





MATCHMASTER

 **2–7** joueurs

 **8–99** ans

 **30** minutes

MatchMaster nous vient de l'ambiance chaleureuse d'un chalet suisse. C'est un jeu simple et amusant permettant à chacun de gagner la partie même avec de mauvaises cartes.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Auteur :
Public Domain/Hadi Barkat
Graphisme :
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

MATÉRIEL DE JEU

- 52 cartes
- 50 allumettes en bois
- Matériel supplémentaire requis : papier et crayon pour noter les scores

BUT DU JEU

- Le but du jeu est de prédire combien de plis on peut gagner d'après les cartes que l'on a en main. Les joueurs obtiennent des points bonus pour leurs bonnes prédictions et des points de pénalité pour les mauvaises. Le jeu est joué en 13 manches avec un nombre variable de cartes en main (entre 7 et 1). Le joueur avec le plus grand nombre de points à la fin de la partie est déclaré gagnant.
- La pile de cartes est composée de 4 couleurs : orange foncé, orange clair, bleu foncé et bleu clair. Chaque couleur comprend des cartes numérotées de 1 à 13 (13 étant la plus forte). L'orange foncé est la couleur la plus forte (l'atout). Toutes les autres couleurs sont de même force.

I. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Notez les noms de tous les joueurs. Distribuez 7 allumettes à chaque joueur.
 - Mélangez les cartes.
 - Au début, la personne assise le plus près de la cheminée (ou équivalent) distribue les cartes : le distributeur change à chaque manche dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le joueur assis immédiatement à droite du distributeur est celui qui commence à jouer le premier pli.
 - Lors de la première manche, distribuez 7 cartes à chaque joueur.
 - Les joueurs évaluent leurs cartes et prédisent combien de plis ils pensent remporter. Ils indiquent leurs prédictions en cachant en main une allumette pour chaque pli qu'ils pensent gagner. Tous les joueurs révèlent leur prédictions en même temps. La manche se déroule jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées.
- Attention : il est important de garder ses prédictions secrètes jusqu'à la révélation simultanée.

2. PENDANT LA MANCHE

- Le joueur à droite de celui ayant distribué les cartes commence le premier pli. Par la suite le joueur ayant remporté le pli commence le suivant
- Les joueurs doivent suivre la couleur jouée par le premier joueur s'ils le peuvent. Si la carte jouée n'est pas un atout, ils peuvent jouer n'importe quelle carte de la couleur demandée, sans aucune obligation de battre les cartes précédentes. Toutefois, si un atout est joué en premier, chaque joueur doit battre le plus grand atout dans le pli en jouant une carte de plus grande valeur.
- Si un joueur ne parvient pas à suivre la couleur jouée, il doit (s'il le peut) jouer un atout. Si un adversaire est déjà en train de gagner le pli avec un atout, il doit jouer un atout plus fort (s'il en a). S'il ne dispose pas d'un atout plus fort, il doit jouer un atout plus faible. Un joueur qui a ni carte de la couleur demandée, ni atout peut jouer n'importe quelle carte.
- Si aucun atout n'a été joué, le joueur ayant la carte la plus forte (haute) de la couleur demandée remporte le pli. Si un ou plusieurs atouts ont été joués le joueur ayant joué l'atout le plus fort remporte le pli.

3. COMMENT ATTRIBUER LES POINTS

Pour des prédictions correctes, les joueurs sont récompensés avec 10 points, plus un point supplémentaire pour chaque pli gagné. Pour des prédictions fausses, les joueurs sont pénalisés avec -1 point pour chaque pli incorrectement gagné ou perdu.

4. EXEMPLES

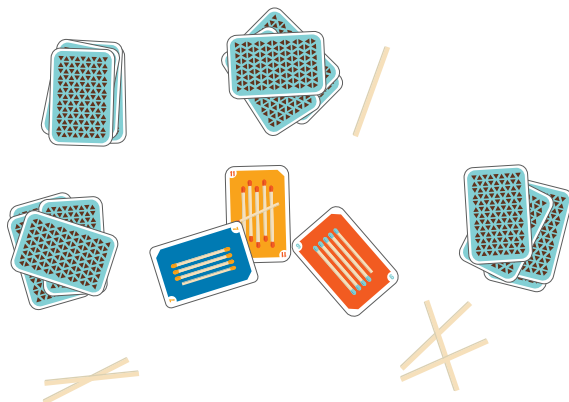
- Prédiction de 3 plis gagnés, succès, +13 points
- Prédiction de 4 plis gagnés, échec (3 plis gagnés), -1 point
- Prédiction de 0 pli gagné, succès, +10 points
- Prédiction de 0 pli gagné, échec (2 plis gagnés), -2 points

5. MANCHES SUIVANTES

Les manches suivantes sont jouées avec 6, 5, 4, 3, 2, 1 cartes. Puis on revient progressivement jusqu'à 7 cartes en main pour la dernière manche.

6. FIN DE LA PARTIE


Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs. Jouez à nouveau.





MATCHMASTER

 **2–7** Mitspieler

 **8–99** Jahre

 **30** Minuten

Direkt aus der Wärme eines Schweizer Chalets kommt MatchMaster. Es ist ein einfaches und amüsantes Familienspiel, das jeder gewinnen kann – sogar mit schlechten Karten.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Autor:
Public Domain/Hadi Barkat
Grafikdesign:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

SPIELMATERIAL

- 52 Karten
- 50 Streichhölzer
- Papier und Stift werden zusätzlich benötigt

SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es vorherzusagen, wie viele Stiche man mit den Karten, die man auf der Hand hat, machen kann. Die Spieler bekommen Pluspunkte für richtige Vorhersagen und Minuspunkte für falsche. Gespielt werden 13 Runden mit einer unterschiedlichen Anzahl Karten pro Runde (zwischen 7 und 1). Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Die Karten haben vier Farben: Dunkelorange, Hellorange, Dunkelblau und Hellblau. Die Karten jeder Farbe sind von 1 bis 13 durchnummeriert (13 ist die höchste Karte). Dunkelorange ist die Trumpffarbe. Alle anderen Farben haben denselben Wert.

1. SPIELVERLAUF

- Schreiben Sie die Namen aller Mitspieler auf. Verteilen Sie an jeden Mitspieler 7 Streichhölzer. Alle Spieler legen diese vor sich ab.
 - Mischen Sie verdeckt die Karten.
 - Zu Spielbeginn ist der Spieler Kartengeber, der dem Kamin (oder etwas Vergleichbarem) am nächsten sitzt. Im Spielverlauf wechselt der Kartengeber im Uhrzeigersinn.
 - In der ersten Runde teilen Sie an jeden Mitspieler 7 Karten aus.
 - Nun schauen sich die Spieler ihr Blatt an und sagen an, wie viele Stiche sie machen werden. Dazu nehmen sie verdeckt für jeden Stich ein Streichholz aus ihrem Vorrat in die Hand. Alle Spieler öffnen gleichzeitig ihre Hand, so dass allen Spielern die Vorhersagen der Mitspieler bekannt gemacht werden. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Danach spielt der Spieler die nächste Karte aus, der den Stich gemacht hat. Die Runde endet, wenn alle Karten ausgespielt sind.
- Aufgepasst: Es ist wichtig, seine Ansage bis zum gemeinsamen Aufdecken geheim zu halten.

2. WÄHREND DES SPIELS GILT

- Man muss die Farbe bedienen, solange man kann. Ist die ausgespielte Karte keine Trumpfkarte, muss man eine Karte derselben Farbe dazugeben, braucht aber die bereits liegenden Karten nicht zu übertreffen. Ist jedoch die ausgespielte Karte eine Trumpfkarte, muss jeder Spieler die zuvor gespielte Karte übertrumpfen.
- Kann ein Spieler nicht bedienen, muss er, wenn er kann, eine Trumpfkarte spielen. Hat vor ihm ein anderer Spieler getrumpft, muss er, wenn möglich, dessen Karte übertrumpfen. Wer weder bedienen noch trumpfen kann, darf eine beliebige andere Karte spielen. Nach Beendigung der Runde vergleichen die Spieler ihre gewonnenen Stiche mit ihren Vorhersagen.

3. DIE PUNKTE WERDEN WIE FOLGT VERGEBEN

Richtige Vorhersagen werden mit 10 Punkten zuzüglich 1 Punkt für jeden Stich belohnt. Falsche Vorhersagen werden mit einem Minuspunkt für jeden falsch vorhergesagten Stich bestraft. Alle Punkte werden auf dem Zettel notiert.

4. BEISPIELE

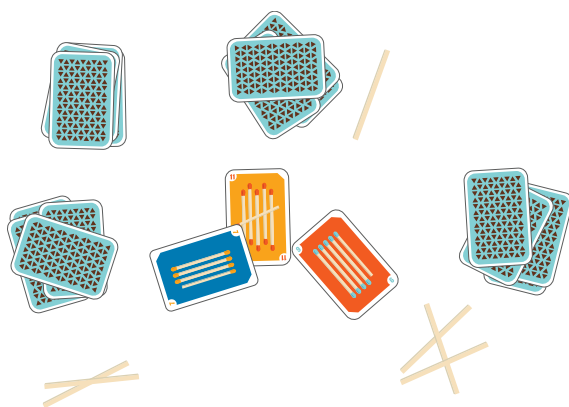
- 3 Stiche angesagt und 3 gemacht = 10 Punkte für die richtige Vorhersage + 3 gemachte Stiche = 13 Punkte
- 4 Stiche angesagt, aber nur 3 gemacht = 1 Minuspunkt
- 0 Stiche angesagt und keinen Stich gemacht = 10 Punkte für die richtige Vorhersage + 0 gemachte Stiche = 10 Punkte
- 0 Stiche angesagt, aber 2 gemacht = 2 Minuspunkte

5. DIE ÜBRIGEN RUNDEN

Die folgenden Runden werden mit 6, 5, 4, 3, 2, 1 und wieder aufsteigend bis 7 Karten gespielt (insgesamt 13 Runden). Die Karten werden nach jeder Runde neu gemischt. Das Amt des Kartengebers wechselt im Uhrzeigersinn.


6. ENDE DES SPIELS


Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner. Spielt gleich nochmal!





MATCHMASTER

 2–7 players

 8–99 years

 30 minutes

From the warmth of a Swiss chalet comes MatchMaster – a simple and entertaining family game where anyone can win, even when they are dealt crappy cards.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Author:
Public Domain/Hadi Barkat
Graphic Design:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

Batch # : HMBTK1606001
MADE IN POLAND

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD
Small parts. Not for children under 3 yrs.

GAME MATERIAL

- 52 cards
- 50 wooden sticks
- Extra materials required: just a pencil and paper

OBJECTIVE OF THE GAME

Predict how many tricks you will win, depending on the cards in your hand. Players get bonus points for accurate predictions and are penalised for wrong predictions. The game is played over 13 rounds, with varying numbers of cards dealt for each round (from 7 to 1). The player with the most points at the end wins the game.

The deck is composed of 4 sets. The suits are dark orange, light orange, dark blue and light blue. Each suit has cards numbered from 1 to 13 (13 being the strongest). Dark orange is the strongest suit (the trump). All other suits are equal in power.

1. PLAYING THE GAME

- Write down the names of all players. Distribute 7 matchsticks to each player. Shuffle the deck.
 - The first dealer will be the player sitting closest to the fireplace (or anything equivalent): in following rounds, the deal passes to the right after each hand. The player sitting to the right of the dealer starts the game.
 - In the first round, deal 7 cards to each player.
 - Players check their cards and predict the number of tricks they think they can win.
 - To make their predictions, players hide one matchstick in hand for each trick they think they can win. All players open their hands simultaneously to reveal their predictions. The play proceeds until all cards are played.
- Tip: It is important to keep predictions secret until everyone is ready.

2. DURING PLAY

- Players must follow suit if they can. If the card led is not a trump, they may play any card of the suit led, without any obligation to beat the previous cards. However, if a trump is led, each player must, if possible, beat the highest trump in the trick.
- If a player is unable to follow suit, he must play a trump if he can. If an opponent is already winning the trick with a trump, he must play a higher trump, if possible; if he does not have a higher trump he must play a lower trump. A player who has no card of the suit led and no trumps may discard any card. At the end of the game, players check whose predictions were correct or incorrect.

3. SCORING

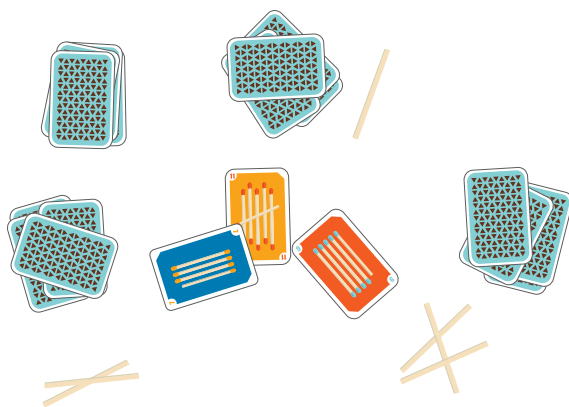
Correct predictions are awarded 10 points, plus one extra point for each trick won. Incorrect predictions are penalised with -1 point for each incorrect trick, either won or lost.

4. EXAMPLES

- Bid of 3 tricks won, successful, 13 points
- Bid of 4 tricks won, unsuccessful (3 tricks won), -1 point
- Bid of 0 tricks won, successful, 10 points.
- Bid of 0 tricks won, unsuccessful (2 tricks won), -2 points

5. FOLLOWING HANDS

Following hands are played with 6, 5, 4, 3, 2, 1, and then progressively back to 7 cards in hand.



6. END OF THE GAME


The player with the highest number of points wins. If several players are tied at the end, there are several winners. Play again!

ES



MATCHMASTER

 2–7 jugadores

 8–99 años

 30 minutos

Desde la calidez de un chalet suizo, llega MatchMaster – un simple y entretenido juego de familia que permite ganar a todos, incluso si reciben cartas cutres.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Autor:
Dominio Público/Hadi Barkat
Diseño Gráfico:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

MATERIAL DE JUEGO

- 52 cartas
- 50 palitos de madera
- Materiales adicionales necesarios: sólo lápiz y papel

OBJECTIVO DEL JUEGO

Predice cuántas bazas puedes ganar, dependiendo de las cartas que tengas. Los jugadores reciben puntos adicionales por predicciones acertadas y son penalizados por predicciones erróneas. El juego se juega en 13 rondas, con un número de cartas en mano variable (entre 7 y 1). El jugador con el mayor número total de puntos al final, gana el juego.

La baraja se compone de cuatro palos. Estos son naranja oscuro, naranja claro, azul oscuro y azul claro. Cada palo tiene cartas numeradas del 1 al 13 (siendo el 13 la más fuerte). Naranja oscuro es el palo más fuerte (el triunfo). Los demás palos tienen igualdad de poder.

I. CÓMO SE JUEGA

- Escribe los nombres de todos los jugadores. Reparte 7 cerillas a cada jugador. Baraja las cartas.
- Al principio, el que reparte es el jugador que esté más cerca de la chimenea (o algo equivalente): después, el turno de repartir le toca al de la derecha después de cada mano. El jugador sentado a la derecha del que reparte, comienza el juego.
- En la primera ronda, reparte 7 cartas a cada jugador.
- Los jugadores ven sus cartas y predicen el número de bazas que pueden ganar.
- Los jugadores indican sus predicciones escondiendo una cerilla en la mano por cada baza que creen que pueden ganar. Todos los jugadores abren la mano a la vez para revelar sus predicciones. La partida continúa hasta que todas las cartas hayan sido jugadas. Consejo: es importante mantener las predicciones en secreto, hasta que todos estén listos para revelarlas.

2. DURANTE EL JUEGO

- Si pueden, los jugadores deben seguir el ejemplo. Si la primera carta no es un triunfo, pueden jugar cualquier carta del palo de inicio, sin obligación de superar el valor de las cartas anteriores. Sin embargo, si la carta de inicio es un triunfo, cada jugador debe, si puede, superar el triunfo más grande de la baza.
- Si un jugador no puede seguir el ejemplo, debe jugar un triunfo, si puede. Si un oponente ya está ganando la baza con un triunfo, debe jugar un triunfo mayor, si fuera posible; si no tiene un triunfo mayor debe jugar un triunfo menor. Un jugador que no tiene ninguna carta del palo de inicio ni tampoco un triunfo, puede descartar cualquier carta. Al final del juego, los jugadores comprueban qué predicciones estaban acertadas y cuáles estaban erradas.

3. Puntuación

Las predicciones correctas reciben 10 puntos, y un punto adicional por cada baza ganada.

Las predicciones incorrectas son penalizadas con - 1 punto por cada baza incorrecta, ganada o perdida.

4. EJEMPLOS

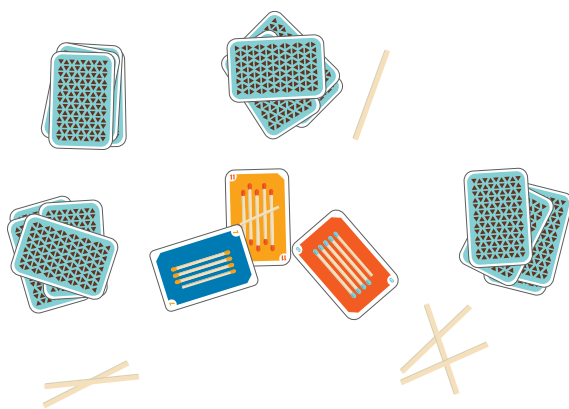
- Apuesta de 3 bazas, con éxito, 13 puntos
- Apuesta de 4 bazas, sin éxito (3 bazas ganadas), - 1 punto
- Apuesta de 0 bazas, con éxito, 10 puntos.
- Apuesta de 0 bazas, sin éxito (2 bazas ganadas), - 2 puntos

5. MANOS SUCESIVAS

Las sucesivas manos se juegan con 6, 5, 4, 3, 2, 1 cartas y después progresivamente de vuelta a 7 cartas en mano.


6. FINAL DEL JUEGO


El jugador con el mayor número de puntos gana. Si varios jugadores tienen el mismo total al final, hay varios ganadores. ¡Involva a jugar!





MATCHMASTER

 2–7 spelers

 8–99 jaar

 30 minuten

MatchMaster, een eenvoudig en leuk familiespel waarbij iedereen kan winnen, zelfs als je waarde-loze kaarten hebt gekregen.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Author:
Public Domain/Hadi Barkat
Graphic Design:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

SPELMATERIAAL

- 52 kaarten
- 50 houten stokjes
- papier en potlood (niet inbegrepen)

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om te voorspellen hoeveel slagen je kunt winnen afhankelijk van de kaarten in je hand. Spelers krijgen bonuspunten voor goede voorspellingen en strafpunten voor verkeerde. Het spel wordt gespeeld in 13 ronden met een variërend aantal kaarten in de hand (tussen de 7 en de 1). De speler die aan het einde de meeste punten heeft, is de winnaar.

Het spel kaarten bestaat uit 4 kleuren. De kleuren zijn donkeroranje, lichtoranje, donkerblauw en lichtblauw. Elke kleur heeft kaarten met de nummers 1 t/m 13 (13 is de sterkste). Donkeroranje is de sterkste kleur (de troef). Alle andere kleuren zijn gelijk qua sterkte.

1. DE START VAN HET SPEL

- Geef 5 lucifers aan elke speler.
 - Schud het spel kaarten.
 - De deler is degene die het dichtst bij de verwarming zit (of bedenk zelf iets anders): daarna gaat na elke hand de beurt om te delen door naar rechts. De speler die direct rechts van de deler zit, begint als eerste.
 - Geef 7 kaarten aan elke speler.
 - De spelers bekijken hun kaarten en voorspellen hoeveel slagen ze kunnen winnen.
 - De spelers geven hun voorspellingen aan door één lucifer in hun hand te verstoppen voor elke slag die ze denken te kunnen binnenhalen. Alle spelers openen gelijktijdig hun handen om hun voorspellingen te onthullen.
 - Het spel gaat door totdat alle kaarten zijn gespeeld.
- N.B.: het is belangrijk om de voorspellingen geheim te houden totdat iedereen klaar is om dit te onthullen.

2. TJDENS HET SPELEN

- Spelers moeten de kleur volgen als ze dat kunnen. Als de kaart die gespeeld wordt geen troef is, kunnen zij elke kaart spelen van deze kleur, zonder enige verplichting om de daarvoor neergelegde kaarten te verslaan. Maar als er een troef wordt gebracht, moet elke speler indien mogelijk de hoogste troef in de slag overtroeven.
- Als een speler niet met de kleur kan meegaan, moet hij een troef spelen als hij dat kan. Als een tegenstander al een slag pakt met een troef, moet de speler een hogere troef spelen als hij dat kan; als hij geen hogere troef heeft, moet hij een lagere troef spelen. Een speler die geen kaart van de gevraagde kleur heeft en geen troeven heeft, kan elke kaart spelen.

Aan het einde van de hand, controleren spelers wiens voorspellingen juist of onjuist waren.

3. DE PUNTE TELLING GAAT ALS VOLGT

Voor de juiste voorspellingen worden de spelers beloond met 10 punten plus een extra punt voor elke gewonnen slag. Voor de onjuiste voorspellingen worden spelers bestraft met 1 minpunt voor elke foute gewonnen of verloren slag.

4. VOORBEELD

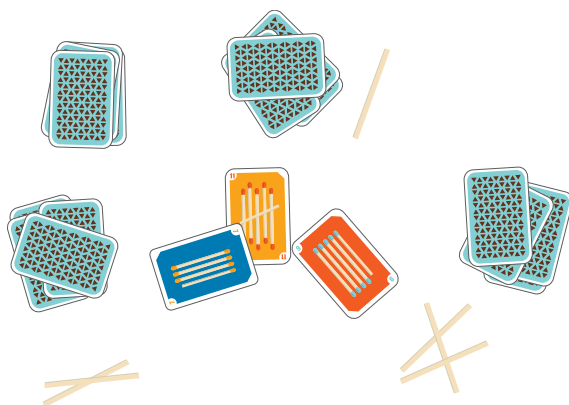
- Inzet van 3 gewonnen slagen, met succes, 13 punten
- Inzet van 4 gewonnen slagen, zonder succes (3 gewonnen slagen), -1 punt
- Inzet van 0 gewonnen slagen, met succes, 10 punten.
- Inzet van 0 gewonnen slagen, zonder succes (2 gewonnen slagen), -2 punten

5. DE VOLGENDE HANDEN

De volgende handen worden gespeeld met 6, 5, 4, 3, 2, 1 kaarten en daarna weer geleidelijk terug naar 7 kaarten in de hand.


6. EINDE VAN HET SPEL


De speler met het hoogste aantal punten wint. Als meerdere spelers aan het eind hetzelfde totaal hebben, zijn er meerdere winnaars. Speel opnieuw.





MATCHMASTER

 **2–7** giocatori

 **8–99** anni

 **30** minuti

Dal calore di uno chalet svizzero ecco MatchMaster, il gioco semplice e divertente per tutta la famiglia: tutti i giocatori possono vincere la partita, anche se hanno delle brutte carte!

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Autore:
Public Domain/Hadi Barkat
Graphic design:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenne 30
CH-1003 Lausanne

MATERIALE DEL GIOCO

- **52** carte
- **50** fiammiferi di legno
- Materiale extra necessario: foglio di carta e matita per annotare i punteggi

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è prevedere quante mani si possano vincere con le carte che si hanno. I giocatori ottengono dei punti bonus per le previsioni giuste e dei punti di penalità per quelle sbagliate. Il gioco si svolge in 13 mani, con un numero di carte variabile da 7 a 1. Il giocatore che alla fine ha il maggior numero di punti vince.

Il mazzo è composto da carte di 4 colori diversi: arancione scuro, arancione chiaro, blu scuro e azzurro. Ogni colore comprende delle carte numerate da 1 a 13 (il 13 è la carta più alta). L'arancione scuro è il colore più forte (la "briscola"). Tutti gli altri colori hanno lo stesso valore.

I. ISTRUZIONI DEL GIOCO

- Annotate i nomi di tutti i giocatori. Distribuite 7 fiammiferi per ciascun giocatore. Mescolate le carte.
 - All'inizio, è la persona seduta più vicina al camino (o a un punto di riferimento qualunque) che deve distribuire le carte. Ad ogni turno di gioco successivo la persona che dà le carte cambia in senso antiorario. Il giocatore seduto a destra di chi dà le carte è quello che inizia a giocare.
 - Nella prima mano vanno distribuite 7 carte per ciascun giocatore.
 - I giocatori guardano le proprie carte e prevedono il numero di mani che pensano di poter vincere. I giocatori indicano la loro previsione nascondendo in mano un numero di fiammiferi pari alla quantità di mani che pensano di vincere. Tutti i giocatori devono rivelare le proprie previsioni aprendo le mani nello stesso istante. Il gioco va avanti finché non siano state giocate tutte le carte distribuite.
- Attenzione: è importante che le previsioni siano mantenute segrete le fino al momento in cui tutti i giocatori sono pronti per rivelarle.

2. DURANTE IL GIOCO

- I giocatori, se possibile, devono rispondere al colore. Se la carta giocata non è una briscola, è possibile giocare una qualsiasi carta di quel colore, senza alcun obbligo di battere le carte già sul tavolo. Ma se viene giocata una briscola, ciascun giocatore deve cercare di batterla, giocandone una più alta.
- Se un giocatore non può rispondere al colore dovrà giocare una briscola. Se un avversario sta già vincendo la mano con una briscola, dovrà se possibile giocarne una più alta; se, invece, non avesse una briscola più alta ne dovrà giocare una più bassa. Un giocatore che non abbia carte del colore richiesto né briscole può giocare una qualsiasi altra carta. Alla fine del turno di gioco, i giocatori dovranno verificare quali previsioni fossero giuste e quali sbagliate.

3. L'ATTRIBUZIONE DEI PUNTI

Per le previsioni corrette, i giocatori ricevono 10 punti, e un punto in più per ogni mano vinta. Per ogni previsione sbagliata i giocatori sono invece penalizzati di un punto per ogni mano sbagliata, vinta o persa.

4. ESEMPI

- Previsione corretta di 3 mani vinte, +13 punti
- Previsione sbagliata di 4 mani vinte, (3 turni vinti), -1 punto
- Previsione corretta di 0 mani vinte, +10 punti
- Previsione sbagliata di 0 mani vinte, (2 turni vinti), -2 punti

5. TURNI SUCCESSIVI

Le mani successive saranno giocate con 6, 5, 4, 3, 2, 1 carta/a, per poi ritornare progressivamente a 7 carte nell'ultimo turno.

6. FINE PARTITA

Vince il giocatore che ha più punti. In caso di parità, vi saranno diversi vincitori. Giocate ancora!

