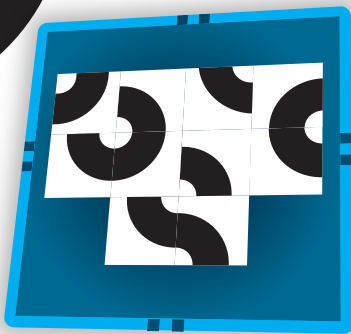


MATCH MADNESS[®] EXTREME

GAME RULES



FoxMind



8+



1-2



20 min

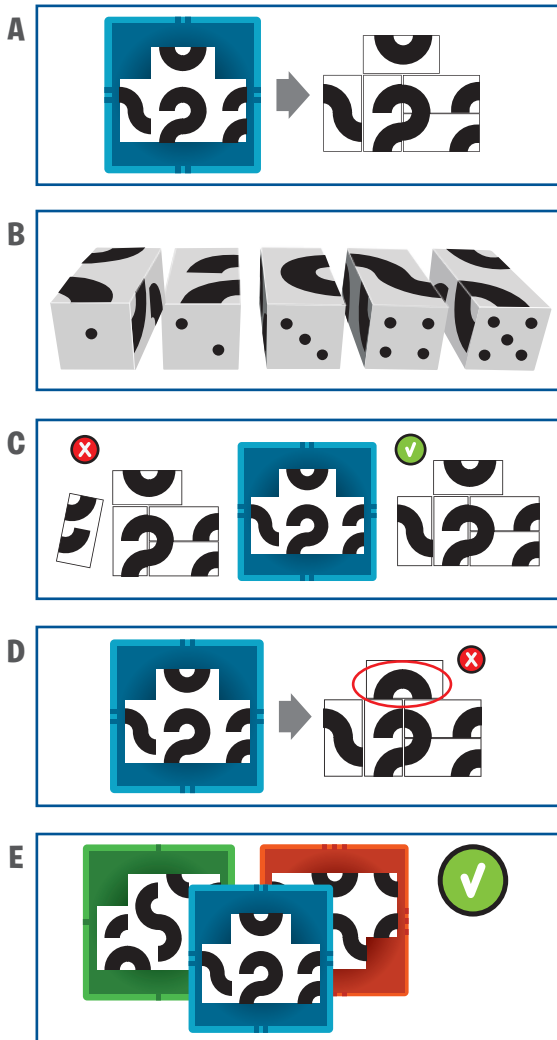


Visual Perception
Logical Thinking

JEPPE NORSKER • DAVID CAPON



GAME RULES



SOLO VARIANT

Shuffle the cards and make a face down pile. Set a timer for a 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 - 1pt). Play again and try to beat your own score!

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.

QUICK-PLAY GAME

Be the fastest to recreate with your blocks the pattern shown on a card to win the card (fig. A). 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. B). 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 their opponent 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 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).

הוראות משחק

תכולה

• 10 בלוקים

• 60 כרטיסי חידות בדרגת קושי עולה המסומנת על פי מספר הקווים שבשולי הקלף, וצבע מסגרת שונה: מתחילים, מתקדמים, אלופים.

מטרת המשחק

ליצור במהירות הגדולה ביותר את צירוף הצורות שמופיע בכרטיס החידה. השחקן שמצליח ראשון זוכה בכרטיס (איור 1). השחקן שצבר את מרב הכרטיסים בסוף המשחק הוא המנצח.

הכנת המשחק

כל שחקן מקבל 5 בלוקים ממוספרים מ-1 עד 5 (איור 2). החליטו כמה סיבובים ברצונכם לשחק, ערבבו את כרטיסי החידה, והוציאו מהחפיסה את כמות הכרטיסים על פי מספר הסבבים שעליו החלטתם. אלה הכרטיסים שיישמשו אתכם במשחק - הניחו אותם הפוכים בערימה במרכז השולחן.

מהלך המשחק

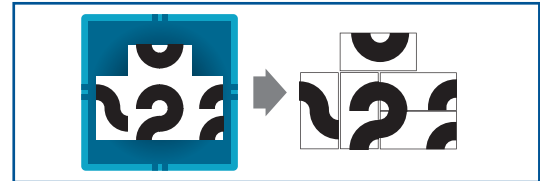
הופכים את הכרטיס הראשון מהערימה, ואז מתחיל המירוץ. כל השחקנים מזדרזים ליצור באמצעות הבלוקים שלהם את צירוף הצורות כפי שהוא מופיע על כרטיס החידה. השחקן הראשון שמצליח, לוקח את הכרטיס ומראה לשאר המשתתפים את ההתאמה שיצר. אם היא נכונה, השחקן זוכה בכרטיס (איור 3). אם השחקן טעה והבלוקים שלו אינם מסודרים בצורה נכונה (איור 4), השחקן היריב זוכה בכרטיס. לאחר מכן הופכים כרטיס נוסף, וכולם ממשיכים במשחק.

סיום המשחק

המשחק נגמר כאשר אין יותר כרטיסים בקופה המרכזית. השחקן שצבר את מרב הכרטיסים הוא המנצח (איור 5). במקרה של תיקו, השחקן שצבר הכי הרבה כרטיסים בדרגת הקושי הגבוהה ביותר הוא המנצח (אם לשחקנים יש אותו מספר כרטיסים גם במקרה הזה, השחקן עם הכי הרבה כרטיסים בדרגת הקושי הבאה הוא המנצח, וכן הלאה).

גרסת משחק ליחיד

ערבבו את הכרטיסים והניחו אותם הפוכים בערימה לידכם. הכינו טיימר לזמן שתמצאו לשחק (לדוגמה: 5 דקות). הפעילו את הטיימר, הפכו קלף ונסו ליצור באמצעות הבלוקים את צירוף הצורות כפי שהוא מופיע על כרטיס החידה, במהירות הגבוהה ביותר האפשרית. הפכו קלף נוסף בכל פעם שהצלחתם ליצור את הצירוף הנכון של הבלוקים. כאשר נגמר הזמן, תנו לעצמכם ניקוד על פי דרגת הקושי של הקלפים שהשגתם (למשל: דרגה 3 - 3 נקודות, דרגה 2 - 2 נקודות, דרגה 1 - נקודה אחת).



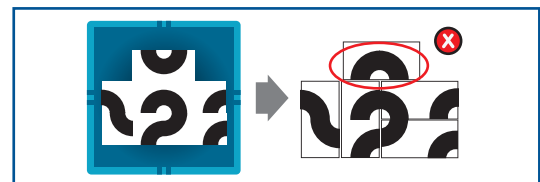
1



2



3



4



5

MATCH MADNESS[®] אקסטרים

הוראות משחק



FoxMind



8+



1-2



20 דקות



תפיסה חזותית
חשיבה לוגית

JEPPE NORSKER • DAVID CAPON

