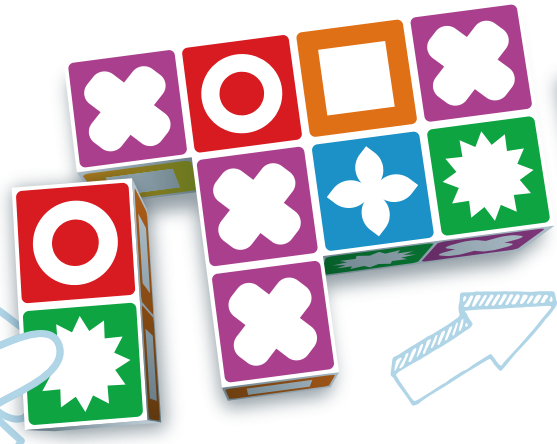
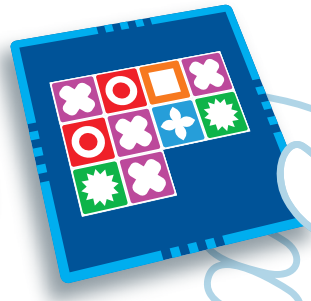
MATCH MADNESS®

Rules Règles





JEPPE NORSKER

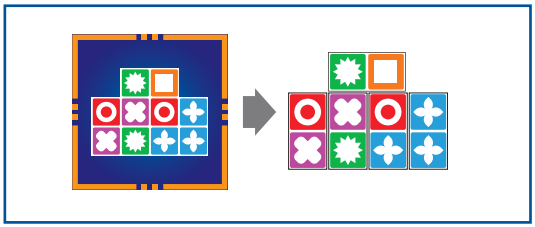
FM_MatchMadness_2019Redesign_Rules.indd 1 2019-09-23 4:15 PM

MATCH MADNESS RULES

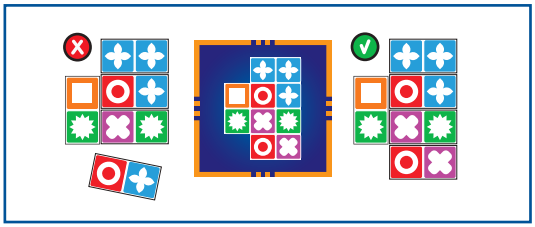
A



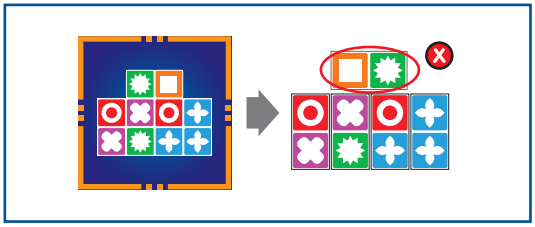
B



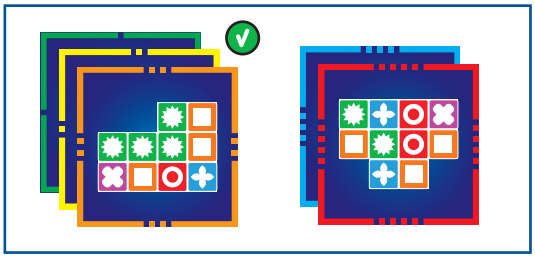
C



D



E



7+ 1-4 20 min

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) / Game rules.

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)

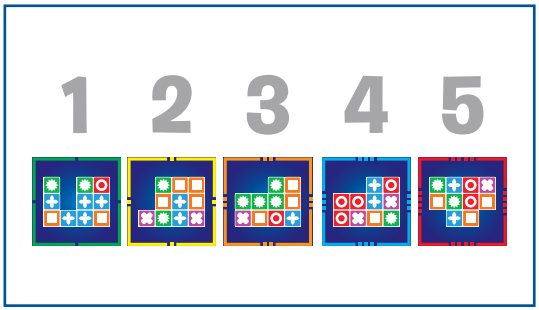
MAKING AN ERROR

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).

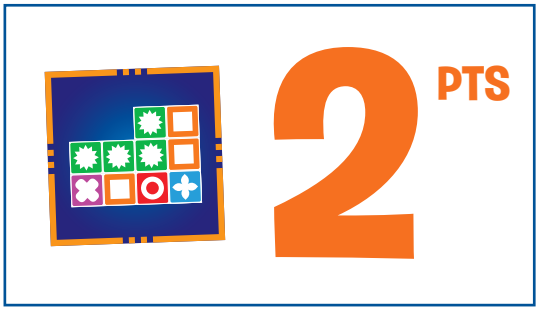
F



G



H



I



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

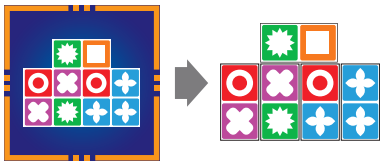
The game ends when all cards have been collected from all of the decks. For card levels 1-2, players receive one point per card, level 3, two points per card and levels 4-5, three points per card (fig. G, H, I). The player with most points wins. In the case of a tie, the player with the most level 5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

RÈGLES DE MATCH MADNESS

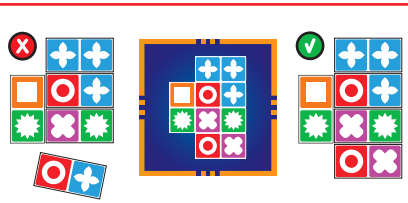
A



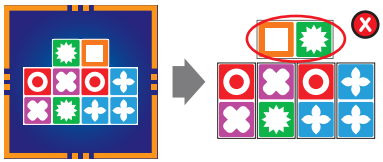
B



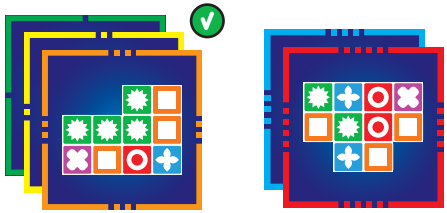
C



D



E



7+ 1-4 20 min

CONTENU

20 blocs de jeu (4 ensembles de 5 blocs différents (fig. A) / 60 cartes motifs (12 cartes avec 5 niveaux de difficulté : le niveau de difficulté est indiqué par la couleur des bordures et le nombre de lignes sur chaque carte) / 1 livret de règles.

PARTIE RAPIDE!

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à recréer, à l'aide de vos blocs, le motif sur une carte pour remporter celle-ci (fig. B). Le joueur avec le plus de cartes à la fin de la partie gagne.

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit un ensemble de blocs numérotés de 1 à 5 (fig. A). Après avoir mélangé les cartes motifs, les joueurs déterminent le nombre de tours qu'ils souhaitent jouer et prennent le même nombre de cartes motifs du dessus du paquet. Ces cartes sont alors utilisées pour former une nouvelle pile de jeu et sont placées face cachée au centre de la table.

DÉROULEMENT DU JEU

La première carte de la pile de jeu est tournée pour révéler un motif. Tous les joueurs tentent de recréer le motif de la carte avec leurs blocs. Le premier joueur à recréer le motif prend la carte et montre aux autres joueurs que la configuration de ses blocs correspond au motif de la carte (fig. C). Une nouvelle carte de la pile est alors tournée et une nouvelle ronde débute.

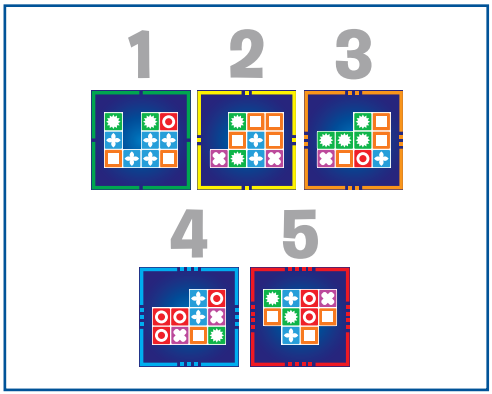
COMMETTRE UNE ERREUR

Si un joueur commet une erreur (la configuration de ses blocs ne correspond pas au motif de la carte (fig. D)), la carte est remise au centre de la table et le joueur qui a fait une erreur ne peut plus gagner la carte. Il doit laisser les autres joueurs terminer le tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand toutes les cartes sont remportées par les joueurs (fig. E). En cas d'une égalité, le joueur avec le plus de cartes de niveau 5 gagne (si les joueurs à égalité ont le même nombre de carte de niveau 5, les cartes de niveau 4 sont comptées et ainsi de suite).

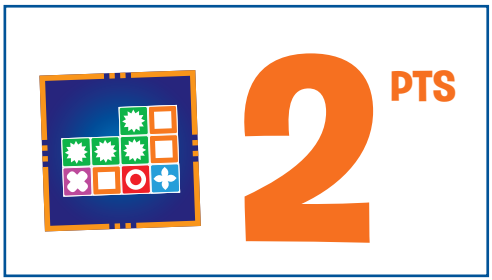
F



G



H



I



PARTIE FOLIE EXTRÊME!

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à recréer, à l'aide de vos blocs, le motif sur une carte afin de marquer des points en fonction du niveau de difficulté de la carte gagnée. Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie gagne.

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit un ensemble de 5 blocs numérotés de 1 à 5 (fig. A).

Les cartes motifs sont séparées en cinq paquets, un pour chaque niveau de difficulté, tel qu'indiqué par le nombre de lignes sur la bordure des cartes. Mélangez les paquets séparément. Prenez autant de cartes qu'il y a de joueurs pour chaque paquet. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, vous auriez 3 cartes pour chacun des 5 niveaux de difficulté. Les 5 paquets sont ensuite déposés au centre de la table, le côté motif vers le haut.

Important : les joueurs ne peuvent pas manipuler leurs blocs avant le début de la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Au compte de 3, en utilisant leurs blocs, tous les joueurs tentent de recréer le motif de la carte de leur choix. Notez que plus le niveau de difficulté de la carte est élevé, plus sa valeur est grande!

Lorsqu'un joueur a recréé un motif, il s'exclame « MATCH » et pointe la carte qu'il a reproduit (fig. B). Tous les joueurs s'arrêtent pour vérifier si la configuration correspond à la carte. Si aucune erreur n'est soulevée, le joueur prend la carte motif résolue et la partie se poursuit. Notez qu'il arrive que deux joueurs ou plus essaient de reproduire la même carte. C'est le joueur le plus rapide qui remporte la carte.

COMMETTRE UNE ERREUR

Si un joueur commet une erreur (la configuration de ses blocs ne correspond pas au motif (fig. D)), la carte reste en jeu et le joueur fautif perd une carte : il doit mettre de côté la dernière carte qu'il a gagnée. Si le joueur ne possède pas de carte, il devra en mettre une de côté au moment où il en remportera une (la pénalité maximale due par un joueur à un temps donné est d'une carte).

FIN DE LA PARTIE ET POINTAGE

La partie prend fin lorsque toutes les cartes de chaque paquet ont été remportées. Pour des cartes de niveaux 1-2, les joueurs reçoivent 1 point par carte. Les cartes de niveau 3 valent 2 points par carte alors que celles de niveaux 4-5 valent 3 points par carte. (fig. G, H, I). Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes de niveau 5 gagne (si les joueurs à égalité ont le même nombre de cartes de niveau 5, comptez les cartes de niveau 4 et ainsi de suite).



Published by:
FoxMind Group LTD.
1104-5530 St.Patrick
Montréal, QC, H4E 1A8, Canada

©2019 FoxMind Group LTD. All rights reserved.
©2016 Jeppe Norsker.

Match Madness is a TM of FoxMind Games.
A game by: Jeppe Norsker

FoxMind Games would like to thank Mr. Ole Norsker for developing the software to generate the Pattern Cards.

Printed in China.

Distributed in North America by /
Distribué en Amérique du nord par:
FoxMind Canada LTD.
1104-5530 St. Patrick,
Montréal, Québec H4E 1A8
CANADA

info@foxmind.com
www.foxmind.com

0-3

www.foxmind.com

Smarter fun!

FoxMind