

Reglas para un número impar de participantes (3, 5 o 7)

Las reglas son las mismas, con los siguientes ajustes:

- Designad a alguien como Participante de referencia para toda la partida. ¡Descubrirá con quién tiene más sintonía!
- En cada ronda, los demás participantes deben intentar elegir las mismas imágenes que el Participante de referencia para demostrar que están en sintonía.
- El Participante de referencia:
 - No tiene ficha de **Tenedor** en el tablero.
 - Selecciona siempre 5 cartas, sea cual sea la casilla actual.
- Cada uno de los demás participantes:
 - Coloca su ficha de **Tenedor** en la casilla de salida al comienzo de la partida.
 - Elige un número de cartas de **Imagen** equivalente al que aparece en la casilla del tablero en la que está su propia ficha de Tenedor.
- Al final de cada ronda, cada participante compara sus cartas con las del Participante de referencia:

→ **Misma imagen y misma posición:**
avanza 3 casillas.

→ **Misma imagen y distinta posición:**
avanza 2 casillas.



Diseñado por Craig Browne, con licencia de Wildstone PKG P/L.

Basado en el juego originalmente conocido como *Compatibility*.

Créditos de fotografías:

<https://www.cocktailgames.com/nos-jeux/matchy-matchy-credits-images/>

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, Francia
www.cocktailgames.com



Reglas para un número par de participantes (4, 6 u 8)

OBJETIVO: ¡DEMOSTRAR QUE SOIS LA PAREJA QUE ESTÁ MÁS EN SINTONÍA!

- Coloca el tablero y el mazo de cartas de **Tema** en la mesa.
- Cada participante toma un mazo de 42 cartas de **Imagen**. El reverso de cada carta indica su color. Todos los mazos contienen el mismo conjunto de 42 imágenes.
- Dividíos por parejas y sentaos un participante de cada pareja enfrente del otro. Cada equipo elige una ficha de **Tenedor** del color del mazo de uno de los participantes y lo pone en la casilla de **salida**.



CÓMO JUGAR

- 1 Un participante anuncia un número entre 1 y 12, roba una carta de **Tema** y lee en voz alta el tema correspondiente.
- 2 Todos los participantes repasan ahora su mazo de 42 cartas de **Imagen** y eligen en secreto las cartas que creen que **ilustran mejor el tema**.
 - Cada participante elige un número de cartas equivalente al que aparece en la casilla del tablero en la que está su equipo (entre 1 y 5).
 - A continuación, todos se ponen delante las cartas seleccionadas **bocabajo**, en una hilera de mayor a menor relación con el tema (de izquierda a derecha).
- 3 Una vez colocadas todas las **cartas de Imagen**, se revelan de una en una. Con cada una revelada, las dos personas de una misma pareja comparan sus imágenes:
 - **Misma imagen y misma posición:** el equipo avanza 3 casillas.
 - **Misma imagen y distinta posición:** el equipo avanza 2 casillas.
- 4 Los participantes recogen sus 42 cartas de **Imagen** ¡y comienza una nueva ronda!

FIN DE LA PARTIDA

¡La primera pareja que llegue a la casilla final gana y es declarada la pareja más en sintonía! En caso de empate, gana la pareja que haya avanzado más casillas después de la casilla final.



12 Vacaciones

Ejemplos

Los dos participantes de la pareja pepinillo-chocolate revelan sus imágenes:



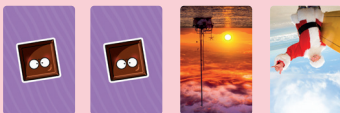
1



Después de darle la vuelta a la primera imagen, mueven la ficha de **Tenedor** de su equipo **3 casillas** en el tablero.



2



Después de darle la vuelta a la segunda imagen, esta vez no son iguales, así que **no mueven**.



3



Tras revelar la tercera, mueven su ficha de **Tenedor** **2 casillas** porque comparten la imagen de la puesta de sol, aunque en posiciones distintas.



Ni que decir tiene, no puedes darle pistas a tu pareja ni a los demás participantes mientras seleccionáis las imágenes (aunque sea tentador...).

Eso sí, cuando llegue el momento de la revelación, no te cortes y dile a tu pareja: «¿PERO CÓMO SE TE HA OCURRIDO PONER ESO?!».