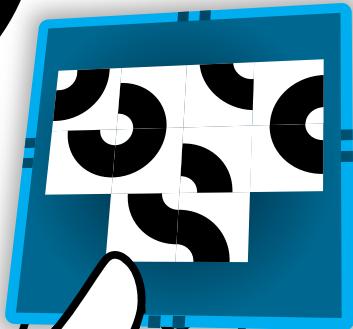


© 2022 Leikken Group
© 2022 FoxMind Group Ltd.

Author | Författare | Forfatter
Suunnittelija: Jeppe Norsker, David Capon



MATCH MADNESS® DUO



Game rules

Spelregler

Spilleregler

Spilleregler

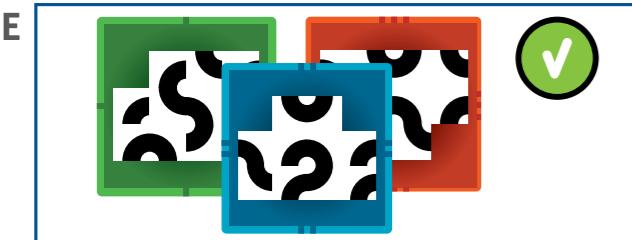
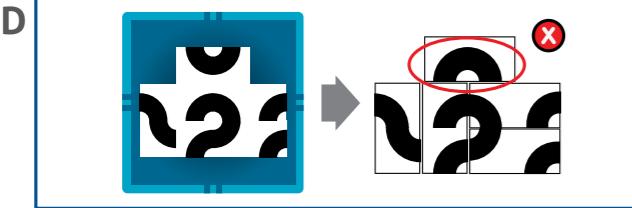
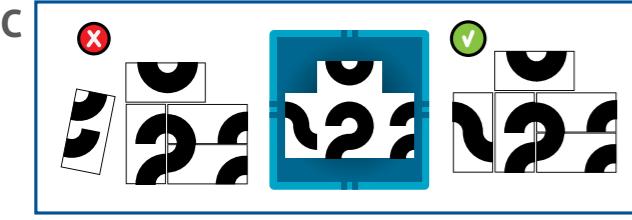
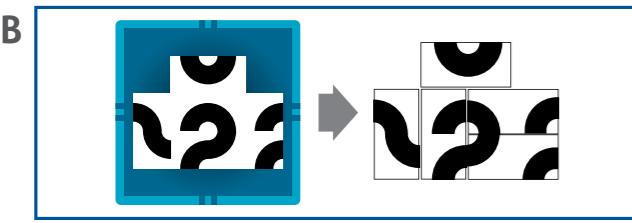
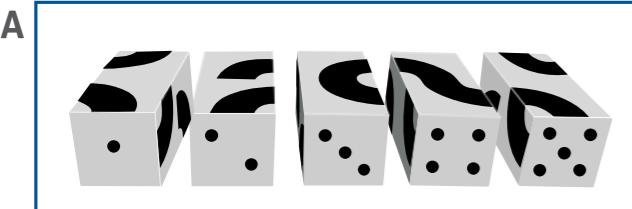
Pelisäännöt

8+

1-2

20 min

EN



CONTENTS

- 10 blocks
- 60 Pattern cards: difficulty levels are indicated by the cards' border colors and by the number of lines on the borders of each card
- Game rules.

DUO VARIANT

Be the fastest to recreate with your blocks the pattern shown on a card to win the card (fig. B). The player with the most cards at the end of the game is the winner.

SET UP

Both players receive a set of 5 blocks numbered 1 to 5 (fig. A).

After shuffling the deck of pattern cards, players determine how many rounds they wish to play and take the same number of pattern cards from the top of the deck. These cards are then used to form a new playing deck and are placed face down in the center of the table.

GAME PLAY

The top card from the playing deck is flipped revealing a pattern. Both players scramble to match, with their blocks, the pattern shown on the card (fig. B). The first player to successfully match the pattern grabs the card and shows to their opponent that the configuration of their blocks matches the pattern on the card (fig. C). If the player is correct, they keep the card. A new card is flipped over and another round begins.

MAKING AN ERROR

If a player is caught making an error (their blocks configuration does not correctly match the pattern shown on the card (fig. D)), the opponent wins the card.

END OF GAME

The game ends when all the cards have been collected by the players. The player with the most cards wins (fig. E). In the case of a tie, the player with the most level 3 cards wins (if players have the same number of level 3 cards, then level 2 cards are counted and so forth).

SOLO VARIANT

Shuffle the cards and make a face down pile. Set a timer for predetermined length of time (e.g. 5 minutes). Start the timer, flip a card, and try to match the pattern as fast as possible. Flip a new card each time you make a correct match and try to match the next pattern. When time is up, score your points based on the difficulty level of each card (level 3 cards are worth 3 pts, level 2 - 2 pts, level 1 - 1 pt). Play again and try to beat your own score!

SV

INNEHÅLL

- 10 spelblock (2 uppsättningar av 5 olika block)
- 60 mönsterkort (Svårighetsnivåer indikeras av färgen och antalet linjer på kortets kant)
- Spelregler

TVÅSPELARSPEL

Var snabbast med att återskapa mönstret som visas på kortet med dina block för att vinna kortet (fig. B). Den spelare som har flest kort när spelet är slut vinner.

STRUKTUR

Både spelare får en uppsättning med 5 block, som är numrerade 1 till 5 (fig. A).

När kortleken har blandats bestämmer spelarna hur många runder de vill spela och tar det antalet mönsterkort från toppen av kortleken. Korten används sedan till att skapa en ny kortlek och placeras med framsidan nedåt på mitten av bordet.

SPELET

Det översta kortet i kortleken vänds för att visa ett mönster. Både spelare tävlar om att återskapa mönstret på kortet med sina block (fig. B). Den spelare som först lyckas matcha mönstret får kortet och visar den andra spelaren att blocken faktiskt matchar mönstret på kortet (fig. C). Om spelaren har återskapat rätt mönster får han/hon behålla kortet. Ett nytt kort vänds och en ny runda börjar.

FEL MÖNSTER

Om en spelare har återskapat fel mönster (blocken matchar inte mönstret på kortet (fig. D)) motståndaren vinner korten.

SPELETS SLUT

Spelet tar slut när alla kort har vunnits av spelarna. Den spelare som har flest kort vinner (fig. E). I händelse av att det blir oavgjort vinner den spelare som har flest kort på nivå 3 (om spelarna har samma antal kort på nivå 3 räknas kort på nivå 2. och så vidare).

ENSPELARSPEL

Bland mönsterkortene, og læg dem i en bunke med billedsiden nedad. Indstil en timer, så den ringer efter f.eks. fem minutter. Start timeren, vend første kort i stakken med billedsiden opad, og prøv at danne mønsteret på kortet ved hjælp af spilleblokke. Vend et nyt kort direkte efter, at du har løst det foregående. Når timeren ringer rækner du poängen efter kortets svårhedsgrad (tredje svårhetsgradens kort ger tre, anden svårhedsgraden ger två og den første svårhedsgraden ger ett poäng). Spela på nytt og forsök slå ditt rekord!

DA

INDHOLD

- 10 blokke (2 sæt á 5 forskellige blokke)
- 60 mønsterkort (kantfarven og antallet af striben på siderne af hvert kort angiver sværhedsgraden).
- Spilleregler

TOSPILLERSPI

Vind et kort ved at være den hurtigste til at placere blokkene korrekt, så de viser mønsteret på kortet (figur B). Spilleren med flest kort ved spillets afslutning vinder spillet.

FORBEREDELSER

Begge spillere tager et sæt á fem blokke, nummereret fra 1 til 5 (fig. A).

Mønsterkortene blandes. Spillerne beslutter, hvor mange runder de vil spille, og trækker et tilsvarende antal kort. Disse kort lægges nu på midten af bordet i en bunke med bagsiden opad.

SPILLERUNDEN

Det øverste mønsterkort fra bunken vendes med mønsteret opad. Begge spillere prøver nu så hurtigt som muligt at genskabe mønsteret på kortet ved hjælp af deres blokke (fig. B). Den første spiller, der kan gøre det, tager kortet og viser den anden spiller, at mønsteret passer (fig. C). Spilleren beholdet kortet, hvis løsningen er korrekt. Et nyt kort vendes, og en ny runde begynder.

FEJL

Hvis en spiller begår en fejl (blokkene viser alligevel ikke det rigtige mønster (fig. D)), vinder modstanderen kortene.

SPILETS AFSLUTNING

Spillet slutter, når der ikke er flere kort tilbage i midten af bordet. Spilleren med flest kort vinder (fig. E). I tilfælde af at det står lige, er det den med flest niveau 3-kort, som vinder. (Hvis det fortsat står lige, er det antallet af niveau 2-kort, som afgør det osv.)

ENKELTSPILLERSPI

Bland mønsterkortene, og læg dem i en bunke med billedsiden nedad. Indstil en timer, så den ringer efter f.eks. fem minutter. Start timeren, vend første kort i stakken med billedsiden opad, og prøv at danne mønsteret på kortet ved hjælp af spilleblokke. Vend et nyt kort direkte efter, at du har løst det foregående. Når timeren ringer regnes pointene sammen efter kortets svårhedsgrad (kort med tredje svårhedsgrad giver tre, anden svårhedsgrad giver to, og den første svårhedsgrad giver et point). Spil igen, og prøv at slå din rekord!

INNHOLD

- 10 spillblokker (2 sett med fem blokker)
- 60 mønsterkort (Vanskelighetsgradene indikeres ved fargen på kortets kanter og ved antall linjer på kantene av hvert enkelt kort)
- Spilleregler

TOSPILLERSSPILL

Vær den første til å gjenskape mønsteret på et kort med blokkene dine for å vinne kortet (figur B). Spilleren med flest kort ved spillets slutt er vinneren.

OPPSETT

Begge spiller får utdelt fem blokker nummerert fra en til fem (figur A).

Etter å ha stokket mønsterkortene, bestemmer spillerne hvor mange runder de vil spille, og tar så det samme antallet kort fra toppen av bunken. Disse kortene danner en spillbunke og legges med bilstedoen ned på midten av bordet.

SPILLETS GANG

Det øverste kortet fra spillbunken snus og et mønster vises. Spillerne må så skynde seg å gjenskape mønsteret som vises, med blokkene sine (figur. B). Den første spilleren som klarer å gjenskape mønsteret, tar kortet og viser den andre spilleren at blokkene stemmer overens med mønsteret på kortet (figur C). Hvis spilleren har rett, får denne beholde kortet. Et nytt kort snus og en ny runde begynner.

GJØRE EN FEIL

Hvis en spiller har gjort en feil (blokkene stemmer ikke overens med mønsteret som vises på kortet (figur D.)), vinner motstanderen kortet.

SPILLETS SLUTT

Spillet er slutt når alle kortene har blitt vunnet av spillerne. Spilleren med flest kort vinner (figur E). Hvis det blir uavgjort, er det spilleren med flest nivå tre-kort som vinner (hvis spillerne har like mange nivå tre-kort, går det videre til nivå to og så videre).

ENSPILLERSSPILL

Bland mønsterkortene og plasser dem i en bunke med bilstedoen ned. Still inn en timer til å varsle etter for eksempel fem minutter. Start timeren, snu første kort i bunken med bilstedoen opp, og prøv å gjenskape mønsteret på kortet ved hjelp av spillblokkene. Snu et nytt kort rett etter at du har løst det foregående. Når timeren ringer, regner du ut poengene etter kortenes vanskelighetsgrad (tredje vanskelighetsgrads kort gir tre, andre vanskelighetsgrad gir to og den første vanskelighetsgraden gir ett poeng). Spill på nytt, og prøv å slå rekorden din!

SISÄLTÖ

- 10 palikkaa (kaksi viiden palikan settiä)
- 60 kuvio korttia (Vaikeustason tunnistaa kortin väristä ja viivojen lukumäärästä.)
- Pelisäännöt

KAKSINPELI

Muodosta palikoistasi ensimmäisenä kortin kuvio (kuva B) ja voita kortti itsellesi. Pelaaja, jolla on pelin lopputua eniten kortteja voittaa pelin.

ALKUVALMISTELUT

Molemmat pelaajat saavat viisi palikkaa silmäluvuilla 1-5 (kuva A).

Sekoittakaa kuvio kortit. Päättääkää pelattavien kierrosten lukumäärä ja ottakaa vastaava määrä kuvio kortteja pinon päältä. Asettaakaa nämä kortit pinoon keskelle pöytää kuvio puoli alaspäin.

PELAAMINEN

Kääntääkää päällimmäinen kortti kuvio puoli ylöspäin. Molemmat pelaajat yrityvät muodostaa palikoistaan kortin esittämän kuvion (kuva B). Ensimmäinen pelaaja, joka onnistuu tehtävässä, ottaa kortin ja näyttää sen toiselle pelaajalle (kuva C). Pelaajat tarkastavat, että palikoista muodostettu kuvio vastaa kortin kuvioita. Jos kuvio on oikein, pelaaja saa pitää kortin. Käännetään uusi kortti ja peli jatkuu.

VIRHE

Mikäli pelaaja on tehnyt virheen (palikoiden kuvio ei vastaa kortin kuvioita (kuva D)), kanssapelaaja voittaa kortin.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun kortit loppuvat. Pelaaja, jolla on eniten kortteja voittaa pelin (kuva E). Mikäli pelaajilla on sama määrä kortteja, enemmän kolmannen vaikeustason kortteja saanut pelaaja voittaa pelin (jos pelaajilla on sama määrä kolmannen vaikeustason kortteja, voittaa pelaaja, jolla on enemmän toisen tason kortteja jne).

YKSINPELI

Sekoita kuvio kortit ja aseta ne pinoon kuvio puoli alaspäin. Aseta ajastin hälyttämään esimerkiksi viiden minuutin päästä. Käännistä ajastin, käännä pakkaan päällimmäinen kortti kuvio puoli ylöspäin ja yrityt muodostaa palikoista kortin esittämä kuvio. Käännä esinen uusi kortti heti, kun saat edellisen ratkaistua. Kun ajastin hälyttää, laske pisteesi korttien vaikeustason mukaan (kolmannen vaikeustason kortista saa kolme, toisen vaikeustason kortista kaksi ja ensimmäisen vaikeustason kortista yhden pisteen). Pelaa uudestaan ja yrityt rikkota oma ennätyksesi!