

# MATCH!

Thomas Weber



## COMPONENTES



60 cartas con números  
(con valores de 0 a 5,  
2 de cada color, en 5 colores)



4 comodines



8 cartas  
de recordatorio

## DESCRIPCIÓN

Los jugadores empiezan la partida con 5 cartas en la mano. Cada turno, colocan 1 carta en la pila de descarte del centro de la mesa. El número o el color deben coincidir con la carta que haya en la pila de descarte. La partida termina cuando alguien se queda sin cartas en la mano.

¿Os resulta familiar? ¡Seguro que sí!

En *Match!*, lo que más les interesa a los jugadores no es colocar sus cartas en la pila de descarte, sino en una colección de cartas delante de ellos. Al final de la partida, estas cartas son las que aportan puntos.

Sin embargo, un jugador solo puede colocar una carta en su colección si no encaja en la pila de descarte. Además, cuando coloca una carta en su colección, debe robar una nueva carta del mazo. Esto significa que aunque acumule puntos, también se aleja más del final de la partida.

Por lo tanto, es importante encontrar el equilibrio adecuado entre ambos caminos, además de intentar que los demás jugadores tengan que deshacerse de cartas valiosas de su colección.

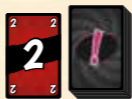
## PREPARACIÓN

Cada jugador recibe 1 carta de recordatorio y la coloca en su zona de juego, de modo que muestre el símbolo de **robar**. Si queréis, podéis dejar a mano alguna carta de recordatorio no utilizada para ver cómo funciona el turno, o bien podéis devolverlas a la caja.

Barajad el mazo de cartas con números y repartid 5 cartas a cada jugador, sin que las vean los demás. Dejad el mazo boca abajo en el centro de la mesa. Revelad la primera carta y dejadla al lado. Esta es la primera carta de la pila de descarte. Si ha salido un comodín, volved a colocarlo en el mazo, barajad y revelad otra carta.



Cartas en la mano



Pila de descarte      Mazo



Cartas en la mano

Colección personal



Carta de recordatorio

*Esta carta tiene como objetivo recordarte que siempre **debes** robar una carta cuando colocas una carta en tu colección.*

Colección personal



Carta de recordatorio

## CÓMO SE JUEGA

El jugador inicial es el jugador que vaya vestido con ropa de colores más vivos. En su turno, cada jugador debe jugar una carta. Hay dos posibilidades:

**Jugar 1 carta que encaje** con la carta superior de la pila de descarte. La carta se coloca en la pila de descarte. La carta jugada puede proceder de la mano o de la colección.

Una carta **encaja** cuando es del mismo color y/o del mismo número que la carta superior de la pila de descarte. El jugador debe anunciar "**¡Encaja!**". A continuación, **no roba** ninguna carta.



*Ejemplo: El 2 azul o el 3 rojo de la mano del jugador encajan con el 2 rojo.*

## O BIEN

**Jugar 1 carta que no encaje** con la carta superior de la pila de descarte. Esta carta se juega de la mano y se coloca en la colección.

Si la carta elegida tiene un color y un número diferentes a la carta superior de la pila de descarte, el jugador **debe** colocar la carta en su colección y anunciar "**¡No encaja!**".

*Ejemplo: El 5 verde no encaja con el 2 azul de la pila de descarte. Colocas esta carta en tu colección, anuncias "¡No encaja!" y robas una carta.*



Siempre hay que colocar las cartas del mismo color una encima de la otra, de modo que solo sea visible la carta superior de cada color. Por lo tanto, como mucho puede haber 5 pilas de cartas en una colección.



**Después de jugar una carta en su colección, el jugador debe robar una carta del mazo y colocarla en su mano.** Si se agota el mazo, apartad a un lado la carta superior de la pila de descarte, barajad las cartas restantes de la pila de descarte y dejadlas en un nuevo mazo boca abajo. La carta apartada se convierte en la primera carta de la nueva pila de descarte.



Nunca puede darse el caso de que un jugador no pueda colocar ninguna carta. O bien una de sus cartas **encaja** y la coloca en la pila de descarte, o bien **no encaja** y la coloca en su colección.

Una vez que el jugador haya colocado una carta (y haya robado carta, en caso necesario), termina su turno. Ahora le toca el turno al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

**Los demás jugadores no saben qué cartas tienes en la mano.**

Por lo tanto, puedes colocar una carta que no encaje en tu colección, aunque tengas una carta que encaje en la mano.

**Los demás jugadores ven qué cartas tienes en tu colección.**

Si ya tienes cartas en tu colección, debes seguir una regla importante:

**Si hay al menos una carta en tu colección que encaje con la carta superior de la pila de descarte, no podrás jugar una carta de tu mano para colocarla en tu colección.**

Esto solo se aplica a las cartas superiores de cada pila de tu colección. Las cartas inferiores están seguras. En este caso, tienes 2 opciones:

Colocas una carta que encaje de tu **colección** en la pila de descarte.



*Ejemplo: En la pila de descarte está el 3 rojo. En tu colección tienes un 3 azul. Por lo tanto, debes jugar una carta que encaje.*

*Tienes dos opciones. Puedes colocar en la pila de descarte el 3 azul de tu colección...*

**O BIEN**

*...el 1 rojo de tu mano.*

*En cualquier caso, como has colocado una carta en la pila de descarte, no robas ninguna carta.*

Colocas una carta que encaje de tu **mano** en la pila de descarte.

Por supuesto, puede ocurrir que no te des cuenta de que tienes una carta que encaja en tu colección. Pero puedes estar seguro de que tus contrincantes estarán atentos y te lo recordarán.

## COMODINES

Un comodín encaja con cualquier carta. Por lo tanto, **siempre** puedes jugar un comodín sobre la carta superior de la pila de descarte, sea cual sea. Sin embargo, **nunca** la puedes colocar en tu colección.



Cuando juegas un comodín, tienes que anunciar cualquier número o color. El número o color anunciados están “dedicados” al jugador siguiente.

Si el jugador siguiente tiene **una carta con ese color o número en su colección, debe** colocar una carta con ese color o ese número **de su mano o de su colección** en la pila de descarte, cubriendo así el comodín. Si ese jugador tuviera también un comodín en la mano, en lugar de jugar una carta con el color o número “dedicados”, podría jugar el comodín, anunciando un nuevo número o color y “dedicándolo” al siguiente jugador.

Si le has “dedicado” un comodín al jugador siguiente y ese jugador no tiene **ninguna carta en su colección con ese color o número**, el jugador puede elegir entre:

Colocar una carta de su mano con el color o el número “dedicado” en la pila de descarte.

### O BIEN

Colocar una carta que no tenga el color o el número “dedicado” en su colección, y entonces robar carta de forma normal.

Mientras el comodín esté en la parte superior de la pila de descarte, el número o color anunciados por el jugador que ha jugado ese comodín siguen aplicándose, y están “dedicados” al siguiente jugador.

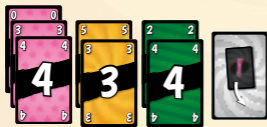
## FIN DE RONDA, PUNTUACIÓN Y FIN DE LA PARTIDA

Una ronda termina cuando alguien se ha quedado sin cartas en la mano al final de su turno.

**Atención:** Solo puedes terminar una ronda colocando tu última carta sobre la pila de descarte. Cuando colocas tu última carta en tu colección, siempre debes robar inmediatamente una carta.

Al final de la ronda, todos los jugadores suman el valor de **todas las cartas** de su colección (incluyendo las inferiores).

A esta puntuación deben restarle el valor de las cartas que les quedan en la mano. Un comodín en la mano cuenta como 10 puntos negativos. Se anota la puntuación total de cada jugador, y se suma a la de las rondas anteriores.



*En tu colección tienes estas cartas.*

*Recibes  $4 + 3 + 0 + 3 + 5 + 4 + 2 = 21$  puntos.*



*En la mano tienes*

*$0 + 3 + 10$  (comodín) = 13 negativos.*

*En total, en esta ronda has conseguido 8 puntos.*

La **partida termina** en cuanto algún jugador consigue llegar a los 50 puntos al final de una ronda. El jugador que haya terminado con más puntos gana la partida.

Si ningún jugador ha llegado todavía a los 50 puntos, se juega una nueva ronda (el jugador inicial es quien haya jugado la última carta en la ronda anterior).



## EL AUTOR

Thomas Weber es licenciado en administración de empresas y se dedica al desarrollo de juegos desde 2017. Le encanta ser creativo y ver a la gente reunirse y disfrutar jugando juntos. También aplica la creatividad y la interacción a su actividad como formador, coach y consultor independiente. Ayuda a empresas y equipos a encontrar soluciones creativas para sus desafíos y a mejorar la colaboración. Thomas vive en Múnich.

## CRÉDITOS

**Diseño:** Schmidt Spiele GmbH

**Traducción:** Marià Pitarque

**Adaptación gráfica:** CeciRC

**Editor:** Diego San Martín Pierron

©Schmidt Spiele GmbH  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)



88529-ES



**Devir Iberia S.L.** Via Augusta 153-157 Entl. Local 4, 08021 - Barcelona. • **Devir Livraria, Lda.** Pólo Industrial. Brejos de Carreteiros, Escritório 2, Olhos de Água 2950-554 Palmela. [devir.pt@devir.com](mailto:devir.pt@devir.com). Tel: (351) 212 139 440 • **Devir Livraria Ltda.** Rua Chamatu, 197-A.Vila Formosa, CEP 03359-095 São Paulo – SP. CNPJ 57.883.647/0001-26. [sac@devir.com.br](mailto:sac@devir.com.br). Telefone (11) 2924-6918 • **Devir Italia.** Piazza Petrucci, 8. Camaione (LU) • **Devir Americas.** 8123 South Orange Avenue, Suite 166 Orlando, Florida, FL 32809. • Importado en Argentina por **Devir Argentina SRL**, Juramento 2550 piso 6 of. A, C.A.B.A. CUIT 30-71586395-9.