

NL

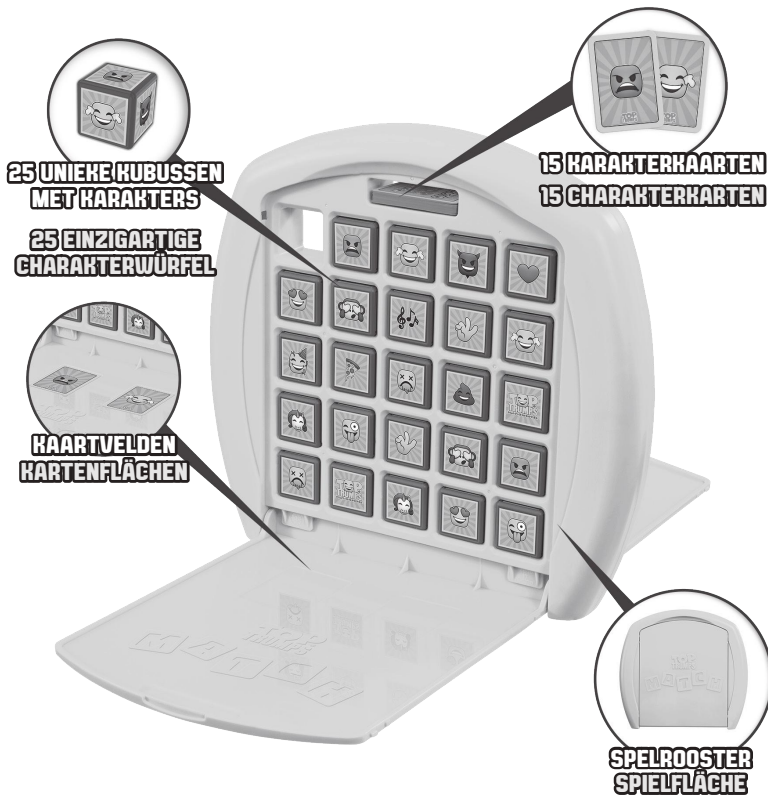
DE

EMOTIS

TOP TRUMPS
MATCH
THE CRAZY CUBE GAME

WWW.TOPTRUMPS.COM/MATCH

ALLES WAT JE OVER HET SPEL MOET WETEN: ALLES, WAS DU ÜBER DAS SPIEL WISSEN MUSST:



**25 UNIEKE KUBUSSEN
MET KARAKTERS**

**25 EINZIGARTIGE
CHARAKTERWÜRFEL**

**HAARTVELDEN
KARTENFLÄCHEN**

**15 KARAKTERKAARTEN
15 CHARAKTERKARTEN**

**SPELROOSTER
SPELFLÄCHE**



4+

Recycle de verpakking.

Dankzij de handige draagkoffer is je spel altijd veilig en kun je het spelen waar je maar wil!

Bitte entsorge jegliches Verpackungsmaterial verantwortungsbewusst.

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

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 waagrecht, 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!



WAAGERECHT



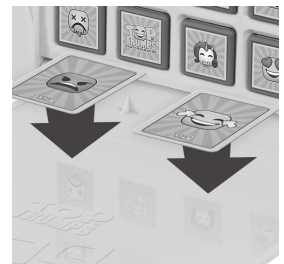
SENKRECHT



DIAGONAL

AUFBAU

1. Setze die 25 Würfel in das Raster ein! Sprich dich mit deinem Gegner 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 Gegner 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 Gegner, 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 Gegner 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 Gegner, was ihr gesammelt habt.
4. Euer Gegner dreht seine Karten dann um...
5. Wenn eines dieser Symbole mit deinen Symbolen übereinstimmt, gewinnt er das Spiel. Wenn nicht, gewinnst du!