

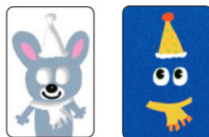


## Djeco kártyajáték – Magic Match

Cikkszám: DJ005082

**Ajánlott életkor:** 4-12 év | **Játékosok száma:** 2-5 játékos részére

**A játék tartalma:** 36 kártya: 18 db állatkártya (kivágásokkal)  
18 db kiegészítőkártya



**A játék célja:** leggyorsabban megtalálni a kivágott állatkártyához tartozó kiegészítőkártyt.

**Előkészületek:** Helyezzétek az asztal közepére a 18 kiegészítőkártyt képpel felfelé 3-szor hatos sorba! Tegyétek mellé a 16 kártyából álló állatpaklit képpel lefelé (miután 2 kártyát véletlenszerűen félretesztetek az állatos kártyák közül).

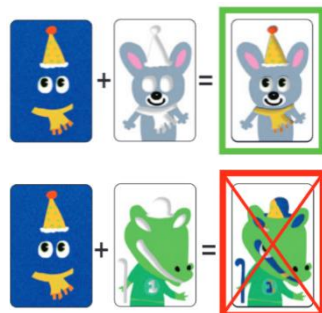
**A játék menete:** A játékosok kineveznek egy játékvezetőt, ő fedi fel majd a játék során a pakli lapjait.

Ha mindenki készen áll, a játékvezető felfordítja a felső lapot a pakliból, hogy minden játékos jól láthassa. A játékosok egyszerre játszanak, az a feladatuk, hogy megtalálják az állatkártyához tartozó kiegészítőkártyt.

Az első játékos, aki úgy gondolja, hogy megtalálta a kártyát, rámutat arra és azt kiáltja, hogy „MATCH”.

Ezután a játékos az állatot a kiegészítőkártjára helyezi.

- Ha összeillenek a kártyák, szuper! A játékos megtarthatja mind a két kártyát magának.
- Ha a kártyák nem összeillőek, nagy kár! Ha rossz volt a tipp, vissza kell tenni az állatkártyát a pakli mellé, és a játék a játékos nélkül folytatódik tovább. A többiek folytatják, megpróbálják megkeresni a megfelelő kártyát, viszont a rosszul tippelő játékos csak a következő körben szállhat vissza a játékba.



Ha valaki megtalálja a megfelelő kártyát, mind a 2 lapot maga elé veszi, majd új kör kezdődik.

**Megjegyzés:** Ha senki sem találja meg a megfelelő kiegészítőkártyt, az állatkártya visszakerül a pakli aljára.

Az új kör kezdete előtt a játékvezető megvárja, míg mindenki készen áll, majd megfordítja a pakli legfelső lapját...a játék így folytatódik tovább mindaddig, míg az összes állatkártya el nem fogy.

**Megjegyzés:** A játék végén normál esetben 2 darab kiegészítő kártya marad az asztal közepén.

**A játék vége:** A játék véget ér, ha elfogynak az állatkártyák. Az a játékos nyeri a játékot, aki a legtöbb kártyapárt gyűjtötte.

**Játékvariáció:** MINDEN PONTOSAN FORDÍTVA! Helyezzétek az asztal közepére az állatkártyákat, és most a kiegészítőkártjákat tegyétek pakliba! Így a játékosoknak a felhúzott kiegészítőkártjához kell a megfelelő állatot megtalálniuk. Aki elsőként megtalálta, rámutat az ujjával, és ráhelyezi a felfedett kiegészítőkártjára. Ha a két kártya összeillik, mindkét lapot megtartja a játékos, ha nem passzolnak, akkor az állatkártya megy vissza középre, és a játék úgy folytatódik, mint az alapjátékban.

Grégory Kirszbaum és Alex sanders játéka



## Djeco kártyajáték – Magic Match

Cikkszám: DJ005082

**Ajánlott életkor:** 4-12 év | **Játékosok száma:** 2-5 játékos részére

**A játék tartalma:** 36 kártya: 18 db állatkártya (kivágásokkal)  
18 db kiegészítőkártya



**A játék célja:** leggyorsabban megtalálni a kivágott állatkártyához tartozó kiegészítőkártyt.

**Előkészületek:** Helyezzétek az asztal közepére a 18 kiegészítőkártyt képpel felfelé 3-szor hatos sorba! Tegyétek mellé a 16 kártyából álló állatpaklit képpel lefelé (miután 2 kártyát véletlenszerűen félretesztetek az állatos kártyák közül).

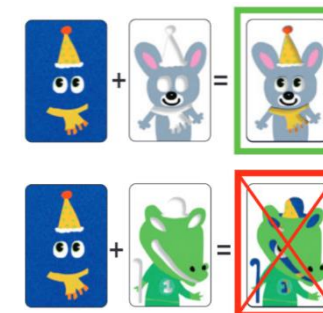
**A játék menete:** A játékosok kineveznek egy játékvezetőt, ő fedi fel majd a játék során a pakli lapjait.

Ha mindenki készen áll, a játékvezető felfordítja a felső lapot a pakliból, hogy minden játékos jól láthassa. A játékosok egyszerre játszanak, az a feladatuk, hogy megtalálják az állatkártyához tartozó kiegészítőkártyt.

Az első játékos, aki úgy gondolja, hogy megtalálta a kártyát, rámutat arra és azt kiáltja, hogy „MATCH”.

Ezután a játékos az állatot a kiegészítőkártjára helyezi.

- Ha összeillenek a kártyák, szuper! A játékos megtarthatja mind a két kártyát magának.
- Ha a kártyák nem összeillőek, nagy kár! Ha rossz volt a tipp, vissza kell tenni az állatkártyát a pakli mellé, és a játék a játékos nélkül folytatódik tovább. A többiek folytatják, megpróbálják megkeresni a megfelelő kártyát, viszont a rosszul tippelő játékos csak a következő körben szállhat vissza a játékba.



Ha valaki megtalálja a megfelelő kártyát, mind a 2 lapot maga elé veszi, majd új kör kezdődik.

**Megjegyzés:** Ha senki sem találja meg a megfelelő kiegészítőkártyt, az állatkártya visszakerül a pakli aljára.

Az új kör kezdete előtt a játékvezető megvárja, míg mindenki készen áll, majd megfordítja a pakli legfelső lapját...a játék így folytatódik tovább mindaddig, míg az összes állatkártya el nem fogy.

**Megjegyzés:** A játék végén normál esetben 2 darab kiegészítő kártya marad az asztal közepén.

**A játék vége:** A játék véget ér, ha elfogynak az állatkártyák. Az a játékos nyeri a játékot, aki a legtöbb kártyapárt gyűjtötte.

**Játékvariáció:** MINDEN PONTOSAN FORDÍTVA! Helyezzétek az asztal közepére az állatkártyákat, és most a kiegészítőkártjákat tegyétek pakliba! Így a játékosoknak a felhúzott kiegészítőkártjához kell a megfelelő állatot megtalálniuk. Aki elsőként megtalálta, rámutat az ujjával, és ráhelyezi a felfedett kiegészítőkártjára. Ha a két kártya összeillik, mindkét lapot megtartja a játékos, ha nem passzolnak, akkor az állatkártya megy vissza középre, és a játék úgy folytatódik, mint az alapjátékban.

Grégory Kirszbaum és Alex sanders játéka