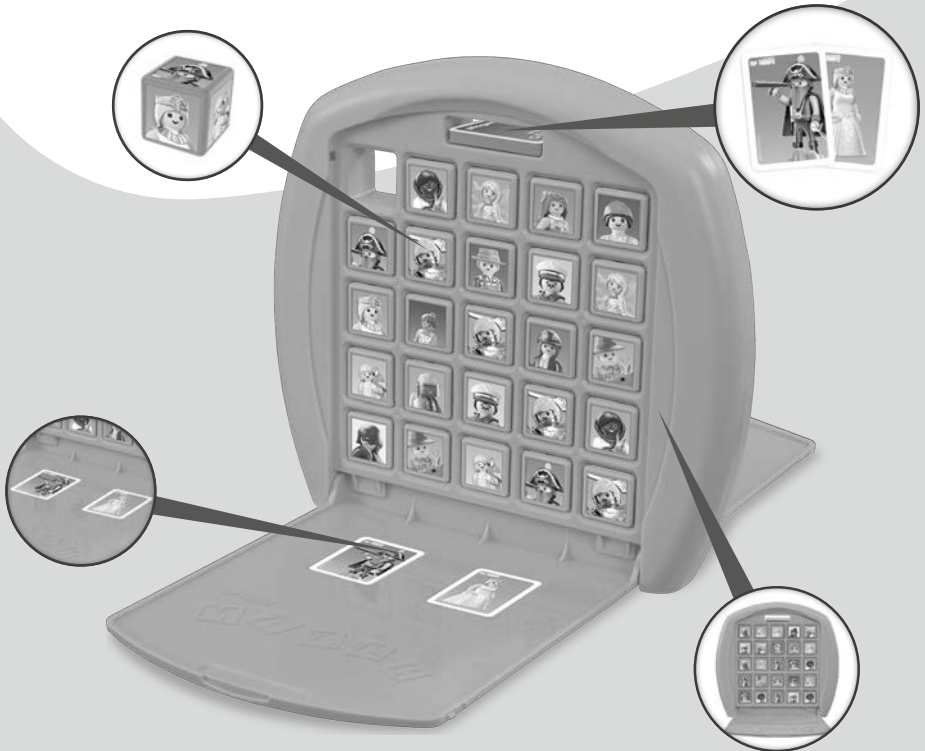


TOP TRUMPS®

MATCH

THE CRAZY CUBE GAME

playmobil®



www.toptrumps.com/match



4+

EN BG CS DA DE EL ES ET FI FR HR HU IT LT
LV NL NO PL PT RO SK SL SR SV TR UK HK AR



25 UNIQUE CHARACTER CUBES

25 УНИКАЛНИ КУБЧЕТА С КАРТИНКИ

25 KOSTEK S JEDINEČNÝMI OBRÁZKY

25 UNIKKE BILLEDKLODSER

25 EINZIGARTIGE WÜRFEL

25 ΜΟΝΑΔΙΚΟΙ ΚΥΒΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

25 CUBOS ÚNICOS NUMERADOS

25 PILDIKUUBIKUT

25 ERILAISTA KUVAKUUTIOTA

25 CUBES DIFFÉRENTS

25 JEDINSTVENIH KOCKICA SA SLIKAMA

25 EGYEDI KARAKTERKOCKA

25 CUBI IMMAGINE SINGOLI

25 UNIKALŪS KUBELIAI SU PAVEIKSLĒLIAIS

25 UNIKĀLI ATTĒLU KUBI

25 UNIEKE BLOKJES MET AFBEELDING

25 UNIKE BILDEKUBER

25 NIEPOWTARZALNYCH KOSTEK POSTACI

25 CUBOS DE IMAGENS ÚNICOS

25 DE CUBURI UNICE CU IMAGINI

25 JEDINEČNÝCH KOCIEK S OBRÁZKOM

25 EDINSTVENIH KOCK S SLIČICAMI

25 JEDINSTVENIH KOCKI SA SLIKAMA

25 UNIKA BILDKLOSSAR

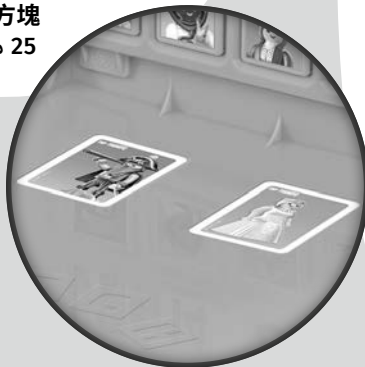
25 EŞŞİZ RESİM KÜPÜ

25 КУБИКІВ ІЗ УНІКАЛЬНИМИ

ЗОБРАЖЕННЯМИ

25 個獨特圖案方塊

25 مكعب صور فريد



CARD SPACES

МЕСТА ЗА КАРТИ

KARETNÍ POLE

KORTPLADSER

KARTENFLÄCHEN

ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΚΑΡΤΕΣ

ESPACIOS PARA CARTAS

KAARDIPESAD

KORTTIPAIKAT

EMPLACEMENT POUR LES CARTES

MJESTA ZA KARTE

KÁRTYAHELYEK

SPAZIO PER LE CARTE

KORTELEMS SKIRTOS VIETOS

KARTĪŠU NODALĪJUMI

RUIMTE OM DE KAARTEN TE PLAATSEN

KORTFELT

MIEJSCA NA KARTY

ESPAÇOS DAS CARTAS

SPAȚII PENTRU CARTONAȘE

KARTOVÉ POLIA

PROSTOR ZA KARTICI

PROSTOR ZA KARTE

KORTPLATSER

KART BOŞLUKLARI

ЧАРУНКИ ДЛЯ КАРТОК

置卡處

مساحة البطاقات



GAME GRID

РЕШЕТЪЧНА ПОСТАВКА НА ИГРАТА

HRACÍ MŘÍŽKA

SPILLEBRÆT

SPIELRASTER

ΤΑΜΠΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

CUADRÍCULA DE JUEGO

MÄNGURUUDUSTIK

PELIRUUDUKKO

GRILLE DE JEU

REŠETKA ZA IGRU

JÁTÉKRÁCS

GRIGLIA DI GIOCO

ŽAIDIMO LENTA

SPĚLES REŽĚS

SPEELRASTER

SPILLEBRETT

SIATKA GRY

GRELHA DO JOGO

CUTIE DE JOC CU CĂSUȚE

HERNÁ MŘIEŽKA

IGRALNA PLOŠKEV

REŠETKA ZA IGRU

SPELPLAN

OYUN SAHASI

ИГРОБЕ ПОЛЕ

遊戲格板

شبكة اللعبة

15 CHARACTER CARDS

15 КАРТИ С КАРТИНКИ

15 OBRÁZKOVÝCH KARET

15 BILLEDKORT

15 KARTEN

15 ΚΑΡΤΕΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

15 CARTAS CON FOTOS

15 PILDIKAARTI

15 KUVAKORTTIA

15 CARTES

15 KARATA SA SLIKAMA

15 KARAKTERKÁRTYA

15 CARTE IMMAGINI

15 KORTELIJŲ SU PAVEIKSLĖLIAIS

15 ATTĒLU KARTĪTES

15 KAARTEN MET AFBEELDING

15 BILDEKORT

15 KART POSTACI

15 CARTAS DE IMAGENS

15 CARTONAȘE CU IMAGINI

15 KARIET S OBRÁZKOM

15 KARTIC S SLIČICAMI

15 KARATA SA SLIKAMA

15 BILDKORT

15 RESİM KARTI

15 КАРТОК ІЗ ЗОБРАЖЕННЯМИ

15 張圖案卡

بطاقة صورة 15



AIM OF THE GAME

Match five cubes horizontally, vertically or diagonally to win!



HORIZONTAL

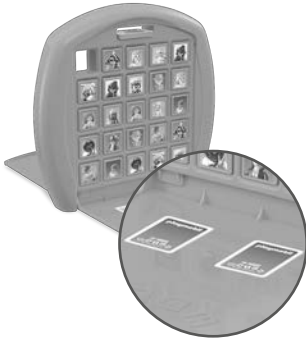


VERTICAL



DIAGONAL

SET IT UP



1. Place all cubes in the game grid. Mix the cubes up properly so there are no more than two of each character in the same row or column, or the game will be too easy! Turn the grid around so that both players can see each side to make sure.
2. Shuffle the 15 character cards and deal two face down to each player.
3. Place your two cards **face down** into the card spaces in front of your grid. Don't look at them yet.
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 another cube.
3. Take it in turns to push out cubes.
4. When you have five matching characters in a row, shout: "**MATCH!**"

NOTE:

- You cannot push out the cube used on the turn before.
- The corner square may remain empty.

HAVE YOU WON?

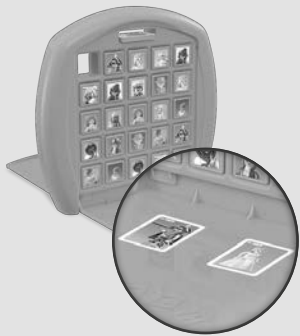
5. Show your opponent which character you've matched.
6. Your opponent then turns their cards over.
7. If one of your opponent's cards matches your row of five, they **SNATCH THE MATCH** and win the game!

TOP TRUMPS MATCH TOURNAMENT (LONGER GAME)

Aim: The first player to score 5 (or 6) points wins the game.

Strategy: Points are awarded for rows of cubes that match a player's cards, so try and use cubes that are the same as your cards.

1. Set the game up in the same way, but turn your cards over before you play.
2. Play until you have five matching characters in a row and shout: **"MATCH!"**
3. Show your opponent which character you've matched, and your cards.
 - If your line matches one of your cards, you win two points and the match.
 - Be careful! If your line doesn't match your cards, your opponent might get the points!



SNATCHING THE MATCH!

Your opponent shows their cards.

1. If either of their cards match your line, your opponent snatches the match and gets two points — and you get none!
2. If nobody's card matches your line, you get one point.

Play again until one player scores 5 (or 6) points and win the tournament.

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Подредете 5 съвпадащи кубчета хоризонтално, вертикално или диагонално, за да спечелите!



ХОРИЗОНТАЛНО



ВЕРТИКАЛНО



ДИАГОНАЛНО

ПОДГОТОВКА



1. Поставете всички кубчета в решетъчната поставка на играта. Разбъркайте добре кубчетата, така че да има не повече от две от всяка картинка в един и същи ред или колона, защото в противен случай играта ще бъде твърде лесна! Завъртете решетъчната поставка, така че и двамата играчи да видят всяка страна, за да проверят.
2. Разбъркайте 15-те карти с картинки и раздайте по две необърнати карти на всеки играч.
3. Поставете своите **две карти с лицето надолу** в местата за карти в предната част на вашата решетъчна поставка. Не поглеждайте картите на този етап.
4. Най-малкият участник играе първи.

ДА ИГРАЕМ!

1. Играч № 1 избутва кубчето в горния ляв ъгъл от решетъчната поставка на играта.
2. Играч № 2 взема кубчето, след което го използва, за да избута и замени друго кубче.
3. Редувайте се да избутвате кубчета.
4. Когато подредите пет еднакви картинки в линия, извикайте: „**СЪВПАДЕНИЕ!**“

ЗАБЕЛЕЖКА:

- Не може да избутвате кубчето, използвано по време на предишния ход.
- Квадратчето в ъгъла може да остане празно.

СПЕЧЕЛИХТЕ ЛИ?

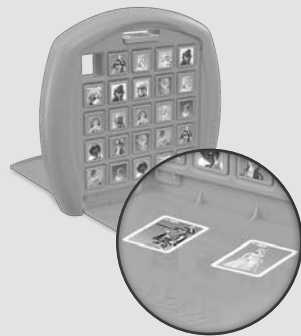
5. Покажете на опонента си коя картинка сте подредили в линия.
6. След това опонентът ви обръща своите карти.
7. Ако някоя от картите на опонента ви съвпада с вашата линия от 5 съвпадения, **ТОЙ ОТМЪКВА СЪВПАДЕНИЕТО** и печели играта!

TOP TRUMPS МАТЧ: ТУРНИР (ПО-ДЪЛГА ИГРА)

Цел: Първият играч, който реализира 5 (или 6) точки, печели играта.

Стратегия: Точки се присъждат за линии от картинки, които съвпадат с картите на играча, така че се опитайте да използвате кубчета, които съвпадат с картите ви.

1. Подгответе играта по същия начин, но обърнете картите си, преди да започнете да играете.
2. Продължавайте да играете, докато подредите 5 еднакви картинки в линия, и извикайте **„СЪВПАДЕНИЕ!“**
3. Покажете на своя опонент с кои картинки сте подредили съвпадение и кои са картите ви.
 - Ако вашата линия съвпада с някоя от картите ви, ще получите две точки и ще спечелите това съвпадение.
 - Бъдете внимателни! Ако вашата линия не съвпада с картите ви, опонентът ви може да получи точките!



ОТМЪКВАНЕ НА СЪВПАДЕНИЕТО!

Опонентът ви показва картите си.

1. Ако някоя от картите му съвпада с вашата линия, опонентът ви отмъква това съвпадение и получава две точки, а вие не получавате нищо!
2. Ако нито една карта и на двамата играчи не съвпада с вашата линия, получавате една точка.

Играйте пак, докато един от играчите събере 5 (или 6) точки и спечели турнира.

CÍL HRY

Vyhrává ten, kdo jako první dá dohromady vodorovnou, svislou nebo úhlopříčnou linii pěti stejných kostek.



VODOROVNĚ



SVISLE



ÚHLOPŘÍČNĚ

PŘÍPRAVA

1. Umístí kostky do hrací mřížky. Kostky pořadně zamíchej, aby se v jedné řadě nebo jednom sloupci neobjevily víc než dva stejné obrázky, jinak bude hra příliš snadná! Natoč mřížku tak, aby si oba hráči mohli prohlédnout a zkontrolovat obě strany.
2. Zamíchej 15 obrázkových karet a každému hráči rozdej dvě otočené lícem dolů.
3. **Své dvě karty umístí lícem dolů** na karetní pole před svou mřížkou. Na karty se zatím nedívej.
4. Nejmladší hráč hraje první.



HRA ZAČÍNÁ!

1. První hráč vytlačí kostku z levého horního rohu hrací mřížky.
2. Druhý hráč tuto kostku sebere a použije ji k vysunutí a nahrazení jiné kostky.
3. Hráči se střídají ve sbírání vysunutých kostek a jejich zasouvání namísto jiných.
4. Jakmile některý z hráčů utvoří řadu pěti stejných obrázků, zvolá: **„MATCH!“**

POZNÁMKA:

- Nesmí se vysunovat kostky, které protihráč přidal v předchozím tahu.
- Roh může zůstat prázdný.

VYHRÁVÁŠ?

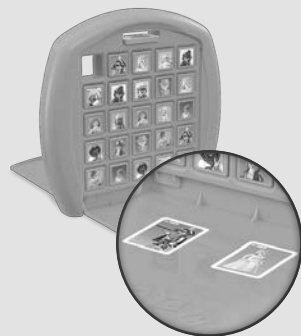
5. Ukaž svému protihráči, jaký obrázek se ti shoduje.
6. Protihráč nyní otočí své karty.
7. Pokud se karty protihráče shodují s tvou řadou pěti, **PŘEBÍRÁ TI PĚTICI** a hru vyhrává!

TURNAJ TOP TRUMPS MATCH (DELŠÍ HRA)

Cíl: Hráč, který jako první získá pět (nebo šest) bodů, vyhrává.

Strategie: Body se udělují za řady obrázků, které se shodují s kartami hráče. Snaž se tedy používat kostky, které odpovídají tvým kartám.

1. Příprava hry je stejná, jen před začátkem hry obrať své karty.
2. Hraj, dokud neutvoříš řadu pěti stejných obrázků. Pak zvolj: „**MATCH!**“
3. Ukaž protihráči, který obrázek se ti shoduje a jaké máš karty.
 - Pokud se řada shoduje s jednou z tvých karet, získáváš dva body a vyhráváš.
 - Ale opatrně! Pokud se tvá řada s tvými kartami neshoduje, může body získat protihráč!



PŘEBRÁNÍ PĚTICE!

Protihráč odhalí své karty.

1. Pokud se některá z jeho karet shoduje s tvou řadou, přebírá ti protihráč pětici a získává dva body – a ty nedostáváš žádný!
2. Pokud se s tvou řadou neshoduje žádná karta, získáváš jeden bod.

Hrajte znovu, dokud jeden z hráčů nezíská pět (nebo šest) bodů a turnaj nevyhraje.

DA

MÅLET MED SPILLET

Få fem klodser på stribe enten vandret, lodret eller skråt for at vinde!

**VANDRET****LODRET****SKRÅT**

OPSÆTNING



1. Placer alle klodserne på spillebrættet. Bland klodserne, så der ikke er mere end to ens i den samme række eller kolonne – ellers bliver det for nemt! Drej brættet, så begge spillere kan se begge sider.
2. Bland de 15 billedkort, og giv hver spiller to kort med billedsiden nedad.
3. Placer **to kort med billedsiden nedad** på pladserne foran dit bræt. Kig ikke på dem endnu.
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 anden klods ud.
3. Spillerne skiftes herefter til at skubbe klodser ud.
4. Når du har fem billeder på stribe, der matcher, skal du råbe: **"MATCH!"**

BEMÆRK:

- Du kan ikke skubbe den klods, der blev brugt i den foregående tur, ud.
- Hjørnepladsen må gerne forblive tom.

HAR DU VUNDET?

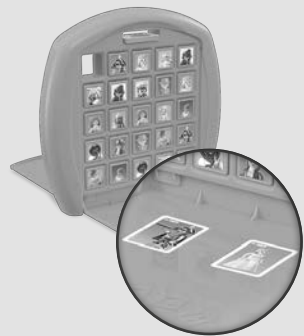
5. Vis din modstander det billede, som du har et stik af.
6. Din modstander vender derefter sine kort.
7. Hvis en af din modstanders kort matcher dit stik, så **STJÆLER VEDKOMMENDE STIKKET** og vinder spillet!

TOP TRUMPS MATCH-TURNERING (LÆNGERE SPIL)

Mål: Den første spiller, som samler 5 (eller 6) point, vinder spillet.

Strategi: Der tildeles point for stik, der matcher en spillers kort – så prøv at bruge klodser, der matcher dine kort.

1. Brug samme opsætning som før, men vend kortene, før I begynder spillet.
2. Spil, indtil du har fem billeder på stribe, og råb så **"MATCH!"**
3. Vis din modstander det billede, som du har et stik af, og dine kort.
 - Hvis din linje matcher et af dine kort, får du to point og vinder runden.
 - Pas på! Hvis dit stik ikke matcher dine kort, kan din modstander potentielt få pointene!



STJÆL STIKKET!

Din modstander viser sine kort.

1. Hvis et af din modstanders kort matcher din linje, stjæler vedkommende runden og får to point – mens du får nul!
2. Hvis ingen af kortene matcher dit stik, så får du et point.

Spil igen, indtil en spiller har 5 (eller 6) point og vinder turneringen.

ZIEL DES SPIELS

Bringe fünf Würfel horizontal, vertikal oder diagonal in eine Reihe, um zu gewinnen!



HORIZONTAL

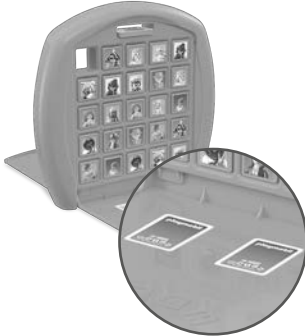


VERTIKAL



DIAGONAL

AUFBAU



1. Setze alle Würfel in das Spielraster ein. Mische die Würfel gut durch, so dass nicht mehr als zwei gleiche Bilder in einer Reihe sind, ansonsten wird das Spiel zu einfach! Um auf Nummer sicher zu gehen, schaut euch beide die jeweils andere Seite an.
2. Mische die 15 Karten und teile jeder spielenden Person zwei verdeckte Karten aus.
3. Lege die **zwei Karten verdeckt** auf den Kartenplatz deines Spielrasters. Schau sie dir noch nicht an.
4. Die jüngste spielende Person beginnt.

SO WIRD GESPIELT

1. Die erste spielende Person drückt den Würfel in der linken oberen Ecke aus dem Spielraster heraus.
2. Die zweite spielende Person nimmt diesen Würfel und verwendet ihn, um einen beliebigen Würfel aus dem Spielraster herauszudrücken.
3. Anschließend drückt ihr abwechselnd Würfel heraus.
4. Wenn du 5 gleiche Würfel in einer Reihe hast, rufe: **"MATCH!"**

HINWEIS:

- Du kannst nicht denselben Würfel herausdrücken, der im vorherigen Zug herausgedrückt wurde.
- Das Eckquadrat darf leer bleiben.

HAST DU GEWONNEN?

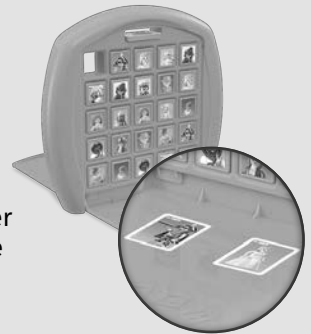
5. Zeige der anderen spielenden Person, mit welchem Würfel du eine Reihe gebildet hast.
6. Die andere spielende Person dreht nun ihre Karten um.
7. Wenn eine Karte mit deiner Reihe übereinstimmen sollte, schnappt sich die andere spielende **PERSON DAS MATCH** und gewinnt das Spiel!

TOP TRUMPS MATCH TURNIER (LÄNGERES SPIEL)

Ziel: Die erste spielende Person, die 5 (oder 6) Punkte erzielt, gewinnt das Spiel!

Strategie: Punkte werden erzielt, wenn eine Würfelreihe mit einer Karte übereinstimmt. Versuche also die gleichen Würfel zu nutzen, die auf deinen Karten abgebildet sind.

1. Der Aufbau des Spiels ist der gleiche, aber decke deine Karten vorher auf.
2. Spiele so lange, bis du fünf gleiche Würfel in einer Reihe hast und **"MATCH!"** gerufen hast.
3. Zeige der anderen spielenden Person, für welche Würfel du dich entschieden hast sowie deine Karten.
 - Wenn deine Würfelreihe mit einer deiner Karten übereinstimmt, erzielst du zwei Punkte und gewinnst die Runde.
 - Sei vorsichtig! Sollte deine Würfelreihe nicht mit deiner Karte übereinstimmen, kann sich die andere spielende Person deine Punkte schnappen!



SCHNAPPE DIR DAS MATCH!

Die andere spielende Person zeigt dir ihre Karten.

1. Wenn eine der Karten mit deiner Würfelreihe übereinstimmt, sichert sie sich zwei Punkte und du erhältst keinen!
2. Wenn niemand eine übereinstimmende Karte hat, erhältst du einen Punkt.

Spiele so lange, bis jemand 5 (oder 6) Punkte erzielt und somit das Turnier gewonnen hat.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ταίριαξε πέντε κύβους οριζόντια, κατακόρυφα ή διαγώνια για να κερδίσεις!



ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

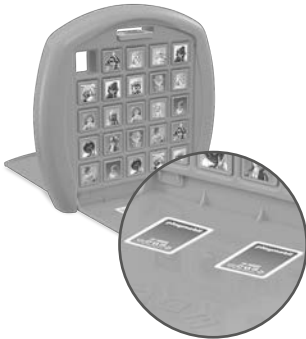


ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΑ



ΔΙΑΓΩΝΙΑ

ΣΤΗΣΙΜΟ



1. Τοποθέτησε όλους τους κύβους στο ταμπλό του παιχνιδιού. Ανακάτεψε τους κύβους σωστά ώστε να μην βρίσκονται πάνω από δύο από κάθε χαρακτήρα στην ίδια σειρά ή στήλη, ειδάρως το παιχνίδι θα γίνει πολύ εύκολο! Αναποδογύρισε το ταμπλό ώστε και οι δύο παίχτες να βλέπουν κάθε πλευρά για σιγουριά.
2. Ανακάτεψε τις 15 κάρτες χαρακτήρων και μοίρασε **δύο κάρτες γυρισμένες ανάποδα** σε κάθε παίκτη.
3. Τοποθέτησε τις δύο κάρτες σου γυρισμένες ανάποδα μπροστά από το ταμπλό σου. Μην τις δεις ακόμη.
4. Ξεκινάει ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ!

1. Ο Παίκτης 1 σπρώχνει τον επάνω αριστερά κύβο έξω από το ταμπλό του παιχνιδιού.
2. Ο Παίκτης 2 παίρνει τον κύβο και τον χρησιμοποιεί για να σπρώξει έξω και να αντικαταστήσει κάποιον άλλο κύβο.
3. Σπρώχνετε τους κύβους έξω από το ταμπλό με τη σειρά σας.
4. Όταν ταιριάζεις πέντε χαρακτήρες στη σειρά, φώναξε: **«ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ!»**

ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

- Δεν μπορείς να σπρώξεις έξω τον κύβο που χρησιμοποιήθηκε στον προηγούμενο γύρο.
- Το τετράγωνο της γωνίας μπορεί να παραμείνει κενό.

ΚΕΡΔΙΣΕΣ:

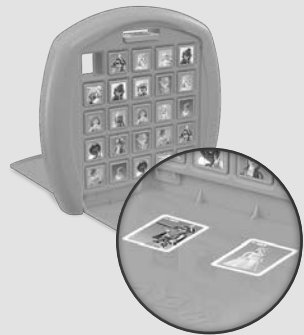
5. Δείξε στον αντίπαλό σου ποιον χαρακτήρα έχεις ταιριάζει.
6. Ο αντίπαλός σου γυρίζει μετά τις κάρτες του.
7. Αν κάποια από τις κάρτες του αντιπάλου σου ταιριάζει με τη σειρά σου των πέντε, τότε **ΚΛΕΒΕΙ ΤΗΝ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ** και κερδίζει το παιχνίδι!

ΤΟΥΡΝΟΥΑ TOP TRUMPS MATCH (ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ)

Στόχος: Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει τους 5 (ή 6) βαθμούς, κερδίζει το παιχνίδι.

Στρατηγική: Οι βαθμοί απονέμονται για σειρές χαρακτήρων που ταιριάζουν με τις κάρτες ενός παίκτη, οπότε προσπάθησε να χρησιμοποιήσεις κύβους που είναι ίδιοι με τις κάρτες σου.

1. Στήσε το παιχνίδι με τον ίδιο τρόπο, αλλά αναποδογύρισε τις κάρτες σου πριν παίξεις.
2. Παιξε μέχρι να αντιστοιχίσεις πέντε χαρακτήρες στη σειρά και φώναξε **«ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ!»**
3. Δείξε στον αντίπαλό σου ποιον χαρακτήρα έχεις ταιριάζει και τις κάρτες σου.
 - Αν η γραμμή σου ταιριάζει με μία από τις κάρτες σου, κερδίζεις δύο βαθμούς και την αντιστοίχιση.
 - Πρόσεχε! Αν η γραμμή σου δεν ταιριάζει με τις κάρτες σου, ίσως να πάρει ο αντίπαλός σου τους βαθμούς!



ΚΛΕΒΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ!

Ο αντίπαλός σου δείχνει τις κάρτες του.

1. Αν οποιαδήποτε κάρτα του ταιριάζει με τη γραμμή σου, ο αντίπαλός σου κλέβει την αντιστοίχιση και κερδίζει δύο βαθμούς – ενώ εσύ δεν παίρνεις κανέναν!
2. Αν κανενός η κάρτα δεν ταιριάζει με τη γραμμή σου, παίρνεις έναν βαθμό.

Παίξτε ξανά έως ότου ένας παίκτης να πάρει 5 (ή 6) βαθμούς και να κερδίσει το τουρνουά.

ES OBJETIVO DEL JUEGO

¡Crea una fila de cinco cubos en horizontal, vertical o diagonal para ganar!



HORIZONTAL



VERTICAL



DIAGONAL

PREPARACIÓN



1. Coloca todos los cubos en la cuadrícula de juego. Mezcla bien los cubos para que no haya más de dos con el mismo número en la misma fila o columna, ¡de lo contrario el juego será demasiado fácil! Dale la vuelta a la cuadrícula para que cada jugador/a pueda ver que todos están bien colocados.
2. Baraja las 15 cartas con fotos y reparte dos bocabajo a cada jugador/a.
3. **Coloca dos cartas boca abajo** en los espacios para cartas que hay frente a tu parte de la cuadrícula. No las mires todavía.
4. Empieza el/la jugador/a más joven.

¡A JUGAR!

1. El/la jugador/a 1 saca el cubo de la esquina superior izquierda de la cuadrícula de juego.
2. El/la jugador/a 2 coge ese cubo y lo utiliza para sacar otro y reemplazarlo.
3. Os iréis turnando para sacar los cubos.
4. Cuando consigas hacer una fila de cinco cubos con el mismo número, grita: «**MATCH!**»

NOTA:

- No puedes sacar el cubo que se haya usado en el turno anterior.
- La casilla de la esquina puede estar vacía.

¿HAS GANADO?

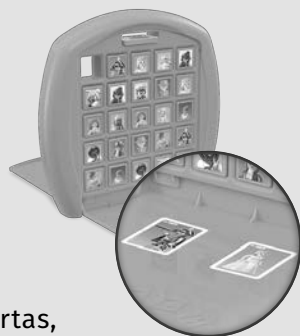
5. Muestra a tu oponente la fila de números iguales que has creado.
6. Tu oponente pone sus cartas bocarriba.
7. ¡Si alguna de las cartas de tu oponente coincide con tu fila de cinco, te **PILLA LA FILA** y gana la partida!

TORNEO DE TOP TRUMPS MATCH (PARTIDA MÁS LARGA)

Objetivo: Gana la primera persona en llegar a 5 (o 6) puntos.

Estrategia: Se consiguen puntos con las filas de números que coincidan con las cartas de un/a jugador/a, así que intenta usar cubos que coincidan con tus cartas.

1. Prepara el juego de la misma forma, pero pon tus cartas bocarriba antes de empezar a jugar.
2. Juega hasta conseguir una fila de cinco cubos con el mismo número y grita «**MATCH!**»
3. Muestra a tu oponente la fila de números que has creado y tus cartas.
 - Si tu fila coincide con una de tus cartas, ganas dos puntos y la partida.
 - Pero, ¡ten cuidado! Si tu línea no coincide con tus cartas, ¡puede que sea tu oponente quien se haga con los puntos!



¡PILLANDO LA FILA!

Tu oponente enseña sus cartas.

1. Si alguna de sus cartas coincide con tu fila, tu oponente pillla la fila y consigue dos puntos, ¡y tú ninguno!
2. Si nadie tiene ninguna carta que coincida con tu fila, consigues un punto.

Seguid jugando hasta que un/a jugador/a consiga 5 (o 6) puntos y gane el torneo.

MÄNGU EESMÄRK

Võitmiseks pane horisontaalselt, vertikaalselt või diagonaalselt ritta viis ühesugust kuubikut.



HORISONTAALNE

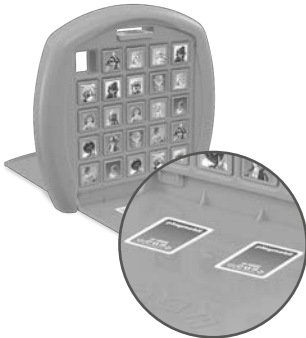


VERTIKAALNE



DIAGONAALNE

MÄNGU ETTEVALMISTUS



1. Aseta kõik kuubikud mänguruudustikule. Sega kuubikuid korralikult, nii et ühes reas või tulbas ei oleks rohkem kui kaks ühesugust pilti, muidu on mäng liiga lihtne. Pööra mänguruudustik ümber, et teine mängija saaks kontrollimiseks mõlemat poolt näha.
2. Sega 15 pildikaarti läbi ja jaga kaks kaarti mõlemale mängijale nii, et kaardiselg jääb ülespoole.
3. Aseta **kaks kaarti** mänguruudustiku ees olevatesse kaardipesadesse, nii et **kaardiselg jääb ülespoole**. Ära neid veel vaata.
4. Noorim mängija alustab.

START!

1. Esimene mängija lükkab ülemises vasakus nurgas oleva kuubiku mänguruudustikust välja.
2. Seejärel võtab teine mängija kuubiku kätte ning lükkab välja ja asendab järgmise kuubiku.
3. Asendage kuubikuid kordamööda.
4. Kui saad ritta järjestikku viis ühesugust pilti, siis hüüa: „**MATCH!**“

NB!

- Asendada ei saa eelmise käiguga kasutatud kuubikut.
- Nurgaruut võib jääda tühjaks.

KAS SA VÕITSID?

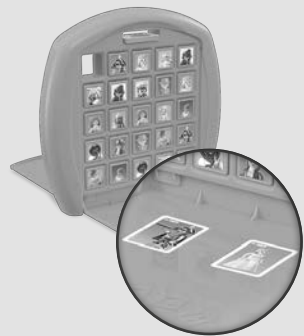
5. Näita vastasmängijale kattuvat pilti.
6. Seejärel pöörab vastasmängija oma kaardid ringi.
7. Kui üks vastasmängija kaartidest kattub sinu viiese reaga, **VÕIDAB TA SELLE MÄNGURINGI** ja ka mängu.

TURNIIR TOP TRUMPS MATCH (PIKEM MÄNG)

Eesmärk: esimesena viis (või kuus) punkti kogunud mängija on võitja.

Strateegia: punkte saab pildiridade eest, mis vastavad mängija kaartidele, seega proovi kasutada kuubikuid, mis on samasugused nagu su kaardid.

1. Valmista mäng ette samal viisil, kuid pööra oma kaardid enne mängimist ümber.
2. Mängi senikaua, kui saad ritta järjestikku viis ühesugust pilti ja hüüa: „**MATCH!**“
3. Näita vastasmängijale kattuvat pilti ja oma kaarte.
 - Kui rida vastab ühele sinu kaartidest, saad kaks punkti ja oled mänguringi võitja.
 - Ole ettevaatlik! Kui rida ei vasta su kaartidele, võib hoopis vastasmängija punktid saada.



VÕIDA ISE SEE MÄNGURING!

Vastasmängija näitab oma kaarte.

1. Kui üks tema kaartidest vastab su reale, võidab vastasmängija selle mänguringi ja saab kaks punkti – sina ei saa ühtegi!
2. Kui kellegi kaart ei vasta sinu reale, saad ühe punkti.

Mängige uuesti, kuni üks mängija saab viis (või kuus) punkti ja võidab turniiri.

PELIN TAVOITE

Voita peli saamalla viisi samaa kuutiota vaakasuuntaan, pystysuuntaan tai vinottain!



VAAKA

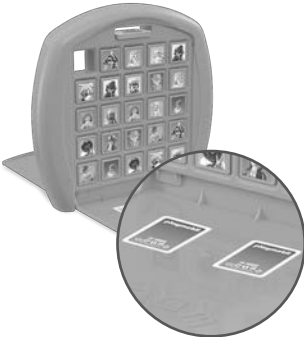


PYSTY



VINOTTAINEN

VALMISTELU



1. Aseta kaikki kuutiot peliruudukkoon. Sekoita kuutiot kunnolla siten, että samassa rivissä tai sarakkeessa on enintään kaksi samaa kuvaa. Muuten pelistä tulee liian helppo! Käännä ruudukko ympäri siten, että molemmat pelaajat näkevät kummankin puolen ja voivat varmistaa kuutioiden olevan oikein sekoitettu.
2. Sekoita 15 kuvakorttia ja jaa kullekin pelaajalle kaksi korttia kuvapuoli alaspäin.
3. Aseta **kaksi korttia kuvapuoli alaspäin** ruudukon edessä oleville paikoille. Älä katso vielä kortteja.
4. Nuorin pelaaja aloittaa.

PELAAMINEN

1. Pelaaja 1 työntää vasemmassa yläkulmassa olevan kuution pois peliruudukosta.
2. Pelaaja 2 ottaa kuution ja työntää sen avulla toisen kuution pois peliruudukosta.
3. Pelaajat työntävät kuutioita pois ruudukosta vuorotellen.
4. Kun rivissä on viisi samaa kuvaa, huuda: **"MATCH!"**

HUOM!

- Ruudukosta ei saa työntää pois kuutiota, jota on käytetty edellisellä kierroksella.
- Kulman neliö voi jäädä tyhjäksi.

KUKA VOITTI?

5. Näytä vastustajalle saamasi kuvasarja.
6. Vastustaja kääntää korttinsa ympäri.
7. Jos jokin vastustajan korteista vastaa viiden kuvan sarjaasi, vastustaja **VOITTAAKIN PELIN!**

TOP TRUMPS MATCH -TURNAUS (PIDEMPI PELI)

Tavoite: Ensimmäinen 5 (tai 6) pistettä saanut pelaaja voittaa pelin.

Strategia: Pisteitä saa pelaajan kortteja vastaavista kuvariveistä, joten yritä käyttää korttejasi vastaavia kuutioita.

1. Valmistele peli samalla tavalla, mutta käännä kortit ympäri ennen pelaamista.
2. Pelaa, kunnes rivissä on viisi samaa kuvaa, ja huuda sitten **"MATCH!"**.
3. Näytä vastustajalle saamasi kuvasarja ja korttisi.
 - Jos rivisi vastaa jotain korttiasi, voitat kaksi pistettä ja ottelun.
 - Ole varovainen! Jos rivisi ei vastaa korttejasi, vastustajasi saattaa saada pisteitä!



PELIN VOITTAMINEN!

Vastustajasi näyttää korttinsa.

1. Jos jokin vastustajan korteista vastaa riviäsi, vastustajasi voittaa ottelun ja saa kaksi pistettä – ja sinä et saa yhtään pistettä!
2. Jos kenenkään kortti ei vastaa riviäsi, saat yhden pisteen.

Pelatkaa uudelleen, kunnes joku pelaajista saa 5 (tai 6) pistettä ja voittaa turnauksen.

FR BUT DU JEU

Aligne 5 cubes identiques à l'horizontale, la verticale ou en diagonal pour gagner !



HORIZONTAL



VERTICAL



DIAGONAL

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.
3. Place-les ensuite, **face cachée**, dans les emplacements prévus sur les volets de ta grille de jeu. Ne les regarde pas tout de suite !
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. Lorsque vous avez cinq images identiques dans une rangée, criez : «**MATCH !**»

NOTE :

- Tu ne peux pas repousser le cube qui vient d'être placé par ton adversaire. Il n'y a pas de problème si un angle reste vide.
- La case du coin peut rester vide.

AVEZ-VOUS GAGNÉ ?

5. Montre à ton adversaire quel personnage tu as aligné et quelles sont tes cartes.
6. Ton adversaire retourne alors ses cartes.
7. Si l'une des cartes de ton adversaire correspond à ta rangée de cinq, il te vole la victoire **ET GAGNE LA PARTIE !**

TOP TRUMPS MATCH -TOURNOI (PARTIE LONGUE)

But : Le premier joueur à marquer 5 (ou 6) points gagne la partie.

Stratégie : Les points sont attribués pour les images qui correspondent aux cartes du joueur. Utilise donc les cubes qui correspondent à tes cartes.

1. Prépare le jeu de la même manière, mais retourne tes cartes avant de jouer.
2. Joue jusqu'à ce que tu aies cinq images identiques dans une rangée et crie «**MATCH !**».
3. Montre à ton adversaire l'image que tu as fait correspondre, ainsi que tes cartes.
 - Si ta ligne correspond à une de tes cartes, tu gagnes deux points et la partie.
 - Fais attention ! Si ta ligne ne correspond pas à tes cartes, ton adversaire risque de remporter les points !



CONTRE LE MATCH ET RÉCUPÈRE LES POINTS !

Ton adversaire montre ses cartes.

1. Si l'une de ses cartes correspond au personnage aligné par le joueur adverse, il remporte le Match et marque 2 points ! L'autre joueur ne remporte aucun point.
2. Si la carte de personne ne correspond à votre ligne, tu obtiens un point.

Joue à nouveau jusqu'à ce qu'un joueur marque 5 (ou 6) points et remporte le tournoi.

HR CILJ IGRE

Za pobjedu nanižite pet kockica vodoravno, okomito ili dijagonalno.



VODORAVNO



OKOMITO



DIJAGONALNO

PRIPREMA



1. Stavite sve kockice u rešetku za igru.
Dobro pomiješajte kockice tako da u jednom redu ili stupcu ne bude više od dvije jednake slike, inače će igra biti prejednostavna! Okrenite rešetku tako da oba igrača mogu vidjeti obje strane.
2. Promiješajte svih 15 karata sa slikama i podijelite svakom igraču dvije karte okrenute prema dolje.
3. Stavite svoje **dvije karte okrenute prema dolje** na mjesta za karte ispred svoje rešetke. Nemojte ih još pogledati.
4. Prvi je na redu najmlađi igrač.

IGRA

1. Prvi igrač treba prstom izgurati kockicu iz gornjeg lijevog kuta rešetke za igru.
2. Drugi igrač treba pokupiti tu kockicu i njome izgurati i zamijeniti drugu kockicu u rešetki.
3. Igrači trebaju naizmjenice izgurati kockice.
4. Kada nanižete pet kockica s jednakom slikom, viknite: „**MATCH!**”

NAPOMENA:

- Ne smijete izgurati kockicu koja je stavljena u prošlom krugu.
- Kvadratić u kutu može ostati prazan.

JESTE LI POBIJEDILI?

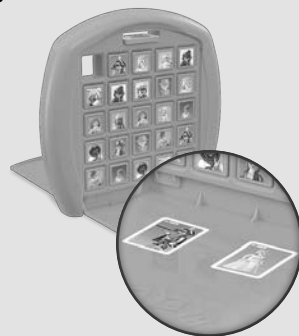
5. Pokažite protivniku koje ste slike nanizali.
6. Protivnik zatim okreće svoje karte prema gore.
7. Ako se jedna od karata protivnika podudara s vašim nizom od pet, on vam **OTIMA PODUDARANJE** i pobjeđuje!

TURNIR U IGRI TOP TRUMPS MATCH (DULJA IGRA)

Cilj: Igrač koji prvi osvoji pet (ili šest) bodova pobjeđuje u igri.

Strategija: Bodovi se dodjeljuju za redove slika koje se podudaraju s kartama igrača, pa pokušajte iskoristiti kockice koje su jednake kao vaše karte.

1. Pripremite igru kao inače, ali okrenite karte prema gore prije nego što počnete.
2. Igrajte dok ne nanižete pet kockica s jednakom slikom i viknite: **„MATCH!”**
3. Pokažite protivniku koje ste slike nanizali i svoje karte.
 - Ako se vaš niz podudara s jednom od vaših karata, osvajate dva boda i pobjeđujete u dvoboju.
 - Pazite! Ako se vaš niz ne podudara s vašim kartama, protivnik bi mogao osvojiti bodove!



OTIMANJE PODUDARANJA!

Protivnik pokazuje svoje karte.

1. Ako se bilo koja pokazana karta podudara s vašim nizom, protivnik vam otima podudaranje i dobiva dva boda, a vi ne dobivate nijedan!
2. Ako se ničija karta ne podudara s vašim nizom, dobivate jedan bod.

Igrajte ponovno dok jedan igrač ne osvoji pet (ili šest) bodova i pobijedi na turniru.

A JÁTÉK CÉLJA

Rakj ki öt kockát vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, és nyerj!



VÍZSZINTES



FÜGGŐLEGES



ÁTLÓS

ELŐKÉSZÜLETEK



1. Tegyétek be az összes kockát a rácsba. Jól keverjétek össze őket, hogy egy-egy sorban vagy oszlopban legfeljebb két egyforma legyen, különben a játék túl könnyű lesz! Mindenképpen fordítsátok, fordítsátok úgy a rácsot, hogy mindkét játékos láthassa mindkét oldalát.
2. Keverjétek meg a 15 képkártyát, és színével lefelé minden játékosnak osszatok ki 2-2 lapot.
3. Mindenki tegye a **két lapot színnel lefelé** a rács előtt lévő kártyahelyekre. Még ne nézzétek meg őket.
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 fogja ezt a kockát, kilök vele egy másik kockát, és beteszi a helyére.
3. Felváltva lökjétek ki a kockákat.
4. Amikor egy sorban kijön öt egyforma kép, azt kell kiáltani, hogy: **„MATCH!”**

MEGJEGYZÉS:

- Nem szabad kilöknödni azt a kockát, amelyik az előző körben lett kilökve.
- A rács sarka üresen maradhat.

GYŐZTÉL?

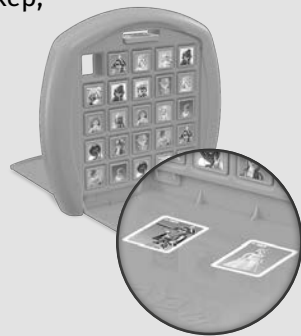
5. Mutasd meg az ellenfelednek, melyik képsor jött ki.
6. Ekkor az ellenfeled megfordítja a kártyáit.
7. Ha az ellenfél egyik kártyája megegyezik a te ötös soroddal, **KÖRT RABOL**, és ő nyeri meg a játékot!

TOP TRUMPS MATCH-BAJNOKSÁG (HOSSZABB JÁTÉK)

Cél: Az a játékos nyer, aki elsőként szerez 5 (vagy 6) pontot.

Stratégia: Azért jár pont, ha a kártyával megegyező képből jön össze a sor, ezért meg kell próbálni olyan kockákat használni, amelyek megegyeznek a kártyákkal.

1. A játékot ugyanúgy kell előkészíteni, de most színével felfelé kell lerakni a lapokat.
2. Addig játssz, amíg kijön egymás mellé öt egyforma kép, ekkor kiáltsd azt, hogy **„MATCH!”**
3. Mutasd meg ellenfelednek, hogy melyik képsor jött ki, és mutasd meg a kártyáidat is.
 - Ha a sorod egyezik valamelyik kártyával, kapsz két pontot, és megnyered a kört.
 - Legyél óvatos! Ha a sorod nem egyezik a kártyáiddal, az ellenfeled kapja a pontokat!



RABOLD EL A KÖRT!

Az ellenfeled megmutatja a lapjait.

1. Ha bármelyik lapja megegyezik a te soroddal, akkor az ellenfeled elrabolja a kört, és két pontot kap – te pedig egyet sem!
2. Ha senkinek nincs a te soroddal megegyező kártyája, kapsz egy pontot.

A játék addig tart, amíg valakinek összegyűlik az 5 (vagy 6 pontja), és megnyeri a bajnokságot.

SCOPO DEL GIOCO

Allinea 5 cubi in orizzontale, in verticale o in diagonale per vincere!



ORIZZONTALE



VERTICALE



DIAGONALE

PREPARAZIONE



1. Posiziona tutti i cubi nella griglia di gioco. Mescola i cubi in modo che ce ne siano al massimo due uguali nella stessa riga o colonna, altrimenti è troppo facile! Gira la griglia in modo che i giocatori possano vedere entrambi i lati e verificare che la disposizione sia corretta.
2. Mischia le 15 carte immagini e distribuiscine due coperte a ogni giocatore.
3. Metti le **due carte coperte** nello spazio corrispondente davanti alla griglia. Non guardarle per il momento.
4. Inizia il giocatore più giovane.

GIOCA!

1. Il giocatore 1 spinge il cubo nell'angolo in alto a sinistra della griglia di gioco.
2. Il giocatore 2 raccoglie il cubo e lo usa per spingere e sostituirne un altro.
3. Ogni giocatore spinge i cubi a turno.
4. Quando hai allineato cinque immagini uguali, grida: "**MATCH!**".

NOTA:

- Non puoi spingere il cubo usato nel turno precedente.
- La casella d'angolo può rimanere vuota.

HAI VINTO?

5. Mostra al tuo avversario le immagini che hai allineato.
6. Ora il tuo avversario può scoprire le carte.
7. Se una delle carte del tuo avversario corrisponde alle cinque immagini che hai allineato, il **RISULTATO VIENE RIBALTATO** e la vittoria è sua!

TORNEO TOP TRUMPS MATCH (PARTITA PIÙ LUNGA)

Scopo: Il primo giocatore che totalizza 5 (o 6) punti, vince la partita.

Strategia: I punti vengono assegnati in base alle immagini allineate che corrispondono alle carte di un giocatore, quindi prova a usare i cubi che corrispondono alle carte che hai in mano.

1. La preparazione del gioco è la stessa, ma questa volta puoi scoprire le carte prima di iniziare.
2. Gioca finché non riesci ad allineare cinque immagini uguali e poi urla **"MATCH!"**.
3. Mostra al tuo avversario le immagini allineate e le tue carte.
 - Se le immagini allineate corrispondono a una delle tue carte, ottieni due punti e vinci la partita.
 - Attenzione! Se le immagini allineate non corrispondono alle tue carte, quei punti potrebbero andare al tuo avversario!



RISULTATO RIBALTATO!

Il tuo avversario mostra le carte.

1. Se una delle due corrisponde alle immagini che hai allineato, il tuo avversario si aggiudica la partita e ottiene due punti, mentre tu zero!
2. Se nessuno possiede la carta corrispondente alle immagini che hai allineato, ottieni un punto.

La partita continua finché un giocatore non totalizza 5 (o 6) punti e vince il torneo.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Sujunk penkis kubelius horizontaliai, vertikaliai arba įstrižai ir laimėk!



HORIZONTALIAI



VERTIKALIAI



ĮSTRIŽAI

PASIRUOŠIMAS



1. Sudėkite visus kubelius į žaidimo lentą. Sumaišykite visus kubelius taip, kad vienoje eilėje arba stulpelyje šalia vienas kito būtų ne daugiau kaip du vienodi paveikslėliai, kitaip žaidimas bus per lengvas! Apsukite lentą, kad abu žaidėjai galėtų patikrinti abi puses ir įsitikinti, kad viskas tinkamai sudėta.
2. Sumaišykite 15 kortelių su paveikslėliais ir padalykite po dvi užverstas korteles kiekvienam žaidėjui.
3. Padėkite savo **užverstas korteles** ant joms skirtų vietų priešais savo lentos pusę. Dar nežiūrėkite į jas.
4. Pradedama jauniausias žaidėjas.

ŽAISKITE!

1. Pirmasis žaidėjas išstumia viršutiniame kairiajame kampe esantį kubelį iš žaidimo lentos.
2. Antrasis žaidėjas paima kubelį, tada juo išstumia ir pakeičia kitą kubelį.
3. Pakaitomis išstumkite kubelius.
4. Sudėję penkis vienodus paveikslėlius į vieną eilutę, sušukite: „**MATCH!**“

PASTABA:

- Negalima išstumti kubelio, įdėto per praėjusį ėjimą.
- Kampinis langelis gali likti tuščias.

AR JAU LAIMĖJAI?

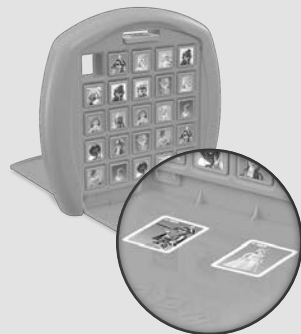
5. Parodyk savo priešininkui, kuriuos paveikslėlius sujungei.
6. Tada tavo priešininkas atverčia savo korteles.
7. Jei viena iš tavo priešininko kortelių sutampa su tavo penkiais sujungtais paveikslėliais, jis **IŠPLĖŠIA PERGALĘ** ir laimi žaidimą!

„TOP TRUMPS MATCH“ TURNYRAS (ILGESNIS ŽAIDIMAS)

Tikslas: žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis surinkęs 5 (arba 6) taškus.

Strategija: taškai skiriami už sujungtus paveikslėlius, kurie sutampa su žaidėjo turimomis kortelėmis, tad stenkis naudoti kubelius, kurie atitinka tavo korteles.

1. Pasiruoškite žaidimui taip pat, tik prieš žaisdami atverskite savo korteles.
2. Sudėję penkis vienodus paveikslėlius į vieną eilutę sušukite „**MATCH!**“.
3. Parodyk savo priešininkui, kurį paveikslėlį sujungei, ir parodyk savo korteles.
 - Jei tavo eilutė sutampa su viena iš tavo kortelių, gauni du taškus ir laimi partiją.
 - Atsargiai! Jei tavo eilutė nesutampa su tavo kortelėmis, taškai gali atitekti tavo priešininkui!



PERGALĖS IŠPLĖŠIMAS!

Tavo priešininkas parodo savo korteles.

1. Jei bent viena jo kortelė sutampa su tavo eilute, tavo priešininkas išplėšia pergalę ir gauna du taškus, o tu nė vieno!
2. Jei nė vieno iš žaidėjų kortelė nesutampa su tavo eilute, tau atitenka vienas taškas.

Žaiskite vėl, kol kažkuris žaidėjas surinks 5 (arba 6) taškus ir laimės turnyrą.

SPĒLES MĒRĶIS

Lai uzvarētu, sakārto piecus vienādus kubus horizontālā, vertikālā vai diagonālā rindā!



HORIZONTĀLT

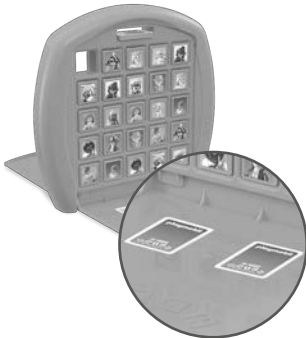


VERTIKĀLT



DIAGONĀLT

SPĒLES SAGATAVOŠANA



1. Visus kubus izkārtot spēles režģī. Kubus rūpīgi sajauc, lai katrā rindā vai ailē nebūtu vairāk par diviem vienādiem attēliem, citādi spēle būs pārāk vienkārša! Režģi pagriež tā, lai abi spēlētāji redzētu savu režģa pusī un varētu pārliecināties, ka viss ir pareizi.
2. Visas 15 attēlu kartītes sajauc un katram spēlētājam izdala pa divām kartītēm, novietojot tās ar attēlu uz leju.
3. **Abas kartītes novieto ar attēlu uz leju** kartīšu nodalījumos režģa priekšpusē. Spēlētāji tās vēl neapskata.
4. Spēli sāk jaunākais spēlētājs.

SPĒLES GAITA

1. spēlētājs no spēles režģa izbīda kubu, kas atrodas augšējā kreisajā stūrī.
2. spēlētājs paņem kubu un izmanto to, lai izbīdītu un aizstātu jebkuru citu kubu režģī.
3. Spēlētāji veic gājienus pēc kārtas, lai izbīdītu kubus.
4. Ja spēlētājam vienā rindā sakrīt pieci vienādi attēli, tas izsaucas: **"MATCH!"**

PIEZĪME.

- Nedrīkst izbīdīt iepriekšējā gājienā izmantoto kubu.
- Stūra kvadrāts var palikt neaizpildīts.

VAI UZVARĒJI?

5. Parādi pretiniekam attēlu, kas redzams piecu vienādo kubu rindā.
6. Pēc tam pretinieks apgriež savas kartītes otrādi.
7. Ja kāda no pretinieka kartītēm atbilst attēlam, kas redzams piecu vienādo kubu rindā, pretinieks **PĀRTVER RAUNDU** un kļūst par spēles uzvarētāju!

TOP TRUMPS MATCH TURNĪRS (ILGĀKA SPĒLE)

Mērķis. Uzvar spēlētājs, kurš pirmais iegūst 5 (vai 6) punktus.

Stratēģija. Punkti tiek piešķirti par attēlu rindām, kas sakrīt ar spēlētāja kartītēm, tāpēc centies sakārtot kubus, kas sakrīt ar tavām kartītēm.

1. Spēle tiek sagatavota tāpat kā iepriekš, bet pirms spēles sākšanas spēlētāji apgriež kartītes otrādi.
2. Tīklīdz tev vienā rindā sakrīt pieci vienādi attēli, izsaucies: **"MATCH!"**
3. Parādi pretiniekam attēlu, kas redzams piecu vienādo kubu rindā, un arī savas kartītes.
 - Ja rindā redzamais attēls sakrīt ar kādu no tavām kartītēm, tu iegūsti divus punktus un uzvari šajā raundā.
 - Uzmanies! Ja rindā redzamais attēls nesakrīt ar tavām kartītēm, pretiniekam ir iespēja iegūt punktus!



RAUNDA PĀRTVERŠANA!

Pretinieks parāda savas kartītes.

1. Ja kāda no pretinieka kartītēm atbilst tavā rindā redzamajam attēlam, pretinieks pārtver raundu un iegūst divus punktus, bet tu nesaņem nevienu!
2. Ja neviena spēlētāja kartīte neatbilst tavā rindā redzamajam attēlam, tu iegūsti vienu punktu.

Spēle turpinās, līdz viens no spēlētājiem iegūst 5 (vai 6) punktus un uzvar turnīrā.

DOEL VAN HET SPEL

Match vijf blokjes horizontaal, verticaal of diagonaal om te winnen!



HORIZONTAAL

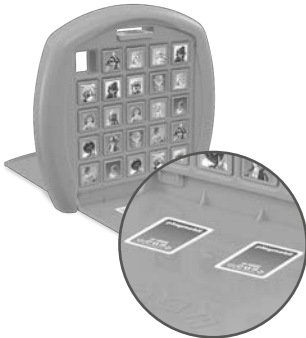


VERTICAAL



DIAGONAAL

VOORBEREIDING



1. Plaats alle blokjes in het speelraster. Hussel de blokjes goed door elkaar zodat er niet meer dan twee van elke afbeelding in dezelfde rij of kolom staan, anders wordt het spel te gemakkelijk! Draai het speelraster om zodat beide spelers elke kant kunnen zien en dit kunnen bevestigen.
2. Schud de 15 kaarten en geef er twee aan elke speler met de afbeelding naar beneden.
3. Leg je **twee kaarten met de afbeelding naar beneden** op de daarvoor bestemde ruimtes voor je raster. Kijk nog niet naar je kaarten.
4. De jongste speler begint.

SPEEL!

1. Speler 1 duwt het blokje in de linkerbovenhoek uit het speelraster.
2. Speler 2 pakt het blokje op en gebruikt het om een ander blokje uit het speelraster weg te duwen en te vervangen.
3. Duw om de beurt de blokjes weg.
4. Als je vijf dezelfde afbeeldingen op een rij hebt, roep je: **"MATCH!"**

OPMERKING:

- Je kunt het blokje dat in de vorige beurt is gebruikt niet wegduwen.
- Het vakje in de hoek mag leeg blijven.

HEB JE GEWONNEN?

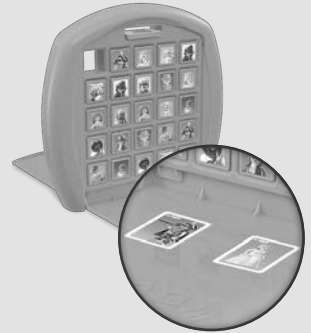
5. Laat je tegenstander zien welke afbeelding je hebt gematcht.
6. Je tegenstander draait dan diens kaarten om.
7. Als een van de kaarten van je tegenstander overeenkomt met jouw rij van vijf dezelfde blokjes, dan **GRIJPT HIJ/ZIJ DE WEDSTRIJD!**

TOP TRUMPS MATCH-TOERNOOI (LANGER SPEL)

Doel: De eerste speler die 5 (of 6) punten scoort, wint het spel.

Strategie: Punten worden toegekend voor rijen van afbeeldingen die overeenkomen met de kaarten van een speler, dus probeer blokjes te gebruiken die hetzelfde zijn als je kaarten.

1. Stel het spel op dezelfde manier op, maar draai je kaarten om voordat je gaat spelen.
2. Speel tot je vijf dezelfde afbeeldingen op een rij hebt en roep dan **"MATCH!"**.
3. Laat je tegenstander zien welke afbeelding je hebt gematcht en wat je kaarten zijn.
 - Als jouw rij overeenkomt met één van je kaarten, win je twee punten én het potje.
 - Wees voorzichtig! Als je rij niet overeenkomt met je kaarten, kan je tegenstander de punten krijgen!



DE WEDSTRIJD GRIJPEN!

Je tegenstander laat diens kaarten zien.

1. Als één van hun kaarten overeenkomt met jouw rij, dan grijpt jouw tegenstander de wedstrijd en krijgt deze twee punten en jij nul punten!
2. Als niemands kaart overeenkomt met jouw rij, krijg je één punt.

Speel opnieuw tot één speler 5 (of 6) punten scoort en het toernooi wint.

NO SPILLETS MÅL

Få fem matchende kuber horisontalt, vertikalt eller diagonalt for å vinne!



HORISONTALT



VERTIKALT



DIAGONALT

OPPSETT



1. Plasser alle kubene på spillebrettet. Sørg for at du blander kubene godt, slik at det ikke er mer enn to av hvert bilde i samme rad eller kolonne, ellers blir spillet for enkelt! Snu spillebrettet rundt slik at begge spillerne kan se hver side for å være sikker.
2. Stokk de 15 bildekortene og del ut to til hver spiller, med bildesiden ned.
3. Legg de **to kortene med bildesiden ned** i kortfeltene foran spillebrettet ditt. Ikke se på dem ennå.
4. Den yngste spilleren begynner.

SPILL!

1. Spiller 1 skyver kuben øverst til venstre ut av spillebrettet.
2. Spiller 2 tar kuben og bruker den til å skyve ut og erstatte en annen kube.
3. Veksle på å skyve ut kuber.
4. Når du har fem matchende bilder på rad, roper du: **«MATCH!»**

MERK:

- Du kan ikke skyve ut kuben som ble brukt i runden før.
- Hjørnefeltet kan stå tomt.

HAR DU VUNNET?

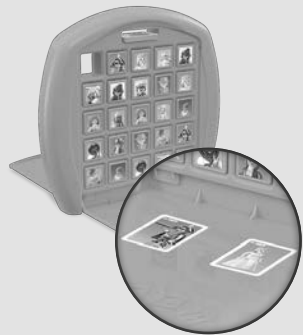
5. Vis motstanderen hvilket bilde du har matchet.
6. Motstanderen snur kortene sine.
7. Hvis motstanderen har et kort som matcher raden din på fem, vil motstanderen **TA SEIEREN** og vinne spillet!

TOP TRUMPS MATCH-TURNERING (LENGER SPILL)

Mål: Den første spilleren som får fem (eller seks) poeng, vinner.

Strategi: Poeng blir gitt for rader med bilder som matcher spillerens kort, så prøv å bruke kuber som er lik kortene dine.

1. Sett opp spillet på samme måte, men snu kortene dine før dere begynner å spille.
2. Spill til du har fem matchende bilder på rad og rop «**MATCH!**»
3. Vis motstanderen hvilket bilde du har matchet og kortene dine.
 - Hvis raden matcher ett av kortene dine, får du to poeng og vinner runden.
 - Vær forsiktig! Hvis raden ikke matcher kortene dine, kan motstanderen din få poengene!



TA SEIEREN!

Motstanderen din viser kortene sine.

1. Hvis et av motstanderens kort matcher raden din, vil motstanderen ta seieren og få to poeng – og du får ingen!
 2. Hvis verken dine eller motstanderens kort matcher raden din, får du ett poeng.
- Spill igjen frem til én spiller har fem (eller seks) poeng og vinner turneringen.

CEL GRY

Ułóż pięć identycznych kostek poziomo, pionowo lub ukośnie w linii, aby wygrać!



POZIOMO



PIONOWO



UKOŚNIE

PRZYGOTOWANIE DO GRY



1. Pomieszaj kostki, by gra nie była za łatwa, i umieść wszystkie w siatce. (W żadnej linii poziomej czy pionowej nie powinien powtarzać się ten sam obrazek).
2. Potasuj 15 kart i rozdaj po dwie zakryte każdemu graczowi.
3. Umieść otrzymane karty, **nie pokazując ich drugiemu graczowi**, za swoją stroną siatki gry. Nie podglądaj ich jeszcze.
4. Rozpoczyna najmłodszy gracz.

ROZGRYWKA

1. Gracz 1 wypycha kostkę z lewego górnego rogu siatki.
2. Gracz 2 podnosi kostkę i używa jej do wypchnięcia i zastąpienia dowolnej, innej kostki.
3. Gracze wypychają kostki na zmianę.
4. Gdy gracz ułoży linię z 5 identycznych obrazków, krzyczy: „**MATCH!**”

UWAGA:

- Nie możesz wypchnąć kostki użytej w poprzedniej turze.
- Górny narożnik siatki może pozostać pusty.

...ZWYCIĘSTWO?

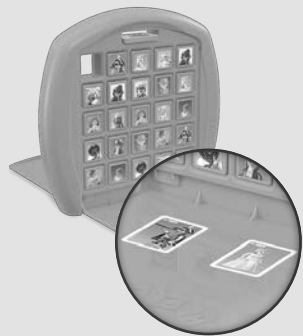
5. Pokaż przeciwnikowi ułożoną linię.
6. Przeciwnik odstawia swoje karty.
7. Jeśli któraś z kart przeciwnika pasuje do ułożonej linii, to **PRZEJMUJE ON TWOJE ZWYCIĘSTWO** i wygrywa grę!

TOP TRUMPS MATCH TURNIEJ (DŁUŻSZA ROZGRYWKA)

Cel: Pierwszy gracz, który zdobędzie 5 (lub 6) punktów wygrywa grę.

Strategia: Punkty zdobywa się za linię z obrazkami pasującymi do kart. Staraj się więc uważnie wybierać kostki.

1. Przygotuj grę według wcześniej opisanych zasad, ale tym razem odkryj swoje karty zaraz po ich otrzymaniu.
2. Graj aż do ułożenia linii z 5 obrazków i krzyknij „**MATCH!**”
3. Pokaż przeciwnikowi ułożoną linię i swoje karty.
 - Jeśli linia pasuje do którejs z twoich kart, to otrzymujesz 2 punkty.
 - Ale uważaj! Jeśli nie masz pasującej karty, to przeciwnik może przejąć twoje punkty!



PRZEJMIJ MATCH!

Przeciwnik pokazuje karty.

1. Jeśli któraś z kart przeciwnika pasuje do ułożonej linii, to otrzymuje on 2 punkty, a ty żadnego!
2. Jeśli żadna z kart (twoich czy przeciwnika) nie pasuje do linii, to otrzymujesz 1 punkt.

Graj do momentu aż ktoś otrzyma 5 (lub 6) punktów i wygra turniej!

PT OBJETIVO DO JOGO

Combina cinco cubos na horizontal, vertical ou diagonal para vencer!



HORIZONTAL



VERTICAL



DIAGONAL

PREPARAR O JOGO



1. Coloca todos os cubos na grelha de jogo. Baralha os cubos bem para que não fiquem mais de dois de cada imagem na mesma linha ou coluna, senão o jogo será demasiado fácil! Vira a grelha ao contrário para que os dois jogadores possam ver cada lado, para terem a certeza.
2. Baralha as 15 cartas de imagens e dá duas com a face para baixo a cada jogador.
3. Coloca **as tuas duas cartas com a face para baixo** nos espaços de cartas em frente à tua grelha. Não as vejas ainda.
4. Começa o jogador mais novo.

JOGAR!

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 usa-o para empurrar e substituir outro cubo.
3. Empurrem os cubos à vez.
4. Quando tiveres cinco imagens combinadas, grita: **"MATCH!"**

NOTA:

- Podes empurrar o cubo usado na vez anterior.
- O quadrado do canto pode ficar vazio.

GANHASTE?

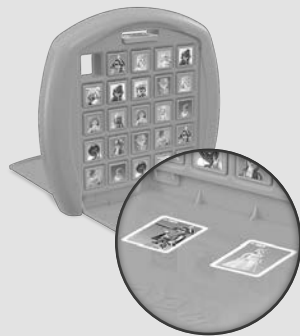
5. Mostra ao teu adversário que imagem combinaste.
6. Em seguida, o teu adversário vira as suas cartas.
7. Se uma das cartas do teu adversário combinar com a tua linha de cinco, este **LEVA A MELHOR** e ganha o jogo!

TORNEIO TOP TRUMPS MATCH (JOGO MAIS LONGO)

Objetivo: O primeiro jogador a acumular 5 (ou 6) pontos vence o jogo.

Estratégia: São atribuídos pontos por linhas de imagens que combinem com as cartas de um jogador, por isso, tenta usar cubos que sejam iguais às tuas cartas.

1. Prepara o jogo do mesmo modo, mas vira as tuas cartas antes de jogares.
2. Joga até teres cinco imagens combinadas numa linha e grita "**MATCH!**"
3. Mostra ao teu adversário que imagem combinaste, e as tuas cartas.
 - Se a tua linha combinar com uma das tuas cartas, ganhas dois pontos e o par.
 - Tem cuidado! Se a tua linha não combinar com as tuas cartas, o teu adversário pode ficar com os pontos!



LEVAR A MELHOR!

O teu adversário mostra as suas cartas.

1. Se alguma das suas cartas combinar com a tua linha, o teu adversário leva a melhor e ganha dois pontos. Tu não ganhas nenhum!
2. Se ninguém tiver cartas que combinem com a tua linha, ganhas um ponto.

Joguem até um jogador ter 5 (ou 6) pontos e vencer o torneio.

OBIECTIVUL JOCULUI

Așază cinci cuburi de același fel pe orizontală, pe verticală sau în diagonală pentru a câștiga!



ORIZONTAL

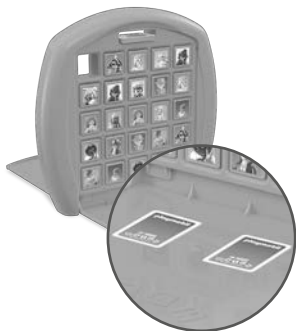


VERTICAL



DIAGONAL

PREGĂTIREA JOCULUI



1. Așază toate cuburile în cutia de joc cu căsuțe. Amestecă bine cuburile, astfel încât să nu existe mai mult de două cuburi cu aceeași imagine pe același rând sau pe aceeași coloană, altfel jocul va fi prea ușor! Rotește cutia de joc cu căsuțe, astfel încât ambii jucători să vadă fiecare latură, pentru a fi siguri.
2. Amestecă cele 15 cartonașe cu imagini și împarte câte două, cu fața în jos, fiecărui jucător.
3. Așază **cele două cartonașe cu fața în jos** în spațiile pentru cartonașe din fața cutiei cu căsuțe. Nu te uita încă la ele.
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. Când ai cinci imagini identice la rând, strigă: „**MATCH!**”

ATENȚIE:

- Nu poți împinge cubul folosit în turul anterior.
- Căsuța din colț poate rămâne goală.

AI CÂȘTIGAT?

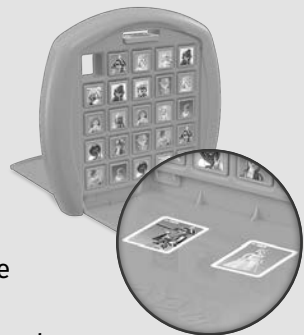
5. Arată-i adversarului ce imagine ai pe cuburi.
6. Adversarul își întoarce apoi cartonașele cu fața în sus.
7. Dacă unul dintre cartonașele adversarului se potrivește cu rândul tău de cinci, acesta **FURĂ MATCHUL** și câștigă!

TURNEU TOP TRUMPS MATCH (JOC CU DURATĂ MAI MARE)

Obiectiv: Primul jucător care strânge 5 (sau 6) puncte câștigă jocul.

Strategie: Punctele sunt acordate pentru rândurile de imagini care se potrivesc cu cartonașele unui jucător, așa că încearcă să folosești cuburi care sunt identice cu cartonașele tale.

1. Pregătește jocul la fel, dar întoarce cartonașele cu fața în sus înainte de a începe jocul.
2. Joacă până când ai cinci imagini identice pe un rând, apoi strigă „**MATCH!**”
3. Arată-i adversarului ce imagini ai potrivit, precum și cartonașele tale.
 - Dacă rândul se potrivește cu unul dintre cartonașele tale, primești două puncte și câștigi matchul.
 - Ai grijă! Dacă rândul nu se potrivește cu cartonașele tale, adversarul tău poate să câștige punctele!



FURAȚI MATCHUL!

Adversarul tău își arată cartonașele.

1. Dacă oricare dintre cartonașele lui se potrivește cu rândul tău, adversarul tău fură matchul și primește două puncte, iar tu nu primești niciunul!
2. Dacă nimeni nu are cartonașe care se potrivesc cu rândul tău, primești un punct.

Jucați din nou, până când unul dintre jucători obține 5 (sau 6) puncte și câștigă turneul.

SK CIEĽ HRY

Vodorovne, zvisle alebo diagonálne nájdite päť rovnakých kociek a staňte sa víťazom.



VODOROVNE



ZVISLE



DIAGONÁLNE

PRÍPRAVA HRY



1. Všetky kocky umiestnite do hernej mriežky. Kocky poriadne zamiešajte, aby v rovnakom riadku alebo stĺpci neboli dve kocky s rovnakým obrázkom, inak bude hra príliš jednoduchá. Mriežku otočte naopak, aby obaja hráči videli obe strany a skontrolovali ich.
2. Zamiešajte 15 kariet s obrázkom a rozdajte každému hráčovi dve karty otočené lícom nadol.
3. Položte svoje **dve karty lícom nadol** do kartových polí pred svojou mriežkou. Zatiaľ sa na ne nepozerajte.
4. Začína najmladší hráč.

HRA

1. Prvý hráč vytlačí kocku z ľavého horného rohu z hernej mriežky.
2. Druhý hráč kocku zoberie a potom pomocou nej vytlačí inú kocku a zamení ju za ňu.
3. Hráči postupne vytláčajú kocky.
4. Keď sa vám podarí v riadku získať päť rovnakých obrázkov, zakričte: „**MATCH!**“.

POZNÁMKA:

- Nemôžete vytlačiť kocku, ktorá sa používala v predchádzajúcom ťahu.
- Rohový štvorec môže zostať prázdny.

VYHRALI STE?

5. Ukážte súperovi, ktorý obrázok sa vám podarilo nájsť.
6. Súper potom otočí svoje karty.
7. Ak sa niektorá z kariet súpera zhoduje s vašimi piatimi obrázkami, **UCHMATNE VÁM VÝHRU SPRED NOSA** a stáva sa víťazom.

TURNAJ TOP TRUMPS MATCH (DLHŠIA HRA)

Ciel: víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý získa 5 (alebo 6) bodov.

Stratégia: body sa udeľujú za riadky obrázkov zhodné s kartami hráča, preto sa snažte a používajte kocky rovnaké ako vaše karty.

1. Hru pripravte rovnakým spôsobom, no pred hraním otočte svoje karty.
2. Hrajte dovedy, kým sa vám nepodarí v riadku získať päť rovnakých obrázkov. Potom zakričte: **„MATCH!“**.
3. Ukážte súperovi, ktorý obrázok sa vám podarilo nájsť, a svoje karty.
 - Ak sa váš riadok zhoduje z jednou z vašich kariet, získavate dva body a zhodné karty.
 - Buďte opatrní! Ak sa váš riadok nezhoduje s vašimi kartami, body môže získať súper.



UCHMATNUTIE KARIET ROVNO SPRED NOSA

Súper ukáže svoje karty.

1. Ak sa niektorá z jeho kariet zhoduje s vaším riadkom, súper vám uchmatne zhodné karty a získa dva body – a vy vyjdete naprázdno!
2. Ak sa karta žiadneho hráča nezhoduje s vaším riadkom, získate jeden bod.

Hrajte znova, kým jeden z hráčov nezíska 5 (alebo 6) bodov a nevyhrá celý turnaj.

Za zmago povežite pet kock vodoravno, navpično ali poševno!



VODORAVNO



NAVPIČNO



POŠEVNO

PRIPRAVA NA IGRO



1. Vse kocke položite na igralno ploskev. Kocke dobro premešajte, da ne bosta več kot dve enaki sličici v isti vrstici ali stolpcu, sicer bo igra prelahka! Da se prepričate, obrnite ploskev tako, da lahko oba igralca vidita obe strani.
2. Premešajte 15 kartic s sličicami in vsakemu igralcu razdelite dve kartici tako, da bosta z vidno stranjo obrnjeni navzdol.
3. Svoji kartici položite v prostor za kartice pred svojo ploskev, **tako da sta z vidno stranjo obrnjeni navzdol**. Ne obračajte ju še.
4. Igro začne najmlajši igralec.

NAJ SE IGRA ZAČNE!

1. Prvi igralec kocko v zgornjem levem kotu potisne z igralne ploskve.
2. Drugi igralec pobere kocko in jo uporabi, da z njo potisne navzven in nadomesti poljubno kocko na igralni ploskvi.
3. Igralca z igralne ploskve izmenično potiskata kocke.
4. Ko imate pet enakih sličic v vrstici, zakličite: **»MATCH!«**

UPOŠTEVAJTE:

- Ne smete potisniti navzven kocke, ki jo je tik pred tem uporabil nasprotni igralec.
- Kotni kvadrat lahko ostane prazen.

STE ZMAGALI?

5. Nasprotniku pokažite ujemajočo se sličico.
6. Vaš nasprotnik nato obrne svoji kartici.
7. Če se ena od nasprotnikovih kartic ujema z vašo vrstico petih, **UKRADE ZMAGO** in je zmagovalec!

TURNIR NAJBOLJŠIH TOP TRUMPS MATCH (DALJŠA IGRA)

Cilj: Zmagovalec igre je tisti igralec, ki prvi osvoji pet (ali šest) točk.

Strategija: Točke se dodelijo za vrstice slik, ki se ujemajo z igralčevima karticama, zato poskusite uporabiti kocke, ki so enake vašim karticam.

1. Igro pripravite na enak način, vendar pred začetkom igre obrnite kartice.
2. Igrajte, dokler ne dobite pet ujemajočih se slik v vrstici, in nato zavpijte **»MATCH!«**
3. Nasprotniku pokažite, katerih pet sličic ste postavili v vrstico in svoji kartici.
 - Če se vaša vrstica ujema z eno od vaših kartic, osvojite dve točki in ste zmagovalec te igre.
 - Bodite previdni! Če se vaša vrstica ne ujema z vašima karticama, lahko točke osvoji vaš nasprotnik!



UKRADITE ZMAGO!

Vaš nasprotnik pokaže svoji kartici.

1. Če se katera od njegovih kartic ujema z vašo vrstico, vaš nasprotnik ukrade zmago in osvoji dve točki — vi pa nobene!
 2. Če se nobena njegova kartica ne ujema z vašo vrstico, osvojite eno točko.
- Igrajte znova, dokler en igralec ne osvoji pet (ali šest) točk in zmaga na turnirju.

Pobednik je igrač koji poređa pet kocki vodoravno, uspravno ili dijagonalno!



VODORAVNO



USPRAVNO



DIJAGONALNO

KAKO POČETI?



1. Postavi sve kocke u rešetku za igru. Dobro izmešaj sve kocke tako da nema više od dve kocke sa istom slikom u istom redu ili koloni, da igra ne bi bila prelaka! Okreni rešetku tako da oba igrača mogu da vide obe strane i uvere se da su kocke dobro izmešane.
2. Promešaj 15 karata sa slikama i podeli dve karte svakom igraču tako da budu okrenute nadole.
3. Stavi svoje **dve karte okrenute licem nadole** u prostor za karte ispred svoje rešetke. Nemoj još da ih okrećeš.
4. Najmlađi igrač otpočinje igru.

IGRAJ!

1. Prvi igrač gura gornju levu kocku izvan rešetke za igru.
2. Drugi igrač uzima tu kocku i koristi je da izgura i zameni drugu kocku.
3. Smenjujte se i gurajte kocke.
4. Kada imate pet slika zaredom koje se poklapaju, viknite: „**MATCH!**”

NAPOMENA:

- Ne možeš izgurati kocku koja je prethodno korišćena.
- Kvadrat na čošku može da ostane prazan.

KO JE POBEDIO?

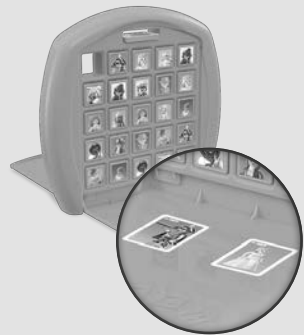
5. Pokaži protivniku koje si karte poklopio.
6. Tvoj protivnik tada okreće svoje karte.
7. Ako se karte jednog od tvojih protivnika poklapaju sa tvojim redom od 5 slika, onda taj igrač ima **GEM, SET, MEČ** i pobeđuje!

TURNIR TOP TRUMP MATCH (DUŽA IGRA)

Cilj: Pobednik je igrač koji prvi osvoji 5 (ili 6) poena.

Strategija: Poeni se dodeljuju za redove slika koje se poklapaju sa igračevim kartama, pa zato pokušaj da koristiš kocke koje su iste kao tvoje karte.

1. Postavi igru na isti način, ali okreni karte pre nego što počneš sa igrom.
2. Kada imaš pet slika za redom koje se poklapaju, vikni, „**MATCH!**”
3. Pokaži protivniku koje si karte poklopio, kao i sve svoje karte.
 - Ako se tvoja linija poklapa sa tvojim kartama, dobićeš dva poena i pobeđuješ u igri.
 - Vodi računa! Ako se tvoja linija ne poklapa sa tvojim kartama, tvoj protivnik može dobiti poene!



GEM, SET, MEČ!

Tvoj protivnik pokazuje svoje karte.

1. Ako se bilo koja protivnička karta poklapa sa tvojom linijom, tvoj protivnik ima gem, set, meč i dobija dva poena, a ti ne dobijaš nijedan!
2. Ako se nijedna karta ne poklapa sa tvojom linijom, dobićeš jedan poen.

Igrajte ponovo sve dok jedan igrač ne osvoji 5 (ili 6) poena i pobedi na turniru.

SPELETS MÅL

Matcha fem klossar vågrätt, lodrätt eller diagonalt för att vinna!



VÅGRÄTT

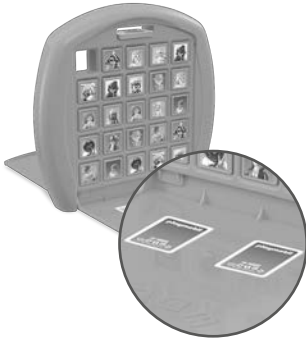


LODRÄTT



DIAGONALT

FÖRBEREDELSE



1. Placera alla klossar i rutnätet på spelplanen. Blanda klossarna ordentligt så att det inte finns fler än två av varje bild i samma rad eller kolumn, annars blir spelet för enkelt! Vänd på spelplanen så att båda spelare kan se varje sida och hjälpas åt att kontrollera detta.
2. Blanda de 15 bildkortet och dela ut två kort per spelare med bilden nedåt.
3. Placera dina **två kort med bilden nedåt** i kortplatserna framför spelplanen. Titta inte på dem än.
4. Den yngsta spelaren börjar.

SPELA!

1. Spelare 1 knuffar ut klossen överst till vänster från spelplanen.
2. Spelare 2 plockar upp samma kloss och använder den för att knuffa ut och ersätta en annan kloss.
3. Turas om att knuffa ut klossar.
4. När du har 5 matchande bilder i rad, ropa: **"MATCH!"**

OBS!

- Du kan inte knuffa ut klossen som användes i föregående omgång.
- Hörnrutan får vara tom.

HAR DU VUNNIT?

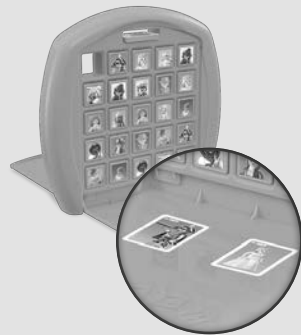
5. Visa din motspelare vilken bild du har matchat.
6. Din motspelare kan nu vända på sina kort.
7. Om något av din motspelares kort matchar din rad med 5 bilder så **STJÄL HAN ELLER HON MATCHNINGEN** och vinner spelet!

TOP TRUMPS MATCH-TURNERING (LÄNGRE SPEL)

Mål: Den första spelaren som får ihop 5 (eller 6) poäng, vinner spelet.

Strategi: Poäng tilldelas för rader med bilder som matchar en spelares kort, så försök att använda klossar som är samma som dina kort.

1. Förbered spelet på samma sätt, men vänd på era kort innan ni börjar spela.
2. Spela tills du har 5 matchande bilder i rad och ropa: **"MATCH!"**
3. Visa din motspelare vilken bild du har matchat och dina kort.
 - Om din rad matchar ett av dina kort, får du två poäng och vinner matchen.
 - Var försiktig! Om din rad inte matchar dina kort, kan din motspelare få poängen istället!



STJÄLA MATCHNINGEN!

Din motspelare visar sina kort.

1. Om något av motspelarens kort matchar dinrad så stjäla han eller hon matchningen och får två poäng – och du får inga!
2. Om inget av korten matchar din rad får du en poäng.

Spela igen tills en spelare får 5 (eller 6) poäng och vinner turneringen.

OYUNUN AMACI

Kazanmak için beş küpü yatay olarak, dikey olarak veya çaprazlamasına eşleştir!



YATAY

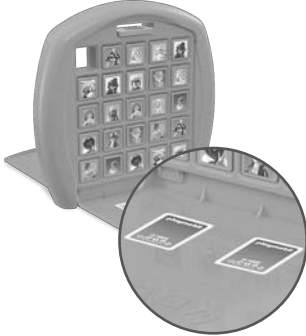


DİKEY



ÇAPRAZ

KURULUM



1. Tüm küpleri oyun sahasına yerleştir. Aynı sırada veya sütunda, aynı resimden iki tane yer almaması için küpleri iyice karıştır, yoksa oyun fazla kolay olur! Oyuncuların her iki tarafı gördüğünden emin olmak için sahayı çevir.
2. 15 resim kartını karıştır ve her oyuncuya kart görünmeyecek şekilde iki tane kart dağıt.
3. İki kartını, kapalı **şekilde** önündeki sahanın kart boşluklarına yerleştir. Kartına hemen bakma.
4. En genç oyuncu başlar.

OYNA!

1. Oyuncu, sol üst köşedeki küpü oyun sahasının dışına iter.
2. Oyuncu, küpü alır ve sonra başka bir küpü itip yerine koymak için kullanır.
3. Küpleri dışarı itmek için sırayla al.
4. Bir sırada beş tane eşleşen resim olduğunda, bağır: **"MATCH!"**

NOT:

- Önceki turda kullanılmış küpü çıkaramazsın.
- Köşedeki kare boş kalabilir.

KAZANDIN MI?

5. Rakibine hangi resmi eşleştirdiğini göster.
6. Sonra rakibin kendi kartlarını çevirir.
7. Rakibinin kartlarından biri senin beşli sırandaki resimle eşleşirse **EŞLEŞMEYİ ÇALAR** ve oyunu kazanır!

TOP TRUMPS MATCH TURNUVASI (DAHA UZUN OYUN)

Amaç: 5 (veya 6) puan kazanan ilk oyuncu oyunu kazanır.

Strateji: Puanlar, oyuncunun kartlarıyla eşleşen resim sırasına göre verilir. O yüzden kartlarıyla aynı küpleri kullanmaya çalış.

1. Oyunu aynı şekilde kur, ama oyuna başlamadan önce kartlarını aç.
2. Bir sırada beş tane eşleşen resim olana dek oyna ve **"MATCH!"** diye bağır!
3. Rakibine hangi resmi eşleştirdiğini ve kartlarını göster.
 - Yaptığın sıra, kartlarından biriyle eşleşiyorsa iki puan alır ve maçı kazanırsın.
 - Dikkatli ol! Yaptığın sıra, kartlarıyla eşleşmiyorsa puanları rakibin alabilir!



EŞLEŞMEYİ ÇALMAK!

Rakibin kartlarını gösterir.

1. Onların kartlarından biri senin yaptığın sırayla eşleşiyorsa rakibin eşleşmeyi çalar ve iki puan alır — sen ise sıfır puan!
2. Hiç kimsenin kartı, yaptığın sırayla eşleşmiyorsa bir puan alırsın.

Turnuvayı kazanmak için oyunculardan bir tanesi 5 (veya 6) puan kazanana dek tekrar oyna.

МЕТА ГРИ

Зберіть горизонтальну, вертикальну чи діагональну лінію з 5 однакових кубиків!



ГОРИЗОНТАЛЬНА



ВЕРТИКАЛЬНА



ДІАГОНАЛЬНА

ПІДГОТУВАННЯ

1. Розташуйте всі кубики на ігровому полі. Перемішайте кубики так, щоб у кожному рядку чи стовпчику було щонайбільше 2 однакових зображення, інакше грати буде залегко! Виставте поле гри так, щоб обидва гравці бачили свій бік поля.
2. Перемішайте 15 карток із зображеннями та видайте по дві кожному гравцю зображенням донизу.
3. Кожен гравець **кладає картки долілиць** зі свого боку ігрового поля. Поки не дивіться на картки.
4. Починає наймолодший гравець.



ГРАЙМО!

1. Перший гравець штовхає кубик у лівому горішньому куті ігрового поля.
2. Другий гравець бере цей кубик та вставляє його замість будь-якого іншого на ігровому полі.
3. Так гравці міняють кубики по черзі.
4. Коли зберете п'ять однакових зображень в одну лінію, кричіть: **«МАТЧ!»**

ПРИМІТКА:

- Не можна штовхати кубик, яким зіграли у попередньому ході.
- Кутовий квадрат може залишатися порожнім.

ХТО ПЕРЕМІГ?

5. Покажіть супернику, які зображення ви зібрали.
6. Тепер суперник має перевернути свої картки.
7. Якщо одна з карток суперника збігається із збіраною вами п'ятіркою, то **ЗБІГ ПЕРЕБІГАЄ** до суперника, і перемагає суперник!

TOP TRUMPS MATCH (ДОВШИЙ ВАРІАНТ ГРИ)

Мета гри: Виграє той, хто першим набере п'ять (або шість) очок.

Стратегія: Гравці отримують очки за лінії зображень, які збігаються з їхніми картками, тож намагайтеся ходити кубиками, що відповідають вашим карткам.

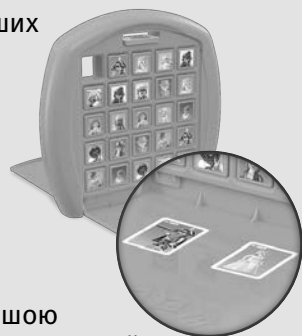
1. Приготування до гри такі самі, проте картки розкриваються до початку гри.
2. Грайте, доки не зберете п'ять однакових зображень в одну лінію, а тоді кричіть: **«MATCH!»**
3. Покажіть супернику, яке зображення ви зібрали, та свої картки.
 - Якщо зображення в лінії збігається з однією з ваших карток, ви отримуєте два очки та перемагаєте.
 - Обережно! Якщо зібрана вами лінія не збігається із жодною з ваших карток, очки можуть дістатися супернику!

ЗБІГ ПЕРЕБІГ!

Тепер картки показує суперник.

1. Якщо будь-яка з карток суперника збігається з вашою лінією, збіг перебігає до суперника, який отримує два очки й виграє матч. Ви очок не отримуєте.
2. Якщо ж нічий картки не збігаються з вашою лінією, то ви отримуєте одне очко.

Грайте, доки один із гравців не набере 5 (або 6) очок. Цей гравець і дістане перемогу в турнірі.



遊戲目的

以打橫、打直或打斜的形式，令五款相同方塊相連，即能勝出！



打橫



打直



打斜

設置遊戲



1. 把所有方塊放在遊戲格板上。適當地混合方塊，令同一列或同一欄不會出現多於兩幅相同的圖案，否則遊戲難度會大大降低！旋轉遊戲格板，讓雙方玩家能看看對方那一面，確保沒有問題。
2. 把 15 張圖案卡洗牌，然後牌面向下地向每位玩家派發兩張卡牌。
3. 牌面向下地把自己的兩張卡牌放在遊戲格牌前的置卡處。暫時不要查看這些卡牌。
4. 由最年輕的玩家開始。

遊戲開始！

1. 玩家 1 把左上角的方塊從遊戲格板中推走。
2. 玩家 2 拾起該方塊，再用該方塊推走並取代另一個方塊。
3. 雙方按上述方式輪流把方塊推走。
4. 成功令五幅相同圖案連成一線後，請大叫：「MATCH！」

請注意：

- 不可以把對方在前一步使用的方塊推走。
- 角落的方格可以留空。

你贏了嗎？

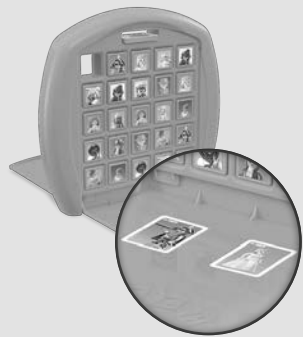
5. 讓對手看看你配對了甚麼圖案。
6. 然後，對手需把自己的卡牌翻開。
7. 如果對手其中一張卡牌與你連成的五幅圖案相同，那麼對手便可以**奪走勝果**，並贏出遊戲！

TOP TRUMPS MATCH 錦標賽 (遊戲時間較長)

目標： 第一位累積 5 分 (或 6 分) 的玩家即為勝利者。

策略： 連成一線的圖案如果與玩家手上卡牌圖案相同，玩家便可贏得分數，所以應盡量選用和自己卡牌相同的方塊。

1. 用同樣方式設置遊戲，但請先把卡牌翻過來，然後才開始遊戲。
2. 進行遊戲，直至你成功令五幅相同圖案連成一線並大叫：**「MATCH!」**
3. 讓對手看看你配對了甚麼圖案，同時也讓對手看你手上的卡牌。
 - 如果你連成一線的圖案與你其中一張卡牌圖案相同，你便是這局遊戲的贏家，而且可贏得兩分。
 - 小心！如果你連成一線的圖案與你手上卡牌不符，對手可能會獲得分數！



奪走勝果！

奪走勝果！

1. 如果對手的其中一張卡牌圖案與你連成一線的圖案相同，對手便會奪走勝果，並獲得兩分——而你則甚麼也拿不到！
2. 如果所有人手上的卡牌都和你連成一線的圖案不相符，你可獲得一分。

進行遊戲，直至有玩家累積 5 分 (或 6 分)，並勝出錦標賽。

مطابقة خمس مكعبات أفقيًا أو رأسيًا أو بشكل مائل للفوز!



أفقي



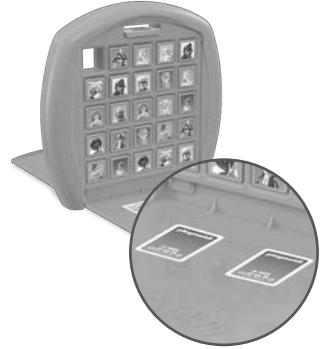
رأسي



مائل

إعداد اللعبة

1. وضع كل المكعبات في شبكة اللعبة. مزج المكعبات بالشكل الصحيح حتى لا يكون هناك أكثر من اثنين يحملان نفس الصورة في الصف أو العمود نفسه، وإلا ستكون اللعبة سهلة للغاية! لف الشبكة حتى يتمكن اللاعبان من رؤية كل جانب للتأكد.
2. خلط بطاقات الصور الـ 15 وتوزيع بطاقتين مقلوبتين على كل لاعب.
3. وضع بطاقتك مقلوبتين في مساحة البطاقات أمام شبكتك. يجب عدم قلب البطاقة الآن.
4. يبدأ اللاعب الأصغر اللعبة.



اللعب!

1. يدفع اللاعب 1 المكعب الموجود أعلى الجانب الأيسر ليخرجه من شبكة اللعبة.
2. يأخذ اللاعب 2 المكعب ثم يستخدمه لدفع مكعب آخر لاستبداله.
3. ثم تتناوب الأدوار لدفع المكعبات.
4. عند تجميع خمس صور متطابقة متتالية عليك الصياح: "مطابقة!"

ملاحظة:

- لا يمكنك دفع المكعب الذي تم استخدامه في الدور الذي قبلك.
- يمكن أن يظل مربع الزاوية فارغًا.

هل فزت؟

5. أظهر لخصمك الصورة التي طبقتها.
6. ثم يقلب خصمك حينها بطاقيته.
7. إذا طبقت إحدى بطاقات خصمك صفك المكون من خمس تطابقات، فسيقتنص الفوز ويربح في المباراة!

بطولة TOP TRUMPS MATCH (لعبة أطول)

الهدف: أول لاعب يحرز 5 (أو 6) نقاط، يفوز في اللعبة.

الاستراتيجية: يتم منح النقاط مقابل صفوف الصور التي تطابق بطاقات أحد اللاعبين، لذلك، جرب استخدام المكعبات التي تطابق بطاقاتك.

1. إعداد اللعبة بنفس الطريقة، لكن هذه المرة تُقلب البطاقات قبل اللعب.

2. اللعب حتى تجميع خمس صور متطابقة متتالية ثم الصياح "مطابقة!"

3. أظهر لخصمك الصورة التي طبقتها وبتاقيتك.

• إذا طابق صفك إحدى بطاقتك، فستفوز بنقطتين وتربح في المباراة.

• احذرا! إن لم يطابق صفك بطاقاتك، فقد يحصل خصمك على النقاط!



اقتناص الفوز!

يظهر خصمك بطاقيته.

1. إذا طبقت إحدى بطاقيته صفك، فسيقتنص صفك، ويحصل على نقطتين — ولا تحصل أنت

على أي شيء!

2. إن لم تطابق بطاقات أي منكما صفك، فستحصل على نقطة واحدة.

يتم اللعب مجدداً حتى يحرز أحد اللاعبين 5 (أو 6) نقاط ويفوز بالبطولة.

TOP TRUMPS®

MATCH

THE CRAZY CUBE GAME

© 2023 by geobra Brandstätter Stiftung & Co. KG, Zirndorf/Germany

© PLAYMOBIL pronounced: plây-mō-bēēl

www.playmobil.com

Licensed by BAVARIA MEDIA LICENSING a division of Bavaria Media GmbH,

www.bavaria-media.de

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 Italia, Via Copernico 38, 20125, Milano, Italy.

Winning Moves Polska, al. Grunwaldzka 472 B, 80-309 Gdańsk.

Winning Moves Australia Pty Ltd., 270 Pacific Highway, Crows Nest, NSW 2065.

Epic Games (Pty) Ltd., PostNet Suite #71, Private Bag X1005, Claremont 7735.

Top Trumps USA, Inc., 150 Chestnut Street, Providence, RI 02903, USA.

Copyright © 2023 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.toptrumps.com

www.winningmoves.com.au

www.winningmoves.fr

www.winningmoves.de

www.winningmoves.co.uk

www.toptrumps.us

www.winningmoves.it

www.winningmoves.pl