

HOT WHEELS

3+
2-4
Joueurs

Make-A-MATCH™ Jeu



BUT DU JEU

Trouver le plus de paires possible.
Lorsqu'il n'y a plus de paires à former, le joueur
qui a le plus de tuiles GAGNE!

Contenu :

72 tuiles illustrées

Les couleurs et les motifs peuvent varier par rapport aux illustrations.

Préparation

1. Choisir le nombre de tuiles avec lesquelles jouer. Il est possible d'utiliser toutes les tuiles ou d'en utiliser moins s'il y a de jeunes joueurs. Pour chaque tuile utilisée, il faut trouver la tuile qui y correspond durant la partie.
2. Mettre les tuiles qui seront utilisées face vers le bas et les mélanger.
3. Mettre en rang les tuiles face vers le bas.

Place Au Jeu!

- Le joueur le plus jeune commence.

Lors de leur tour, les joueurs :

- Retournent au hasard deux tuiles de leur choix pour que tous les autres joueurs les voient.
- Si elles forment une paire, ils les prennent et les mettent dans leur pile de pointage. Puis ils recommencent!
- Si elles ne forment PAS une paire, ils les retournent face vers le bas exactement où elles étaient. Même si ce n'est pas leur tour, les autres joueurs essaient de se souvenir des images qui sont sur ces tuiles pour plus tard!
- Si un joueur ne forme pas de paires, son tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.



Paire Spéciale Avec Points Bonus

Si un joueur associe les tuiles spéciales avec points bonus, chacune d'elles vaut DEUX tuiles à la fin de la partie.

Le Gagnant

Lorsqu'il n'y a plus de paires à former, les joueurs les comptent pour voir qui a le plus de tuiles (ne pas oublier que les tuiles spéciales avec bonus valent 2 tuiles).
Le joueur qui a le plus de tuiles gagne!

Conseils Pour Des Parties Plus Rapides Et Plus Simples

Pour rendre les parties plus simples pour les plus jeunes, les joueurs retournent les cartes et les laissent à découvert tant qu'elles n'ont pas été associées et retirées du jeu. De cette façon, un joueur peut former une paire après avoir retourné sa première carte. Si le joueur trouve une paire, il tourne une autre carte. Le joueur continue de jouer jusqu'à ce qu'il retourne une carte qui ne puisse pas être associée à une carte déjà retournée.

