TOP TRUMPS

MATCH

THE CRAZY CUBE GAME

SUPER MARIO™



www.toptrumps.com/match

EN CS DA DE ES FR HU
IT NL PL PT RO RU SK AR

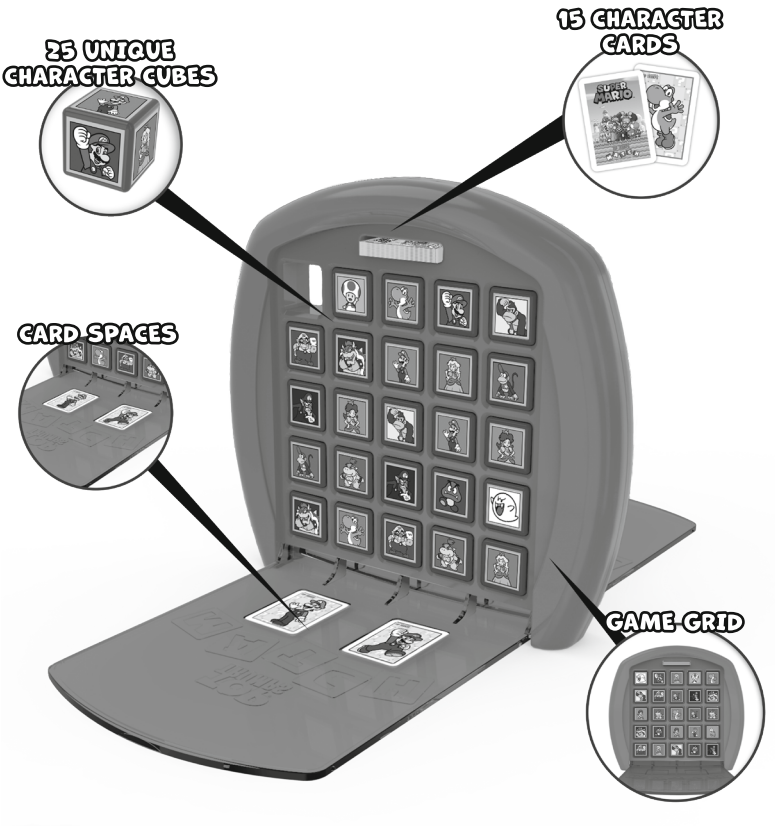
20

2

4+

EN

EVERYTHING YOU NEED TO KNOW ABOUT THE GAME



Please dispose of any packaging responsibly.
The all-in-one carry case keeps your game secure, so you can take it and play anywhere!

AIM OF THE GAME

- Match five cubes in a line to score points. Each line is a match.
- The first player to reach five points, wins the game.
- The line can be horizontal, diagonal or vertical.
- There are 15 characters on the cubes and the cards.
- If the line matches a card, higher scores are awarded!



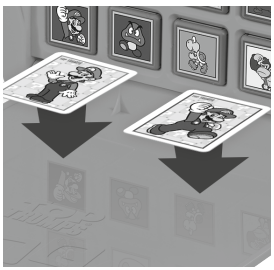
SET IT UP



1. Get the 25 cubes in the game grid ready to play! Work with your opponent to make sure there are no more than two of the same character in any horizontal, vertical or diagonal line on either side of the game grid.

2. Shuffle the 15 character cards and deal two face down for each player. Do not look at them yet!

3. Put them face up into the card spaces in front of your game grid, but do not let the other player see them!



4. The youngest player starts.

PLAY!

1. Player 1 pushes the top left corner cube out of the game grid.

2. Player 2 picks up the cube then uses it to push out and replace any cube in the grid.

3. Take it in turns to push out cubes.

4. Remember, the aim is to get five of the same character in one line and get a match. If you can create a line that matches one of your cards, you will get a higher score! The first to five points wins the game.

NOTE:

- You cannot push out the cube used on the turn before.
- You can put your final cube into the empty space to complete your line of five, but you don't have to.

5. When you have five matching characters in a row, shout:

"MATCH!"









WIN!

Tell (or show) your opponent which character you've matched and your cards. If your line matches one of your cards, you score two points and win that match. If not, you could still score one point. Beware - the point isn't yours yet, your opponent might still snatch the match!

SNATCH THE MATCH!

1. The losing player shows their two cards.
2. If either card matches your line of five, they snatch the match and get two points, but you get none!
3. If nobody's card matches the line, you keep the one point.



NOW PLAY AGAIN!

Push out all the cubes and refill the grid! Reshuffle the cards and deal two to each player again. The first player to reach five (or six) points wins the game!

5 MINUTE MATCH

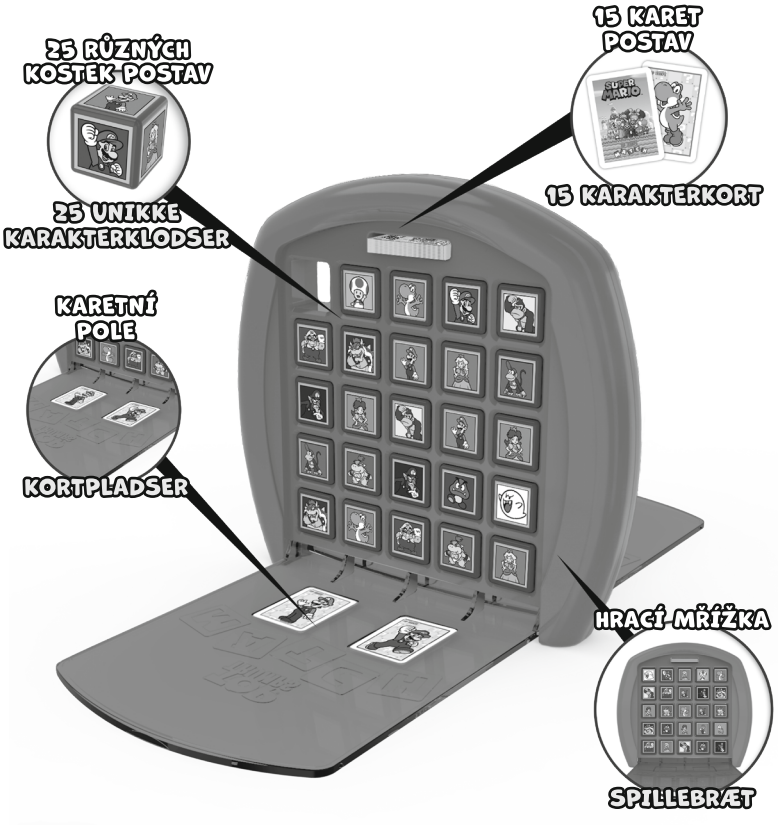
For a simpler and faster game for younger children, try these rules:

1. Keep your cards FACE DOWN at the beginning of the game.
2. Try and match a line of any five characters.
3. Shout MATCH when you have one, and tell/show your opponent who you have collected.
4. Your opponent then turns their cards over...
5. If either of their cards matches your character then they snatch the match and steal the win. If not, you win!

CS

DA

CO POTŘEBUJETE VĚDĚT O HŘE



ALT DU BEHØVER AT VIDE OM SPILLET

Všechny obaly patřičně zlikvidujte.

Všechny části hry jsou pohromadě bezpečně uloženy v přenosném pouzdře, takže si můžete zahrát kdekoliv!

Bortskaf indpakningen på ansvarlig vis.

Alt-i-én-bæretasken beskytter spillet, så du kan tage det med og spille det hvor som helst!

CÍL HRY

- Utvořte řadu z pěti stejných kostek a získejte body. Každá řada se počítá zvlášť.
- Hráč, který jako první získá pět bodů, vyhrává.
- Řady můžete utvářet vodorovně, svisle nebo úhlopříčně.
- Na kostkách a kartách je celkem 15 postav.
- Pokud se postava v řadě shoduje s postavou na kartě, získáváte bonusový bod!



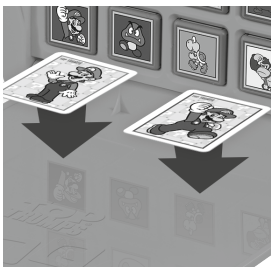
PŘÍPRAVA



1. Vyplňte hrací mřížku 25 kostkami.Společně s protihráčem se ujistěte, že se v žádné vodorovné, svislé ani úhlopříčné řadě z obou stran hrací mřížky neopakuje žádná postava více než dvakrát.

2. Zamíchejte 15 karet postav a rozdejte je lícem dolů, každému hráči dvě. Zatím se na ně nedívejte!

3. Přesuňte je do karetních polí před svojí stranou hrací mřížky lícem nahoru tak, aby je druhý hráč neviděl!



4. Nejmladší hráč hraje první.

HRA ZAČÍNÁ!



1. Hráč 1 vytlačí kostku z levého horního rohu hrací mřížky.

2. Hráč 2 tuto kostku sebere a zasune ji do hrací mřížky namísto jakékoliv jiné kostky.



3. Hráči se střídají ve sbírání vysunutých kostek a jejich zasouvání namísto jiných.

4. Pamatujte, že cílem hry je utvořit řadu pěti stejných postav. Pokud se vám podaří utvořit řadu, která se shoduje s jednou z vašich karet, dostanete bonusový bod! Kdo získá jako první pět bodů, vyhrává.



POZNÁMKA:

- Nesmí se vysunovat kostky, které protihráč přidal v předchozím tahu.
- Poslední kostku pro dokončení řady pěti můžete, ale nemusíte zasunout do prázdného pole.

5. Jakmile některý z hráčů utvoří řadu pěti stejných postav, zvolá:



„MATCH!"

ZÍSKÁNÍ BODU

Sdělte (nebo ukažte) svému protihráči, kterou postavu máte pětkrát, a jaké máte karty. Pokud se vaše řada shoduje s jednou z vašich karet, získáváte dva body. Pokud se s kartami neshoduje, můžete stále získat jeden bod. Pozor – bod ještě nemáte jistý, protivník vám může vaši pětici přebrat!

PŘEBRÁNÍ PĚTICE



1. Hráč, který neutvořil řadu, ukáže své dvě karty.
2. Pokud se některá z nich shoduje s vaší pěticí, váš protivník vám ji přebral a získává dva body, zatímco vy nezískáváte žádný!
3. Pokud se ani jedna karta neshoduje s řadou, získáváte jeden bod.

HRA POKRAČUJE!

Vysuňte všechny kostky a mřížku znovu naplňte! Znovu zamíchejte a rozdejte karty, dvě každému hráči. Hráč, který jako první získá pět (nebo šest) bodů, vyhrává.

PĚTIMINUTOVKA

Pro zjednodušení a urychlení hry pro menší děti vyzkoušejte tato pravidla:

1. Na začátku hry ponechejte karty LÍCEM DOLŮ.
2. Snažte se z kterékoliv postavy utvořit řadu pěti.
3. Jakmile se to některému hráči podaří, zvolá MATCH a sdělí/ukáže druhému, které postavy poskládal.
4. Druhý hráč nyní otočí své karty...
5. Pokud se kterákoliv z karet shoduje s postavou v řadě, druhý hráč přebírá pětici a vyhrává. Pokud se žádná neshoduje, vyhrává první hráč!

DA

MÅLET MED SPILLET

- Få fem klodser på stribe for at få point. Hver stribe tæller som et stik.
- Den første spiller, der får fem point, vinder.
- Striben kan være vandret, skrå eller lodret.
- Der er 15 karakterer på klodserne og kortene.
- Hvis striben matcher et kort, giver det flere point!



OPSÆTNING

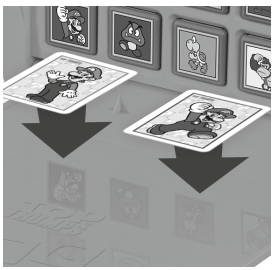


1. Gør spillebrættets 25 klodser klar! Hjælp din modstander med at sørge for, at der ikke er mere end to af en karakter på hver vandrette, lodrette eller skrå stribe på begge sider af spillebrættet.

2. Bland de 15 karakterkort, og giv hver spiller to kort med billedsiden nedad. Kig ikke på dem endnu!

3. Placér dem på kortpladserne foran dit spilbræt med billedsiden opad, og sørg for, at kun du kan se dem!

4. Den yngste spiller starter.



SPIL!



1. Spiller 1 skubber klodsen øverst til venstre ud fra spillebrættet.

2. Spiller 2 samler klodsen op, og bruger den til at skubbe en hvilken som helst anden klods ud.

3. Spillerne skiftes herefter til at skubbe klodser ud.



4. Husk, at målet med spillet er at få fem på stribe af samme karakter og dermed et stik. Hvis du kan lave en stribe, der matcher et af dine kort, giver det flere point! Den, der først får fem point, vinder.

BEMÆRK:

- Du kan ikke skubbe den klods, der blev brugt i den foregående tur, ud.
- Du kan placere din sidste klods på den tomme plads for at få fem på stribe, men du skal ikke.



5. Når du har fem karakterer på stribe, der matcher, skal du råbe:

"MATCH!"



VIND!

Fortæl (eller vis) din modstander, hvilken karakter du har matchet, og vis dine kort. Hvis din stribe passer med et af dine kort, så får du to point og vinder stikket. Hvis ikke, kan du i nogle tilfælde stadig få ét point. Pas på – pointet er ikke dit endnu. Din modstander kan stadig stjæle stikket!

STJÆL STIKKET!



1. Den anden spiller viser sine to kort.

2. Hvis et af dem passer med dine fem på stribe, så stjæler vedkommende stikket og får to point, mens du ikke får nogen!

3. Hvis ingen af kortene matcher striben, beholder du dit point.

SPIL IGEN!

Skub alle klodserne ud, og fyld brættet igen! Bland kortene igen, og giv igen hver spiller to kort. Den første spiller, der får fem (eller seks) point, vinder!

5-MINUTTERS SPIL

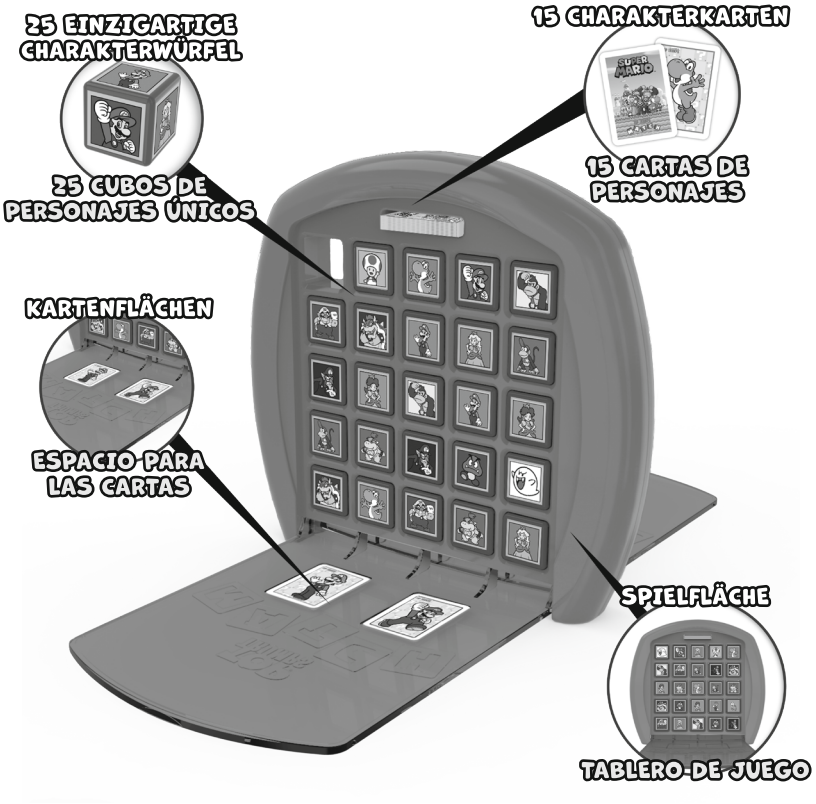
Prøv disse regler, hvis I gerne vil spille et mere simpelt og hurtigt spil rettet mod yngre børn:

1. Hold kortene med billedsiden NEDAD i starten af spillet.
2. Prøv at få fem på stribe med en hvilken som helst karakter.
3. Råb STIK, når du har en stribe, og fortæl/vis din modstander, hvem du har samlet.
4. Din modstander vender derefter sine kort ...
5. Hvis et af din modstanders kort passer med din karakter, så vinder din modstander stikket og dermed spillet. Hvis ikke, så vinder du!

DE

ES

ALLES, WAS DU ÜBER DAS SPIEL WISSEN MUSST



TODO LO QUE NECESITAS SABER SOBRE EL JUEGO

Bitte entsorge jegliches Verpackungsmaterial verantwortungsbewusst.

Im praktischen Koffer ist alles sicher verstaut, sodass du dein Spiel überall hin mitnehmen kannst!

Por favor, deshazte de todo el embalaje de forma responsable.

¡El maletín todo en uno protege tu juego para que puedas transportarlo y jugar en cualquier sitio!

DE

ZIEL DES SPIELS

- Wenn fünf Würfel in einer Reihe übereinstimmen, erhältst du Punkte.Jede Reihe gilt als ein Match.
- Der erste Spieler, der fünf (oder sechs) Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.
- Die Reihe kann waagerecht, diagonal oder senkrecht sein.
- Es gibt 15 Symbole auf den Würfeln und Karten.
- Wenn die Reihe mit einer deiner Karten übereinstimmt, erhältst du mehr Punkte!

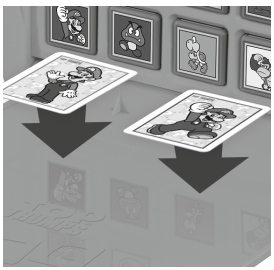


AUFBAU



1. Setze die 25 Würfel in das Raster ein! Sprich dich mit deinem Mitspieler ab, damit ihr auf beiden Seiten des Rasters nicht mehr als zwei gleiche Symbole in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe habt.

2. Mische die 15 Symbolkarten und teile jedem Spieler zwei verdeckte Karten aus. Sieh sie dir aber noch nicht an!



3. Lege sie aufgedeckt auf den Kartenplatz vor deinem Raster, sodass dein Mitspieler sie nicht sieht!

4. Der jüngste Spieler beginnt.

SO WIRD GESPIELT



1. Spieler 1 drückt den Würfel in der linken oberen Ecke aus dem Raster heraus.

2. Spieler 2 nimmt diesen Würfel und verwendet ihn, um einen beliebigen Würfel aus dem Raster herauszudrücken.



3. Anschließend drückt ihr abwechselnd Würfel heraus.

4. Denke daran, das Ziel des Spiels ist es, fünf gleiche Symbole in einer Reihe zu sammeln und ein Match zu erzielen. Wenn du eine Reihe bildest, die deiner Karte entspricht, erhältst du mehr Punkte! Der erste Spieler, der fünf (oder sechs) Punkte hat, gewinnt das Spiel.



HINWEIS:

- Du kannst nicht den Würfel herausdrücken, der im vorherigen Zug herausgedrückt wurde.
- Du kannst deinen letzten Würfel an die freie Stelle setzen, um deine Fünferreihe zu vervollständigen, musst dies aber nicht tun.



5. Wenn du fünf gleiche Symbole in einer Reihe hast, rufe:

"MATCH!"

SO GEWINNST DU

Sage (oder zeige) deinem Mitspieler, mit welchem Symbol du eine Reihe gebildet und welche Karten du hast. Wenn deine Reihe mit einer deiner Karten übereinstimmt, erhältst du zwei Punkte und gewinnst diese Runde. Wenn nicht, erhältst du einen Punkt. Vorsicht - der Punkt gehört noch nicht dir, dein Mitspieler kann dir den Rundenpunkt immer noch wegschnappen!

PASSEN DEINE KARTEN ZUM MATCH, SCHNAPPST DU DIR DIE PUNKTE!



1. Der Verlierer zeigt seine zwei Karten.

2. Wenn eine seiner Karten mit deiner Fünferreihe übereinstimmt, sichert er sich zwei Punkte und du erhältst keinen!

3. Wenn niemand eine übereinstimmende Karte hat, behältst du den einen Punkt.

JETZT SPIELT IHR NOCH EINMAL!

Drücke alle Würfel heraus und setze sie wieder ein! Mische die Karten erneut und teile jedem Spieler wieder zwei aus. Der erste Spieler, der fünf (oder sechs) Punkte erzielt, gewinnt das Spiel!

5-MINUTEN-SPIEL

Eine einfachere und schnellere Version für kleinere Kinder spielt ihr mit folgenden Regeln:

1. Lasst eure Karten zu Beginn des Spiels VERDECKT.
2. Versucht, eine Reihe von fünf Symbolen zu bilden.
3. Ruft MATCH, wenn ihr eine habt und sagt/zeigt eurem Mitspieler, was ihr gesammelt habt.
4. Euer Mitspieler dreht seine Karten dann um...
5. Wenn eines dieser Symbole mit deinen Symbolen übereinstimmt, gewinnt er das Spiel. Wenn nicht, gewinnst du!

ES

OBJETIVO DEL JUEGO

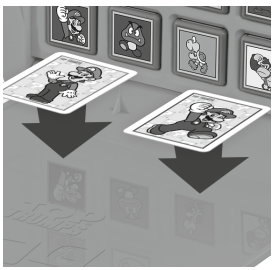
- Empareja cinco cubos en una línea para ganar puntos. Cada línea es un Match (emparejamiento).
- El primer jugador en llegar a cinco puntos gana la partida.
- La línea puede ser horizontal, diagonal o vertical.
- En los cubos y las cartas hay 15 personajes.
- ¡Si la línea coincide con una carta se ganan más puntos!



PREPARACIÓN



1. ¡Para jugar introduce los 25 cubos en la rejilla del juego! Trabaja con tu rival para aseguraros de que no haya más de dos cubos del mismo personaje en cualquier línea horizontal, vertical o diagonal, en cualquier lado del tablero de juego.
2. Baraja las 15 cartas de personaje y reparte dos cartas bocabajo a cada jugador. ¡No las miréis todavía!
3. Ponedlas bocarriba en los espacios para cartas de la zona de juego delante vuestro, ¡pero no dejéis que el otro jugador las vea!
4. Inicia la partida el jugador más joven.



¡A JUGAR!

1. El Jugador 1 empuja el cubo de la esquina superior izquierda fuera de la rejilla.
2. El Jugador 2 recoge el cubo y lo usa para empujar y reemplazar cualquier cubo del tablero.
3. Empujad cubos fuera por turnos.
4. Recuerda: el objetivo es obtener cinco personajes iguales en una línea y obtener un Match. ¡Si puedes crear una línea que coincida con unade tus cartas obtendrás más puntos! El primero que llegue a cinco puntos ganará la partida.

NOTA:

- No puedes empujar fuera el cubo usado en el turno anterior.
- Puedes poner tu cubo final en el espacio vacío para completar tu línea de cinco, pero no es obligatorio.

5. Cuando tengas cinco personajes iguales seguidos, grita:

"¡MATCH!"









¡HE GANADO!

Di (o muestra) a tu rival qué personaje has emparejado y tus cartas.
Si tu línea coincide con una de tus cartas, recibirás dos puntos y ganarás ese Match. Si no es así, obtendrás un punto. Pero cuidado, el punto todavía no es tuyo, ¡tu rival puede robarte el Match!

¡EMPAREJA AL MATCH Y ROBA LOS PUNTOS!



1. El jugador perdedor muestra sus dos cartas.
2. Si cualquiera de ellas coincide con tu línea de cinco, ¡te robará el Match, se llevará dos puntos y tú ninguno!
3. Si ninguna carta coincide con la línea, te quedarás el punto.

¡AHORA VOLVED A JUGAR!

¡Sacad todos los cubos y rellenad la rejilla! Barajad las cartas otra vez y repartid dos a cada jugador. ¡El primer jugador en llegar a cinco (o seis) puntos gana la partida!

PARTIDA DE 5 MINUTOS

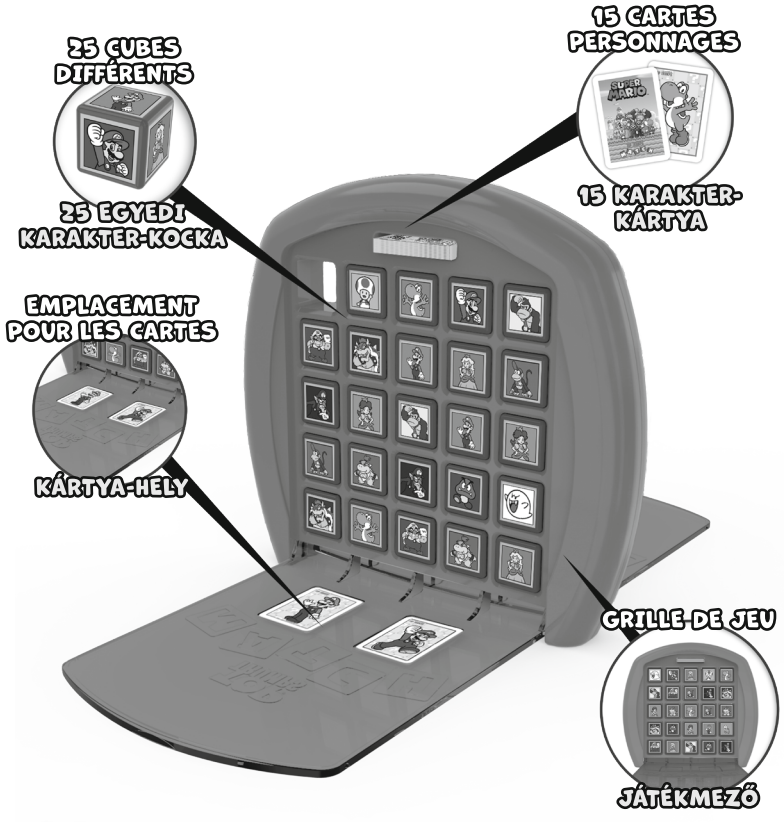
Para jugar de una forma más rápida y sencilla, adecuada para niños más pequeños, prueba estas reglas:

1. Al principio de la partida mantén tus cartas BOCABAJO.
2. Intenta emparejar una línea de cinco personajes.
3. Grita MATCH cuando tengas una y muestra o di a tu rival lo que has conseguido.
4. Tu rival mostrará entonces sus cartas...
5. Si cualquiera de sus cartas coincide con tu personaje, entonces el oponente te robará la victoria. ¡Si no, ganas tú!

FR

HU

TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR LE JEU



A JÁTÉKKAL KAPCSOLATOS TUDNIVALÓK

Merci de vous débarrasser des emballages de manière responsable.

Les volets de ta console permettent de protéger ton jeu, de l'emporter partout avec toi et de jouer n'importe où !

Gondoskodjon a csomagolás megfelelő ártalmatlanításáról.

A kompakt tartótok gondoskodik játéka biztonságáról, így bárhová magával viheti egy játszmára!

FR

BUT DU JEU

- Aligne 5 cubes identiques sur une même rangée.
- Tu peux réaliser une ligne à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale.
- Il y a 15 personnages différents dans ce jeu.
- Si ta ligne correspond à l'une de tes deux cartes, tu obtiens un point supplémentaire en plus de ton point de victoire (soit 2 points).
- Le premier joueur qui atteint 5 points remporte la partie.



À L'HORIZONTALE



À LA VERTICALE

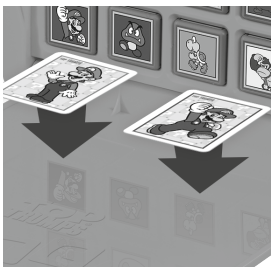


EN DIAGONALE

MISE EN PLACE



1. Place les 25 cubes dans la grille de jeu en faisant attention à ce qu'il n'y ait pas plus de 2 cubes identiques alignés sur une même rangée (à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale).
2. Mélange les 15 cartes et distribues-en deux, face cachée à chaque joueur. Ne les regarde pas tout de suite !
3. Place-les ensuite, face visible, dans les emplacements prévus sur les volets de ta grille de jeu. Attention, ne laisse pas ton adversaire voir tes cartes !
4. Le plus jeune joueur commence.



COMMENT JOUER ?



1. Le joueur 1 pousse le cube placé en haut à gauche dans le camp adverse.
2. Le joueur 2 récupère le cube et le place à l'endroit de son choix, en poussant un autre cube dans le camp opposé.
3. À chaque tour, un joueur pousse un cube dans le camp adverse.
4. Souviens-toi, le but du jeu est d'aligner 5 personnages identiques sur une même ligne. Si tu parviens à constituer une ligne avec un personnage qui correspond à l'une de tes cartes, tu obtiens un point supplémentaire ! Le premier joueur qui obtient 5 points gagne la partie.



ATTENTION :

- Tu ne peux pas repousser le cube qui vient d'être placé par ton adversaire.
- Tu peux placer le dernier cube dans l'espace vide en haut de la grille, seulement s'il te permet de compléter ta ligne de 5 personnages.



5. Le premier joueur qui aligne 5 personnages identiques crie :

« MATCH ! »



VICTOIRE !

Montre à ton adversaire quel personnage tu as aligné et quelles sont tes cartes. Si le personnage de ta ligne correspond à l'une de tes cartes, tu remportes ce Match et tu marques 2 points. Si ton personnage aligné ne correspond pas à tes cartes, tu marques 1 point. Mais attention, ton adversaire peut encore renverser la partie !

CONTRE LE MATCH ET RÉCUPÈRE LES POINTS !



1. Le joueur qui n'a pas aligné 5 cubes identiques montre alors ses deux cartes.
2. Si l'une de ses cartes correspond au personnage aligné par le joueur adverse, il remporte le Match et marque 2 points ! Le joueur qui a crié "Match" ne remporte alors pas de point sur cette manche.
3. Si aucune des cartes des deux joueurs ne correspond à la ligne constituée, le joueur qui a crié "Match" conserve son point.

MAINTENANT, RECOMMENCE !

Retire tous les cubes de la grille de jeu et remplis-la à nouveau avec les cubes ! Remélange les cartes et redistribues-en deux à chaque joueur. Le premier joueur à atteindre 5 points (ou 6) remporte la partie !

MATCH DE CINQ MINUTES

Pour que le jeu soit plus simple et plus rapide pour les plus jeunes enfants, essaye avec ces règles :

1. Garde tes cartes, face cachée, au début du jeu.
2. Essaye d'aligner 5 personnages identiques sur une même rangée.
3. Crie "Match" quand tu as réussi et montre à ton adversaire quel personnage constitue ta ligne.
4. Ton adversaire retourne alors ses cartes...
5. Si l'une de ses cartes correspond à ton personnage aligné, il contre alors le Match et récupère la victoire ! Si ce n'est pas le cas, tu gagnes la partie.

HU

A JÁTÉK CÉLJA

- A pontszerzéshez gyűjts ki öt egyforma kockát egy sorban. Minden sor egy találat.
- Az a játékos, aki elsőként szerez meg öt pontot, megnyeri a játékot.
- A sor lehet vízszintes, átlós vagy függőleges.
- 15 karakter szerepel a kockákon és a kártyákon.
- Több pont jár, ha a sor megegyezik egy kártyával!

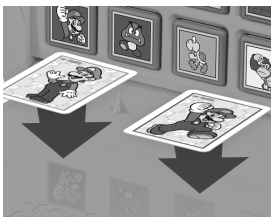


ÍGY KÉSZÍTSD ELŐ



1. A játékhoz készítsd elő a 25 kockát a játékmezőn! Ezt ellenfeleddel közösen végezzétek, hogy biztosan ne legyen kettőnél több egyforma karakter semelyik vízszintes, függőleges vagy átlós sorban a játékmező egyik oldalán sem.

2. Keverd össze a 15 karakterkártyát, és ossz képpel lefelé minden játékosnak kettőt. Még ne nézzétek meg őket!



3. Tegyétek képpel felfelé a játékmezőtök előtti kártyahelyre, de úgy, hogy a másik játékos ne láthassa meg!

4. A legfiatalabb játékos kezd.

KEZDŐDHET A JÁTÉK!



1. Az 1. játékos kilöki a játékmezőből a bal felső sarokban lévő kockát.

2. A 2. játékos felveszi ezt a kockát, és bármely másik kockát kilökve beilleszti annak a helyére.



3. Felváltva lökjétek ki a kockákat.

4. Ne feledjétek, a játék célja az, hogy öt egyforma karakter kerüljön egy sorba. Ha olyan sort sikerül kiraknod, amely megegyezik az egyik kártyáddal, több pontot kapsz! Aki elsőként eléri az öt pontot, megnyeri a játékot.



MEGJEGYZÉS:

- Nem lökheted ki azt a kockát, amelyet az előző körben használtak.
- Beteheted az utolsó kockádat az üres helyre, hogy azzal legyen teljes az ötös sorod, de nem kötelező.



5. Amikor kijön az öt egyező karakter egy sorban, kiáltsd azt, hogy:

„MATCH!”

GYŐZELEM!

Mondd (vagy mutasd) meg ellenfelednek, hogy melyik karakterből jött ki az egyezés, és mutasd meg a kártyáidat. Ha a sorod egyezik valamelyik kártyáddal, akkor két pontot kapsz, és megnyered a kört. Ha nem, még akkor is szerezhetsz egy pontot. Vigyázat – még nem a tiéd a pont, az ellenfeled elrabolhatja a kört!

RABOLD EL A KÖRT!



1. A vesztésre álló játékos megmutatja a két kártyáját.

2. Ha valamelyik kártyája megegyezik az ötös soroddal, akkor elrabolja a kört, és két pontot szerez, te pedig nem kapsz egyet sem!

3. Ha senkinek nem egyeznek a kártyái a sorral, tiéd marad az egy pont.

MOST JÁTSSZATOK EGY ÚJ KÖRT!

Lökjétek ki az összes kockát, és töltsétek fel újra a mezőt! Keverd össze a kártyákat, és ismét ossz minden játékosnak kettőt. Az a játékos, aki elsőként szerez meg öt (vagy hat) pontot, megnyeri a játékot!

5 PERCES JÁTÉK

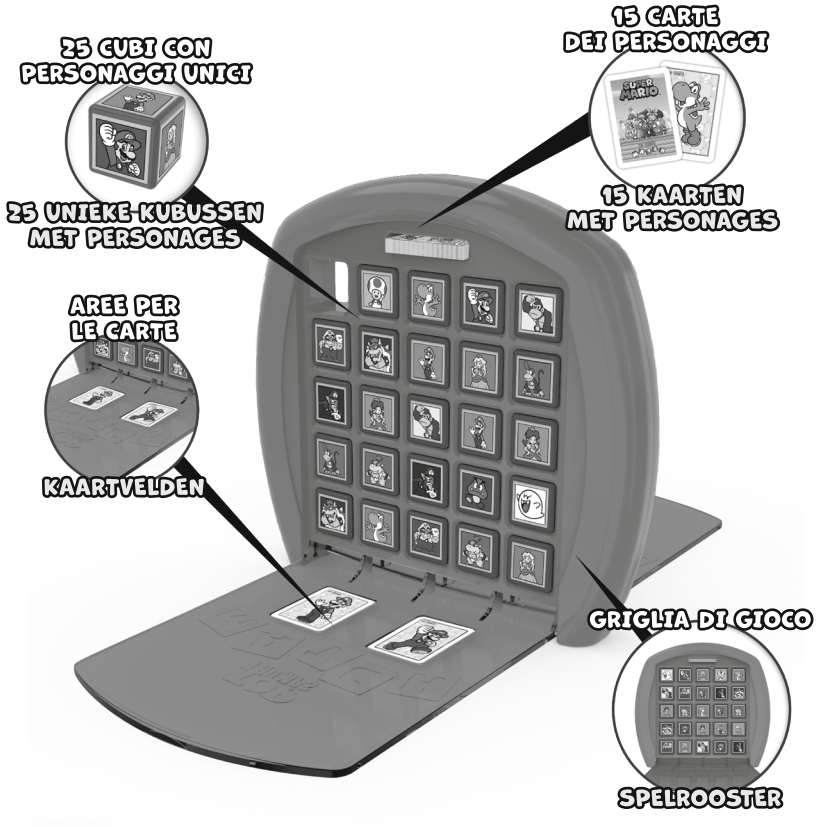
Kisebb gyermekek esetében, hogy egyszerűbb és gyorsabb legyen a játék, próbáljátok ki ezeket a szabályokat:

1. Hagyjátok a kártyáitokat LEFORDÍTVA a játék kezdetén.
2. Próbáljatok meg kigyűjteni öt egyezőt bármely karakterből.
3. Ha kigyűlt, kiáltsd, hogy MATCH, és mondd/mutasd meg az ellenfelednek, mit gyűjtöttél ki.
4. Az ellenfeled megfordítja a kártyáit...
5. Ha valamelyik kártyája megegyezik a karaktereddel, akkor megszerzi előled a győzelmet. Ha nem, akkor te nyersz!

IT

NL

TUTTO CIÒ CHE TI SERVE SAPERE PER GIOCARE



ALLES WAT JE OVER HET SPEL MOET WETEN

Ricorda di riciclare l'imballaggio.

La comoda confezione consente di trasportare il gioco in sicurezza per giocare dove preferisci!

Recycle de verpakking.

In de handige draagkoffer is je spel veilig opgeborgen en kun je het spelen waar je maar wilt!

IT

OBIETTIVO DEL GIOCO

- Allinea cinque cubi uguali per guadagnare punti. Ogni linea è un abbinamento.
- Il primo giocatore a ottenere cinque punti vince la partita.
- Puoi creare una linea orizzontale, verticale o diagonale.
- Sui cubi e sulle carte sono presenti 15 personaggi
- Se la linea corrisponde alla carta, vinci ancora più punti!



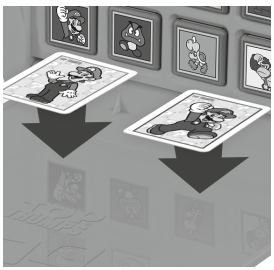
PREPARAZIONE



1. Posiziona i 25 cubi nella griglia di gioco per iniziare la partita! Con l'aiuto del tuo avversario, assicurati che non vi siano più di due personaggi uguali su una linea orizzontale, verticale o diagonale, su entrambi i lati della griglia di gioco.

2. Mescola le 15 carte dei personaggi e assegnane due coperte a ogni giocatore. Non guardarle!

3. Posiziona le tue carte scoperte negli spazi posti davanti alla tua griglia di gioco ma fa' attenzione: i tuoi avversari non devono vederle!



4. Inizia il giocatore più giovane.

GIOCHIAMO!



1. Il Giocatore 1 prende il cubo posto nell'angolo superiore sinistro e lo posiziona fuori dalla griglia di gioco.

2. Il Giocatore 2 prende il cubo e lo usa per sostituire un altro cubo sulla griglia.



3. Continuate a sostituire i cubi alternandovi.

4. Ricordate che lo scopo del gioco è allineare cinque cubi con lo stesso personaggio. Se riuscirete a creare una linea con il personaggio di una delle vostre carte, vincerete più punti! Il primo giocatore a ottenere cinque punti vince la partita.



IMPORTANTE:

- Non puoi spostare il cubo posizionato nel turno precedente.
- Per completare la tua linea da cinque, puoi posizionare l'ultimo cubo nello spazio vuoto ma non è obbligatorio.

5. Quando riesci ad allineare cinque personaggi, urla:



"MATCH!"

VITTORIA!

Comunica o mostra al tuo avversario il personaggio che hai allineato e le tue carte. Se il personaggio che hai allineato corrisponde a una delle tue carte, ricevi due punti e vinci il round. Se non corrisponde, ricevi un solo punto. Attenzione: il punto non è ancora tuo e il tuo avversario potrebbe ribaltare il risultato!

BECCA IL PERSONAGGIO E CONQUISTA I PUNTI!



1. Il giocatore perdente deve mostrare le sue due carte.
2. Se una delle carte corrisponde alla linea dell'avversario, il perdente conquista due punti e il vincitore zero!
3. Se nessuna delle carte corrisponde alla linea, il vincitore mantiene il suo punto.

GIOCHIAMO DI NUOVO!

Estrai tutti i cubi e riempi nuovamente la griglia! Rimescola le carte e distribuiscine due a ogni giocatore. Il primo giocatore a ottenere cinque (o sei) punti vince la partita.

PARTITA DA 5 MINUTI

Per rendere il gioco più semplice e veloce per i più piccoli, applica queste regole:

1. Mantieni le tue carte COPERTE all'inizio del gioco.
2. Prova a creare una linea di cinque personaggi uguali.
3. Urla MATCH quando ne ottieni una e mostra al tuo avversario il personaggio che hai allineato.
4. Il tuo avversario deve quindi girare le sue carte e...
5. Se una delle carte corrisponde al tuo personaggio, l'avversario ribalta il risultato e vince. Se le sue carte sono diverse, il vincitore sei tu!

NL

DOEL VAN HET SPEL

- Probeer om vijf gelijke kubussen op een lijn te krijgen om punten te scoren. Elke lijn van vijf telt.
- De eerste speler die vijf punten haalt is de winnaar.
- De lijn mag horizontaal, verticaal of diagonaal lopen.
- Op de kubussen en de kaarten worden 15 personages weergegeven.
- Als de lijn met een kaart overeenkomt, krijg je nog meer punten!

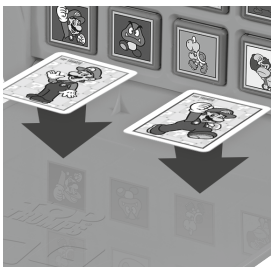


VOORBEREIDING



1. Plaats de 25 kubussen in het spelrooster. Zorg dat er in elke rij nooit meer dan twee keer hetzelfde personage verschijnt, horizontaal, verticaal of diagonaal, aan beide kanten.

2. Schud de 15 kaarten met personages en geef 2 kaarten gedekt aan iedere speler. Bekijk de kaarten nog niet!



3. Leg ze met de afbeelding naar boven op de kaartvelden voor je spelrooster en zorg ervoor dat de andere speler ze niet ziet!

4. De jongste speler mag beginnen.

START HET SPEL!



1. Speler 1 drukt de kubus linksboven uit het spelrooster.
2. Speler 2 pakt deze kubus op en gebruikt hem om een andere kubus uit de rooster te drukken en te vervangen.
3. Druk nu om de beurt een kubus uit het rooster.
4. Probeer op deze manier vijf gelijke personages op een rij te krijgen. Als je een lijn kunt maken die overeenkomt met een van je kaarten, krijg je een hogere score! De eerste speler met vijf punten wint het spel.



OPMERKING:

- je mag er geen kubus uitduwen die net ervoor er uitgedrukt is.
- je mag je laatste kubus in het lege vak plaatsen om vijf op een rij te maken, maar dat hoeft niet.



5. Wanneer je vijf dezelfde personages op een lijn hebt, roep je:

"MATCH!"



IK WIN!

Vertel je tegenstander om welk personage het gaat en laat je kaarten zien. Als jouw lijn van vijf op een rij met een van je kaarten overeenkomt, scoor je twee punten en heb je gewonnen. Als dat niet het geval is, kan je één punt scoren. Maar let op, dit punt is nog niet meteen van jou, je tegenspeler kan nog steeds winnen!

PAK DIE PUNTEN AF!



1. De verliezende speler laat zijn of haar twee kaarten zien.
2. Als het personage op een van deze twee kaarten met jouw lijn van vijf overeenkomt, wint de andere speler en krijgt die de twee punten. Jij krijgt geen enkel punt!
3. Als geen van tweeën een kaart heeft die met de lijn overeenkomt, mag jij dat ene punt houden.

SPEEL VERDER!

Haal alle kubussen uit het rooster en druk ze er opnieuw in! Schud alle kaarten en geef elke speler er twee. De eerste speler met vijf (of zes) punten wint het spel!

SPEL VAN 5 MINUTEN

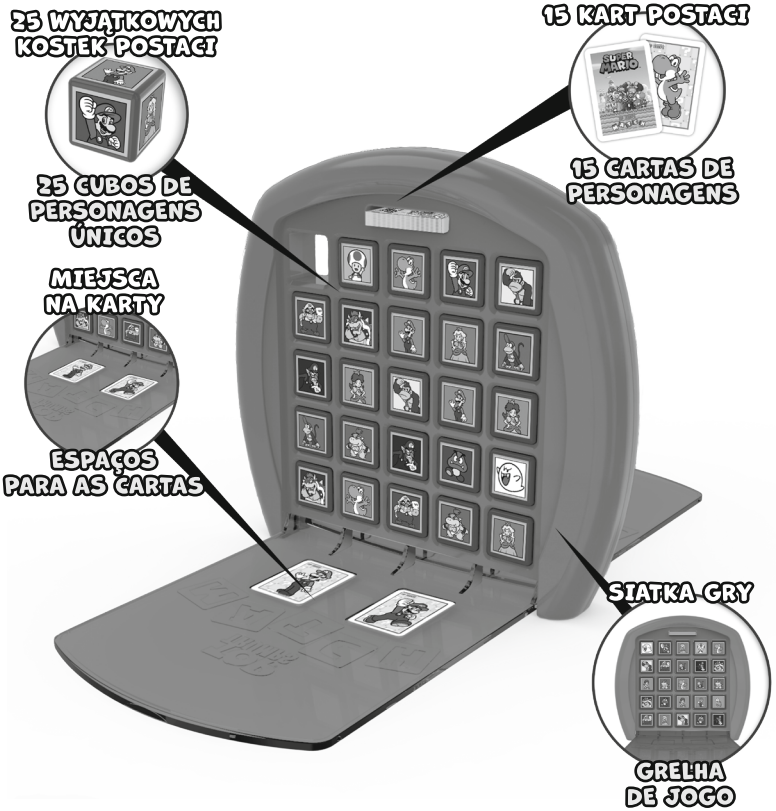
Om met jongere kinderen te spelen gebruik je deze regels voor een eenvoudiger en sneller spel:

1. Hou je kaarten aan het begin van het spel MET DE AFBEELDING NAAR BENEDEN.
2. Probeer een lijn met vijf dezelfde personages te vormen.
3. Roep '5 OP EEN RIJ' als dit gelukt is en laat je tegenspeler zien welk personage dit is.
4. Je tegenspeler draait daarna zijn of haar kaarten om.
5. Als een van die kaarten met jouw personage overeenkomt, steelt je tegenstander de winst. Zo niet, dan win jij!

PL

PT

WSZYSTKO, CO MUSISZ WIEDZIEĆ O TEJ GRZE



TUDO O QUE PRECISAS DE SABER SOBRE O JOGO

Opakowania utylizuj w odpowiedzialny sposób.

Praktyczny futerał zabezpiecza grę, więc możesz zabierać ją wszędzie i grać tam, gdzie chcesz!

Descarta qualquer embalagem de forma responsável.

O estojo de transporte multifunções mantém o teu jogo seguro, para que possas transportá-lo e jogar em qualquer lugar!

PL

CEL GRY

- Aby zdobyć punkty, ułóż 5 jednakowych kostek w jednej linii. Każda taka linia to komplet, czyli „MATCH”!
- Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 5 punktów.
- Linia może być pozioma, pionowa lub ukośna.
- Na kostkach i kartach znajdują się wizerunki 15 postaci.
- Jeśli na kostkach w linii i na karcie jest ta sama postać, to zdobędziesz więcej punktów!



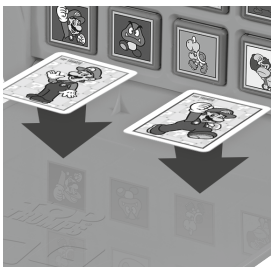
PRZYGOTOWANIE GRY



1. Włóż 25 kostek postaci do siatki gry. Razem z drugim graczem upewnijcie się, że w żadnej poziomej, pionowej ani ukośnej linii żadna postać nie powtarza się więcej niż dwa razy.

2. Potasuj 15 kart postaci i połóż po 2 zakryte karty przed każdym graczem w miejscach wyznaczonych przed siatką gry. Nie podglądajcie ich jeszcze!

3. Odsłońcie teraz w sekrecie swoje karty, ale uważajcie, by nie zobaczył ich drugi gracz!



4. Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy.

GRAMY!

1. Gracz 1 wypycha kostkę z lewego górnego rogu siatki gry.

2. Gracz 2 bierze tę kostkę i wypycha nią dowolną kostkę z siatki gry, zajmując jej miejsce.

3. Gracze wypychają kostki na zmianę.

4. Pamiętaj, że celem gry jest ułożenie 5 kostek z tą samą postacią w jednej linii – „MATCH”! Jeśli stworzysz linię z postacią widniejącą na jednej z twoich kart, zdobędziesz więcej punktów! Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 5 punktów.

UWAGA:

- Nie można wypchnąć kostki użytej w poprzedniej turze.
- Można włożyć ostatnią kostkę w puste pole, aby stworzyć linię z pięcioma postaciami, ale nie jest to konieczne.

5. Gdy ułożysz 5 jednakowych postaci w linii, krzyknij:

„MATCH!”









WYGRANA!

Powiedz (albo pokaż) przeciwnikowi, którą postać ułożyłeś i jakie masz karty. Jeśli linia pasuje do jednej z twoich kart, zdobywasz 2 punkty i wygrywasz tę rundę. Jeśli nie, zdobywasz 1 punkt. Uważaj jednak, ponieważ przeciwnik wciąż ma jeszcze szansę przejąć twój układ („MATCH”).

PRZEJMIJ UKŁAD („MATCH”) I ZDOBĄDŹ PUNKTY!



1. Przegrywający gracz pokazuje swoje karty.

2. Jeśli postać na jednej z kart odpowiada postaci w ułożonej linii, twój przeciwnik przejmuje „MATCH” i zdobywa 2 punkty – ty zaś nie dostajesz żadnego!

3. Jeśli żadna z kart nie odpowiada postaci w ułożonej linii, zachowujesz swoje punkty.

GRAMY OD NOWA!

Wypchnij wszystkie kostki i ponownie włóż je do siatki. Potasuj karty i rozdaj po 2 każdemu z graczy. Grę wygrywa osoba, która jako pierwsza zdobędzie 5 (lub 6) punktów.

ROZGRYWKA W 5 MINUT

Młodsze dzieci mogą zagrać w szybszą i prostszą wersję gry według poniższych zasad:

1. Na początku gry pozostaw swoje karty OBRAZKIEM DO DOŁU.
2. Spróbuj ułożyć 5 jednakowych postaci w linii.
3. Gdy uda ci się to zrobić, krzyknij „MATCH!” i powiedz lub pokaż przeciwnikowi, którą masz postać.
4. Przeciwnik odkrywa następnie swoje karty...
5. Jeśli ma on daną postać na swoich kartach, przejmuje wygraną. Jeśli nie, to ty wygrywasz!

PT

OBJETIVO DO JOGO

- Corresponde cinco cubos numa linha para obter pontos. Cada linha é uma partida.
- O primeiro jogador a alcançar cinco pontos, ganha o jogo.
- A linha pode ser horizontal, diagonal ou vertical.
- Existem 15 personagens nos cubos e nas cartas.
- Se uma linha corresponder a uma carta são atribuídos prémios mais elevados!

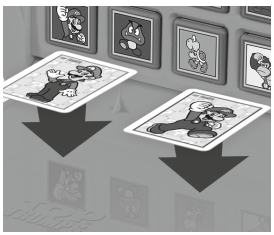


PREPARA O JOGO



1. Coloca os 25 cubos na grelha de jogo prontos para jogar! Trabalha com o teu adversário para se certificarem de que não existem mais que dois dos mesmos personagens em qualquer linha horizontal, vertical ou diagonal em qualquer dos lados da grelha de jogo.

2. Baralha as 15 cartas de personagens e distribui duas cartas por jogador, viradas para baixo. Não olhes para as cartas ainda!



3. Coloca as cartas viradas para cima nos espaços das cartas em frente à tua grelha de jogo, mas não deixes que o outro jogador as veja!

4. Começa o jogador mais novo.

JOGUEM!



1. O jogador 1 empurra o cubo do canto superior esquerdo para fora da grelha de jogo.

2. O jogador 2 apanha o cubo e utiliza-o para empurrar e substituir qualquer cubo na grelha.



3. Joguem à vez para empurrar os cubos para fora da grelha.

4. Não se esqueçam, o objetivo é obter cinco personagens iguais numa linha e ganhar a partida. Se conseguires criar uma linha que corresponda a uma das tuas cartas ganhas um prémio mais elevado. O primeiro jogador a conseguir cinco pontos ganha o jogo.



NOTA:

- Não podes empurrar o cubo utilizado na jogada anterior.
- Podes colocar o teu cubo final no espaço vazio para completar a linha de cinco, mas não precisas de o fazer.



5. Quando tiveres cinco personagens correspondentes seguidos, grita:

"MATCH!"

VITÓRIA!

Diz (ou mostra) ao teu adversário qual o personagem que correspondeste e as tuas cartas. Se a tua linha corresponder a uma das tuas cartas, obténs dois pontos e ganhas essa partida. Se não houver correspondência, ganhas um ponto. Atenção: este ponto ainda não é teu, o teu adversário ainda pode roubar a partida!

CORRESPONDÊNCIA E ROUBO DOS PONTOS!



1. O jogador derrotado mostra as suas duas cartas.

2. Se qualquer uma das suas cartas corresponder à tua linha de cinco, o adversário rouba a correspondência e obtém dois pontos e tu não ganhas nenhum!

3. Se nenhum jogador tiver uma carta que corresponda à linha, manténs o ponto que ganhaste.

AGORA JOGUEM NOVAMENTE!

Empurrem todos os cubos para fora da grelha e voltem a enchê-la!
Voltem a baralhar as cartas e distribuam novamente duas cartas por jogador.
O primeiro jogador a atingir cinco (ou seis) pontos ganha o jogo!

JOGO DE 5 MINUTOS

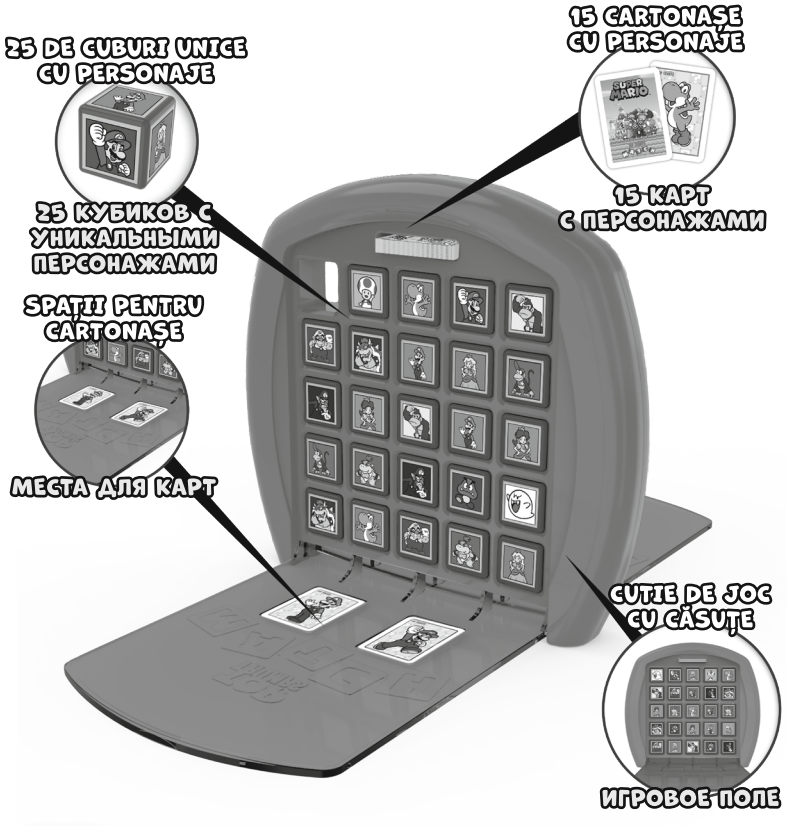
Para um jogo mais simples e rápido para crianças mais novas, experimenta estas regras:

1. Mantém as tuas cartas VIRADAS PARA BAIXO no início do jogo.
2. Tenta corresponder uma linha de qualquer um dos cinco personagens.
3. Grita PARTIDA quando tens correspondência, e diz/mostra ao teu adversário o que recolheste.
4. O teu adversário entrega então as suas cartas...
5. Se qualquer uma das suas cartas corresponder ao teu personagem, o adversário faz correspondência e rouba a vitória. Caso contrário, ganhas!

RO

RU

TOT CE TREBUIE SĂ ȘTII DESPRE JOC



ПРАВИЛА ИГРЫ

Aruncă ambalajul în mod responsabil.

Jocul stă bine în cutia lui, deci poți să-l iei cu tine și să te joci oriunde!

Пожалуйста, при утилизации упаковки соблюдайте установленные правила.

Футляр «все в одном» позволяет надежно хранить игру и брать ее с собой в любое место!

RO

OBIECTIVUL JOCULUI

- Aliniază cinci cuburi identice ca să câștigi puncte. Fiecare rând formează un match.
- Primul jucător care strânge cinci puncte câștigă jocul.
- Rândul poate fi orizontal, diagonal sau vertical.
- Sunt câte 15 personaje pe cuburi și pe cartonașe.
- Dacă rândul se potrivește cu unul dintre cartonașe, primești mai multe puncte!



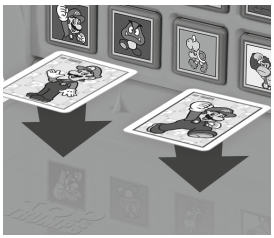
ORIZONTAL VERTICAL DIAGONAL

UZSTĀDIET



1. Pune cele 25 de cuburi în căsuțele din cutia de joc! Colaborează cu adversarul și asigură-te că același personaj nu apare de mai mult de două ori pe un rând orizontal, vertical sau diagonal, pe oricare dintre fețele cutiei.

2. Amestecă cele 15 cartonașe cu personaje și împarte câte două, cu fața în jos, fiecărui jucător. Nu te uita încă la ele!



3. Întoarce-le cu fața în sus, în spațiile de pe ușițele cutiei, dar nu lăsa pe celălalt jucător să le vadă!

4. Începe cel mai tânăr jucător.

JUCAȚI-VĂ!



1. Jucătorul 1 împinge afară din căsuță cubul din colțul stânga sus.

2. Jucătorul 2 ia cubul și îl folosește ca să împingă și să înlocuiască orice alt cub.



3. Împingeți apoi cuburi pe rând.

4. Nu uita, obiectivul jocului e să aliniezi cinci cuburi cu același personaj și să obții un match. Dacă obții un rând care se potrivește cu unul dintre cartonașe, primești mai multe puncte! Cine strânge primul cinci puncte câștigă.



ATENȚIE:

- Nu poți împinge cubul folosit în turul anterior.
- Poți pune ultimul cub în căsuța goală pentru a completa rândul de cinci, dar nu e obligatoriu.

5. Când ai un rând format din cinci personaje identice, strigă:



„MATCH!”

CÂȘTIGĂ!

Spune-i (sau arată-i) adversarului ce personaj ai pe cuburi și cartonașele. Dacă rândul se potrivește cu unul dintre cartonașele tale, primești două puncte și câștigi matchul respectiv. Dacă nu, tot poți primi un punct. Atenție, încă n-ai câștigat punctul, adversarul poate să îți fure matchul.

FURAȚI MATCHUL!



1. Jucătorul care pierde își arată cele două cartonașe.

2. Dacă oricare dintre cartonașele lui se potrivește cu rândul tău, îți fură matchul și primește două puncte, iar tu nu primești niciunul!

3. Dacă nimeni nu are cartonașe care se potrivesc cu rândul, tu primești punctul.

JUCAȚI DIN NOU!

Împinge toate cuburile afară și pune-le iar în căsuțe. Amestecă cartonașele din nou și împarte câte două fiecărui jucător. Primul jucător care strânge cinci (sau șase) puncte câștigă jocul!

MATCH DE 5 MINUTE

Pentru un joc mai simplu și mai rapid, pentru copii mai mici, încearcă aceste reguli:

1. Lasă cartonașele CU FAȚA ÎN JOS la începutul jocului.
2. Încearcă să aliniezi cinci cuburi cu același personaj.
3. Strigă MATCH când ai reușit și spune-i/arată-i adversarului despre cine e vorba.
4. Adversarul își întoarce cartonașele cu fața în sus...
5. Dacă unul dintre cartonașe se potrivește cu personajul tău, câștigă matchul și îți fură victoria. Dacă nu, câștigi tu!

RU

ЦЕЛЬ ИГРЫ

- Чтобы зарабатывать очки, вы должны сложить пять одинаковых кубиков в один ряд. Каждый ряд является Матчем.
- Первый игрок, набравший пять очков, побеждает.
- Ряд может быть горизонтальным, диагональным или вертикальным.
- На кубиках и карточках представлено 15 персонажей.
- Если ряд совпадает с картой, начисляется больше очков!



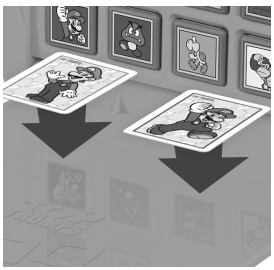
ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ДИАГОНАЛЬНЫЙ

ПОДГОТОВКА



1. Выложите 25 кубиков на игровом поле. Убедитесь, что в одном горизонтальном, вертикальном и диагональном ряду с обеих сторон игрового поля нет более двух одинаковых персонажей.

2. Перемешайте 15 карточек с персонажами и раздайте каждому игроку по две карты лицом вниз. Не смотрите на карты!



3. Положите карты лицом вверх в отделение для карт на игровом поле, но не показывайте их другому игроку!

4. Начинает самый младший игрок.

КАК ИГРАТЬ



1. Игрок 1 выдвигает кубик в верхнем левом углу игрового поля.

2. Игрок 2 берет этот кубик и заменяет им любой другой кубик на игровом поле, выдвигая новый кубик.

3. Veksle på å skyve ut kuber.



4. Помните, что ваша цель — собрать пять одинаковых кубиков в одном ряду и получить Совпадение. Если вам удастся собрать ряд, который совпадает с одной из ваших карт, то вы получите больше очков. Первый игрок, набравший пять очков, побеждает.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Вы не можете выдвинуть кубик, поставленный на поле на предыдущем ходу.
- Вы можете поставить свой последний кубик на пустое место, чтобы завершить свой ряд из пяти кубиков, но делать это необязательно.



5. Когда вы соберете пять одинаковых персонажей в одном ряду, выкрикните:

"MATCH!"



ПОБЕДА!

Скажите (или покажите) своему сопернику, каких персонажей вы собрали и покажите свои карты. Если ваш ряд совпадает с одной из ваших карт, вы получаете два очка и выигрываете Матч. Если нет, вы получаете одно очко. Будьте внимательны, ваш соперник может увести у вас Матч!

КАК ПЕРЕБИТЬ МАТЧ И УВЕСТИ ОЧКИ!



1. Проигравший игрок показывает свои две карты.

2. Если любая из карт совпадает с вашим собранным рядом, ваш соперник перебивает у вас матч и получает два очка, а вы остаетесь ни с чем!

3. Если ничьи карты не совпадают с рядом, то вы получаете одно очко.

ИГРАЕМ СНОВА

Вытащите все кубики и заново заполните игровое поле! Перемешайте карточки и снова сдайте каждому игроку по две карты. Первый игрок, набравший пять (или шесть) очков, побеждает.

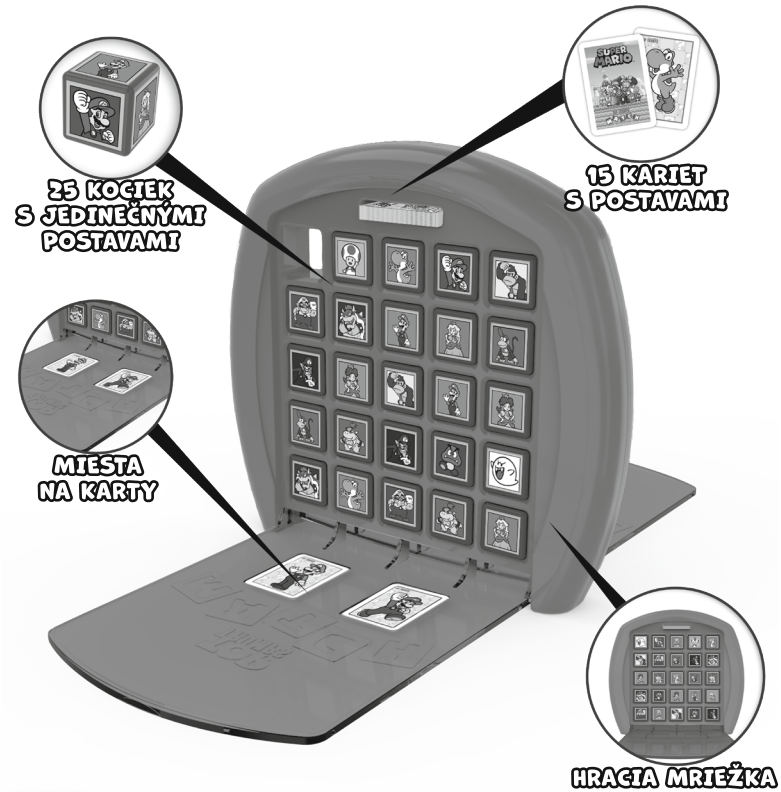
5 МИНУТНЫЙ МАТЧ

Чтобы ускорить и упростить игру для маленьких детей, попробуйте применить следующие правила:

1. Держите свои карты ЛИЦОМ ВНИЗ в начале игры.
2. Соберите ряд из пяти кубиков с одинаковыми персонажами.
3. Когда вы собрали ряд, выкрикните МАТЧ, и расскажите/покажите своему сопернику, каких персонажей вы собрали.
4. Затем ваш соперник открывает свои карты...
5. Если любая из его карт совпадает с вашим персонажем, то ваш соперник перебивает ваш матч и выигрывает игру. А если нет, вы остаетесь победителем!

SK

VŠETKO, ČO POTREBUJEŠ VEDIEŤ O TEJTO HRE



Obaly náležite zlikvidujte.
Vďaka prenosnému puzdru, do ktorého sa všetko zmestí, je hra v bezpečí, takže ju môžete hrať kdekoľvek!

CIEĽ HRY

- Vytvorte línie s piatimi kockami a získajte body.
- Hru vyhráva hráč, ktorý ako prvý získa 5 bodov.
- Línia môže byť vodorovne, uhlopriečne alebo zvislo.
- Na kockách a kartách je 15 postáv.
- Ak sa línia zhoduje s kartou, získate vyššie skóre!



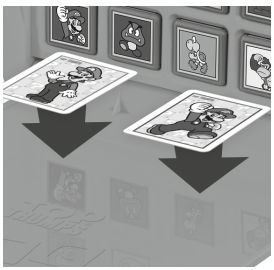
PRÍPRAVA



1. Vložte 25 kociek do hracej mriežky tak, aby boli pripravené na hru! Spoločne so súperom skontrolujte, či na žiadnej vodorovnej, zvislej ani uhlopriečnej línii na oboch stranách hracej mriežky nie sú viac ako dve rovnaké postavy.

2. Zamiešajte 15 kariet s postavami a každému hráčovi rozdajte dve karty otočené lícom nadol. Zatiaľ si ich nepozerajte!!

3. Svoje karty vložte otočené lícom nahor do miest na karty pred hracou mriežkou, ale nedovoľte, aby ich videl druhý hráč!



4. Začína najmladší hráč.

POĎME NA TO!

1. Prvý hráč vytlačí z hracej mriežky kocku v ľavom hornom rohu.

2. Druhý hráč zoberie túto kocku a pomocou nej vytlačí a nahradí ľubovoľnú kocku v mriežke.

3. Striedajte sa vo vytláčaní kociek.

4. Nezabudnite, že cieľom je získať päť rovnakých postáv na jednej línii a vytvoriť tak zhodu. Ak dokážete vytvoriť líniu, ktorá sa zhoduje s jednou z vašich kariet, získate vyššie skóre! Hru vyhráva hráč, ktorý ako prvý získa 5 bodov.





POZNÁMKA:

- Nemôžete vytlačiť kocku, ktorá sa použila v predchádzajúcom ťahu.
- Poslednú kocku môžete, ale nemusíte, vložiť na prázdne miesto a dokončiť tak líniu piatich postáv.



5. Keď máte na línii päť zhodných postáv, zakričte:

„MATCH!"



VYHRA

Povedzte (alebo ukážte) súperovi postavu, ktorú ste použili na vytvorenie zhody, aj to, aké máte karty. Ak sa línia zhoduje s niektorou z vašich kariet, získavate 2 body a vyhrávate zápas. Ak sa nezhoduje, stále môžete získať 1 bod. Tento bod však ešte nie je váš. Súper si naďalej môže uchmatnúť zápas pre seba!

UCHMATNUTIE ZÁPASU



1. Prehrávajúci hráč ukáže svoje dve karty.
2. Ak sa niektorá karta zhoduje s vašou líniou piatich kociek, súper si uchmatne zápas a získa 2 body. Vy však nezískate žiaden!
3. Ak sa žiadna karta nezhoduje s líniou, zostane ti 1 bod.

NOVÁ HRA

Vytlačte všetky kocky a naplňte mriežku znova! Premiešajte karty a každému hráčovi rozdajte dve karty. Hru vyhráva hráč, ktorý ako prvý získa 5 (alebo 6) bodov.

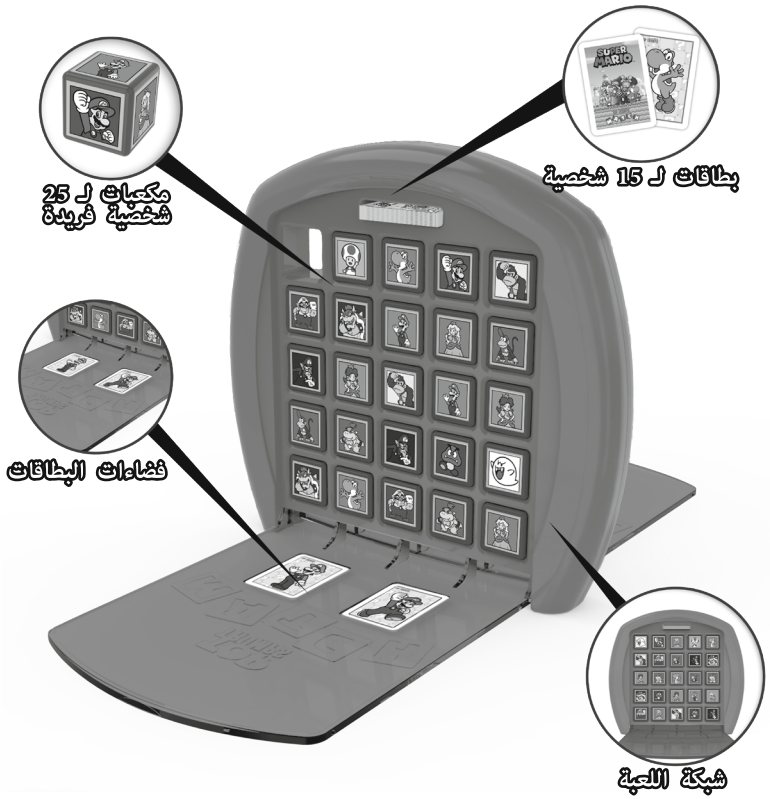
5-MINÚTOVKA

Na jednoduchšiu a rýchlejšiu hru pre mladšie deti vyskúšajte tieto pravidlá:

1. Na začiatku hry nechajte karty otočené LÍCOM NADOL.
2. Pokúste sa vytvoriť líniu s piatimi rovnakými postavami.
3. Keď ju budete mať, zakričte MATCH a povedzte alebo ukážte súperovi vytvorenú líniu.
4. Súper potom otočí svoje karty...
5. Ak sa niektorá z jeho kariet zhoduje s vašou postavou, má zhodu a uchmatne si výhru. Ak sa nezhoduje, vyhrávate vy!

AR

كل ماتحتاج إلى معرفته بشأن اللعبة



فضلاً تخلَّص من أي تغليف بشكلٍ مسؤول. إن حقيبة الحمل "الكل في واحد" تحافظ على حماية لعبتك، بحيثُ تتمكن من أخذها واللعب بها في أي مكان!

الهدف من اللعبة

- قم بمطابقة خمسة مكعبات في خط من أجل إحراز نقاط. كل خط يُعتبر مُطابقة.
- أول لاعب يحقق خمس نقاط يفوز باللعبة.
- يمكن أن يكون الخط أفقياً أو قُطرياً أو رأسياً.
- هناك ٥١ شخصية على المكعبات والبطاقات.
- إذا كان الخط يُطابق بطاقة، سيتم منح أحراز أعلى!



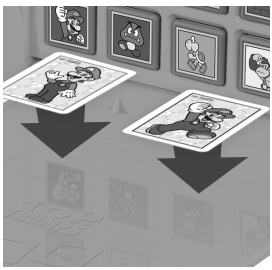
يرطق يسأر يقفأ

قم بإعداد اللعبة



1. ضع الـ ٥٢ مكعباً في شبكة اللعب في وضع الاستعداد للعب! تعاون مع منافسك للتأكد من عدم وجود أكثر من اثنتين من نفس الشخصية في أي خطٍ أفقي أو رأسي أو قُطري على أيٍ من جانبي شبكة اللعب.

2. قم بخلط بطاقات الشخصيات الخمس عشرة وتقديم اثنتين لكل لاعب على أن يكون وجههما للأسفل.
لا تَطَّلع على هذه البطاقات بعد!



3. ضعها بحيث يكون وجهها للأعلى في فضاءات البطاقات الموجودة أمام شبكة اللعب الخاصة بك، لكن لا تدع اللاعب الآخر يراها!

4. يبدأ اللاعب الأصغر سناً.

العب!



1. يدفع اللاعب رقم 1 المكعب الموجود في الركن العلوي الأيسر خارج شبكة اللعبة.



2. يختار اللاعب رقم 2 المكعب ثم يستخدمه لدفع واستبدال أي مكعب في الشبكة.

3. قم بفعل ذلك بشكلٍ متناوب من أجل دفع المكعبات للخارج.

4. تذكَّر، الهدف هو الحصول على خمس من نفس الشخصية في خطٍ واحد والحصول على مُطابقة.
إذا تمكنت من إنشاء خط يُطابق واحدةً من بطاقاتك، فستحصل على حرزٍ أعلى! أول شخصٍ يحقق خمس نقاط يفوز باللعبة.



ملاحظة:

- لا يمكنك أن تدفع للخارج المكعب الذي تم استخدامه في النوبة السابقة.
- يمكنك وضع مُكعبك النهائي في الفضاء الخالي من أجل إتمام خط الخمسة الخاص بك، لكنك لست مُضطراً لذلك.



5. عندما يكون لديك خمسة شخصيات متطابقة في صفٍ واحد ، صرِّخ:

"MATCH!"

فوز!

اخبر منافسك أو اظهر له الشخصية التي قمت بمطابقتها وبطاقاتك. إذا طابق خطك بطاقةً من البطاقات، فإنك تحرز نقطتين وتفوز بهذا التطابق. إذا لم يتم ذلك، لازال بإمكانك إحراز نقطة واحدة. لكن انتبه - إنك لم تحصل بعد على النقطة ، لازال بإمكان منافسك انتزاع التطابق!



انتزع التطابق!

1. اللاعب الخاسر يُظهر بطاقتيه.

2. إذا كان أيٌّ من البطاقتين يطابق خط الخمس الخاص بك، فإنه ينتزع منك التطابق ويحصل على نقطتين، وأنت لا تحصل على أي نقطة!

3. إذا لم تتطابق بطاقة أي شخص مع الخط الخاص بك، فإنك تحتفظ بالنقطة.

والآن العب مرة أخرى!

ادفع جميع المكعبات للخارج وقم بإعادة ملء الشبكة! أعد خلط البطاقات وقدِّم بطاقتين لكل لاعب مرةً أخرى. أول لاعب يصل إلى خمس (أو ست) نقاط يفوز باللعبة!

مباراة الخمس دقائق

من أجل لعبةٍ أكثر بساطة وسرعة للأطفال الأصغر سناً، جرِّب القواعد الآتية:

1. أبقِ البطاقات بحيث يكون وجهها للأسفل في بداية اللعبة.

2. حاول وقم بمطابقة خط من أي خمسة شخصيات.

3. صرِّخ ""مطابقة"" عندما يكون لديك واحداً، و أخبر/ أظهر لمنافسك الذي جمعته.

4. عندئذٍ، يقوم منافسك بقلب بطاقاته...

5. إذا كان أيٌّ من بطاقتيه يطابق شخصيتك، فإنه يُطابق التطابق ويسرق الفوز. إذا لم يكن الامر كذلك، فإنك تفوز!

TOP TRUMPS

MATCH

THE CRAZY CUBE GAME

Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
Winning Moves France SAS – 66, rue Marceau – 93100 Montreuil.
Winning Moves Polska, al. Grunwaldzka 472 B, 80-309 Gdańsk.
Winning Moves Italia, Via Copernico 38, 20125, Milano, Italy.
Winning Moves Australia Pty Ltd., 270 Pacific Highway, Crows Nest, NSW 2065.
Epic Games (Pty) Ltd., PostNet Suite #71, Private Bag X1005, Claremont 7735.

© Nintendo
Copyright © 2022 Winning Moves UK Limited.
TOP TRUMPS MATCH is a registered trademark of Winning Moves UK Ltd.
TOP TRUMPS is a registered trademark of Winning Moves UK Ltd.

www.winningmoves.co.uk **www.winningmoves.com.au**
www.winningmoves.fr **www.winningmoves.it**
www.winningmoves.de **www.winningmoves.pl**