

képtáblájukon és a képtáblájuk mellett összegyűjtött képkártyákat. Az a játékos nyert, aki a legtöbb képkártyát gyűjtötte.

Játékszabály 3 játékos részére

A játékot az a játékos kezdi, akinél 2 képtábla van. Tőle kiindulva az eddig megismertek szerint játszottok. Az első körnek akkor van vége, amikor az egyik játékos elveszi és a képtáblájára helyezi az utolsó képkártyát az asztal közepéről. A játékosok összeszámolják a képtáblájukon és a képtáblájuk mellett összegyűjtött képkártyákat. Az eredményeket felírják. Az a játékos, akinél 2 képkártya volt, táblái közül egyet átad a bal oldalán ülő játékos társának. Összesen 3 fordulót játszottok úgy, hogy mindenki egyszer 2 képtáblával játszott. A játék a 3. kör után véget ér. Adjátok össze a 3 kör pontjait. Az a játékos nyert, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft., 1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu, <https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

www.piatnikbp.hu



MATCH'N'TURN

KÉPLÓTTÓ

2 - 4 játékos részére, 3 éves kortól

Licence: Theora Concept Ltd.



MATCH'N'TURN egy nagyon különleges lottó játék. A képkártyákat a képtáblákhoz kell rendelnetek a rajtuk lévő képek alapján. Ez könnyű feladat lenne, ha nem változnának a képek minden kártya lehelyezésével a képtáblákon. Ez azt jelenti, hogy nagyon kell figyelnetek! Kinek sikerül összegyűjteni a legtöbb képkártyát?

TARTALOM

48 képkártya

4 képtábla

1 játékszabály



A JÁTÉK CÉLJA

A cél, a lehető legtöbb képkártyát letenni a képtáblákra. Aki a legtöbb képkártyát gyűjti össze a játék végéig, az megnyeri a játékot.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Az első játék előtt a képkártyákat gondosan emeljétek ki a kartontáblákból.
- Keverjétek meg a képkártyákat és alkossatok 4 paklit. Minden pakliba 12 képkártya kerüljön. Tegyétek a 4 paklit az asztal közepére.

Piatnik Játékszám: 609299

© 2014 Piatnik, Wien • Printed in Austria

www.piatnik.com



- **A képtáblák elosztása attól függően, hogy hányan játszottok:**

- **Négy játékos** esetén mindenki 1 képtáblát kap.

- **Három játékos** esetén egy – egy játékos 1 – 1 képtáblát, egy játékos pedig 2 képtáblát kap.

- **Két játékos** esetén a játékosok 2-2 képtáblát kapnak.

A képtáblákat mindenki tegye maga elé.

Fontos: Minden játékban mind a 4 képtáblát használnotok kell.

A következő szabályok **2 és 4 játékosra** érvényesek. A **3 játékosra** vonatkozó szabályokat a játékszabály végén ismertetjük.

A JÁTÉK

- A legfiatalabb játékos kezd. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban következtek a játékban.
- Amikor te vagy a soron, akkor alaposan figyeld meg és hasonlítsd össze a képtáblád képeit a 4 pakli legfelső lapjaival.
- Ha az egyik kártya képe megegyezik a képtáblád képével, akkor azt a lapot elveheted a pakli tetejéről és az egyező képpel lefordítva ráteheted a képtáblára. Most a lerakott képkártya hátán lévő kép lett látható. Így változnak minden kártya lehelyezésével a képtábládon a képek. Figyelned kell a képek változását, mindig szem előtt kell tartanod, hogy éppen milyen képre van szükséged.

PÉLDA: A képtábládon egy babakocsi van. Az egyik pakli felső lapján is babakocsi látható. Elveheted a képkártyát és ráfordíthatod a képtáblára. Ennek a képkártyának a hátlapján egy napraforgó van. Ha látsz a legfelső képkártyák valamelyikén

napraforgót, akkor elveheted. Ez így megy tovább egészen addig, míg találsz egyező képet.

Megjegyzés: Habár a példában csak arról írtunk, hogy mindig az éppen lehelyezett kártya hátlapjával megegyező képet keresel, a képtábládon 3 további kép is látható. Tehát, ha a képtáblád egy másik képével megegyező képet látsz valamelyik képkártyán, akkor azt is elveheted. Ha egy kép többször is előfordul a képtábládon, akkor eldöntheted, hogy melyikre helyezed a képkártyát.

- Egészen addig te vagy soron, míg találsz megfelelő képkártyát. Ha már nem látsz olyan képkártyát, amelyik képe megegyezik a képtáblád valamelyik képével, akkor a játékot a következő játékos folytatja.
- Akkor, ha úgy kerülsz sorra, hogy egyik pakli felső képkártyája sem azonos a képtáblád egyik képével sem, akkor azonnal a következő játékos jön.
- Abban az esetben, ha egy körben egyik játékos sem talál megfelelő képkártyát, akkor mindenki levesz és maga mellé tesz egy képkártyát a képtáblájáról. A játékot az eddig megismertek szerint folytassátok.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, amikor az egyik játékos elveszi és a képtáblájára helyezi az utolsó képkártyát az asztal közepéről. A játékosok összeszámolják a

