

MAGIC MATCH

karetní hra postřehu a rychlosti



Věk: 4 – 99 let



Počet hráčů: 2 – 5



Obsah: 36 karet 18
perforovaných karet
zvířátek



+ 18 karet
detailů



Cíl hry: Buďte nejrychlejší kdo najde detaily, které patří perforované kartě zvířátka.



Nastavení hry: Uspořádejte 18 karet detailů lícem nahoru do středu stolu a vytvořte 3 řady po 6 kartách. Vytvořte balíček se 16 perforovanými kartami zvířátek lícem dolů (2 karty jsou náhodně odhozeny).

Jak hrát hru: Jeden hráč je vybrán za vedoucího hry.

Tento hráč obrací karty v balíčku během hry. Když jsou všichni hráči připraveni, vedoucí hry otočí 1. kartu v balíčku a postará se, aby ji všichni viděli.

Všichni hráči hrají současně a hledají kartu detailů na stole, která patří k perforované kartě zvířátka, která byla otočena.

První hráč, který si myslí, že našel správnou kartu, na ni ukáže ukazováčkem a zvolá „Shoda!“

Hráč poté položí kartu postavy na kartu detailů.

• Pokud se karty shodují, skvělé! Hráč vyhraje kompletní postavu zvířátka (2 karty) a nechá si ji (obě karty) před sebou.



+



=



- Pokud se karty neshodují, smůla!

Hráč hádal špatně a položí perforovanou kartu postavy zvířátka zpět vedle balíčku.

Kolo pokračuje bez daného

hráče. Ostatní hráči pokračují v hledání, ale daný hráč se již nemůže účastnit.



Jakmile nějaký jiný hráč najde správnou kartu detailů, vyhrává kompletní postavu zvířátka a začíná nové kolo hry. Poznámka: Pokud všichni hráči hádají nesprávně, perforovaná karta postavy zvířátka se umístí lícem dolů na spodek 1. karty.

Vedoucí hry počká, až budou všichni připraveni a otočí novou kartu z balíčku, a to pokračuje, dokud se nevyhrají všechny karty postav zvířátek v balíčku.

Poznámka: Na konci hry je normální, že ve středu stolu zůstanou 2 karty detailů.

Konec hry: Hra končí, když už nezůstanou žádné karty postav zvířátek. Vítězem je hráč, který vyhrál nejvíce kompletních postav zvířátek.

Alternativní varianta hry: Hrajte naopak! Umístěte perforované karty postav zvířátek do středu stolu a naskládejte karty detailů do balíčku lícem dolů. Hráči hledají perforovanou kartu postavy zvířátka, která patří ke kartě detailů, která byla otočena. První hráč, který si myslí, že našel správnou kartu, na ni ukáže, zvedne ji a položí na kartu detailů z balíčku. Pokud se karty shodují, hráč vyhrává obě karty.

Pokud se neshodují, tak se umístí perforovaná karta postavy zvířátka zpět a hra pokračuje stejným způsobem, jak je popsáno výše.

Hra Grégoryho Kirszbauma a Alexe Sanderse

DJECO