

JEPPE NORSKER

DÉBLOK!

RULES | RÈGLES | SPIELREGELN | REGOLE | SPILLEREGLER





RÈGLES DE DÉBLOK !



6+



1-4

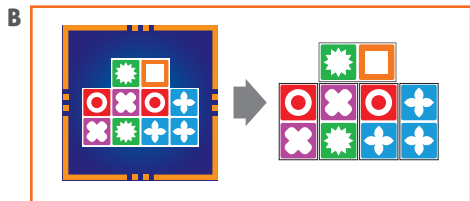


20 min



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.



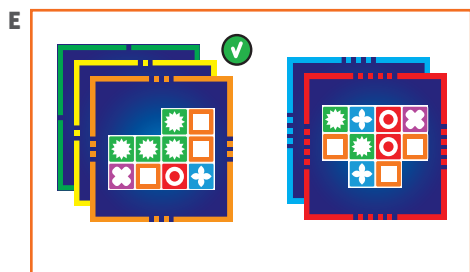
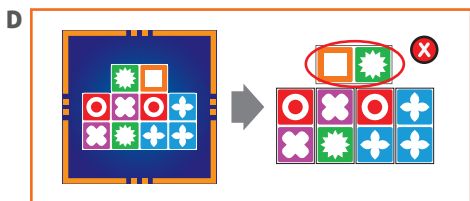
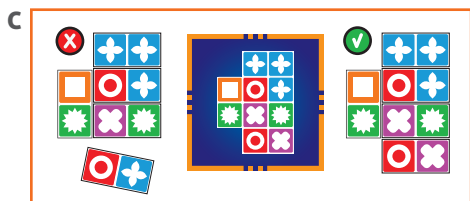
MODE CLASSIQUE

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).



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.

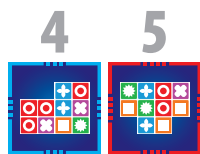
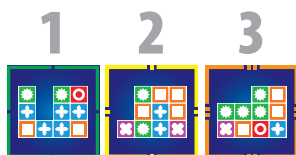
COMMETTRE UNE ERREUR

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



MODE EXPERT

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.

G



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 « DÉBLOK! » 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.

H



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).

I

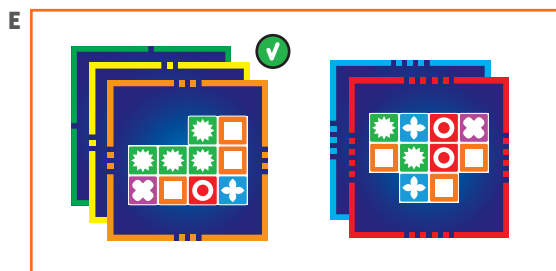
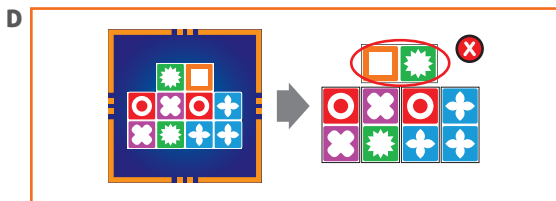
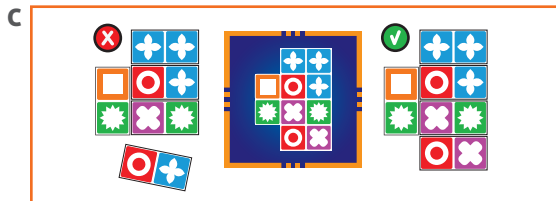
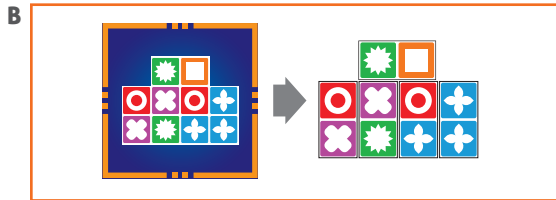


FIN DE LA PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS

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).



MATCH MADNESS RULES



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)

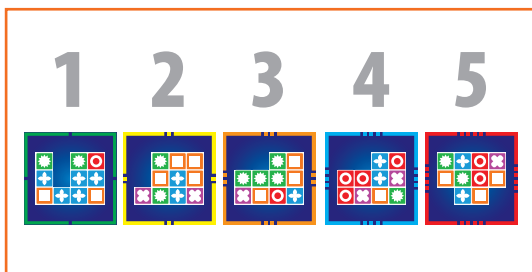
MAKING AN ERROR

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).



MATCH MADNESS SPIELREGELN



7+



1-4

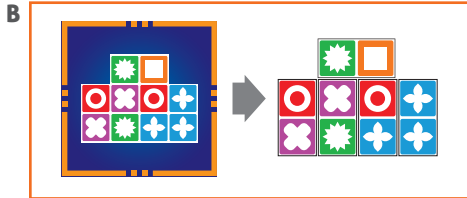


20 min



INHALT

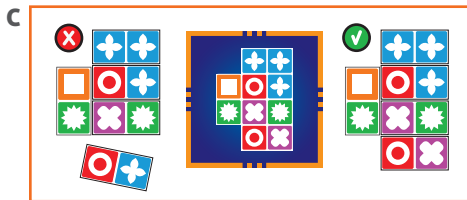
20 Blöcke (4 Sets mit je 5 verschiedenen Blöcken), Abb. A / 60 Aufgaben-Karten (5 Levels á 12 Karten. Die Levels erkennt ihr an den Farben der Kartenränder und der Anzahl an Punkten an den Kartenrändern.)



DAS SCHNELLE SPIEL

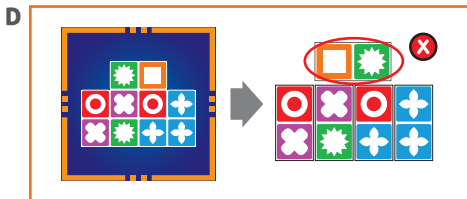
ZIEL DES SPIELS

Sei der Erste, der die Aufgabe der Karte löst und mit seinen Blöcken das vorgegebene Muster legt (Abb. B). Wer das schafft, darf sich die Karte nehmen. Und wer die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.



SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Set Blöcke mit den Zahlen 1 bis 5 und legt sie vor sich auf den Tisch (Abb. A). Mischt die Karten und zählt so viele ab, wie ihr Runden spielen möchtet. Die abgezählten Karten legt ihr als verdeckten Stapel in die Tischmitte, die restlichen Karten kommen in die Schachtel zurück (Abb. A). Die Level der Karten zeigen ihren Schwierigkeitsgrad. Sie sind nur bei einem Unentschieden und für die Variante "Total Madness" wichtig.

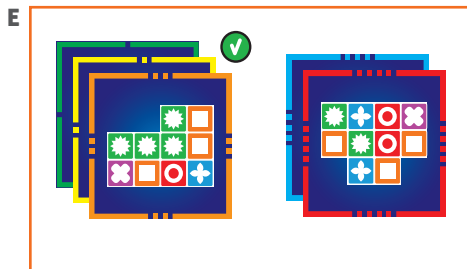


SPIELVERLAUF

Dreht die oberste Karte vom Stapel um. Sofort beginnen alle Spieler gleichzeitig, das gezeigte Muster mit ihren Blöcken vor sich auf dem Tisch zu bilden. Wer dies als Erster schafft, nimmt sich schnell die Karte und beweist den Mitspielern, dass er das Muster richtig nachgebaut hat. Ist die Aufgabe erfüllt, darf der Spieler die Karte behalten, und eine neue Karte vom Stapel wird aufgedeckt (Abb. C).

LEIDER GEIRRT?

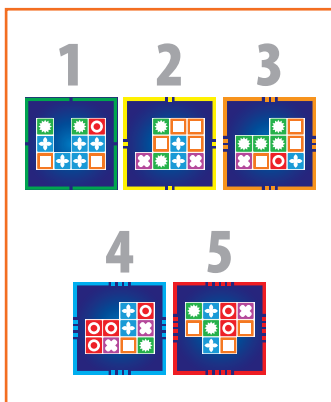
Zeigen die Blöcke des Spielers nicht das gleiche Muster wie die Karte (Abb. D), legt er die Karte wieder offen auf den Stapel zurück. Alle übrigen Spieler – aber nicht der Spieler, der sich geirrt hat – dürfen nun weiter versuchen, die Aufgabe zu erfüllen und sich die Karte zu schnappen, wenn sie das Muster fertig gebildet haben.



SPIELENDE

Sobald alle Karten aus der Tischmitte an die Spieler verteilt sind, endet das Spiel. Sieger ist der Spieler mit den meisten Karten (Abb. E). Bei einem Unentschieden gewinnt unter den Beteiligten derjenige, der am meisten Karten mit Level "5" hat. Besteht auch hier Gleichstand, werden die Karten mit Level "4" gezählt usw.

F



VARIANTE "TOTAL MADNESS"

ZIEL DES SPIELS

Sei der Erste, der die Aufgabe löst und mit seinen Blöcken das vorgegebene Muster legt. Je nach Level der Karte bekommst du Punkte. Und wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Set Blöcke mit den Zahlen 1 bis 5 und legt sie vor sich auf den Tisch (Abb. A). Sortiert die Karten nach Level 1 – 5 in fünf Stapel (Abb. F). Das Level könnt ihr jeweils an den Punkten am Kartenrand erkennen. Mischt jeden der 5 Stapel einzeln gut durch. Zählt von jedem Stapel so viele Karten ab, wie Spieler teilnehmen (z. B. bei einer Partie mit vier Spielern 4 Karten von jedem Stapel) und legt die abgezählten Karten in 5 Stapeln offen nebeneinander in die Tischmitte (bei vier Spielern also insgesamt 20 Karten). Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel.

Wichtig: Kein Spieler darf vor dem Startsignal seine Blöcke berühren!

SPIELVERLAUF

Alle zählen gemeinsam bis "3". Dann versuchen alle gleichzeitig, mit ihren Blöcken eine beliebige Aufgabe von den 5 Karten zu erfüllen. Jeder Spieler darf frei entscheiden, von welchem Stapel er die oberste Karte wählt: je höher das Level der Karte, desto schwieriger das Muster. Aber desto mehr Punkte gibt es auch!

Sobald ein Spieler eine Aufgabe gelöst hat (Abb. B), ruft er "Match!" und zeigt auf die Karte, dessen Muster er nachgebaut hat. Alle Mitspieler unterbrechen das Spiel und kontrollieren, dass die Aufgabe erfüllt ist. Wenn das Muster korrekt ist, darf der Spieler die Karte zu sich nehmen, und das Spiel läuft weiter.

Es kommt oft vor, dass zwei oder mehr Spieler versuchen, die gleiche Aufgabenkarte zu lösen. Nur der Schnellste bekommt die Karte.

LEIDER GEIRRT?

Sollten die Blöcke eines Spielers nicht dem Muster auf der Karte entsprechen, bleibt die Karte auf ihrem offenen Stapel liegen (Abb. D). Der Spieler verliert eine Karte und muss die letzte Karte, die er gewonnen hat, in die Schachtel legen. Besitzt er noch keine Karte, muss er die erste Karte, die er in diesem Spiel gewinnt, in die Schachtel legen.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Sobald alle Karten aus der Tischmitte an die Spieler verteilt sind, endet das Spiel. Nun zählt ihr die Punkte eurer Karten zusammen:

Jede Karte mit Level 1 oder 2 zählt 1 Siegpunkt, jede Karte mit Level 3 zählt 2 Siegpunkte und jede Karte mit Level 4 oder 5 zählt 3 Siegpunkte (Abb. G, H, I). Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten. Bei einem Unentschieden gewinnt unter den Beteiligten derjenige, der am meisten Karten mit Level "5" hat. Besteht auch hier Gleichstand, werden die Karten mit Level "4" gezählt usw.

G



H

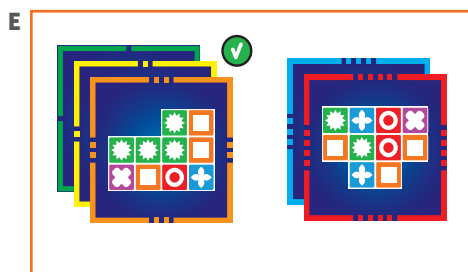
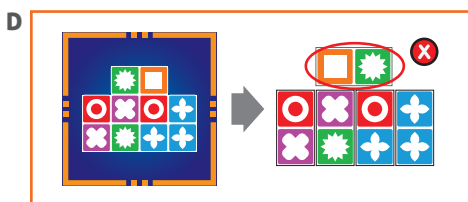
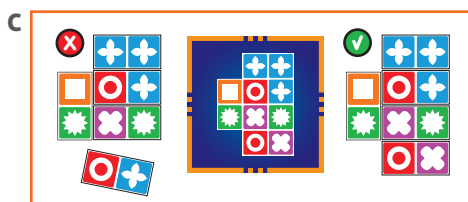
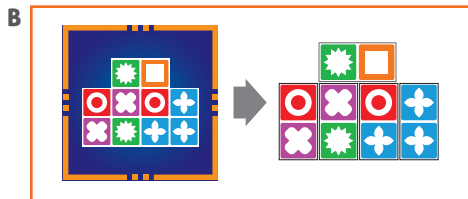


I





REGOLE "TOTAL MADNESS"



7+



1-4



20 min



CONTENUTO

20 mattoncini (4 set, ciascuno con 5 diversi mattoncini) / 60 carte con compiti (5 livelli da 13 carte. I livelli sono contraddistinti dai punti sui bordi delle carte).

IL GIOCO RAPIDO

SCOPO DEL GIOCO

Devi essere il primo a risolvere il compito proposto dalla carta e a comporre coi tuoi mattoncini il modello rappresentato. Chi riesce può prendere la carta e chi ha più carte vince la partita (fig. B).

PREPARATIVI

Ogni giocatore riceve un set di mattoncini coi numeri da 1 a 5 (fig. A) che mette in tavola davanti a sé. Il mazzinere di turno mescola le carte e ne conta tante quante le partite che si effettuano. Le carte contate vengono messe coperte a mucchietto al centro del tavolo; le altre carte vengono rimesse nella scatola. Il livello riportato sulle carte indica il grado di difficoltà. Il livello è importante in caso di parità oppure per la variante "Total Madness".

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La prima carta del mucchietto viene girata e tutti i giocatori cercano contemporaneamente di riprodurre in tavola coi loro mattoncini il modello proposto dalla carta. Il primo che riesce a realizzarlo prende la carta e mostra agli altri giocatori che è riuscito a compiere il compito correttamente. Se il modello è corretto, il giocatore tiene la carta per sé. Successivamente viene scoperta un'altra carta del mucchietto (fig. C).

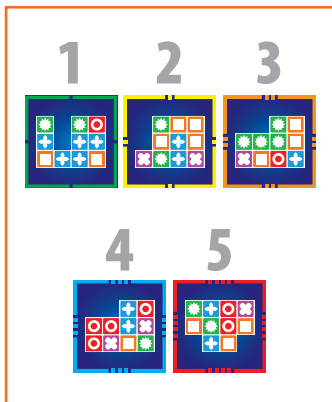
IN CASO DI ERRORE!

Se i mattoncini del giocatore non riproducono il modello proposto dalla carta, il giocatore mette nuovamente la carta scoperta sul mucchietto. Gli altri giocatori cercheranno di portare a termine il compito e vincere la carta se ci riescono (fig. D).

FINE DEL GIOCO

La partita termina quando tutte le carte del mucchietto al centro del tavolo sono state vinte dai giocatori. Vince chi possiede il maggior numero di carte (fig. E). In caso di parità vince il giocatore che ha vinto il maggior numero di carte col livello "5". In caso di nuova parità contano le carte col livello "4" e così via.

F



VARIANTE "TOTAL MADNESS"

SCOPO DEL GIOCO

Devi essere il primo a risolvere il compito proposto dalla carta e a comporre coi tuoi mattoncini il modello rappresentato. A seconda del livello della carta vincerai punti e chi totalizza il punteggio più alto vince la competizione.

PREPARATIVI

Ogni giocatore riceve un set di mattoncini coi numeri da 1 a 5 che mette in tavola davanti a sé. Separa le carte secondo i livelli da 1 a 5 e forma 5 mucchietti (fig. F). I diversi livelli sono indicati dai punti sul bordo delle carte. Mescola bene le carte dei 5 singoli mucchietti.

Da ogni mucchietto prendi un numero di carte quanti sono i giocatori (se, ad es., i partecipanti sono quattro, prendi 4 carte da ogni mucchietto) e mettile scoperte in 5 mucchietti al centro del tavolo (se i giocatori sono quattro, complessivamente 20 carte). Rimetti le rimanenti carte nella scatola.

Importante! I giocatori non devono toccare i loro mattoncini prima del segnale di partenza!

G



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Tutti insieme contano fino a "3" e poi contemporaneamente cercano di portare a termine coi loro mattoncini uno dei compiti a libera scelta proposti dalle 5 carte. Ogni giocatore sceglie la carta in alto che preferisce: più alto è il livello della carta, più difficile è il modello da realizzare ma in cambio totalizza più punti!

Dopo che un giocatore ha risolto il compito dice "fatto!" e mostra la carta con il modello appena realizzato. Gli altri giocatori interrompono il gioco e controllano se il compito è stato eseguito correttamente. In caso affermativo, il primo giocatore può tenere la carta.

Spesso può succedere che due o più giocatori tentino di realizzare lo stesso modello. Chi lo porta a termine per primo riceve la carta.

H



IN CASO DI ERRORE!

Se i mattoncini del giocatore non riproducono il modello proposto dalla carta, il giocatore lascia la carta scoperta sul mucchietto (fig. D). Il giocatore perde una carta e mette nella scatola l'ultima carta che ha vinto. Se non possiede ancora carte, dovrà mettere nella scatola la prima carta che vincerà nel corso della partita.

I



FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Il gioco termina quando tutte le carte al centro del tavolo sono esaurite. I giocatori conterranno poi i punti conseguiti con le loro carte.

Ogni carta col livello 1 o 2 conta 1 punto, le carte col livello 3 contano 2 punti e quelle col livello 4 o 5 contano 3 punti (figg. G, H, I). Vince chi ha totalizzato il punteggio più alto. In caso di parità di punteggio vince il giocatore che possiede il maggior numero di carte col livello "5". In caso di nuova parità contano le carte col livello "4" e così via.



MATCH MADNESS SPILLEREGLER



7+



1-4

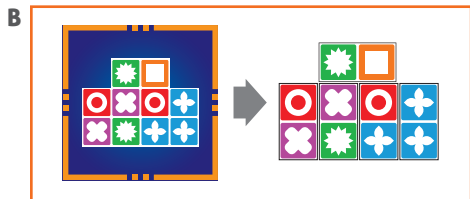


20 min



INDHOLD

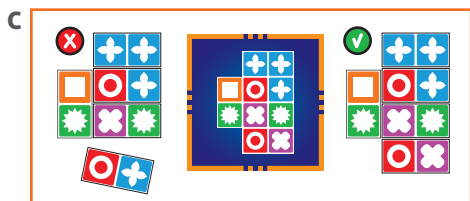
20 blokke (4 sæt á 5 forskellige blokke (fig. A)) / 60 mønsterkort (12 kort i 5 forskellige niveauer. Kantfarven og antallet af striber på siderne af hvert kort angiver sværhedsgraden) / spilleregler.



HURTIG VERSION

MÅLET MED SPILLET

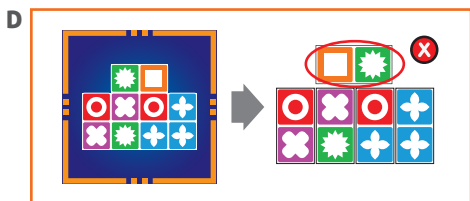
Vind et kort ved at være den hurtigste til at placere blokkene korrekt, så de viser mønsteret på kortet. Spilleren med flest kort ved spillets afslutning vinder spillet.



FORBEREDELSE

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.

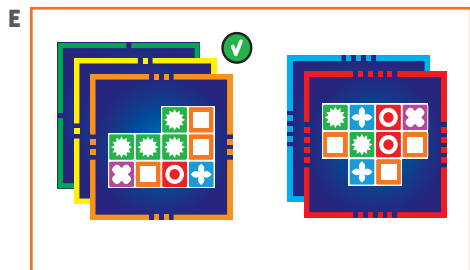


SPILLERUNDEN

Det øverste mønsterkort fra bunken vendes med mønsteret op ad. Alle spillerne 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

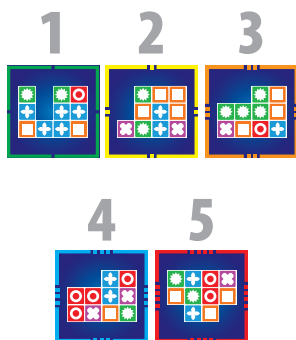
Hvis en spiller begår en fejl (Blokkene viser alligevel ikke det rigtige mønster (fig. D)) lægges kortet tilbage på midten af bordet, og spilleren, der begik fejlen, kan ikke længere vinde det. De øvrige spillere fortsætter nu kampen om at vinde kortet.



SPILLETS 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.)

F



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.

FORBEREDELSE

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

Mønsterkortene sorteres i fem bunker. En for hver sværhedsgrad som angivet via kantfarve og antal striber 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. F.eks. skal der ligge tre kort tilbage i hver af de fem bunker, hvis I 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.

G



H



I



SPILLERUNDEN

3, 2, 1 nu! Alle spillerne 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. skyldte et kort ad gangen.

SPILLETS AFSLUTNING

Spillet slutter, når alle kort fra alle fem bunker er vundet af spillerne. 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.)

Importation et distribution de l'édition française par :

Asmodee France
18, rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy
78041 GUYANCOURT CEDEX France

www.asmodee.com



Édité par FoxMind Group LTD
1104-5530 St.Patrick
Montreal, Quebec, Canada, H4E 1A8

www.foxmind.com



FoxMind® est une marque de commerce de FoxMind Games

Match Madness® est une marque de commerce
de FoxMind Games

*FoxMind Games remercie M. Ole Norsker pour le développement
du logiciel qui a permis la création des challenges.*

© 2018 FoxMind Group LTD. Tous droits réservés.

©2018 Jeppe Norsker.

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins
de trois ans. Petits éléments. Danger d'étouffement.
Information à conserver.



FoxMind

Smarter fun!