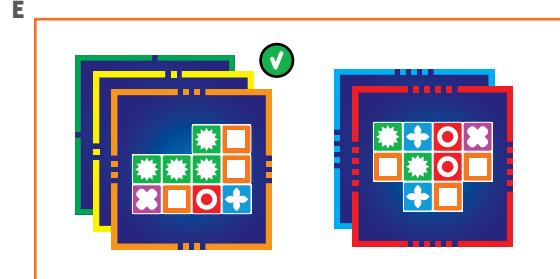
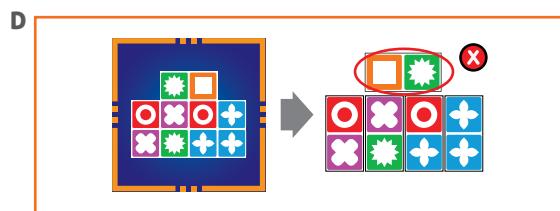
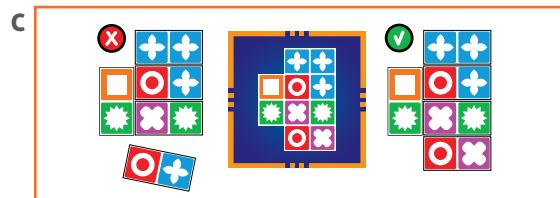
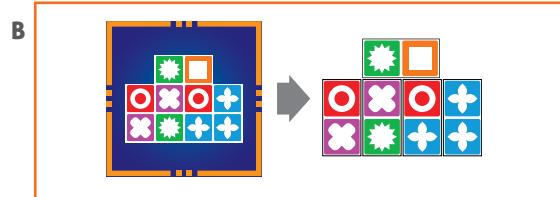


MATCH MADNESS



CONTENTS

- 20 Playing blocks (4 sets of 5 different blocks (fig. A)).
- 60 Pattern cards (12 cards in 5 difficulty levels: difficulty levels are indicated by the cards' border colors and by the number of lines on the borders of each card).

QUICK-PLAY GAME

OBJECT OF THE GAME

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

Each player receives 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

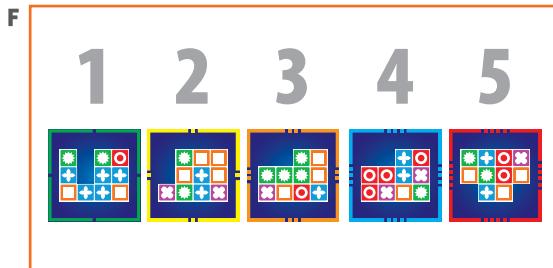
The top card from the playing deck is flipped revealing a pattern. All players scramble to match, with their blocks, the pattern shown on the card. The first player to successfully match the pattern grabs the card and shows to the other players that the configuration of their blocks matches the pattern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

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 card is put back in play in the center of the table and the player who made the mistake can no longer win this card and has to let the other players finish the turn.

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 5 cards wins (if players have the same number of level 5 cards, then level 4 cards are counted and so forth).



TOTAL MADNESS GAME

OBJECT OF THE GAME

Be the fastest to recreate with your blocks the pattern shown on a card and score points based on the difficulty of each card won. The player with the most points at the end of the game is the winner.

SET UP

Each player receives a set of 5 blocks numbered 1 to 5 (fig. A).

The pattern cards are sorted into 5 decks, one for each level of difficulty as indicated by the number of lines on the borders of the cards. Shuffle the decks separately. Take an equal number of cards from each deck as there are players in the game. For example, in a 3-player game, you would have 3 cards in each of the 5 decks representing the difficulty levels. The decks are placed face-up in the center of the table. (fig. F)

Important: players cannot fiddle with their blocks before the game starts.

GAME PLAY

On the count of three, using their blocks, all players scramble to match a pattern card of their choice from one of the visible cards on the table. Players should note that the higher the level of difficulty of a card, the higher its point value!

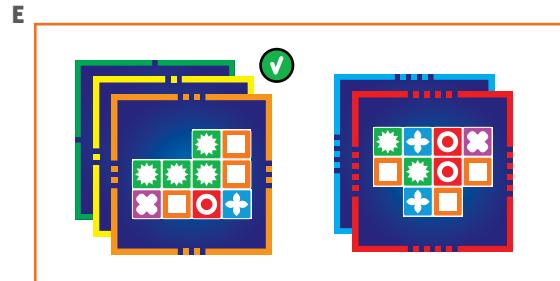
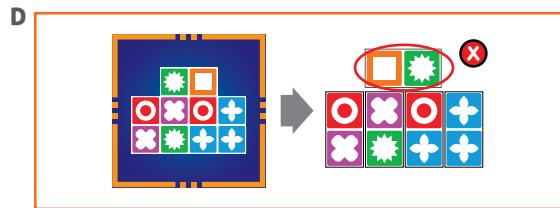
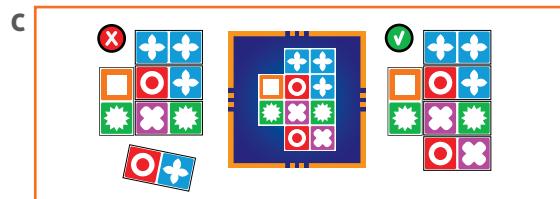
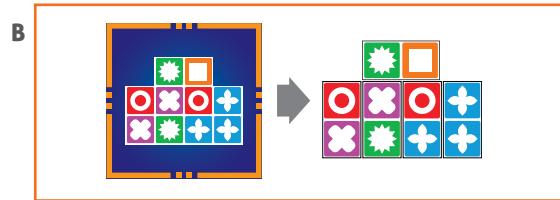
When a player matches a pattern, they declare "MATCH!" and point to the pattern they replicated (fig. B). All players pause to verify that the match is correct. If no player objects (identifies an error), the player takes the solved pattern card and the game resumes. Note that it may occur often that two or more players are trying to replicate the same pattern, it is the quickest who will win the card.

MAKING AN ERROR

If a player is caught making an error (their blocks configuration does not match the pattern (fig. D)) the card is left in play. The player that made the mistake loses a card; they must set aside the last card they won. If they do not possess a card yet, they will set one card aside the moment they win one (the maximum owed penalty card by a player at any given time is one).

END OF GAME AND SCORING

The game ends when all cards have been collected from all of the decks. For card levels 1-2, players receive one point per card, level 3, two points per card and levels 4-5, three points per card (fig. G, H, I). The player with most points wins. In the case of a tie, the player with the most level 5 cards wins (if players have the same number of level 5 cards, then level 4 cards are counted and so forth).



INNEHÅLL

- 20 spelblock (4 uppsättningar av 5 olika block (fig. A))
- 60 mönsterkort (12 kort i 5 svårighetsnivåer: svårighetsnivåer indikeras av färgen och antalet linjer på kortets kant)

SNABBSPEL

MÅLET MED SPELET

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

STRUKTUR

Varje 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

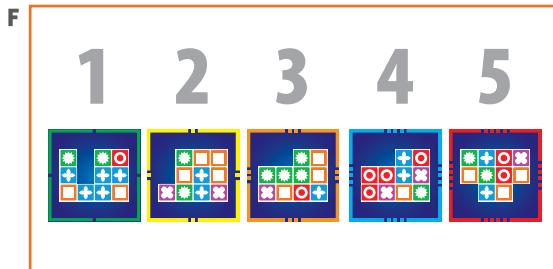
Det översta kortet i kortleken vänds för att visa ett mönster. Alla spelare tävlar om att återskapa mönstret på kortet med sina block. Den spelare som först lyckas matcha mönstret får kortet och visar de andra spelarna att blocken faktiskt matchar mönstret på kortet. Om spelaren har återskapat rätt mönster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

FEL MÖNSTER

Om en spelare har återskapat fel mönster (blocken matchar inte mönstret på kortet (fig. D)), läggs kortet tillbaka i mitten av bordet och den spelare som gjorde misstaget kan inte längre vinna kortet, utan måste låta de andra spelarna spela klart runden.

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 5 (om spelarna har samma antal kort på nivå 5 räknas kort på nivå 4 och så vidare).



TOTAL MADNESS-SPEL

MÅLET MED SPELET

Var snabbast med att återskapa mönstret som visas på kortet med dina block och få poäng utifrån svårighetsgraden på kortet. Den spelare som har flest poäng när spelet är slut vinner.

STRUKTUR

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

Mönsterkorten delas in i fem kortlekar, en för varje svårighetsnivå enligt antalet linjer på kortens kant. Blanda kortlekarna separat. Ta samma antal kort från varje kortlek som det finns spelare. Om det till exempel finns tre spelare ska du ha tre kort i var och en av de fem kortlekarna. Kortlekarna placeras med framsidan uppåt i mitten av bordet. (fig. F)

Viktigt: spelare får inte röra sina block innan spelet börjar.

SPELET

Räkna till tre. På tre börjar alla spelare tävla om att med sina block återskapa mönstret på valfritt kort som är synligt på bordet. Spelarna bör tänka på att ju högre svårighetsnivå på kortet, desto högre poäng!

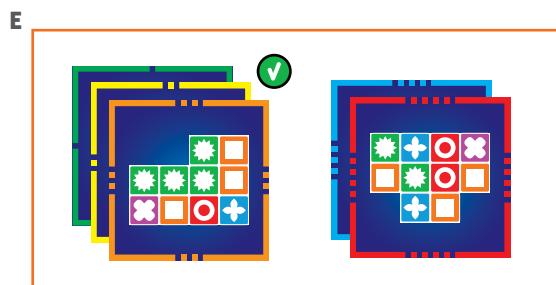
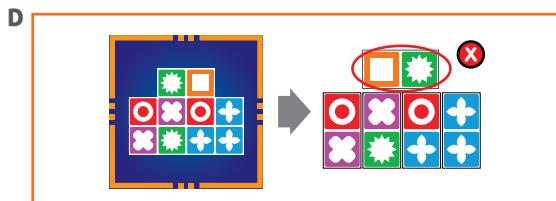
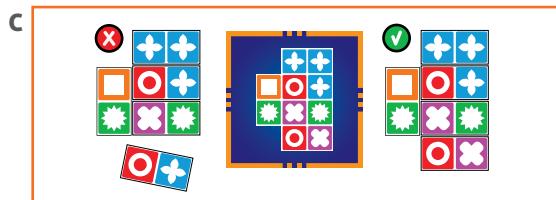
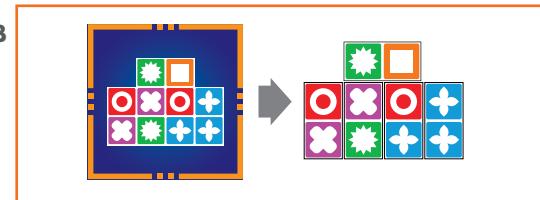
När en spelare lyckas matcha mönstret säger han/hon "MATCH!" och pekar på det mönster som har återskapats (fig. B). Alla spelare pausar för att bekräfta att matchningen är korrekt. Om ingen har några invändningar (påpekar ett fel), tar spelaren mönsterkortet och spelet fortsätter. Det kan ofta hända att två eller fler spelare försöker återskapa samma mönster, men det är den snabbaste som vinner.

FEL MÖNSTER

Om en spelare återskapar fel mönster (blocken matchar inte mönstret (fig. D)) förblir kortet i spelet. Spelaren som gjorde misstaget förlorar ett kort. Spelaren måste lägga undan det kort som han/hon senast vann. Om spelaren ännu inte har något kort måste han/hon lägga undan det första kortet som han/hon vinner (maximalt antal kort som en spelare kan vara skyldig att lägga undan är ett).

SPELETS SLUT OCH POÄNGSÄTTNING

Spelet tar slut när alla kort från alla kortlekar har vunnits. För svårighetsnivå 1–2 får spelarna ett poäng per kort, för nivå 3 två poäng per kort och för nivå 4–5 tre poäng per kort (fig. G, H, I). Den spelare som har flest poäng vinner. I händelse av att det blir oavgjort vinner den spelare som har flest kort på nivå 5 (om spelarna har samma antal kort på nivå 5 räknas kort på nivå 4 och så vidare).



INDHOLD

- 20 blokke (4 sæt á 5 forskellige blokke (fig. A)).
- 60 mønsterkort (12 kort i 5 forskellige niveauer. Kantfarven og antallet af stribes på siderne af hvert kort angiver sværhedsgraden).

HURTIG VERSION

MÅLET MED SPILLET

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

FORBEREDELSER

Hver spiller 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

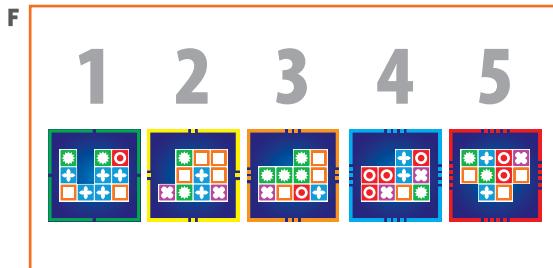
Det øverste mønsterkort fra bunken vendes med mønsteret op ad. Alle spillere prøver nu så hurtigt som muligt at genskabe mønsteret på kortet ved hjælp af deres blokke. Den første spiller, som lykkes med det, tager kortet og viser de andre, at mønsteret passer. Spilleren beholder kortet, hvis løsningen er korrekt. Et nyt kort vendes om, og en ny runde begynder. (fig. C)

FEJL

Hvis en spiller begår en fejl (Blokkene viser alligevel ikke det rigtige mønster (fig. D)) lægges kortet tilbage på midten af bordet, og spilleren, der begik fejlen, kan ikke længere vinde det. De øvrige spillere fortsætter nu kampen om at vinde kortet.

SPILLETES AFSLUTNING

Spillet slutter, når der ikke er flere kort tilbage på midten af bordet. Spilleren med flest kort vinder (fig. E). I tilfælde af at det står lige, er det den med flest niveau 5 kort, som vinder. (Hvis det fortsat står lige, er det antallet af niveau 4 kort, som afgør det osv.)



TOTAL GALSKAB VERSION

MÅLET MED SPILLET

Vær den hurtigste til at placere blokkene korrekt, så de viser mønsteret på et kort, og få point baseret på sværhedsgraden af det enkelte kort. Spilleren med flest point ved spillets afslutning vinder spillet.

FORBEREDELSEN

Hver spiller tager et sæt á fem blokke nummereret fra 1 til 5 (fig. A).

Mønsterkortene sorteres i fem bunker. En for hver sværhedsgrad som angivet via kantfarve og antal stribér på siden af kortene. Bland bunkerne individuelt. Træk et antal kort fra hver bunke, svarende til antallet af spillere, og læg resten af kortene væk. Feks. skal der ligge tre kort tilbage i hver af de fem bunker, hvis der er tre spillere. Bunkerne placeres ved siden af hinanden på midten af bordet med forsiden opad. (fig. F)

Vigtigt: Spillerne må ikke røre blokkene, før spillet starter.

SPILLERUNDEN

3, 2, 1 nu! Alle spillere prøver nu så hurtigt som muligt at genskabe mønsteret på et af de synlige kort ved hjælp af deres blokke. Spillerne bør bemærke, at jo sværere mønsteret er, desto flere point er kortet værd!

Når en spiller lykkes med at skabe et mønster på et kort, råber spilleren "MATCH!" og peger på kortet med det mønster, som spilleren har genskabt (fig. B). Alle de øvrige spillere holder en pause, mens de kontrollerer løsningen. Hvis ingen brokker sig (identificerer en fejl), tager spilleren kortet og spillet fortsætter. Bemærk at to eller flere spillere ofte prøver at genskabe det samme mønster samtidig, så det gælder om at være hurtig for at vinde kortet.

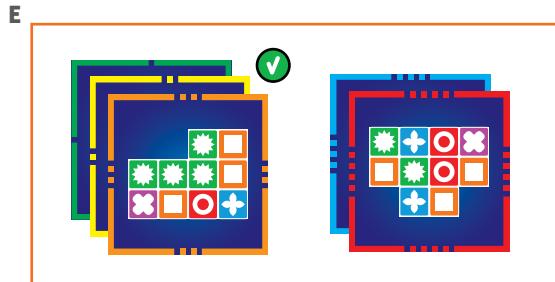
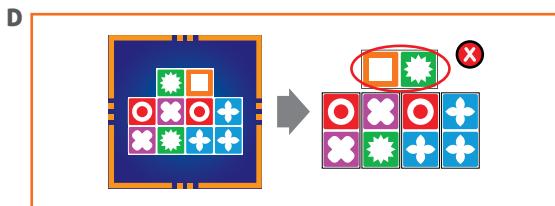
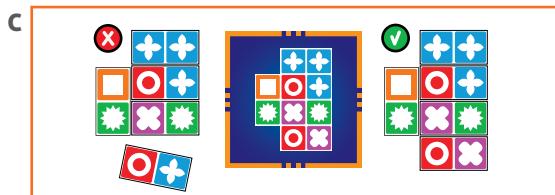
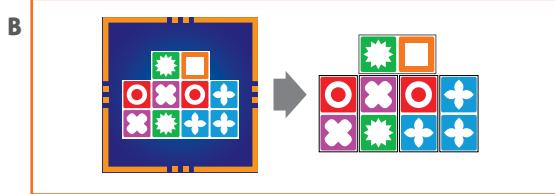
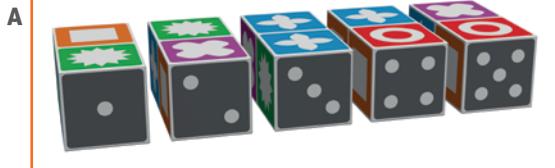
FEJL

Hvis en spiller begår en fejl (Blokkene viser alligevel ikke det rigtige mønster (fig. D)) forbliver kortet i bunken på bordet. Spilleren, der begik fejlen, mister sit senest vundne kort. Har spilleren endnu ingen kort, skal spilleren afgive det første kort, som vedkommende vinder. Man kan maks. skyde et kort ad gangen.

SPILLETS AFLUTNING

Spillet slutter, når alle kort fra alle fem bunker er vundet af spillere. For niveau 1 og 2 kort modtager spillerne 1 point pr. kort. For niveau 3 kort modtager spillerne 2 point pr. kort. For niveau 4 og 5 kort modtager spillerne 3 point pr. kort (fig. G, H, I). I tilfælde af at det står lige, er det den med flest niveau 5 kort, som vinder. (Hvis det fortsat står lige, er det niveau 4 kortene, som afgør det osv.)





INNHOLD

- 20 spillblokker (fire sett med fem blokker (figur A))
- 60 mønsterkort (12 kort med 5 ulike vanskelighetsgrader: Vanskelighetsgradene indikeres ved fargen på kortets kanter og ved antall linjer på kantene av hvert enkelt kort)

HURTIGSPILL

SPILLETS MÅL

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

Hver 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 bildaesiden ned på midten av bordet.

SPILLETS GANG

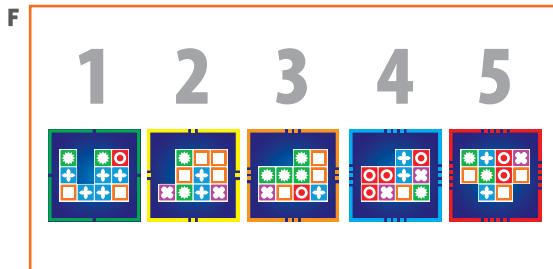
Det øverste kortet fra spillbunken snus og et mønster vises. Spillerne må så skynde seg å gjenskape mønsteret som vises, med blokkene sine. Den første spilleren som klarer å gjenskape mønsteret, tar kortet og viser de andre spillerne at blokkene stemmer overens med mønsteret på kortet. Hvis spilleren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

GJØRE EN FEIL

Hvis en spiller har gjort en feil (blokkene stemmer ikke overens med mønsteret som vises på kortet (figur D)), legges kortet tilbake på midten av bordet. Spilleren som gjorde feilen, kan ikke lenger vinne dette kortet, og må vente på at de andre spillerne gjør seg ferdige.

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 fem-kort som vinner (hvis spillerne har like mange nivå fem-kort, går det videre til nivå fire og så videre).



TOTAL MADNESS-SPILL

SPILLETS MÅL

Vær raskest til å gjenskape mønsteret som vises på kortet, og få poeng tilsvarende kortets vanskelighetsgrad. Spilleren med flest poeng ved spillets slutt er vinneren.

OPPSETT

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

Mønsterkortene sorteres i fem bunker, en for hver vanskelighetsgrad tilsvarende antall linjer som vises på kanten av kortene. Stokk kortene hver for seg. Ta et like mange kort fra hver bunke som det er spillere som deltar. Hvis det er tre spillere, skal det være tre kort i hver av de fem bunkene som representerer vanskelighetsgradene. Bunkene plasseres med bildesiden opp på midten av bordet (figur F).

Viktig: Spillerne kan ikke fikle med blokkene sine før spillet starter.

SPILLETS GANG

Etter «klar, ferdig, gå» må alle spillerne skynde seg å gjenskape mønsteret på et av kortene på bordet med blokkene sine. Spillerne velger selv hvilke kort de vil prøve seg på. Spillerne bør være oppmerksomme på at jo vanskeligere mønsteret er, jo høyere poengsum gir det!

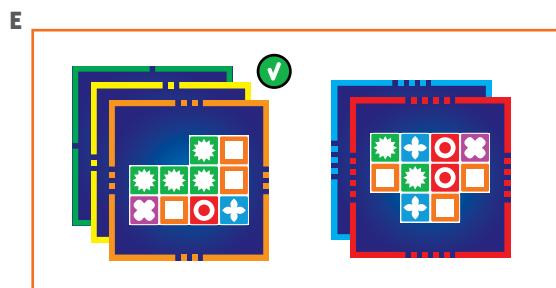
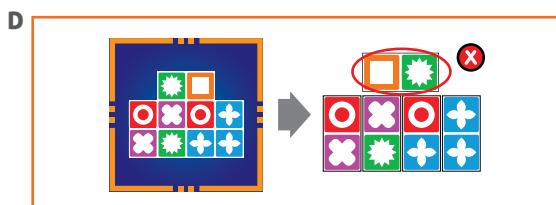
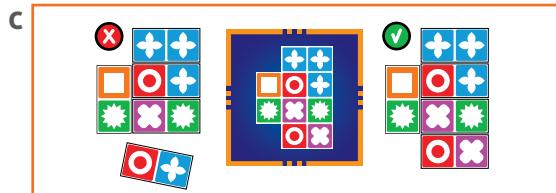
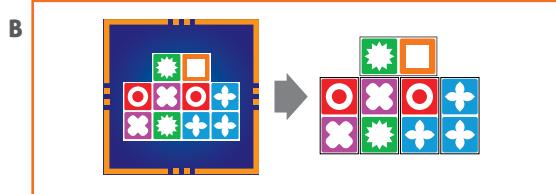
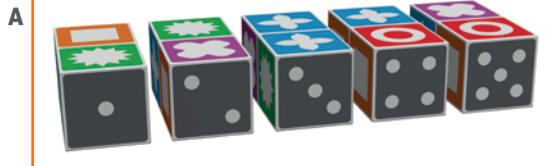
Når en spiller har gjenskapt et mønster, må spilleren si «MATCH!», og peke på mønsteret han eller hun har gjenskapt (figur B). Alle spillerne stopper opp for å se om mønsteret stemmer. Hvis ingen av spillerne protesterer (finner en feil), vinner spilleren som fullførte mønsteret, kortet, og spiller fortsetter. Merk at dersom to eller flere spillere prøver seg på det samme mønsteret, er det den raskeste spilleren som vinner kortet.

GJØRE EN FEIL

Hvis en spiller har gjort en feil, (blokkene stemmer ikke overens med mønsteret som vises på kortet (figur D)), er kortet fortsatt med i spillet. Spilleren som gjorde feilen, mister et kort og må legge til side det siste kortet spilleren vant. Hvis spilleren ikke har vunnet et kort enda, må denne legge til side det første kortet han eller hun vinner (en spiller kan ha maksimalt ett «straffekort» til ethvert tidspunkt).

SPILLETS SLUTT OG POENG

Spillet er slutt når alle kortene er tatt fra alle bunkene. For kort med nivå en og to mottar spillerne ett poeng per kort. For nivå tre får de to poeng på kort, og for nivå fire og fem får de tre poeng per kort (figur G, H og I). Spilleren med flest poeng vinner. Hvis det blir uavgjort, er det spilleren med flest nivå fem-kort som vinner (hvis spillerne har like mange nivå fem-kort, går det videre til nivå fire og så videre).



SISÄLTÖ

- 20 palikkaa (neljä viiden palikan settiä). Kuva A.
- 60 kuvio korttia (12 korttia kutakin viittä eri vaikeustasoa. Vaikeustason tunnistaa kortin väristä ja viivojen lukumäärästä.) Kuva B.

PIKAPELI

PELIN TAVOTE

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

ALKUVALMISTELUT

Jokainen pelaaja saa viisi palikkaa silmäluvuilla 1-5 (kuva A).

Sekoittakaa kuviokortit. Päättääkää pelattavien kierrosten lukumäärä ja ottakaa vastaava määrä kuviokortteja pinon päältä. Asetakaa nämä kortit pinoon keskelle pöytää kuviopuoli alaspin.

PELAAMINEN

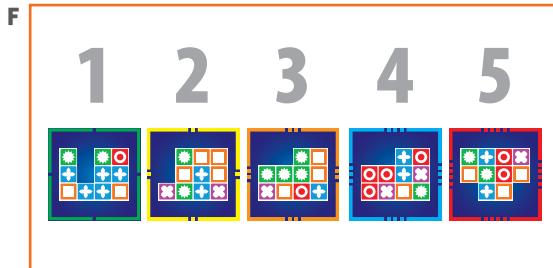
Kääntääkää päällimmäinen kortti kuviopuoli ylöspäin. Kaikki pelaajat yrittää muodostaa palikoistaan kortin esittämän kuvion. Ensimmäinen pelaaja, joka onnistuu tehtävässä, ottaa kortin ja näyttää sen muille pelaajille. Pelaajat tarkastavat, että palikoista muodostettu kuvio vastaa kortin kuvioita. Jos 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, kts. kuva D) laitetaan kortti takaisin pöydän keskelle. Pelaaja, joka teki virheen, ei voi enää saada korttia, mutta muut pelaajat jatkavat kierroksen loppuun.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun kortit loppuvat. Pelaaja, jolla on eniten kortteja voittaa pelin (kts. kuva E). Mikäli useammalla pelaajalla on sama määrä kortteja, eniten viidennen vaikeustason kortteja saanut pelaaja voittaa pelin (jos useammalla pelaajalla on sama määrä viidennen vaikeustason kortteja, voittaa pelaaja, jolla on eniten neljännen tason kortteja jne.).



PÄHKÄHULLU-PELIVERSIO

PELIN TAVOTE

Muodosta palikoistasi ensimmäisenä kortin kuvio ja voita itsellesi kortin vaikeustason mukaiset pisteet (kuva B). Pelaaja, jolla on pelin lopputta eniten pisteitä voittaa pelin.

ALKUVALMISTELUT

Jokainen pelaaja saa viisi palikkaa silmäluvuilla 1-5 (kuva A).

Kuvioskit jaetaan viiteen pinoon niiden vaikeustason mukaisesti. Sekoittakaa korttipinot erikseen. Ottakaa jokaisesta pinosta yhtä monta korttia kuin on pelaajia. Esimerkiksi jos pelaajia on kolme, niin ottakaa jokaisesta viidestä pinosta kolme korttia. Asetakaa nämä kortit pinoon keskelle pöytää kuvipojoli ylöspäin (kts. kuva F).

Huom! Pelaajat eivät saa käännettä palikoitaan ennen pelin alkua.

PELAAMINEN

Laskekaa kolmeen, jonka jälkeen kaikki pelaajat yrityvät muodostaa palikoistaan valitsemansa kortin esittämän kuvion. Mitä korkeampi vaikeustaso, sitä enemmän pisteitä!

Kun pelaaja onnistuu muodostamaan kuvion, hän huuttaa "MATCH" ja osoittaa kopioimaansa kuviona (kts. kuva B). Kaikki pelaajat keskeyttävät pelin tarkastaakseen onko se oikein. Jos kukaan pelaajista ei vastusta (osoita virhettä), pelaaja saa ratkaisemansa kuvioskortin ja peli jatkuu. Huomioikaa, että useampi pelaaja saattaa yrityä ratkaista samaa korttia, jolloin nopein voittaa.

VIRHE

Mikäli pelaaja on tehnyt virheen (palikoiden kuvio ei vastaa kortin kuvioita, kts. kuva D) jätetään kortti pelattavaksi pöydän keskelle. Pelaaja, joka teki virheen, laittaa sivuun viimeksi voittamansa kortin. Mikäli pelaajalla ei ole vielä yhtään korttia, laittaa hän suoraan sivuun seuraavan voittamansa kortin. ("Velkaa" voi kertyä vain yhden kortin verran.)

PELIN PÄÄTTYMINEN JA PISTEIDEN LASKU

Peli päättyy, kun kortit loppuvat. Vaikeustasoista 1-2 pelaajat saavat yhden pisteen, tasosta kolme kakso pistettä ja tasosta 4-5 kolme pistettä per kortti (kts. kuvat G, H ja I). Pelaaja, joka on saanut eniten pisteitä voittaa pelin. Mikäli useammalla pelaajalla on sama pistemäärä, eniten viidennen vaikeustason kortteja saanut pelaaja voittaa pelin (jos useammalla pelaajalla on sama määrä viidennen vaikeustason kortteja, voittaa pelaaja, jolla on eniten neljänneksen tason kortteja jne.).

The background of the image consists of a massive, perspective-drawn grid of Match Madness cubes. The cubes are arranged in rows and columns, creating a sense of depth. Each cube features a different combination of four colors (red, green, blue, yellow) and four symbols (circle, square, triangle, star).

©2017 FoxMind Group

©2017 Jeppe Norsker

©2017 Leikkien Group

Match Madness is a registered trademark of FoxMind Games.

Author | Författare | Forfatter | Forfatter | Suunnittelija: Jeppe Norsker

Leikkien Group

Sarankulmankatu 12, 33900 TAMPERE, FINLAND

www.leikkien.com

