

# GAME, SET, MATCH!

THE MIXED-UP SPORTS CARD GAME  
2 OR MORE PLAYERS 8 & UP

Rules of Play			Contents:
<b>Ages:</b> 8 & up	<b>Players:</b> 2 or more	<b>Playing Time:</b> About 12 minutes	48 Sports Gear Cards

## GENERAL RULES

Each card shows four different sports gear objects in four different colors. Sports gear includes a golf ball, tennis racket, baseball glove, football helmet, basketball sneaker and soccer ball. Colors include: red, blue, green, purple, yellow and white. In all four games, the object is to place cards next to each other, using the following rule:

**Objects right across from (touching) each other cannot match in object or color in any direction, including diagonally.**

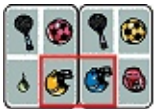
Examples:

Correct



These matches are correct because no two things alike (objects or colors) touch in any direction.

Incorrect



This match is not correct because two helmets are next to each other.

Incorrect



This match is not correct because two tennis rackets are diagonal from each other.

Incorrect



This match is not correct because two blue things (the helmet and the soccer ball) are next to each other.

*Important note: Cards may only be played longside to longside or shortside to shortside.*

**GAME 1 - Stealing Home:** For 2 or more players

### Object

Collect as many cards as possible, by being the first to identify correct matches.

### Setup

Create a grid of four face up cards in the middle of the playing area using the general rules. Shuffle the rest of the cards and stack them in a face down draw pile, away from the four face up cards.



Example of starting grid.

## How to Play

One player turns over the top two cards from the draw pile and places them face up visible to everyone. Without taking turns, try to find a valid place to put one of the two cards next to the original four face up cards according to the general rules. You have to do this with your eyes - no one can touch the cards yet. When you see a match, say "Match!" The first player to say this takes one of the two cards and aligns it with a card in the grid. If all other players agree that the card fits, the winner keeps the other card (the one that was not used in the match). She then turns over the top two cards from the draw pile to start a new round.



Example of game in progress.

## Note

- If a player yells "Match!" but the cards do not fit according to the general rules, he cannot say "Match!" again until the next round. Look carefully before you speak!
- If all players agree that neither card fits in a valid spot on the grid, place them both out of play and start a new round by turning over two new cards.

## Ties

If two or more players call out "Match!" at the same time, they must enter a "tiebreaker round." Put the current face up cards at the bottom of the draw pile and turn over the top two cards. The tied players (but no other players) must race to find a correct match for one of the cards.

## Ending the Game

When the draw pile is depleted, all players count their cards. Whoever has the most wins.

**GAME 2 - Scramble:** For 2 to 6 players

### Object

Be the first player to arrange all of your cards in a grid according to the general rules.

### Setup

Shuffle the entire deck of cards. Deal seven cards face down to each player (keep them in your hand). Set the rest of the cards out of play.

## How to Play

One player says, "Ready, set, go!" On the "go" signal, at the same time as all of the other players, race to make a grid of seven cards using only your own cards. Cards may be arranged in any shape, as long as touching cards follow the general rules.

## Ending the Game

As soon as you've laid all seven of your cards in a grid, shout "Game!" All other players must stop arranging their cards and check to see that your cards match up in all directions according to the general rules. If someone notices a mistake, you must gather up ALL of your cards and the game continues until a new player shouts, "Game!" The first player to place all of his cards correctly wins. For a longer game, winner is the best three out of five games.

**GAME 3 - Gridiron:** For 2 to 6 players

### Object

Be the first player out of cards by making correct matches.

### Setup

Shuffle the entire deck of cards. Deal seven cards face down to each player (keep them in your hand). Put one card face up in the middle of the playing area. Set the rest of the cards in a draw pile off to the side.

## How to Play

The youngest player goes first and play continues to the left. On your turn, place one of your cards next to a card in the grid following the general rules. If none of your cards fit, you must draw a card and play passes to the next player.

## Ending the Game

The first player out of cards wins.

## GAME 4 - Four Corners: For 2 players

### Object

Be the first player out of cards by making correct matches.

### Setup

Shuffle the entire deck of cards. Deal 10 cards face down to each player (keep them in your hand). Put one card face up in the middle of the playing area. Set the rest of the cards out of play.

### How to Play

On the "go" signal, start looking for possible matches with the original card. The player that makes a match first must continue all of her matches in that direction, either in a horizontal line (long ends of cards touching) or vertical line (short ends of cards touching). If your opponent makes the first match next to the original card (horizontally), then you have to try to make all of your matches on top of or below the original card (vertically). Meanwhile, your opponent must continue to make horizontal matches.

Tip: If you can't make any more matches but you still have cards in your hand, you may pick up cards that you already placed and try to use them again in another position.

### Ending the Game

The first player to place all of her cards correctly wins.

Game by Reinhard Staupe  
Illustrations by Chris Sharp

Reglas de Jugar			Contenido:
Edades:	Jugadores:	Tiempo de Jugar:	45 cartas de equipo de deportes
8 y arriba	2 o más	cerca 12 minutos	

### Reglas Generales:

Cada carta demuestre cuatro objetos de equipo de deportes en cuatro colores diferentes. El equipo de deportes incluye una pelota de golf, una raqueta de tenis, un guante de béisbol, un casco de fútbol americano, un zapato de básquetbol, y un balón de fútbol. Los colores incluyen: rojo, azul, verde, morado, amarillo, y blanco. En los cuatro partidos, el objeto es para poner las cartas al lado del uno al otro, usando la regla siguiente:

**Los objetos que tocan el uno al otro no pueden coincidir con un objeto o color en cualquiera dirección, incluyendo diagonalmente.**

Ejemplos:

Correcto:



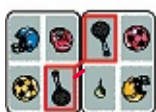
Estas parejas están correctas porque no hay objetos iguales (objetos o colores) que tocan en alguna dirección.

Incorrecto:



Esta pareja no está correcta porque hay dos cascos al lado del uno al otro.

Incorrecto:



Esta pareja no está correcta porque hay dos raquetas diagonalmente del uno al otro.

Incorrecto:



Esta pareja no está correcta porque hay dos cosas azules (el casco y el balón de fútbol) que están al lado del uno al otro.

*Nota Importante: Las cartas solamente pueden estar jugadas según el lado largo al lado largo o al lado corto al lado corto.*

## Partido 1 - Robando Casa: Para 2 o más jugadores

### Objeto

Recoge cuantas cartas como posible por ser el primero que identifica las parejas correctas

### Al Preparar:

Haz una reja de cuatro cartas cara arriba en el medio del área de jugar usando las reglas generales. Mezcla el resto de las cartas y apílalas en un montón cara debajo, fuera de las cartas cara arriba.



Ejemplo de una reja de empezar

### Como Jugar:

Un jugador da la vuelta de las dos cartas en la parte superior del montón de tomar y las pone cara arriba para que todo el mundo pueda ver. Sin tomar turnos, trata de buscar el lugar válido para poner una de las dos cartas al lado de las cuatro cartas caras arriba originales según las reglas generales. Tienes que hacer esto con los ojos, nadie puede tocar las cartas ya! Cuando ves una pareja, di "iMatch!" El primer jugador que dice esto toma una de las dos cartas y la alinea con una carta en la reja. Si los otros jugadores están de acuerdo que la carta cabe, el ganador guarda la carta (la carta no usada en la pareja). Entonces, ella da la vuelta de las dos cartas de la parte superior del montón de tomar para empezar una ronda de nueva.



Ejemplo de un partido en progreso

### Notas

• Si un jugador grita "iMatch!" pero las cartas no caben según las reglas generales, no puede decir "iMatch!" otra vez hasta la ronda que viene. ¡Mira con cuidado antes de hablar!

• Si todos los jugadores están de acuerdo que no hay cartas de deportes que caben en un sitio válido en la reja, ponlas fuera de jugar y empieza una ronda nueva por dar la vuelta a dos cartas nuevas

### Empatados

Si dos o más jugadores llaman "iMatch!" al mismo tiempo, hay que entrar "una ronda de empatado." Pon las cartas actuales cara arriba a la parte inferior del montón de tomar y da la vuelta a las primeras dos cartas de la parte superior. Los jugadores empatados (pero no otros jugadores) tienen que correr para buscar la pareja correcta para una de las cartas.

### A terminar el partido

Cuando el montón de tomar está agotado, todos los jugadores cuentan sus cartas. La persona con la más gana.

## Partido 2 - Scramble: Para 2 a 6 jugadores

### Objeto

Sé el primer jugador que ordena todas tus cartas en una reja según las reglas generales.

### A Preparar

Mezcla toda la baraja de las cartas. Reparte siete cartas cara debajo a cada jugador (mantenlas en tu mano). Las otras cartas están fuera de jugar.

### Como Jugar

Un jugador dice, "Ready, set, go!" En la señal de "go", al mismo tiempo como todos los otros jugadores, corre a hacer una reja de siete cartas usando solamente tus cartas. Las cartas pueden estar ordenadas en cualquiera forma, siempre que las cartas que toquen siguen las reglas generales.

## A terminer el partido

Tan pronto como que has puesto todas las siete cartas en una reja, grita "Game!" Todos los otros jugadores tienen que parar ordenando sus cartas y verifica para ver que todas de tus cartas coinciden con si mismos en todas las direcciones según las reglas generales. Si alguien se fija en que hay una equivocación, tú tienes que reunir TODAS de tus cartas y el juego continua hasta que un jugador nuevo grite, "Game!" El primer jugador que pone todas de sus cartas correctamente gana. Para un juego de más tiempo, el ganador es lo mejor de tres de cinco partidos.

**Partido 3 – Gridiron:** Para 2 a 6 jugadores

## Objeto

Sé el primer jugador que se agota las cartas por hacer parejas correctas.

## A Preparar

Mezcla la entera baraja de cartas. Reparte siete cartas cara debajo a cada jugador (mantenga en tu mano). Pon una carta cara arriba en el medio del área de jugar. Pon el resto de las cartas en un montón de tomar a un lado.

## Como Jugar

El jugador más joven juega primero y el juego sigue a la izquierda. En tu vuelta, pon una de tus cartas al lado una carta en una reja según las reglas generales. Si ninguna de tus cartas cabe, tienes que tomar una carta y el juego pasa al próximo jugador.

## A Terminar el partido

El primer jugador que se agota las cartas gana.

**Partido 4 – Tour Corners:** para 2 jugadores

## Objeto

Sé el primer jugador que se agota de las cartas por hacer parejas correctas.

## A Preparar

Mezcla el entero de la baraja de las cartas. Reparte 10 cartas cara debajo a cada jugador (mantenga en tu mano). Pon una carta cara arriba en el medio del área de jugar. Pon el resto de las cartas fuera de jugar.

## Como Jugar

En la señal de "go", empieza a buscar parejas posibles con la carta original. El jugador que coincide una carta con otra carta primero tiene que seguir todas de sus parejas en esa dirección, en una línea horizontal (los extremos largos tocando) o línea vertical (los extremos cortos tocando). Si tu adversario hace la primera pareja al lado de la carta original (horizontal), tienes que tratar de hacer todas las parejas en la parte superior o inferior de la carta original (vertical). Mientras tanto, tu adversario tiene que seguir a hacer parejas horizontales.

## Consejo:

Si no puedes hacer más parejas pero todavía tienes más cartas en tu mano, puedes recoger cartas que ya ha puesto y trata de usarlas otra vez en otra posición.

## A Terminar el Partido

El primer jugador que se agota de sus cartas correctamente gana.

Règles du Jeu			Contenu:
Âgés: À partir de 8 ans	Joueurs: 2 ou plus	Duration: vers 12 minutes	48 Cartes d'appareil de sport

## Règles du Jeu Les Règles Ordinaires

Chaque carte illustre quatre objets d'appareils de sport différents en quatre couleurs différentes. Les appareils de sport comprennent une balle de golf, une raquette de tennis, un gant de base-ball, un casque de football américain, une chaussure de basket et une balle de football. Les couleurs comprennent: rouge, bleu, vert, violet, jaune et blanc. En tous les quatre jeux, l'objet est de mettre les cartes de côté les uns les autres, en utilisant la règle suivante:

**Les objets qui sont directement à travers (qui touchent) les uns les autres ne peuvent pas assortir ni en objet ni en couleur à n'importe direction, y compris diagonalement.**

Des exemples:

Correct



Ces assortiments sont justes parce qu'il n'y a pas deux choses qui sont de même (les objets ou les couleurs) qui touchent en n'importe direction.

Incorrect



Cet assortiment n'est pas juste parce que les deux raquettes les deux casques sont de côté l'un à l'autre.

Incorrect



Cet assortiment n'est pas juste parce que les deux raquettes de tennis sont diagonales de l'un à l'autre.

Incorrect



Cet assortiment n'est pas juste parce que deux choses bleues (le casque et la balle de football) sont de côté l'un à l'autre.

*Note importante: Les cartes ne peuvent qu'être jouées du bord long au bord long ou du bord court au bord court.*

## Le Premier Jeu – Stealing Home:

Pour 2 Joueurs ou plus

## Objet

Ramasser les plus cartes que possible, en étant le premier qui identifie les assortiments justes.

## Préparation

Faites un gril de quatre cartes face visible au centre de la table en utilisant les règles ordinaires. Battez le reste des cartes et mettez les cartes dans un tas de tirer face contre table, loin des quatre cartes face visible.



Exemple du gril au début du jeu.

## Comment Jouer

Un joueur tourne les deux cartes en haut du tas de tirer et les met face visible à tout le monde. Sans jouer à tour, essayez de trouver une bonne position pour mettre une des deux cartes à côté des quatre cartes originales qui sont face visible d'après les règles ordinaires. Vous devez le faire avec vos yeux – personne ne peut encore toucher les cartes. Quand vous voyez un assortiment, dites "Match!" Le premier joueur qui le dit prend une des deux cartes et l'aligne avec une carte dans le gril. Si tous les autres joueurs sont d'accord que la carte est juste, le gagnant garde l'autre carte (laquelle qui n'est pas utilisée dans l'assortiment). Puis il tourne les deux cartes en haut du tas de tirer pour commencer une nouvelle ronde.



Exemple du jeu en cours.

## Notes

- Si un joueur crie "Match!" mais les cartes ne sont pas justes d'après les règles ordinaires, il ne peut pas dire encore "Match!" jusqu'à la prochaine ronde. Regardez bien avec soin avant que vous parlez!

- Si tous les joueurs sont d'accord que ni l'une ni l'autre carte est juste dans une bonne position dans le gril, mettez les deux cartes hors jeu et commencez une nouvelle ronde en tournant deux nouvelles cartes.

## Les Courses À Égalité

Si deux joueurs ou plus crient "Match!" en même temps, ils doivent avoir une ronde de "tiebreaker." Mettez les cartes face visible actuelles en bas du tas de tirer et tournez les deux cartes en haut du tas. Les joueurs qui sont à égalités (mais pas les autres joueurs) doivent courir à trouver un bon assortiment pour une de ces cartes.

## Finir Le Jeu

Quand le tas de tirer est épuisé, tous les joueurs comptent leurs cartes. Celui avec le plus est le gagnant.

## Le Deuxième Jeu – Scramble:

Pour 2 à 6 Joueurs

### Objet

Être le premier joueur à arranger toutes ses cartes dans un gril d'après les règles ordinaires.

### Préparation

Battez le jeu complet. Donnez sept cartes face contre table à chaque joueur (gardez les cartes dans votre main). Mettez le reste des cartes hors jeu.

### Comment Jouer

Un joueur dit, "Prêt, Préparez, Allez-y!" Sur le signal d'"Allez-y", en même temps que tous les autres joueurs, courez à faire un gril de sept cartes en utilisant seulement vos propre cartes. Les cartes peuvent être arrangées en n'importe quelle forme, tant que les cartes qui touchent suivent les règles ordinaires.

### Finir Le Jeu

Aussi tôt que vous avez mis toutes les sept cartes dans un gril, criez "Game!" Tous les autres joueurs doivent arrêter d'arranger leurs cartes et regardez bien pour voir que vos cartes assortent en toutes les directions d'après les règles ordinaires. Si quelqu'un trouve en erreur, vous devez ramasser TOUTES vos cartes et le jeu continue jusqu'à un nouveau joueur crie "Game!" Le premier joueur qui met correctement toutes ses cartes est le gagnant. Pour un jeu plus long, le gagnant est le meilleur trois des cinq jeux.

## Le Troisième Jeu – Gridiron:

Pour 2 à 6 Joueurs

### Objet

Être le premier joueur sans cartes en faisant les assortiments correctes.

### Préparation

Battez le jeu entier. Donnez sept cartes face contre table à chaque joueur (gardez les cartes dans votre main). Mettez une carte face visible au centre de la table. Mettez le reste des cartes dans un tas de tirer au côté.

### Comment Jouer

Le plus jeune joueur commence et le jeu continue à gauche. À votre tour, mettez une des vos cartes à côté d'une carte dans le gril d'après les règles ordinaires. Si vous n'avez pas de cartes qui sont à propos, vous devez tirer une carte et le jeu continue au prochain joueur.

### Finir Le Jeu

Le premier joueur qui n'a plus de cartes gagne.

## Le Quatrième Jeu – Four Corners:

Pour 2 Joueurs

### Objet

Être le premier joueur sans cartes en faisant les assortiments correctes.

### Préparation

Battez le jeu entier. Donnez 10 cartes face contre table à chaque joueur (gardez les cartes dans votre main). Mettez une carte face visible au centre de la table. Mettez le reste des cartes hors jeu.

### Comment Jouer

Avec le signal de "Go", commencez de chercher des assortiments possibles avec la carte originale. Le joueur qui fait le premier assortiment doit continuer tous ses assortiments en cette direction, soit dans une ligne horizontale (avec les bords longs touchant) ou une ligne verticale (avec les bords courts touchant). Si votre opposant fait le premier assortiment à côté de la carte originale (horizontalement), puis vous devez essayer de faire tous vos assortiments par dessus ou au-dessous de la carte originale (verticalement). Dans l'intervalle, votre opposant doit continuer de faire les assortiments horizontalement.

Suggestion: Si vous ne pouvez plus faire des assortiments, mais vous avez encore des cartes dans votre main, vous pouvez relever les cartes que vous avez déjà mises et essayez de les utiliser encore une fois dans une autre position.

### Finir Le Jeu

Le premier joueur qui met toutes ses cartes correctement gagne.



#### GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®  
124 Watertown Street  
Watertown, MA 02472  
tel: 617-924-6006 fax: 617-924-6101  
e-mail: 12mg@gamewright.com  
www.gamewright.com

©2003 Gamewright, a registered trademark of Ceaco, Inc.  
All worldwide rights reserved.  
Game by: Reinhard Staupe  
Illustration by: Chris Sharp