

MAGIC MATCH



Wiek: 4-99



Liczba graczy: 2-5



Zawartość: 36 kart

18 kart z postaciami
(z wyciętymi częściami)



18 kart
ze szczegółami



Cel gry: Być najszybszym z graczy, który odnajdzie kartę ze szczegółami, które należą do postaci na karcie z otworami.



Przygotowanie do gry: Ułóż 18 kart ze szczegółami odkryte na środku stołu, formując 3 rzędy po 6 kart. Stwórz kupkę, zakrytą, składającą się z 16 kart z postaciami (2 karty z postaciami należy losowo odrzucić).

Jak grać: Jeden z graczy zostaje wybrany liderem. Będzie on odwracał karty z kupki podczas gry. Kiedy wszyscy gracze będą już gotowi, lider gry odwraca pierwszą kartę na kupce i upewnia się, że jest widoczna dla wszystkich. Wszyscy gracze grają jednocześnie, szukając karty ze szczegółami na stole, która pasuje do odwróconej karty z postacią. Pierwszy z graczy, który myśli, że odnalazł właściwą kartę, wskazuje ją palcem i krzyczy "Mam!".

Po tym gracz kładzie kartę z postacią na karcie ze szczegółami.

• **Jeśli pasuje,** gracz wygrywa kompletną postać (2 karty) i kładzie je przed sobą.



+



=



- **Jeśli karty nie pasują,** należy odłożyć kartę z postacią obok kupki. Rundę kontynuuje się bez gracza, który się pomylił.



Jak tylko gracz odnajdzie właściwą kartę ze szczegółami, zdobywa kompletną postać. Należy rozpocząć nową rundę.

Uwaga: jeśli wszyscy gracze pomylą się, kartę z postacią należy odłożyć zakrytą pod spód pierwszej.

Lider gry czeka, aż wszyscy będą gotowi i odwraca nową kartę z kupki. Rozgrywka jest kontynuowana w ten sposób, dopóki wszystkie karty z kupki nie zostaną zdobyte.

Uwaga: To normalne, że na koniec gry na stole pozostaną 2 karty ze szczegółami.

Koniec gry: Gra kończy się, kiedy skończą się karty z postaciami. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej kompletnych postaci.

Wariant: Zagrajcie na odwrót! Ułóżcie karty z postaciami na środku stołu, a karty ze szczegółami na kupce, zakryte. Gracze próbują dopasować karty z postaciami do karty ze szczegółami, która została właśnie odkryta. Pierwszy z graczy, który myśli, że odnalazł właściwą kartę, wskazuje ją palcem, bierze i dopasowuje do karty ze szczegółami z kupki. Jeśli wybrał poprawnie, wygrywa obie karty. Jeśli nie, odkłada kartę z postacią, a gra toczy się tak jak powyżej.

Autorzy gry: Grégory Kirszbaum i Alex Sanders