



MATCH MADNESS

Reglas

Descarga online

Desafíos
Extra



JEPPE NORSKER



FoxMind®

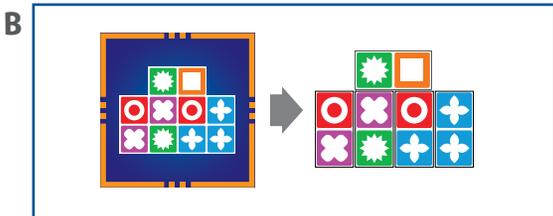
REGLAS DE MATCH MADNESS



CONTENIDO



20 bloques (4 juegos de 5 bloques distintos (figura A)) / 60 cartas de patrón (5 niveles de dificultad con 12 cartas cada uno. La dificultad aparece indicada mediante un código de colores y un número de líneas en el borde de la carta) / Reglas de juego.



PARTIDA RÁPIDA

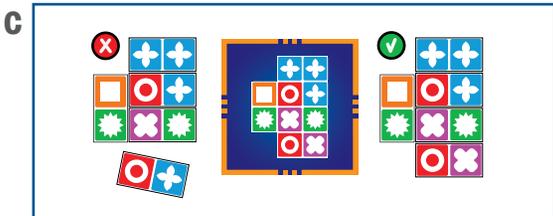
OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue ser el primero en reproducir con tus bloques el patrón que aparece en la carta para hacerte con ella (figura B). Gana el jugador que haya conseguido más cartas al final de la partida.

PREPARACIÓN

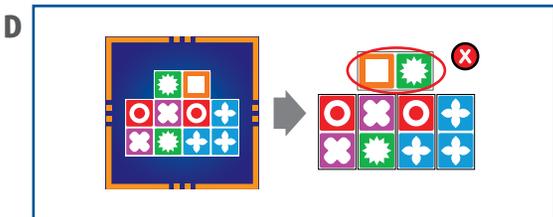
Cada jugador recibe un juego de 5 bloques numerados del 1 al 5 (figura A).

Una vez barajadas las cartas de patrón, los jugadores determinarán a cuántas rondas quieren jugar y tomarán al azar ese mismo número de cartas. Con estas cartas se crea el mazo de juego y se coloca boca abajo en el centro de la mesa.



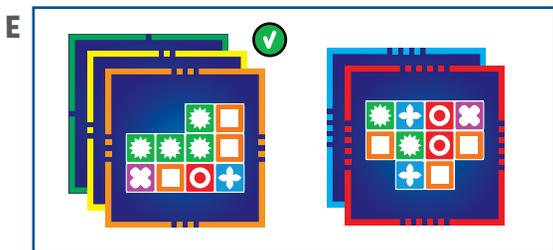
CÓMO SE JUEGA

Se da la vuelta a la primera carta del mazo. Los jugadores tendrán que usar sus bloques para intentar reproducir el patrón que aparece impreso. El primer jugador que consiga reproducir el patrón toma la carta y comprueba la configuración de sus bloques con el resto de jugadores. Si la configuración es correcta, el jugador se queda con la carta. Se da la vuelta a la siguiente carta y comienza otra ronda (figura C).



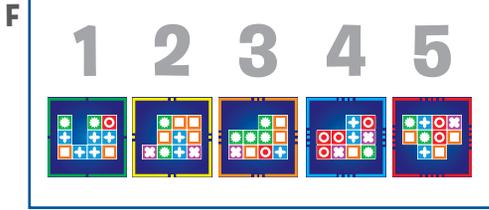
COMETER UN ERROR

Si un jugador comete un error (la configuración de sus bloques no coincide con el patrón de la carta (figura D)), la carta se devuelve al centro de la mesa y el jugador que ha cometido el error tendrá que esperar a la siguiente ronda para volver a jugar mientras los otros jugadores siguen compitiendo por conseguir esa carta.



FIN DEL JUEGO

El juego se acaba cuando se hayan conseguido todas las cartas del mazo de juego. Gana el jugador con más cartas (figura E). En caso de empate, gana el jugador con más cartas de nivel 5 (si los jugadores tienen el mismo número de cartas de nivel 5 se contarán las de nivel 4 y así sucesivamente).



PARTIDA LOCURA TOTAL

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en reproducir el patrón de las cartas y conseguir puntos dependiendo de la dificultad de la carta. Gana el jugador con más puntos al final de la partida.

PREPARACIÓN

Cada jugador recibe un juego de 5 bloques numerados del 1 al 5 (figura A).

Se separan las cartas de patrón en 5 mazos organizados por nivel de dificultad (número de líneas en el borde de la carta). Se baraja cada mazo por separado y se toma de cada uno tantas cartas como jugadores. Por ejemplo, en una partida de 3 jugadores, habrá 3 cartas en cada uno de los 5 mazos que representan los niveles de dificultad. Coloca los mazos boca arriba en el centro de la mesa (figura F).

Importante: los jugadores no pueden manipular sus bloques antes de que empiece la partida.

CÓMO SE JUEGA

A la cuenta de tres, los jugadores usarán sus bloques para reproducir la carta que quieran de los patrones visibles. ¡Cuánto mayor sea el nivel de dificultad, más puntos conseguirán!

Cuando un jugador consiga reproducir un patrón, deberá decir «¡HECHO!» y señalar el patrón reproducido (figura B). El resto de jugadores tendrán que dejar sus bloques y comprobar que es correcto. Si todos los jugadores están de acuerdo (nadie encuentra un error), el jugador consigue la carta reproducida y se reanuda el juego. Si varios jugadores intentan reproducir el mismo patrón, solo se llevará la carta el que lo consiga primero.

COMETER UN ERROR

Si un jugador comete un error (sus bloques no coinciden con los del patrón (figura D)), la carta sigue en juego. El jugador que cometió el error pierde la última carta que había ganado. Si aún no tiene una carta, la perderá en cuanto la consiga (no se puede acumular más de una carta de penalización por jugador).

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

El juego acaba cuando ya no queden más cartas en los mazos. Por cada carta de nivel 1 y 2 que tengan, los jugadores ganan 1 punto; 2 puntos por cada carta de nivel 3 y 3 puntos por cada carta de nivel 4 y 5 (figuras G, H, I). Gana el jugador con más puntos. En caso de empate, gana el jugador con más cartas de nivel 5 (si los jugadores tienen el mismo número de cartas de nivel 5 se contarán las de nivel 4 y así sucesivamente).



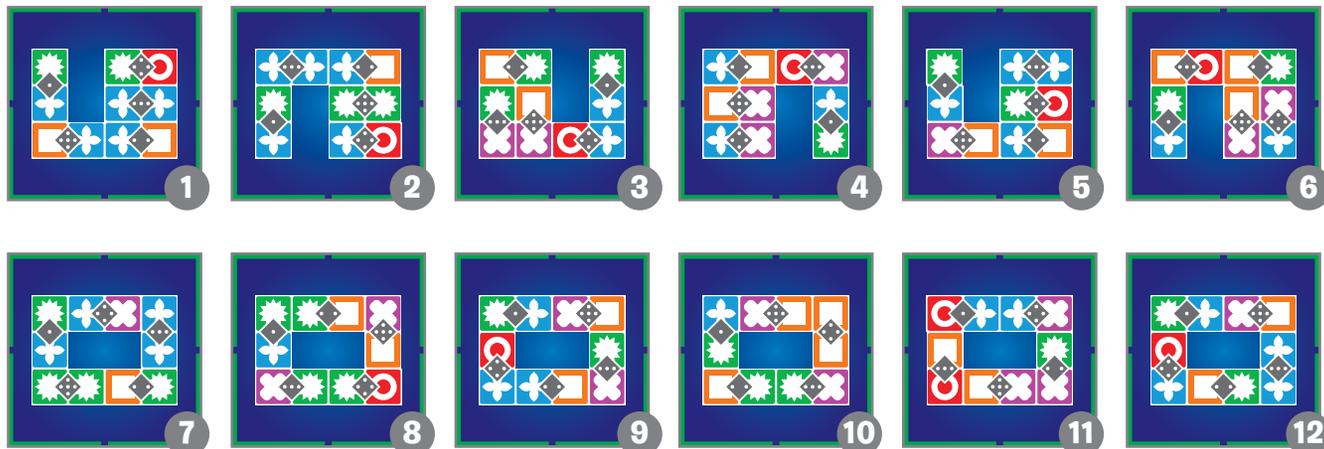
VARIANTE EN SOLITARIO

Baraja las cartas y colócalas en un mazo boca abajo. Fija un tiempo en un temporizador (5 minutos, por ejemplo), inicia la cuenta y dale la vuelta a la primera carta para reproducir el patrón lo más rápido posible. Dale la vuelta a la siguiente carta cuando consigas reproducir correctamente el patrón e intenta reproducir el nuevo tan rápido como puedas. Cuando se acabe el tiempo, anota tu puntuación usando las mismas reglas que en una partida Locura Total. ¡Vuelve a jugar e intenta superar tu puntuación!

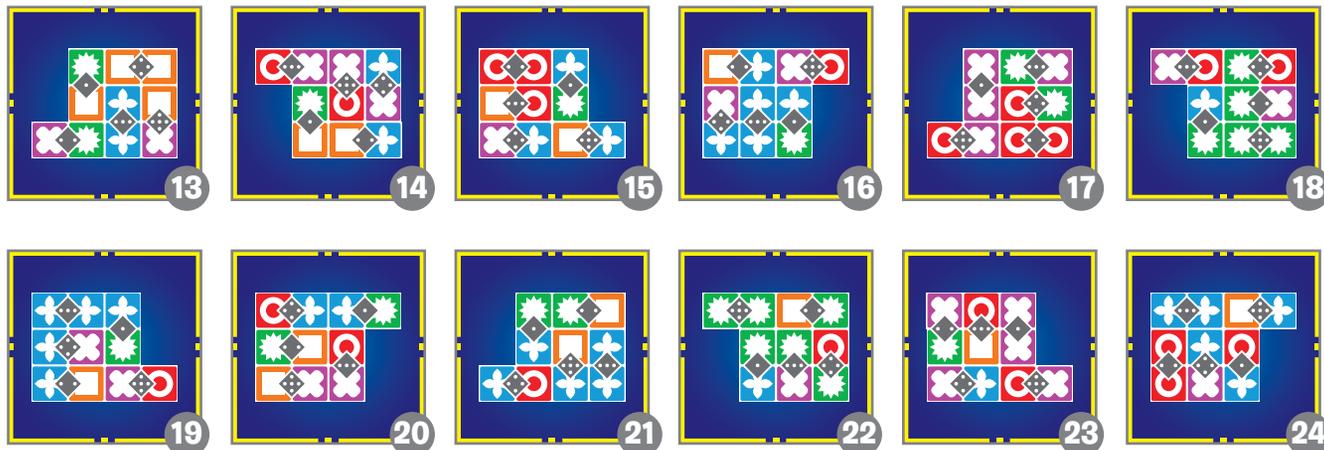
Si quieres un reto diferente, también puedes usar solo las cartas de un nivel determinado e intentar reproducir tantos patrones como puedas antes de que se acabe el tiempo. ¿Cuántos conseguirás reproducir?

NOTA: La silueta de los bloques y los números constituyen UNA SUGERENCIA para que los jugadores tengan una solución para cada puzle.

NIVEL 1



NIVEL 2



NIVEL 3



25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



36

NIVEL 4



37



38



39



40



41



42



43



44



45



46



47



48

NIVEL 5



49



50



51



52



53



54



55



56



57



58



59



60

PATRONES EXTRAS PARA DESCARGAR

En www.playsdgames.com encontrarás disponibles para descargar los archivo PDF imprimibles con 60 patrones extras y sus correspondientes soluciones.

Descarga online

Desafíos Extra

Escanea este código QR con tu smartphone y descárgate más patrones para que tu diversión con Match Madness nunca se acabe.



Publicado por:
FoxMind Group LTD.
1104-5530 St.Patrick
Montréal, QC, H4E 1A8, Canadá

©2024 FoxMind Group LTD. Todos los derechos reservados.
©2024 Jeppe Norsker.

Match Madness® es una marca registrada de FoxMind Games.
Un juego de: Jeppe Norsker

FoxMind Games le da las gracias a Ole Norsker por desarrollar el software para generar las cartas de patrón.

Impreso en China.

© 2024 Ed. en Español SD Games

c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades
08130 Sta. Perpètua de Mogoda
Barcelona, España
info@playsdgames.com
www.playsdgames.com

Traducción: Gonzalo Corral
Maquetación: Vitamina Disseny
Editor: Toni Serradesanferm
Director editorial: César Sánchez



⚠ ¡ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA!
No indicado para menores de 3 años.
Conservad la caja, ya que contiene
información útil.