

© Back2brain

MATCHinLOCK!

Place, rotate, match...^{and} lock!

A game by Giacomo Borghese



MATCH'n LOCK!

A boardgame from 1 up to 4 players | Average playing time 30-60 minutes

GAME DESIGN | GIACOMO BORGHESE
GRAPHICS | GIACOMO BORGHESE, RANIERI PANCHETTI
BOOKLET | DANIELE ZAMPA





MATCH'nLOCK!

MATCH'nLOCK! È UN GIOCO STRATEGICO DI POSIZIONAMENTO, DA 1 A 4 GIOCATORI.

Per vincere, il giocatore deve creare delle combinazioni di cerchi del proprio colore, piazzando o ruotando sul tabellone delle pedine multicolore, prese a caso dal sacchetto. Ogni volta che il giocatore riesce a creare una combinazione del proprio colore, guadagna i punti di ogni pedina multicolore coinvolta e deve piazzare una sua pedina monocolore sopra queste, bloccando di conseguenza il movimento delle pedine multicolore adiacenti. Ogni pedina multicolore ha un valore espresso in punti. **Vince la partita chi ha totalizzato più punti nel momento in cui viene piazzata l'ultima pedina multicolore.**

CONTENUTI DEL GIOCO

- 1 tabellone di gioco (composto da 64 fori circolari)
- 1 sacchetto nero (per le pedine multicolore)
- 66 pedine multicolore
- 20 pedine monocolore giocatore blu
- 20 pedine monocolore giocatore verde
- 20 pedine monocolore giocatore giallo
- 20 pedine monocolore giocatore rosso
- 1 blocchetto segnapunti



SETUP DEL GIOCO

1. Posiziona il tabellone da gioco.
 2. Tutte le pedine multicolore devono essere messe nel sacchetto nero.
 3. I giocatori (da 2 a 4) scelgono le pedine monocolore (blu, verde, giallo, rosso).
 4. Ogni giocatore si posiziona a uno dei 4 lati del tabellone.
 5. A turno i giocatori estraggono a sorte una pedina multicolore dal sacchetto nero, chi prende la pedina con il valore più alto inizia il gioco. Gli altri giocatori seguiranno in senso orario.
 6. Nel caso in cui 2 o più giocatori realizzino lo stesso punteggio, questi estrarranno dal sacchetto un'altra pedina multicolore ciascuno. Questo si ripete fino a quando non c'è un giocatore che ottiene il numero più alto.
 7. Una volta conclusa la fase sopra indicata, le pedine multicolore usate vanno rimesse nel sacchetto nero.
- Ora la partita ha inizio!

REGOLE DEL GIOCO

1. Lo scopo dei giocatori è guadagnare il maggior numero di punti possibile, realizzando delle combinazioni del proprio colore con le pedine multicolore presenti sul tabellone.
2. Ogni pedina multicolore può valere 5, 10, 15 o 20 punti, questo valore è mostrato su ognuna di esse.

3. Un giro si conclude quando tutti i giocatori, nell'ordine prestabilito, hanno giocato il loro turno.

Ogni pedina multicolore (FIG. 1) è contrassegnata da un numero al centro e mostra da 2 a 4 colori differenti. Questi "spicchi" di colore serviranno a costruire dei cerchi di un solo colore, attraverso il piazzamento o la rotazione delle pedine.



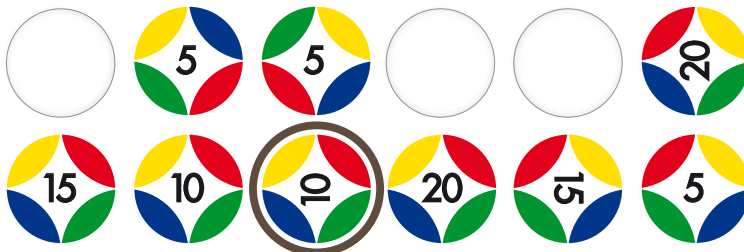
(FIG. 1)

Ogni volta che un giocatore, con una o più pedine multicolore, ottiene un cerchio completo del proprio colore, vi piazza al centro una pedina del colore corrispondente, bloccandone il movimento e guadagnando tutti i punti delle pedine multicolore coinvolte.

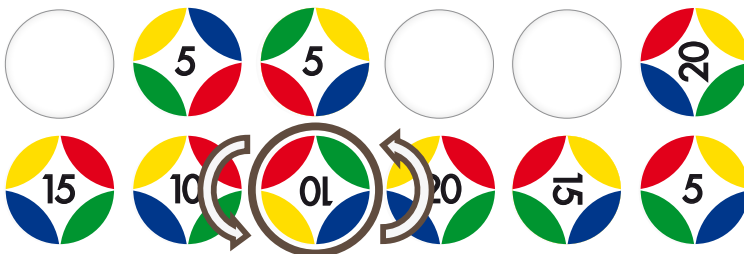
Per ottenere dei punti, al proprio turno i giocatori possono compiere una di queste azioni:

- possono piazzare sul tabellone (sempre nel proprio senso di lettura) una pedina multicolore presa a caso dal sacchetto nero.
- possono ruotarne un'altra, già presente, di 90° in senso orario o antiorario (FIG. 2A E FIG. 2B).

(FIG. 2A)



(FIG. 2B)



I giocatori devono stare molto attenti alle mosse che decidono di fare, perché queste potrebbero innescare delle combinazioni di colore a vantaggio degli altri. Quando un giocatore crea un cerchio di un colore di un altro giocatore, quest'ultimo (anche se non è il suo turno) vi posiziona sopra una sua pedina monocolora, bloccandone il movimento e guadagnando tutti i punti delle pedine multicolore coinvolte.

NOTA: anche nelle partite da 2 o 3 giocatori, quando si realizzano una o più combinazioni di pedine multicolore di un colore che non appartiene a nessun giocatore, è comunque obbligatorio posizionare sul tabellone le pedine del corrispondente colore, come se quel giocatore fosse presente.

La partita si conclude quando uno dei giocatori, durante il proprio turno, posiziona sul tabellone l'ultima pedina multicolore. I giocatori contano i punti che hanno ottenuto con le combinazioni di pedine multicolore bloccate dal proprio colore.

IL GIOCATORE CON PIÙ PUNTI VINCE.

USO DELLE PEDINE JOLLY

Le pedine con spicchi jolly multicolore (FIG. 2c) vi permettono di chiudere un cerchio del vostro colore, andando a sostituire il colore mancante. Possono valere 0 o 5 punti.



(FIG. 2c)

RISOLUZIONE DELLO STALLO

Nel caso in cui 2 giocatori si contendano una pedina multicolore presente sul tabellone, ruotandola al loro turno in direzioni sempre opposte per almeno due giri, uno dei giocatori coinvolti, al proprio turno, potrà dichiarare lo stallo della suddetta pedina. A questo punto il giocatore di turno, al posto di una delle 2 mosse convenzionali, può pescare a caso un'altra pedina multicolore dal sacchetto e posizzionala, sempre nel proprio senso di lettura, al posto della pedina incrininata. La pedina appena rimossa torna nel sacchetto.

NOTA: in nessun altro caso è concesso ritirare dal tabellone le pedine multicolore già giocate.

VARIANTE A UN SOLO GIOCATORE

Il giocatore, dopo aver scelto il colore delle proprie pedine (rosse, blu, verdi o gialle), può solo pescare a caso dal sacchetto nero le pedine multicolore e posizzionarle a sua scelta sul tabellone una alla volta, sempre con i numeri rivolti verso di lui (nel suo senso di lettura), con l'intento di realizzare delle combinazioni del proprio colore. Il giocatore, in nessun caso, può spostare o ruotare le pedine multicolore dopo averle piazzate sul tabellone. Se il giocatore realizza erroneamente delle combinazioni che formano dei cerchi di altri colori, deve posizzionarvi sopra le pedine del monocoloro corrispondente. La partita termina quando viene posizionata l'ultima pedina multicolore. Il giocatore vince la partita se le sue combinazioni monocoloro totalizzano un numero di punti superiore alla somma delle combinazioni appartenenti agli altri monocoloro. Il giocatore perde la partita se totalizza un numero di punti pari o inferiore alla somma delle combinazioni appartenenti agli altri monocoloro.



MATCH'N'LOCK!

MATCH'N'LOCK! IS A STRATEGIC POSITIONING GAME, FROM 1 TO 4 PLAYERS.

To win, the player must create combinations of circles of their own color, placing or rotating on the board of multicolored checkers, taken at random from the bag. Each time the player succeeds in creating a combination of his own color, he earns the points of each involved multicolored checker and must place his single-colored checker above them, blocking the movement of the adjacent multicolored checkers. Each multicolored checker has a value expressed in points. The winner of the game is the one who scored the most points when the last multicolored checker is placed.

GAME CONTENT

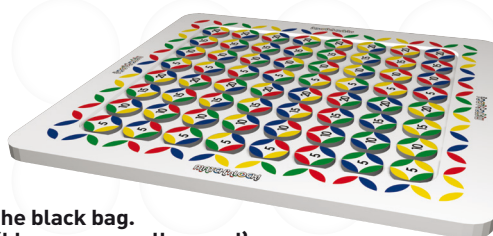
- 1 board game (made of 64 circular holes)
- 1 black bag (used for the multi-colored tokens)
- 66 multi-colored tokens
- 20 tokens blue player
- 20 tokens green player
- 20 tokens yellow player
- 20 tokens red player
- 1 scoreboard

GAME SETUP

1. Place the game board.
 2. All multi-colored checkers must be placed in the black bag.
 3. Players (2 to 4) choose single-color checkers (blue, green, yellow, red).
 4. Each player is placed on one of the 4 sides of the board.
 5. In turn, players draw a multi-colored checker from the black bag, who takes the checker with the highest value begins the game. The other players will follow clockwise.
 6. In the event that 2 or more players score the same score, they will extract from the bag another multicolored checker each. This is repeated until there is a player who gets the highest number.
 7. Once the above mentioned phase has been completed, the used multicolored pieces must be put back in the black bag.
- Now the game begins!

GAME RULES

1. The aim of the players is to earn as many points as possible, making combinations of their own color with the multicolored checkers on the board.
 2. Each multi-colored checker can be worth 5, 10, 15 or 20 points, this value is shown on each of them.
 3. A round ends when all players, in the predetermined order, have played their turn.
- Each multicolored checker (FIG. 1) is marked with a number in the center and shows 2 to 4 different



colors. These “segments” of color will be used to build circles of only one color, through the placement or rotation of the checkers. Each time a player, with one or more multi-colored checkers, gets a full circle of their own color, places in the center a checker of the corresponding color, blocking the movement and gaining all the points of the multicolored checkers involved.



(FIG. 1)

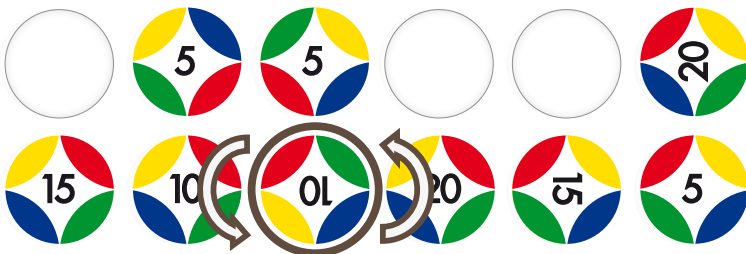
To earn points, players can take one of these actions:

- they can place on the board (always in their own way of reading) a multicolored checker taken at random from the black bag.
 - can rotate another one, already present, of 90 times clockwise or counterclockwise (FIG. 2A AND FIG. 2B).
- Players must be very careful which moves they decide to make, because these could trigger color combinations in favor of others. When a player creates a circle of another participant color, even if its not he's turn, the other player places his own color token blocking any movement from the multi-colored token involved and scoring all the points.

(FIG. 2A)



(FIG. 2B)



NOTE: even in games of 2 or 3 players, when you make one or more combinations of multicolored checkers of a color that does not belong to any player, it is still mandatory to place on the board the checkers of the corresponding color, as if that player was present.

The game ends when one of the players, during his turn, places on the board the last multicolored checker. Players count the points they have scored with combinations of multicolored checkers blocked by their own color.

THE PLAYER WITH THE MOST POINTS WINS.

USE OF WILD CARDS

The checkers with multicolored wild segments (fig. 2c) allow you to close a circle of your color, going to replace the missing color. They can be worth 0 or 5 points.

STALEMATE RESOLUTION

In the event that 2 players compete for a multicolored checker present on the board, rotating it in their turn in opposite directions for at least two laps, one of the players involved, at their turn, can declare the stall of the aforementioned checker.

At this point the player in turn, instead of one of the two conventional moves, can randomly draw another multicolored checker from the bag and place it, always in its reading sense, in place of the offending checker. The piece just removed goes back in the bag.

NOTE: in no other case is allowed to withdraw from the board the already played multicolored checkers.

ONE PLAYER GAME

The player, after choosing the color of their checkers (red, blue, green or yellow), can only draw randomly from the black bag the multicolored checkers and place them at his choice on the board one at a time, always with the numbers facing him (in his sense of reading) with the intent to create combinations of his own color.

The player, under no circumstances, can move or rotate the multicolored checkers after placing them on the board. If the player mistakenly makes combinations that form circles of other colors, he must place the pieces of the matching color on them. The game ends when the last multicolored checker is placed.

The player wins the game if his one-color combinations total more points than the sum of the other one-color combinations. The player loses the game if he totals a number of points equal to or less than the sum of the combinations belonging to the other colors.



(FIG. 2c)



MATCH'nLOCK!

MATCH'nLOCK! ES UN JUEGO DE POSICIONAMIENTO ESTRATÉGICO, DE 1 A 4 JUGADORES.

Para ganar, el jugador debe crear combinaciones de círculos de su propio color, colocando o girando en el tablero de fichas multicolores, tomadas al azar de la bolsa. Cada vez que el jugador logra crear una combinación de su propio color, gana los puntos de cada pieza multicolor involucrada y debe colocar su ficha de un solo color sobre ellas, bloqueando así el movimiento de las fichas multicolores adyacentes. Cada pieza multicolor tiene un valor expresado en puntos. **El jugador que haya acumulado más puntos en el momento de colocar la última ficha multicolor gana.**

CONTENIDO DEL JUEGO

- 1 tablero (con 64 agujeros circulares)
- 1 bolsa negra (para colocar las piezas multicolor)
- 66 piezas (circulares) multicolor
- 20 piezas monocolor jugador azul
- 20 piezas monocolor jugador verde
- 20 piezas monocolor jugador amarillo
- 20 piezas monocolor jugador rojo
- 1 bloque marca puntos



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

1. Coloca el tablero de juego.
 2. Todas las fichas multicolores deben colocarse en la bolsa negra.
 3. Los jugadores (2 a 4) eligen fichas de un solo color (azul, verde, amarillo, rojo).
 4. Cada jugador se coloca a uno de los 4 lados del tablero.
 5. Los jugadores se turnan para sacar al azar una ficha multicolor de la bolsa negra, y el jugador con el valor más alto comienza el juego. Los otros jugadores seguirán en el sentido de las agujas del reloj.
 6. En caso de que 2 o más jugadores obtengan la misma puntuación, cada uno sacará otra ficha multicolor de la bolsa. Esto se repite hasta que hay un jugador que obtiene el número más alto.
 7. Una vez finalizada la fase indicada anteriormente, las fichas multicolores usadas se devuelven a la bolsa negra.
- ¡Ahora comienza el juego!

REGLAS DEL JUEGO

1. El objetivo de los jugadores es ganar tantos puntos como sea posible, haciendo combinaciones de su color con las fichas multicolores del tablero.
2. Cada ficha multicolor puede valer 5, 10, 15 o 20 puntos, este valor se muestra en cada una de ellas.
3. Una ronda termina cuando todos los jugadores, en el orden establecido, han jugado su turno.

Cada pieza multicolor (FIG. 1) tiene un número en el centro y muestra de 2 a 4 colores diferentes. Estos “gajos” de color se utilizarán para construir círculos de un solo color, a través de la colocación o rotación de las fichas.

Cada vez que un jugador, con una o más fichas multicolores, obtiene un círculo completo de su color, coloca una ficha del color correspondiente en el centro, bloqueando su movimiento y ganando todos los puntos de las fichas multicolores involucradas.



(FIG. 1)

Para obtener puntos, los jugadores pueden realizar una de estas acciones en su turno:

- pueden colocar en el tablero (siempre en su propio sentido de lectura) una ficha multicolor tomada al azar de la bolsa negra.
- podrán girar otra, ya presente, 90° hacia la derecha o hacia la izquierda (FIG. 2A - FIG. 2B).

Los jugadores deben tener mucho cuidado con los movimientos que decidan hacer, ya que estos pueden desencadenar combinaciones de colores en beneficio de los demás. Cuando un jugador

(FIG. 2A)



(FIG. 2B)



crea un círculo de un color de otro jugador, este último (aunque no es su turno) coloca una ficha de un solo color sobre él, bloqueando su movimiento y ganando todos los puntos de las fichas multicolores involucradas.

NOTA: Incluso en los partidos de 2 o 3 jugadores, cuando se realizan una o más combinaciones de fichas multicolores de un color que no pertenece a ningún jugador, es obligatorio colocar en el tablero las fichas del color correspondiente, como si ese jugador estuviera presente.

La partida termina cuando uno de los jugadores, durante su turno, coloca en el tablero la última ficha multicolor. Los jugadores cuentan los puntos que han obtenido con las combinaciones de fichas multicolores bloqueadas por su color.

EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS GANA.

USO DE LAS FICHAS COMODÍN

Las fichas de comodín multicolor (FIG. 2c) le permiten cerrar un círculo de su color, reemplazando el color que falta. Pueden valer 0 o 5 puntos.

RESOLUCIÓN DEL ESTANCAMIENTO

En el caso de que 2 jugadores compitan por una ficha multicolor en el tablero, girándola en su turno en direcciones siempre opuestas durante al menos dos vueltas, uno de los jugadores involucrados, en su turno, podrá declarar la pérdida de dicha ficha. En este punto, el jugador de turno, en lugar de uno de los 2 movimientos convencionales, puede sacar al azar otra ficha multicolor de la bolsa y colocarla, siempre en su propio sentido de lectura, en lugar de la ficha incriminada. La ficha recién retirada vuelve a la bolsa.

NOTA: En ningún otro caso se permite retirar del tablero las fichas multicolores ya jugadas.

PARTIDA EN SOLITARIA

El jugador, después de haber elegido el color de sus fichas (rojas, azules, verdes o amarillas), solo puede sacar al azar de la bolsa negra las fichas multicolores y colocarlas a su elección en el tablero una a la vez, siempre con los números mirando hacia él (en su sentido de lectura) con la intención de hacer combinaciones de su propio color. El jugador, bajo ninguna circunstancia, puede mover o girar las fichas multicolores después de colocarlas en el tablero. Si el jugador realiza incorrectamente combinaciones que forman círculos de otros colores, debe colocar las fichas del monocolor correspondiente.

La partida termina cuando se coloca la última ficha multicolor. El jugador gana el juego si sus combinaciones de un solo color suman más puntos que la suma de las combinaciones de los otros colores. El jugador pierde la partida si obtiene un número de puntos igual o inferior a la suma de las combinaciones pertenecientes a los otros colores.



(FIG. 2c)

MATCH'n LOCK!

