

Jepe Norsker

MATCH MADNESS EXTREME

RULES / RÈGLES





MATCH MADNESS EXTREME RULES



7+



1-4



20 min

** You need the Match Madness base game to play with the expansion.*

CONTENTS

- 4 cubes
- 60 pattern cards (difficulty level 6 indicated by the cards' purple border)





OBJECT OF THE GAME

Be the fastest to recreate, with your set of 6 blocks, the pattern shown on a card. The player with the most cards (Quick-Play Game) or points (Total Madness Game) at the end of the game wins.

SET UP

Each player adds 1 cube block from the expansion to their regular set of five Match Madness blocks.

QUICK-PLAY GAME

Follow instructions from the Match Madness base game rules for the Quick-Play version.

TOTAL MADNESS GAME

SETUP

The pattern cards are sorted into 6 decks, one for each level of difficulty as indicated by the number of lines on the border of the cards. Shuffle the deck separately, take an equal number of cards from each deck as there are players in the game.

GAMEPLAY

Follow instructions from the Match Madness rules for the Total Madness game version.

NOTES:

- Players can mix the Match Madness base game cards and the expansion cards for the Quick-Play version. However, the cube can only be used to achieve the level 6 cards;
- In Total Madness, level 6 cards are worth 4 points each at the end of the game;
- At the End of Game (Quick-Play and Total Madness), if there is a tie, the player with the most level 6 cards wins. If the players have the same number of level 6 cards, then level 5 cards are counted and so forth).



RÈGLES DE MATCH MADNESS EXTREME



7+



1-4



15 min

****Le jeu de base Match Madness est requis pour jouer avec l'extension.***

CONTENU

- 4 cubes
- 60 cartes motifs (de niveau de difficulté 6, tel qu'indiqué par la bordure mauve des cartes)



OBJECTIF DU JEU

Soyez le premier joueur à recréer, à l'aide de vos 6 blocs, le motif sur une carte pour remporter celle-ci. Le joueur avec le plus de cartes (Mode Classique) ou de points (Mode Expert) à la fin de la partie gagne!

MISE EN PLACE

Chaque joueur ajoute 1 cube (numéroté 6) de l'extension à leur ensemble régulier de blocs de Match Madness.

MODE CLASSIQUE

Suivez les instructions de Match Madness, le jeu de base, pour cette version du jeu.

MODE EXPERT

MISE EN PLACE

Les cartes motifs sont séparées en 6 paquets, un pour chaque niveau de difficulté, tel qu'indiqué sur la bordure des cartes. Mélanger les paquets séparément. Prenez autant de cartes qu'il y a de joueurs pour chaque paquet.

COMMENT JOUER

Suivez les instructions de Match Madness, le jeu de base, pour le déroulement du jeu.

NOTES

- Les joueurs peuvent mélanger les cartes du jeu de base et les cartes de l'extension pour le mode classique du jeu. Notez que le cube de l'extension sert uniquement pour les cartes de niveau 6.
- Dans le Mode Expert, les cartes de niveau 6 valent 4 points par carte.
- En cas d'égalité dans les deux modes de jeu, le joueur avec le plus de cartes de niveau 6 gagne (si l'égalité persiste, comptez le nombre de cartes de niveau 5 et ainsi de suite).

A game by / Un jeu de: Jeppe Norsker

Match Madness® is a registered trademark of FoxMind Group LTD.
Match Madness® est une marque de commerce de FoxMind Group LTD.
©2019 FoxMind Group LTD. All rights reserved. Tous droits réservés.

Published by / Publié par:

FoxMind Canada Enterprises Ltd.
1104-5530 St-Patrick,
Montréal, Québec, H4E1A8, Canada

Made in China. Fabriqué en Chine.



www.foxmind.com

