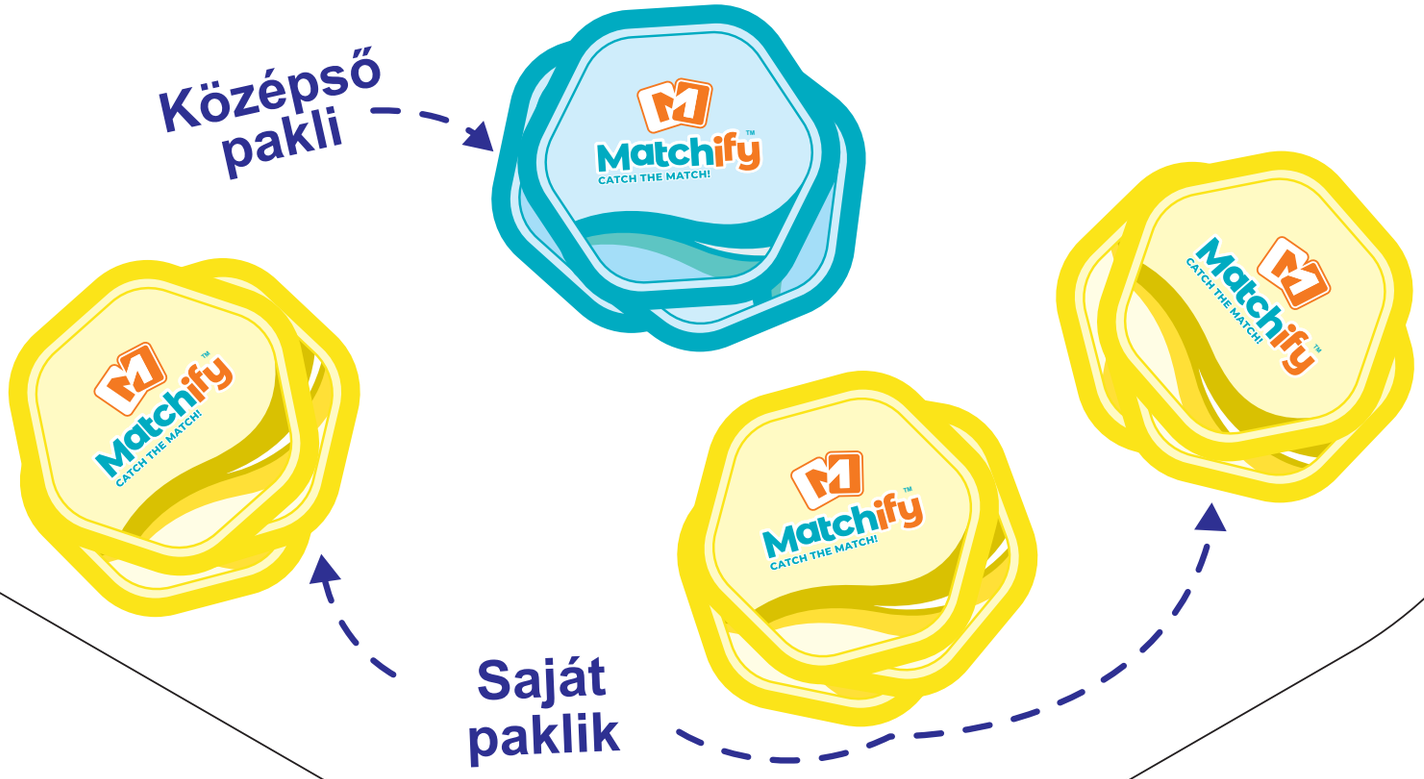
És az győztes... az, akinek a legtöbb kártyája van!

Játék #2
Hegyek

Készüljetek elő!

Helyezzétek a türkiz paklit képpel lefelé az asztal közepére! Keverjétek meg a sárga paklit, és osszátok el egyenlően a játékosok között, majd tegyétek ezeket is képpel lefelé! Ez lesz a saját paklitok.

Ne feledd, a cél, hogy neked fogyjanak el először a sárga kártyáid!



Egy, két, há' - 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 a felső lapján található képek között kapcsolatot talál a középen lévő kártyán található valamelyik képpel és bekiabálja a kapcsolatot:

1. Tegye kártyáját képpel lefelé a saját paklija mellé!
2. Fordítson fel egy új kártyát a középső pakliból, és tegye az asztal közepére!

Így most megint mindenki keresheti a kapcsolatot a középső kártya és a saját kártyája között. Ha elfogynak a kártyák a középső pakliból, akkor keverjétek meg és fordítsátok újból képpel lefelé!

Addig folytassátok a keresést, amíg az egyik játékosnak (a győztesnek), el nem fogy a saját paklija!

Játék #3
Aranybéka

Készüljetek elő!

Helyezzétek a türkiz paklit képpel lefelé az asztal közepére! A sárga paklit keverjétek össze, osszátok el egyenlően a játékosok között, majd képpel lefelé tegyétek magatok elé! Ez lesz a saját paklitok.

Ne feledd, a játék célja, hogy neked fogyjanak el először a kártyáid!

Egy, két, há' - Rajt!

Az első játékos felfordít egy lapot a középső pakliból és az asztal közepére teszi. Ezzel egy időben mindenki megfordítja a saját pakliját, így a kártyák most képpel felfelé lesznek.

Minden játékos keresi a kapcsolatot a középső kártya és bármelyik játékos kártyája között. Ha valaki megtalál és gyorsan bekiabál egy megtalált kapcsolatot, akkor...

1. leveszi a saját felső kártyáját, és átteszi annak a paklijára, ahol a kapcsolatot találta.
2. Majd felfordít egy újabb kártyát a középső pakliból, és az asztal közepére teszi. Ha elfogy az összes kártya a középső pakliból, keverjétek meg és ismét fordítsátok képpel lefelé!

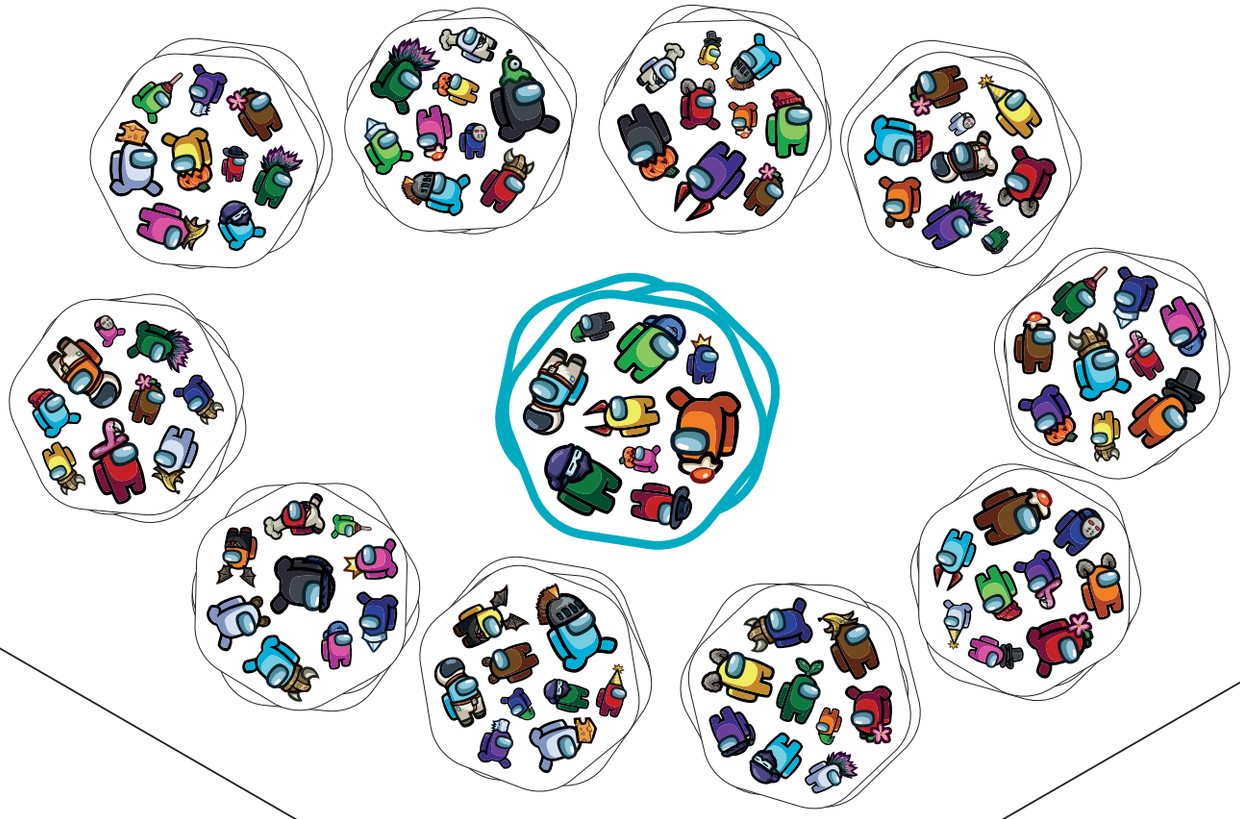
Addig folytassátok a keresést, amíg az egyik játékosnak (a győztesnek), el nem fogy az összes kártyája!

Játék #4
Folyótorkolat

Készüljetek elő!

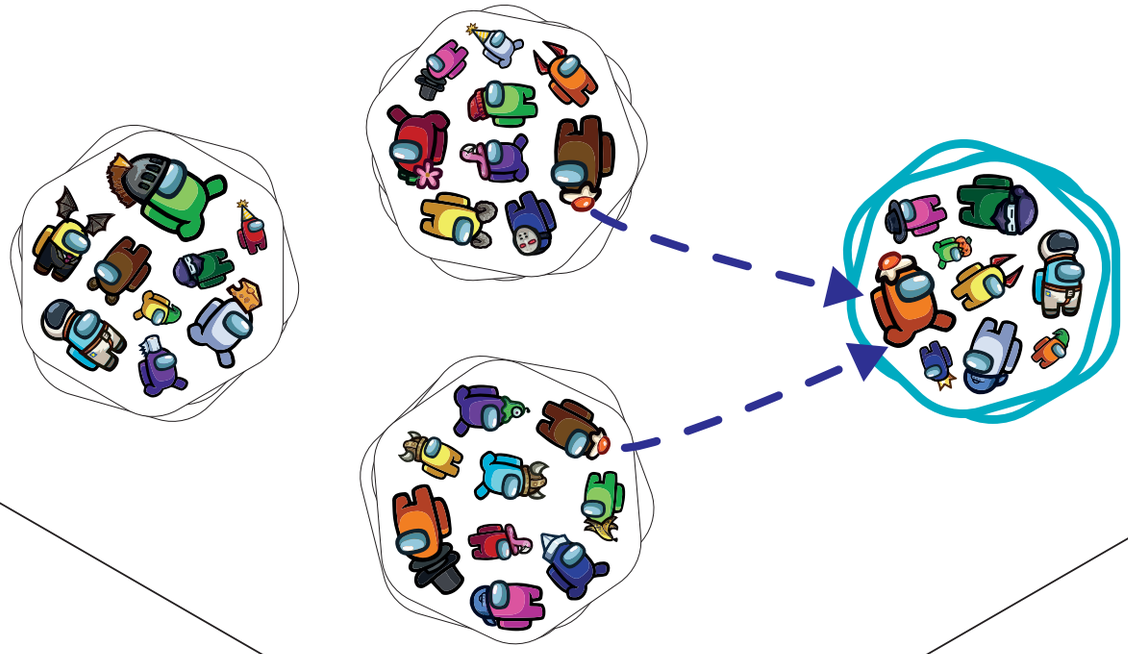
Először keverjétek meg a türkiz paklit, és tegyétek képpel felfelé az asztal közepére! Majd keverjétek meg a sárga paklit, osszátok szét 10 felé, és tegyétek a középső kártyák köré!

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



Egy, két, há' - Rajt!

Minden játékos keresse a kapcsolatot a középső kártyán látható fedélzeti tagok és a 10 látható sárga kártya közül bármelyik két sárga kártyán lévő fedélzeti tagok között! A középső kártyán kapcsolatnak számító fedélzeti tagnak mind a két sárga kártyával kapcsolatban kell lennie. Ahogy észrevetted a kapcsolatot, kiabáld be azt, és vedd el a kapcsolatot alkotó két sárga kártyát és a középső kártyát is!

Játszatok addig, amíg valamelyik pakli el nem fogy!

Ki nyer? Az, akinek a legtöbb kártyája van.