

MATCH MADNESS[®] Junior

Game Rules



JEPPE NORSKER



MATCH MADNESS JUNIOR RULES



CONTENTS

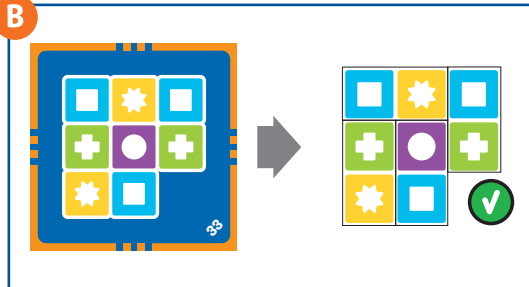
- 16 playing blocks (4 sets of 4 different blocks)
- 48 numbered pattern cards (4 progressive difficulty levels*)
- Game rules with solutions at the end.

***NOTE: Difficulty levels are indicated by the cards' border colors and the number of lines on the border of each card.**

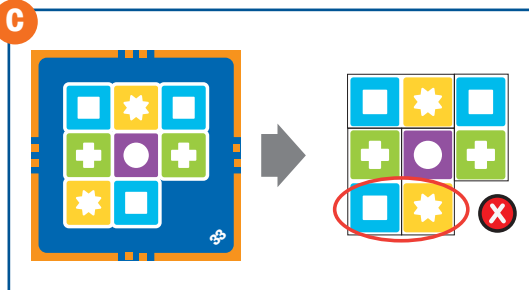
A



B



C



PROGRESSIVE CARDS



The cards from level 1 show a suggested block placement outline and a number to help you start your puzzle matching.



The cards from level 2 show a suggested block placement (outline) with no block number to help you start your puzzle matching.

Level 3 and 4 are regular puzzle cards with no additional clues.

OBJECT OF THE GAME

Be the fastest to recreate with your blocks the pattern shown on a card to win the card. The first player to win 4 cards wins the game!

SET UP

- Each player receives a set of 4 blocks numbered from 1 to 4. (Fig. A).
- Choose the level(s) you wish to play and shuffle the cards. We recommend new players to start at level 1.

GAME PLAY

Flip the top card from the deck. All players simultaneously scramble to match, with their blocks, the pattern shown on their card. When a player completes a match (Fig. B.), they show their card to the other players. If the player is correct, they keep the card.

NOTE: If a player makes a mistake (Fig. C) they wait 5 seconds before they can try to solve the puzzle again while the other players continue flipping their blocks.

END OF GAME

The first player to win 4 cards wins the game.

SOLO MODE

Shuffle the cards from the desired level(s) 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. When time is up, count the number of cards you have won. Play again to beat your own score!

SOLUTIONS

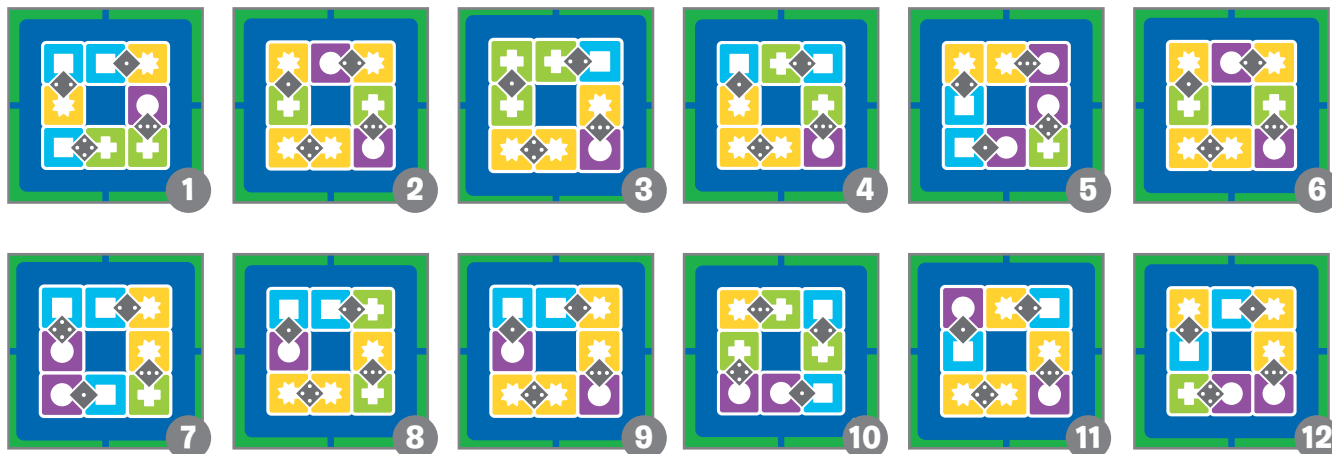
פתרונות

שימו לב: האיורים מציגים רק פתרון אפשרי אחד לכל אתגר (ייתכנו פתרונות נוספים).

NOTE: Block outlines and numbers give players ONE SUGGESTED solution to each puzzle.

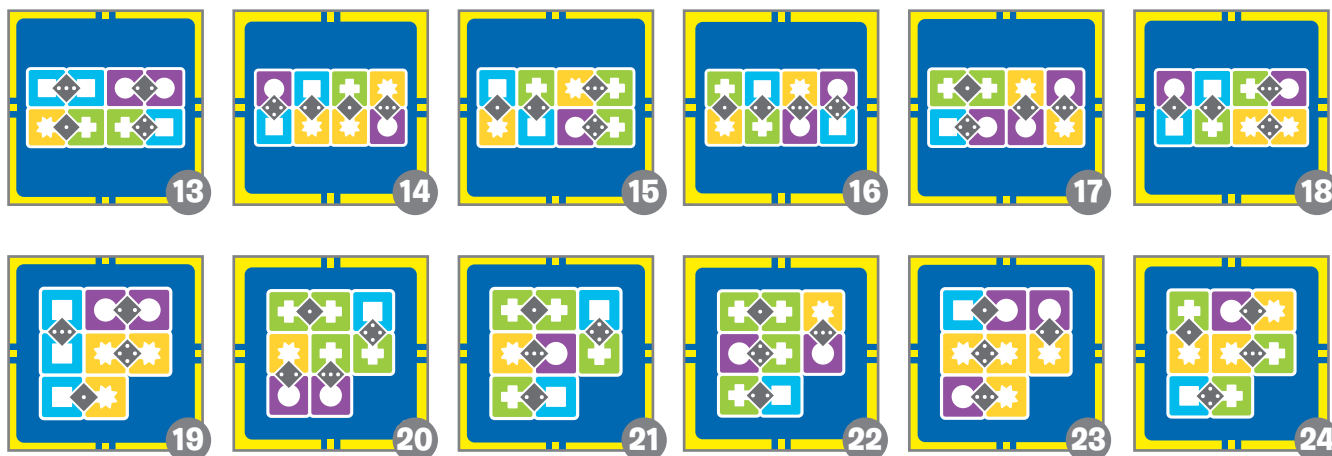
LEVEL 1

רמה 1



LEVEL 2

רמה 2

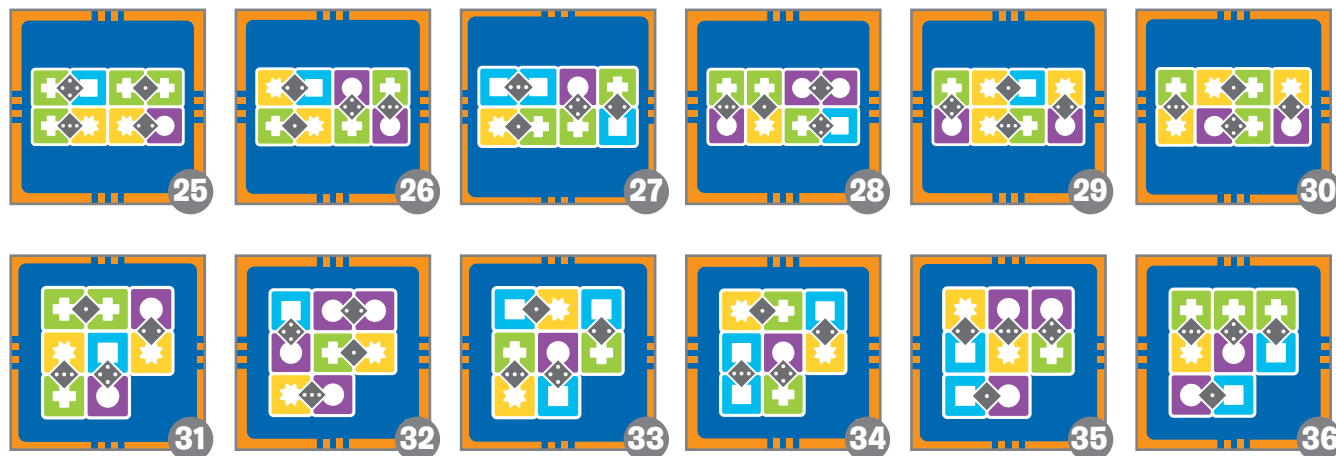


SOLUTIONS

פתרונות

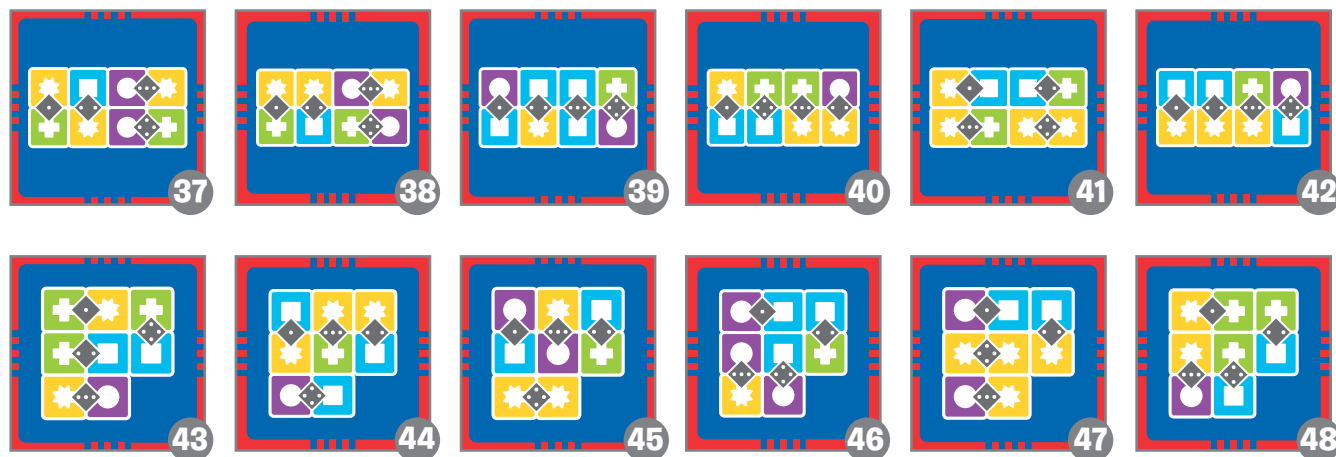
LEVEL 3

רמה 3



LEVEL 4

רמה 4



A game by : Jeppe Norsker

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

©2023 FoxMind Group LTD. All rights reserved. ©2023 Jeppe Norsker.

Match Madness® is a registered TM of FoxMind Group LTD.

Thanks for Mr. Ole Norsker for developing the software to generate the Pattern Cards.

הוראות משחק מאץ' מדנס ג'וניור

4+

1-4

20 דקות

תמיכה חזותית
חשיבה לוגית

תכולה

- 16 בלוקים (קוביות משחק): 4 סטים של 4 בלוקים לכל שחקן
- 48 כרטיסי אתגר ב-4 רמות קושי
- פתרונות בסוף חוברת הוראות זו

שימו לב: רמת הקושי מצוינת על ידי צבע המסגרת של כל כרטיס ומספר הקווים במסגרת, וכן בספרות 1-4 בגב הכרטיס.



רמה 1:

בכרטיסים ברמה זו תקבלו רמז למספר הבלוק שאיתו כדאי להתחיל, ואופן ההנחה שלו.



רמה 2:

בכרטיסים ברמה זו תקבלו רמז לאופן ההנחה של הבלוק הראשון.

מטרת המשחק

ליצור במהירות הרבה ביותר את צירוף הצורות שמופיע בכרטיס האתגר. השחקן או השחקנית שמצליחים לעשות זאת לפני כולם זוכים בכרטיס. צברו 4 כרטיסים ונצחו!

הכנת המשחק

כל שחקן מקבל סט של 4 בלוקים הממוספרים מ-1 עד 4 (איור 1). החליטו באיזו רמת משחק תרצו להתחיל וערבבו את הכרטיסים המתאימים. הניחו את הכרטיסים בערימה במרכז השולחן כשפניהם כלפי מטה. לשחקנים מתחילים מומלץ לבחור ברמה 1.

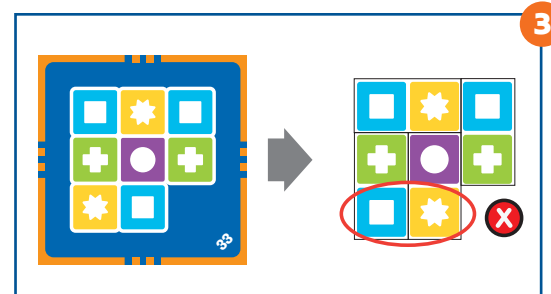
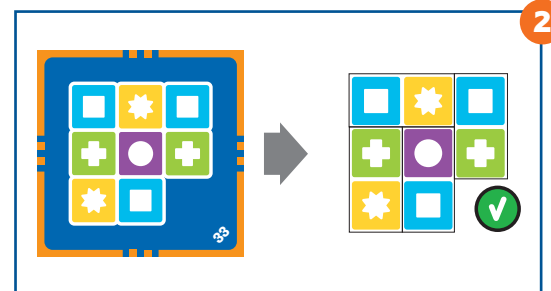
מהלך המשחק

הופכים את הכרטיס הראשון מהערימה, ואז מתחיל המירוץ. כל השחקנים מתחרים ביניהם ליצור ראשונים באמצעות הבלוקים שלהם את צירוף הצורות כפי שהוא מופיע על כרטיס האתגר. השחקן או השחקנית הראשונים שהצליחו, מראים ליתר השחקנים את ההתאמה שיצרו. אם היא נכונה (איור 2), הקלף נצבר בערימה אישית של השחקן.

שימו לב: אם התגלתה טעות בסידור הבלוקים (איור 3), השחקן שטעה סופר עד 5 ורק אז ממשיך לפתור את החידה. שאר השחקנים רשאים להמשיך בסידור הבלוקים באופן מיידי.

סיום המשחק

השחקן או השחקנית שצברו 4 כרטיסים - הם המנצחים.



גרסת משחק ליחיד

ערבבו את הכרטיסים והניחו אותם הפוכים בערימה לידיכם. 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 האתגר, 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).

MATCH MADNESS[®] ג'וניור

הוראות משחק



JEPPE NORSKER

