

# MAGIC MATCH



Âge : 4-12 ans



Nb de joueurs : 2-5



Contenu : 36 cartes.

18 cartes "personnage"  
(avec découpes)



18 cartes "détail"



**But du jeu :** Être le plus rapide à trouver les détails qui appartiennent au personnage de la carte trouée.



**Préparation du jeu :** Disposez au centre de la table les 18 cartes "détail", face visible, en formant 3 lignes de 6 cartes chacune. Formez une pioche avec les 16 cartes "personnages", face cachée (2 cartes "personnage" sont écartées aléatoirement).

**Déroulement du jeu :** Un joueur est désigné pour être le meneur de jeu, il retournera les cartes de la pioche durant la partie. Lorsque tous les joueurs sont prêts, il retourne la première carte de la pioche, et s'assure que tous les joueurs puissent la voir correctement.

Tous les joueurs jouent en même temps et cherchent la carte "détail" de la table qui correspond à la carte "personnage" retournée. Le premier joueur qui pense avoir trouvé la bonne carte, la désigne en posant son index dessus et annonce "**Match !**".

Puis le joueur place la carte "personnage" sur la carte "détail",  
• Ça "matche", bravo !

Le joueur remporte le personnage au complet (2 cartes) et le conserve devant lui.



+



=



• Ça ne “matche” pas, dommage ! Le joueur s’est trompé et replace la carte “personnage” à côté de la pioche. Le tour de jeu continue sans lui, les autres joueurs continuent à chercher mais ce joueur n’y participe plus.



Dès qu’un joueur a trouvé la bonne carte “détail”, il remporte le personnage au complet, et on démarre un nouveau tour de jeu.

**N.B.** : Si tous les joueurs se trompent, la carte “personnage” est placée, face cachée, sous la pioche.

Le meneur de jeu attend que tout le monde soit prêt et retourne une nouvelle carte de la pioche, et ainsi de suite, jusqu’à ce que toutes les cartes “personnage” aient été remportées.

**N.B.** : A la fin de la partie il est normal qu’il reste 2 cartes “détail” au centre de la table.

**Fin de la partie** : La partie prend fin quand il n’y a plus de carte “personnage”. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de personnages au complet !

**Variante : On joue dans l’autre sens !** Les cartes “personnages” sont disposées au centre de la table et les cartes “détail” sont placées en pioche face cachée. Les joueurs cherchent la carte “personnage” à qui appartient la carte “détail” retournée. Le premier joueur qui pense l’avoir trouvée la désigne, s’en empare et la place sur la carte “détail” de la pile : si ça matche il remporte les deux cartes, sinon il replace la carte “personnage” et le jeu continue de la même manière que précédemment.

*Un jeu de Grégory Kirszbaum et Alex Sanders*

**DJECO**

# MAGIC MATCH



**Ages:** 4-99 years



**Number of players:** 2-5



**Contents:** 36 cards.

18 character cards  
(with parts cut out)



18 detail cards



**Aim of the game:** Be the quickest to find the details that belong to the character on the perforated card.



**Game set-up:** Arrange the 18 detail cards face up in the centre of the table, forming 3 rows of 6 cards.

Form a deck with 16 character cards, face down (2 character cards are discarded at random).

**How to play:** One player is chosen to be the game leader. That player turns over the cards in the deck throughout the game. When all the players are ready, the game leader turns over the 1st card in the deck and makes sure that everyone can see it.

All the players play at the same time, looking for the detail card on the table that goes with the character card that has been turned over.

The first player that thinks they have found the right card points to it with their index finger and calls out “**Match!**”

The player then puts the character card on top of the detail card.

• **If it's a match, well done!**

The player wins the complete character (2 cards) and keeps it in front of them.



+



=



• **If it's not a match, that's a shame!** The player has guessed wrong and puts the character card back next to the deck. The round



+



=



continues without them. The other players continue to look but the player in question can no longer take part.

As soon as a player finds the right detail card, they win the complete character and a new round of the game begins.

**Please note:** if all of the players guess incorrectly, the character card is placed, face down, at the bottom of the 1st.

The game leader waits until everyone is ready and turns over a new card from the deck, and this continues until all the character cards in the deck have been won.

**Please note:** At the end of the game, it is normal that 2 detail cards are left in the centre of the table.

**End of the game:** The game ends when there are no more character cards left. The player that has won the most complete characters is the winner.

**Variant: Play the other way around!** Arrange the character cards in the centre of the table and stack the detail cards in a deck, face down. The players look for the character card that goes with the detail card that has been turned over. The first player that thinks they have found the right card points to it, picks it up and puts it on the detail card from the deck. If it's a match, they win both cards. If it's not, they put the character card back and the game continues in the same way as described above.

*A game by Grégory Kirszbaum and Alex Sanders*

**DJECO**

# MAGIC MATCH



**Alter:** 4–12Jahre



**Anzahl der Spieler:** 2-5



**Inhalt:** 36 Karten:

18 Tierkarten  
(mit Ausstanzungen)



18 Augenkarten



**Spielziel:** Finde am schnellsten die Augen und übrigen Details, die zu dem Tier der ausgestanzten Karte passen.



**Spielvorbereitung:** Legt die 18 Augenkarten offen in die Tischmitte, und zwar in 3 Reihen á 6 Karten.

Bildet daneben einen verdeckten Stapel mit 16 Tierkarten (zwei zufällige Tierkarten legt ihr beiseite).

**Spielverlauf:** Jemand wird zur Spielleitung bestimmt. Diese Person deckt während des ganzen Spiels die Karten vom Stapel auf.

Sind alle Mitspielenden bereit, deckt die Spielleitung die erste Karte vom Tierkartenstapel auf, sodass alle sie sehen können. Alle spielen gleichzeitig und suchen die Augenkarte, die zur aufgedeckten Tierkarte passt.

Die erste Person, die glaubt, die richtige Augenkarte gefunden zu haben, zeigt auf diese Karte, berührt sie mit ihrem Zeigefinger und ruft „**Match!**“

Dann legt die Person die Tierkarte auf die Augenkarte.

• **Passen die beiden Karten zusammen, super!**

Du nimmst dir die beiden Karten (Tierkarte und Augenkarte) und legst sie vor dir ab.



+



=



• **Passen die beiden Karten nicht zusammen, schade!**

Hast du falsch vermutet, legst du die Tierkarte zurück neben den Stapel und die Runde geht



ohne dich weiter. Die übrigen Personen suchen weiter nach der richtigen Augenkarte, während die Person, die falsch geraten hat, erst wieder an der nächsten Runde teilnehmen kann.

Sobald du die richtige Augenkarte findest, nimmst du dir die beiden zueinander passenden Karten und eine neue Runde beginnt.

**Hinweis:** Findet keiner von euch die richtige Augenkarte, wird die Tierkarte verdeckt unter in den Stapel gelegt.

Am Beginn einer neuen Runde wartet die Spielleitung, bis alle bereit sind und dreht dann die oberste Tierkarte vom Stapel um ... so geht es weiter, bis alle Tierkarten von jemandem gewonnen wurden.

**Hinweis:** Am Ende des Spiels bleiben normalerweise 2 Augenkarten in der Tischmitte übrig.

**Spielende:** Ist der Tierkartenstapel leer, endet das Spiel. Derjenige von euch mit den meisten kompletten Tieren gewinnt!

**Variante: Genau andersrum!** Legt die Tierkarten in die Tischmitte und die Augenkarten als verdeckten Stapel daneben. Ihr sucht alle nach der passenden Tierkarte, sobald eine Augenkarte vom Stapel aufgedeckt wurde. Wer als Erstes glaubt, die passende Tierkarte gefunden zu haben, zeigt darauf, berührt sie mit dem Zeigefinger, nimmt die Karte und legt sie auf die Augenkarte vom Stapel. Passt die Karte, darf die Person beide Karten behalten. Passt sie nicht, legt sie die Tierkarte zurück in die Tischmitte und das Spiel geht normal wie im Grundspiel weiter.

*Ein Spiel von Grégory Kirszbaum et Alex Sanders*

**DJECO**

# MAGIC MATCH



Edad: 4-12 años



N.º de jugadores: 2-5



Contenido: 36 cartas.

18 cartas "personaje"  
(con agujeros)



18 cartas "detalle"



**Objetivo del juego:** ser el primero en encontrar los detalles pertenecientes al personaje de la carta agujereada.



**Preparación del juego:** disponer en el centro de la mesa las 18 cartas "detalle", boca arriba, formando 3 líneas de 6 cartas. Formar un montón con las 16 cartas "personaje", boca abajo (2 cartas "personaje" se descartan al azar).

**Desarrollo del juego:** un jugador es nombrado guía del juego y será quien dé la vuelta a las cartas del montón durante la partida. Cuando todos los jugadores estén preparados, el guía da la vuelta a la 1.ª carta del montón, asegurándose de que todos los jugadores puedan verla bien.

Todos los jugadores juegan al mismo tiempo y buscan la carta "detalle" que se corresponda con la carta "personaje" que ha quedado al descubierto. El primer jugador que cree haber encontrado la carta correcta, la señala colocando su dedo índice encima y dice en voz alta: "¡Match!".

Después, el jugador coloca la carta "personaje" encima de la carta "detalle".

• ¡Enhorabuena! ¡Las cartas encajan! El jugador gana el personaje completo (2 cartas) y se lo coloca delante.



• ¡Oh, qué pena! ¡Las cartas no encajan!

El jugador se ha equivocado y vuelve a colocar la carta "personaje" junto al montón.



El turno continúa sin él: los demás jugadores siguen buscando, pero ese jugador ya no podrá participar.

En cuanto un jugador encuentra la carta "detalle" correcta, se lleva el personaje completo y empieza un nuevo turno.

**Nota:** si todos los jugadores se equivocan, la carta "personaje" se coloca, boca abajo, bajo el montón.

El guía del juego espera a que todos estén listos y da la vuelta a una nueva carta del montón, y así sucesivamente, hasta que los jugadores se lleven todas las cartas "personaje".

**Nota:** al final de la partida es normal que queden 2 cartas "detalle" en el centro de la mesa.

**Fin de la partida:** la partida termina cuando ya no quedan cartas "personaje". Gana el jugador que consiga más personajes completos.

**Variante: ¡jugamos al revés!** Las cartas "personaje" se disponen en el centro de la mesa y las cartas "detalle" se colocan en un montón, boca abajo. Los jugadores buscan la carta "personaje" a la que pertenece la carta "detalle" que ha quedado al descubierto. El primer jugador que cree haberla encontrado la señala, la coge y la coloca sobre la carta "detalle" del montón: si encaja, se lleva las dos cartas, si no, vuelve a colocar la carta "personaje" en su sitio y el juego continúa de la misma forma que antes.

*Un juego de Grégory Kirszbaum y Alex Sanders*

**DJECO**



# MAGIC MATCH



**Età:** 4-12 anni



**N° giocatori:** 2-5



**Contenuto:** 36 carte.

18 carte personaggio  
(con intagli)



18 carte dettaglio



**Scopo del gioco:** essere il più veloce a trovare i dettagli che appartengono al personaggio della carta bucata.



**Preparazione del gioco:** disporre al centro del tavolo le 18 carte dettaglio, a faccia in su, in 3 file da 6 carte ciascuna. Formare un mazzo con le 16 carte personaggio, a faccia in giù (2 carte personaggio vengono scartate a caso).

**Svolgimento del gioco:** designare tra i giocatori il conduttore del gioco che girerà le carte del mazzo durante la partita. Quando tutti i giocatori sono pronti, il conduttore gira la prima carta del mazzo, assicurandosi che tutti possano vederla bene.

Tutti i giocatori giocano contemporaneamente e cercano la carta dettaglio che corrisponde alla carta personaggio girata. Il primo giocatore che pensa di aver trovato la carta giusta, la indica, appoggiandoci sopra l'indice, e dice: **"Match!"**.

Poi, il giocatore posiziona la carta personaggio sulla carta dettaglio.

• **Corrisponde, bravo/a!**

Il giocatore vince il personaggio completo (2 carte) e lo conserva davanti a sé.



+



=



• **Non corrisponde, peccato!** Il giocatore si è sbagliato e rimette la carta personaggio a fianco al mazzo. Il turno continua senza di lui. Gli altri giocatori continuano a cercare ma lui non può più giocare.



Appena un giocatore trova la carta dettaglio giusta, vince il personaggio completo e si inizia un nuovo turno di gioco.

**N.B.:** se tutti i giocatori sbagliano, bisogna posizionare la carta personaggio, a faccia in giù, sotto al mazzo.

Il conduttore del gioco aspetta che tutti siano pronti e gira una nuova carta dal mazzo, e continua così finché i giocatori non vincono tutte le carte personaggio.

**N.B.:** alla fine della partita è normale che rimangano 2 carte dettaglio al centro del tavolo.

### **Fine del gioco:**

il gioco termina quando non ci sono più carte personaggio. Il vincitore è il giocatore che ha ottenuto più personaggi completi!

**Variante: giocare nell'altro senso!** Le carte personaggio sono disposte al centro del tavolo e le carte dettaglio sono impilate a faccia in giù. Tutti i giocatori cercano la carta personaggio a cui appartiene la carta dettaglio girata. Il primo giocatore che pensa di averla trovata la indica, la prende e la posiziona sulla carta dettaglio del mazzo: se corrispondono, vince le due carte, altrimenti rimette la carta personaggio al centro del tavolo e il gioco continua come nella prima modalità.

*Un gioco di Grégory Kirszbaum e Alex Sanders*

**DJECO**

# MAGIC MATCH



**Idades:** 4-12 anos



**Nº de jogadores:** 2-5



**Conteúdo:** 36 cartas.

18 cartas “personagem”  
(Com cortes)



18 cartas “detalhe”



**Objetivo do jogo:** Ser o mais rápido a descobrir os detalhes que pertencem à personagem da carta furada.



**Preparação do jogo:** Ponha as 18 cartas “detalhe” no centro da mesa, viradas para cima, formando 3 linhas de 6 cartas. Formem a bisca com as 16 cartas “personagem”, viradas para baixo (2 cartas “personagem” são descartadas aleatoriamente).

**Como jogar:** Um jogador é designado para ser o líder do jogo, ver ser quem vira as cartas da bisca durante a partida. Quando todos os jogadores estiverem prontos, ele vai virar a 1ª carta da “bisca” e verifica que todos os jogadores a conseguem ver corretamente.

Todos os jogadores jogam ao mesmo tempo e procuram a carta “detalhe” da mesa que corresponde à carta “personagem” virada. O primeiro jogador que achar ter encontrado a carta certa, aponta para a carta colocando o indicador por cima e diz **“Bate certo!”**.

De seguida o jogador coloca a carta “personagem” na carta “detalhe”,

• **“Bate certo”, parabéns!**

O jogador ganha a personagem completa (2 cartas) e guarda-a na frente dele.



+



=



• **Não “bate certo”, pena!**

O jogador enganou-se e volta a colocar a carta “personagem” ao lado da bisca. A ronda de jogo



continua sem ele, os outros jogadores continuam a procurar mas este jogador já não participa.

Assim que um jogador encontrar a carta “detalhe” certa, ganha a personagem completa e começa uma nova ronda.

**Nota:** Se todos os jogadores errarem, a carta “personagem” é colocada, virada para baixo, debaixo da “bisca”.

O líder do jogo espera que todos estejam prontos e vira uma nova carta da bisca e continua assim, até que todas as cartas “personagem” tenham sido ganhas.

**Nota:** No fim da partida, é normal que sobrem 2 cartas “detalhe” no centro da mesa.

**Fim da partida:** A partida acaba quando não sobrem mais cartas “personagem”. O vencedor é quem ganhar mais cartas completas.

**Variante: Joga-se no sentido inverso!** As cartas “personagem” são colocadas no centro da mesa e as cartas “detalhe” são colocadas na bisca face escondida. Todos os jogadores procuram a carta “personagem” a que pertence a carta “detalhe” virada. O primeiro jogador que achar que a descobriu, aponta para ela, tira-a e coloca-a sobre a carta “detalhe” da bisca: se bater certo, ganha as duas cartas, se não for o caso, volta a colocar a “personagem” e o jogo continua da forma anterior.

*Um jogo de Grégory Kirszbaum e de Alex Sanders*

# MAGIC MATCH



**Leeftijd:** 4-12 jaar



**Aantal spelers:** 2-5



**Inhoud:** 36 kaarten.

18 personagekaarten  
(met uitsnijdingen)



18 detailkaarten



**Doel van het spel:** Als eerste de details vinden die horen bij de personage op de kaart met uitsnijdingen.



**Vorbereiding van het spel:** Leg de 18 detailkaarten met het plaatje naar boven in het midden van de tafel. Maak hierbij 3 rijen van 6 kaarten. Maak een stapel met de 16 personagekaarten, met het plaatje naar beneden (2 personagekaarten worden willekeurig uit het spel gehaald).

**Spelverloop:** Eén speler wordt aangewezen als spelleider: hij draait tijdens het spel de kaarten van de stapel om. Als alle spelers klaar zijn, draait hij de eerste kaart van de stapel om en zorgt ervoor dat alle spelers deze goed kunnen zien.

Alle spelers spelen tegelijk en zoeken de detailkaart op tafel die overeenkomt met de omgedraaide personagekaart. De eerste speler die denkt dat hij de juiste kaart heeft gevonden, wijst deze aan door er zijn wijsvinger op te leggen en roept:

Dan legt de speler de personagekaart bovenop de detailkaart.

• **Goed zo, een match!**

De speler wint de hele personage (2 kaarten) en legt deze voor zich neer.



+



=



• **Jammer, geen match!**

De speler heeft zich vergist en legt de personagekaart terug naast de stapel. De ronde gaat verder zonder hem, de andere spelers gaan door met zoeken, maar deze speler doet niet meer mee.



Zodra een speler de juiste detailkaart heeft gevonden, wint hij de hele personage en begint er een nieuwe ronde.

**NB:** Als alle spelers het fout hebben, wordt de personagekaart met het plaatje naar beneden onder de stapel personagekaarten gelegd.

De spelleider wacht tot iedereen klaar is en draait een nieuwe kaart van de stapel om. Zo gaat hij verder tot alle personagekaarten zijn gewonnen.

**NB:** Het is normaal dat er aan het einde van het spel 2 ogenkaarten in het midden van de tafel blijven liggen.

**Einde van het spel:** Het spel is afgelopen als de personagekaarten op zijn. De speler met de meeste hele personages wint het spel!

**Variante: speel het spel omgekeerd!**

De personagekaarten worden in het midden van de tafel gelegd en de detailkaarten worden met het plaatje naar beneden op een stapel gelegd. De spelers gaan op zoek naar de personagekaart die bij de omgedraaide detailkaart hoort. De eerste speler die denkt dat hij de juiste personage heeft gevonden, wijst deze aan, pakt de kaart en legt deze bovenop de detailkaart van de stapel. Als ze matchen, wint hij beide kaarten. Anders legt hij de personagekaart terug en gaat het spel op dezelfde manier verder.

*Een spel van Grégory Kirszbaum en Alex Sanders*

**DJECO**

# MAGIC MATCH



**Ålder:** 4–12 år



**Antal spelare:** 2–5



**Innehåll:** 36 kort.

18 figurkort  
(med utklipp)



18 detaljkort



**Spelets mål:** Att snabbast hitta de detaljer som hör till det hålförsedda figurkortet.



**Spelförberedelse:** Lägg de 18 detaljkorten mitt på bordet med framsidan synlig, i 3 rader om 6 kort. Gör en hög med 16 figurkort, som läggs med framsidan dold (2 slumpmässiga figurkort läggs undan).

**Spelets gång:** En spelare utses till spelledare. Denna spelare kommer att vända på korten i högen under spelet. När alla spelarna är redo vänder spelledaren på det första kortet i högen så att framsidan blir synlig för alla spelare.

Alla spelare spelar samtidigt och letar efter det detaljkort på bordet som motsvarar det uppvända figurkortet. Den första spelaren som tror sig ha hittat det rätta kortet lägger pekfingeret på det och säger **“Match!”**.

Sedan lägger spelaren figurkortet på detaljkortet.

## • Matchar det? Bravo!

Spelaren får lägga hela figuren (bestående av de 2 korten) framför sig.



+



=



• **Matchar det inte? Synd!**

Spelaren hade fel och lägger tillbaka figurkortet bredvid högen. Rundan fortsätter utan spelaren. De övriga spelarna fortsätter att leta men denna spelare deltar inte.



+



=



När en spelare har hittat rätt detaljkort tar hen den fullständiga figuren och en ny runda startas.

**OBS!** Om alla spelarna har fel läggs figurkortet, med framsidan dold, underst i högen.

Spelledaren kontrollerar att alla är redo och vänder därefter på ett nytt kort i högen, och så fortsätter det tills alla figurkort har tagits av spelarna.

**OBS!** Vid spelets slut är det normalt att det finns 2 detaljkort kvar på bordet.

**Spelets slut:**

Spelet är slut när det inte finns några figurkort kvar. Den som har fått hem flest fullständiga figurer har vunnit.

**Variant: Spela i omvänd ordning!**

Figurkortet placeras ut mitt på bordet och detaljkortet läggs i en hög med framsidan dold. Spelarna letar efter figurkortet som hör till det uppvända detaljkortet i högen. Den första spelaren som tror sig ha hittat rätt kort pekar på det, tar det och lägger det på detaljkortet i högen. Om det matchar får spelaren de två korten! Om det inte matchar lägger spelaren tillbaka figurkortet på bordets mitt och spelet fortsätter som tidigare.

*Ett spel av Grégory Kirszbaum och Alex Sanders*

**DJECO**



# MAGIC MATCH



**Alder:** 4-12 år



**Antal spillere:** 2-5



**Indhold:** 36 kort.

18 figurkort  
(med huller)



18 detaljekort



**Spillets formål:** At være hurtigst til at finde detaljerne, der tilhører figuren på det hullede kort.



**Forberedelse af spillet:** Læg de 18 detaljekort midt på bordet med billedsiden opad, så der er 3 linjer med 6 kort i hver. Lav en bunke med de 16 figurkort med billedsiden nedad (tag 2 tilfældige figurkort væk).

**Sådan foregår spillet:** En af spillerne udvælges som spilleder. Han/hun vender kortene fra bunken i omgangen. Når alle spillere er klar og opmærksomme, vender han eller hun det første kort i bunken og sørger for, at alle spillere kan se det ordentligt.

Alle spillere spiller på samme tid og leder efter det detaljekort, der svarer til det vendte figurkort. Den første spiller, som mener at have fundet det rigtige kort, udpeger kortet ved at sætte sin pegefinger på det og sige **"Match!"**.

Derefter placerer spilleren figurkortet på detaljekortet

• **De passer sammen, godt gået!**

Spilleren vinder den komplette figur (2 kort) og beholder dem foran sig.



+



=



• **De passer ikke sammen, ærgerligt!** Spilleren har taget fejl og lægger figurkortet tilbage ved siden af bunken, Omgangen fortsætter uden ham eller hende.



De andre spillere leder videre, men han/hun deltager ikke.

Når en spiller finder det rigtige detaljekort, vinder han eller hun kortet, og en ny runde går igang.

**NB:** Hvis alle spillere tager fejl, lægges figurkortet med billedsiden nedad under bunken.

Spillelederen venter til alle spillere er klar og vender et nyt kort om fra bunken for at sætte en ny runde igang, til alle figurkortene er blevet vundet.

**NB:** Ved rundens slutning er det normalt at der er 2 detaljekort tilbage på bordet.

### **Spillets slutning:**

Spillet slutter, når der ikke er flere figurkort tilbage. Vinderen er den, som har vundet flest figurkort.

### **Variant: Man spiller i den anden retning!**

Figurkortene lægges midt på bordet, og detaljekortene lægges i en bunke med billedsiden nedad. Spillerne leder efter figurkortet, som tilhører det vendte detaljekort. Den spiller, som først mener at have fundet det, peger på det og lægger det på detaljekortet i bunken: Hvis de matcher, vinder han/hun de to kort. Hvis ikke, lægger han/hun figurkortet tilbage, og spillet fortsætter på samme måde som før.

*Et spil af Grégory Kirszbaum og Alex Sanders*

**DJECO**

# MAGIC MATCH



**Возраст:** 4–12 лет



**Кол-во игроков:** 2–5



**Игровой комплект:**

36 карточек.

*18 карточек  
с персонажами  
(с прорезями)*



*18 карточек  
с деталями*



**Цель игры:** быстрее других найти атрибуты и детали, принадлежащие персонажу, который изображен на карточке с прорезями.



**Перед началом игры:**

Положите в центр стола 18 карточек с деталями лицевой стороной вверх так, чтобы образовать 3 ряда по 6 карточек. Сложите 16 карточек с персонажами в стопку лицевой стороной вниз (до этого отложить 2 любые карточки с персонажами).

**Ход игры:** Один из участников назначается ведущим игроком: он будет переворачивать карточки из стопки во время игры. Когда все игроки готовы, он переворачивает 1-ю карточку из стопки так, чтобы все хорошо видели, что на ней изображено.

Игроки одновременно ищут на столе карточку с деталями, которые принадлежат персонажу с перевернутой карточки. Как только кто-то из игроков найдет нужную карточку, он указывает ее указательным пальцем и говорит: «**Пара!**».

Затем игрок кладет карточку персонажа на карточку с деталями.

• **Браво, изображения совпадают!** Игрок забирает персонажа целиком (2 карточки) и оставляет его рядом с собой.



+



=



• **Увы, изображения не совпадают!** Игрок ошибся и возвращает карточку персонажа обратно рядом со стопкой.

Раунд продолжается без

него: остальные участники ищут нужную карточку, а он больше не участвует.



Как только нужная карточка найдена, нашедший ее игрок забирает себе персонажа целиком, и начинается следующий раунд.

**NB:** Если никто не дал правильного ответа, то карточку с персонажем кладут лицевой стороной вниз под стопку.

Ведущий ждет, когда все игроки будут готовы к новому раунду, а затем переворачивает новую карточку из стопки. Игра продолжается до тех пор, пока не будут разыграны все карточки с персонажами.

**NB:** В конце игры в центре стола остаются 2 карточки с деталями.

### **Конец игры:**

Игра заканчивается, когда в стопке не остается ни одной карточки с персонажем. Побеждает тот игрок, у которого на руках окажется больше всего целых персонажей!

**Вариант: Играем наоборот!** В центр стола выкладываются карточки персонажей, а карточки с деталями складываются в стопку лицевой стороной вниз. Все игроки ищут карточку с персонажем, которому принадлежат детали с перевернутой карточки. Как только один из игроков находит такую карточку, он показывает на нее, затем берет ее и кладет на карточку с деталями из стопки. Если изображения совпадают, он забирает обе карточки. Если нет, он возвращает карточку с персонажем в центр стола и игра продолжается так же, как и в первом варианте.

*Авторы игры: Грегори Киршбаум и Алекс Сандерс*

**DJECO**