

JEPPE NORSKER

MATCH MADNESS™

משחק חשיבה מהיר של תפיסה חזותית





תפיסה חזותית
חשיבה לוגית



20 דקות



1-4



7+

תכולה

- 20 בלוקים/קוביות משחק – 4 קבוצות של 5 בלוקים (איור A).
- 60 כרטיסי חידות בדרגת קושי עולה (צבע מסגרת הקלף ומספר הקווים שמופיעים על המסגרת מראים את דרגת הקושי של החידה) • חוקי המשחק

משחק מהיר

מטרת המשחק

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

הכנת המשחק

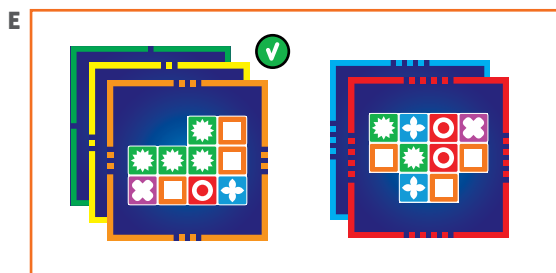
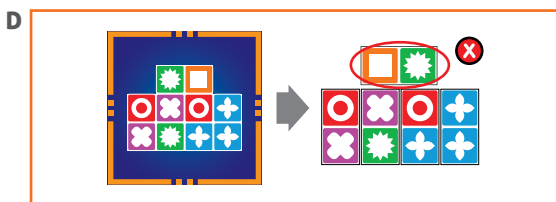
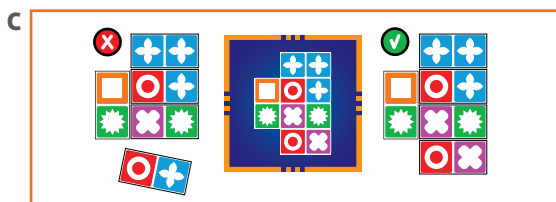
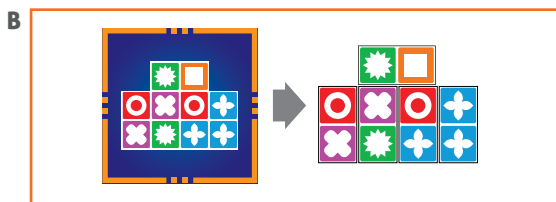
כל שחקן מקבל קבוצה של 5 בלוקים הממוספרים מ-1-5 (איור A). אחרי ערבוב של כרטיסי החידה, מחליטים השחקנים כמה סבבים הם רוצים לשחק, ואז מניחים כרטיסי חידה כמספר הסבבים, כשהם הפוכים בערימה במרכז השולחן.

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. אם השחקן טעה (איור D) מחזירים את הכרטיס למרכז השולחן, וכולם ממשיכים לנסות וליצור התאמה באמצעות הבלוקים שלהם. לאחר מכן הופכים כרטיס נוסף, וכולם ממשיכים במשחק (איור C).

סיום המשחק

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



שגעון מוחלט!

מטרת המשחק

ליצור במהירות הגדולה ביותר את צירוף הצורות שמופיע בכרטיס החידה, ולזכות בניקוד הגבוה ביותר בהתאם לדרגת הקושי של החידות. השחקן שצבר את הניקוד הכי גבוה בסוף המשחק הוא המנצח.

הכנת המשחק

כל שחקן מקבל קבוצה של 5 בלוקים הממוספרים מ-1-5 (איור A). כרטיסי החידה מחולקים ל-5 קבוצות קושי בהתאם לצבע המסגרת של כרטיס החידה ומספר הקווים המופיעים עליה. ערבבו כל קבוצת כרטיסים בנפרד. קחו מכל אחת מחמש החפיסות מספר כרטיסים כמספר השחקנים. לדוגמה: במשחק של 3 שחקנים, קחו 3 כרטיסים מכל דרגת קושי. את החפיסות מניחים כשהכרטיסים עם הפנים מעלה במרכז השולחן (איור F).

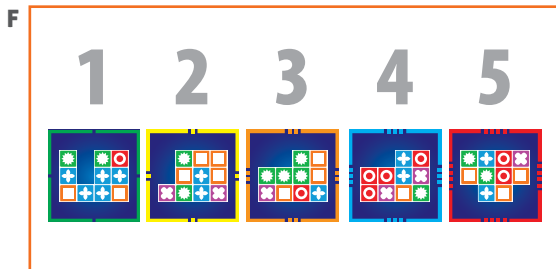
הערה חשובה! אסור לשחקנים לשחק עם הבלוקים שלהם לפני תחילת המשחק.

מהלך המשחק

בספירה עד 3, כל השחקנים ממהרים לנסות וליצור באמצעות הבלוקים שלהם את צירוף הצורות שמופיע באחד מהכרטיסים החשופים בראש הערימות. ככל שתבחרו בכרטיס חידה בדרגת קושי גבוהה יותר, ככה הניקוד שבו תוכלו לזכות הוא גבוה יותר. כאשר שחקן מצליח ליצור את הצירוף הנכון הוא מכריז: "הצלחתי!" ומראה לכל השחקנים את הצירוף שיצר ואת ההתאמה שלו לכרטיס החידה (איור B). אם הצליח, הוא זוכה בכרטיס. אם טעה (איור D), הוא מפסיד כרטיס חידה שבו כבר זכה, וכולם ממשיכים במשחק. אם המשתתף שטעה עוד לא זכה בכרטיס, אז ברגע שיזכה באחד ייאלץ להניח אותו בצד. (בכל זמן נתון שחקן יכול להיות "חייב" מקסימום כרטיס חידה אחד.)

סיום המשחק וחישוב הניקוד

המשחק נגמר כאשר לא נותרו כרטיסים בערימות הקלפים. עבור כל כרטיס בדרגות קושי 1-2, זוכים בנקודה 1. עבור כל כרטיס בדרגות קושי 3-5, זוכים ב-3 נקודות (איורים G, H, I). השחקן שזכה בניקוד הגבוה ביותר הוא המנצח. במקרה של תיקו, השחקן שצבר הכי הרבה קלפים בדרגת קושי 5 הוא המנצח (אם לשחקנים יש אותו מספר כרטיסים גם במקרה זה, אז השחקן עם הכי הרבה כרטיסים בדרגת קושי 4 הוא המנצח, וכן הלאה).



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!

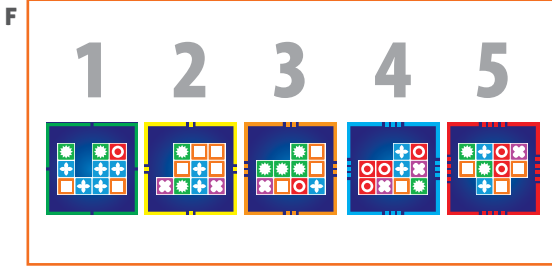
When a player matches a pattern, they declare "MATCH!" and point to the pattern they replicated (fig. B). All players pause to verify that the match is correct. If no player objects (identifies an error), the player takes the solved pattern card and the game resumes. Note that it may occur often that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



MATCH MADNESS RULES

A



Visual perception
logical thinking



20 Min



1-4



7+

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)

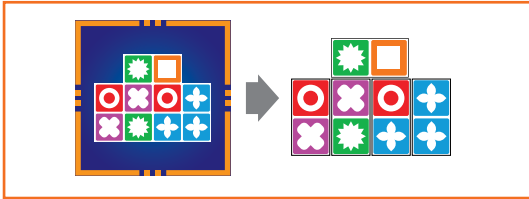
MAKING AN ERROR

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.

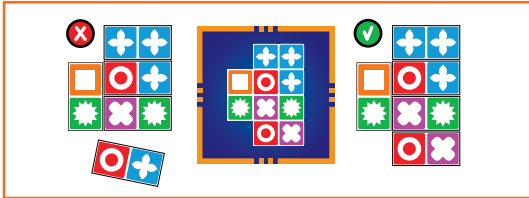
END OF GAME

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).

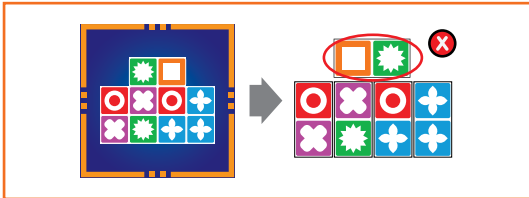
B



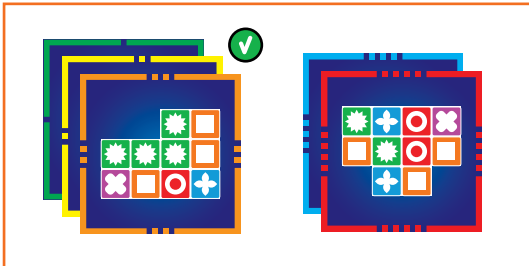
C



D



E





Published by :
FoxMind Group LTD.

1104-5530 St.Patrick
Montréal, QC, H4E 1A8, Canada

www.foxmind.com



©2016 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.



JEPPE NORSKER

MATCH MADNESS

AN INGENUOUS GAME OF PERCEPTION

FoxMind



Visual Perception
Logical Thinking



20 Min



1-4



7+