

HAZME «MATCH»

SI PUEDES

¿PODRÁS HACER «MATCH» CON TUS AMIGOS?

Hemos hecho las preguntas más absurdas a expertos, animales y objetos. ¿Cómo crees que respondieron?

En Hazme «match» si puedes no tienes que intentar dar con la respuesta adecuada, ¡porque no suele haber ninguna! Tu objetivo es responder de la misma manera que al menos otro jugador. Si hacéis «match», continuáis a la siguiente ronda. Pero no te preocupes: incluso si no haces «match», podrás ganar puntos apostando por las respuestas de tus amigos.

¿Estás listo para ver lo bien que haces «match» con tus amigos?

CONTENIDOS

A. 150 CARTAS DE PREGUNTAS DE DOBLE CARA
(70 X NIVEL 1, 50 X NIVEL 2, 30 X NIVEL 3)



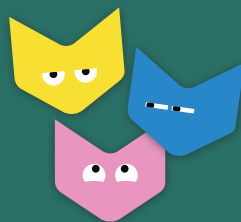
E. 1 LIBRETA DE RESPUESTAS



B. 1 TABLA DE PUNTUACIÓN



C. 8 MARCADORES DE PUNTUACIÓN



D. 8 FICHAS DE APUESTA



1. Separad las cartas por nivel y barajadlas por separado (A). Tendréis que decidir si queréis jugar con el lado claro o con el lado oscuro de las cartas. Una vez hecho, poned ese lado boca abajo en cada uno de los mazos.
2. Poned la tabla de puntuación (B) en el centro de la mesa para que sea accesible a todos los jugadores.
3. Cada jugador elige un marcador de puntuación (C) y lo coloca en el 0 de la tabla de puntuación.
4. Cada jugador coge una ficha de apuesta ✓/✗ (D).
5. Arrancad hojas de la libreta de respuestas (E) y separadlas de manera que haya una columna por jugador. (Cada hoja de la libreta tiene 3 columnas).
6. Coged un bolígrafo o un lápiz por jugador. ¡Ya estáis listos para empezar!

OBJETIVO

Escribid respuestas a las absurdas preguntas de las cartas por separado y en secreto. Ganaréis puntos si habéis escrito la misma respuesta que al menos otro jugador o habéis apostado correctamente por que otros jugadores harán «match».

¡El primer jugador en obtener 13 puntos será el ganador!

COMENZAR LA PARTIDA

Empieza el jugador que haga menos tiempo que haya terminado la frase de otra persona. Dale la vuelta a la primera carta de nivel 1 y lee la pregunta en voz alta. ¡Recuerda que estás intentando conseguir un «match»!

IMPORTANTE: ¡No habléis sobre la pregunta hasta que todos los jugadores hayan escrito su respuesta!

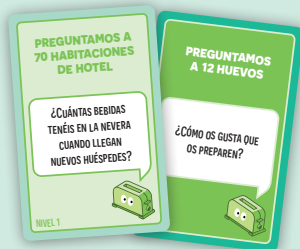
¿QUÉ ES UN «MATCH»?

Tienes un «match» si has escrito la misma respuesta que al menos otra persona.

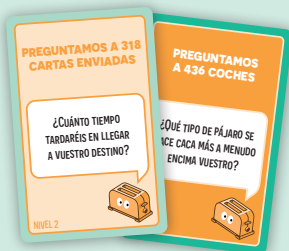
Puede haber más de un «match» por pregunta. Por ejemplo, una pregunta dice: «Preguntamos a 6 botellas de agua: ¿Cuántas veces al día os llenan?». Dos personas responden que 10 y tres personas responden que 20, de manera que todos obtendrán puntos por tener un «match».

Antes de jugar, deberéis establecer cómo de preciso tiene que ser un «match». Por ejemplo, ¿serían «champiñón» y «champiñones» un «match»? ¿Qué tal «botella» y «botella de agua»? Cuanto más precisos sean estos requisitos, más difícil será el juego. Tendréis que decidir entre todos qué cuenta como «match» y qué no.

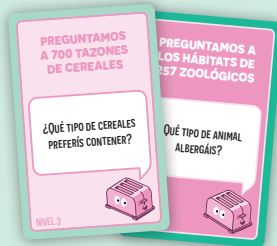
Una vez todos hayáis dejado de escribir, revelad vuestras respuestas. Todos los jugadores con un «match» obtienen puntos iguales al nivel de la carta y continuarán jugando en la siguiente ronda.



NIVEL 1: 1 PUNTO



NIVEL 2: 2 PUNTOS



NIVEL 3: 3 PUNTOS

Si ha habido un «match» en el nivel 1, el jugador que haya leído la primera pregunta roba una carta del mazo de nivel 2. Sólo los jugadores que hayan tenido un «match» en el nivel anterior podrán escribir respuestas para el siguiente nivel. Los que no hayan tenido un «match» podrán apostar en este nivel para ganar puntos.

De igual manera, sólo los que hayan tenido «match» en el nivel 2 podrán escribir respuestas en el nivel 3 y los demás tendrán que apostar.

FINAL DE LA RONDA

Una ronda termina cuando:

- No hay ningún «match» o
- Ha habido jugadores que han tenido un «match» en una pregunta de nivel 3.

Comprobad si alguien ha conseguido 13 o más puntos.

De ser así, ¡serán los ganadores! En caso contrario, empezad una nueva ronda de nivel 1 y todos podrán volver a escribir respuestas.

La persona a la izquierda de quien estaba leyendo lee ahora la siguiente pregunta de nivel 1.

APOSTAR

Cuando la partida haya llegado a los niveles 2 o 3, todos los jugadores que no hayan tenido «match» podrán apostar antes de que los demás revelen sus respuestas. Los que apuesten deberán usar una ficha ✓/✗ con la opción que hayan elegido boca arriba.



MATCH ME IF YOU

✓ Claudia ||

Tubo de escape

Espirales

5

Si tu apuesta es correcta, ganarás 1 punto sin importar el nivel de la pregunta. Pon una marca en tu hoja de respuestas por cada apuesta acertada. Esto será determinante para desempatar.

EJEMPLO DE «NIVEL 2» (7 JUGADORES)

Elia, la jugadora inicial, lee una pregunta de «nivel 2»: «Preguntamos a 16 velas aromáticas: ¿Cuál es vuestro olor favorito?».

Todos los que tuvieron «match» en el nivel 1 escriben su respuesta en secreto. Claudia no tuvo «match» en el nivel 1 y decide apostar usando el lado «✓» Cuando todos acaban de escribir, revelan sus respuestas. Carla y Jonathan escriben ambos «vainilla», Diego y Yolanda escriben ambos «fresa», Miquel escribe «flores» y Elia escribe «canela».

Todos los jugadores con «match» reciben 2 puntos cada uno. Claudia ha acertado que habría un «match» y se lleva un punto. Todos excepto Miquel y Elia avanzan sus marcadores de puntuación en la tabla de puntuación.

En el nivel 3, Miquel, Elia y Claudia tendrán que apostar y los demás podrán escribir respuestas para la siguiente pregunta.

FINAL DE LA PARTIDA

¡El primer jugador que llegue a 13 puntos ganará la partida! En caso de empate, el ganador será el que tenga más marcas de apuesta correcta.
¡Si sigue habiendo empate, ganarán todos los jugadores empatados!

Autores: Julien Gupta and Johannes Berger
Dirección artística: Jake Breish
Desarrollo técnico: Tobias Kesselring
Editores: Brian Kirk, Isabeau Rosen and Kimberly Wichniarz

© 2025
ravensburger.com/service
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

MATCH ME IF YOU C

✓ Carla

Tubo de escape

Macarrones

Zumo de manzana

10

Vainilla

MATCH ME IF Y

✓ Jonathan |

Gorro

Espaguetis

10

Vainilla

¡ESCANÉAME SI PUEDES!

Escanea el código QR del interior de la caja para imprimir más hojas de respuesta y que no pare la diversión.

242899

Ravensburger