

TIC-TAC MATCH®

Tic-Tac Match is a wildly unpredictable card game variation of the classic game tic-tac-toe.

One deck consists of 64 cards as follows:

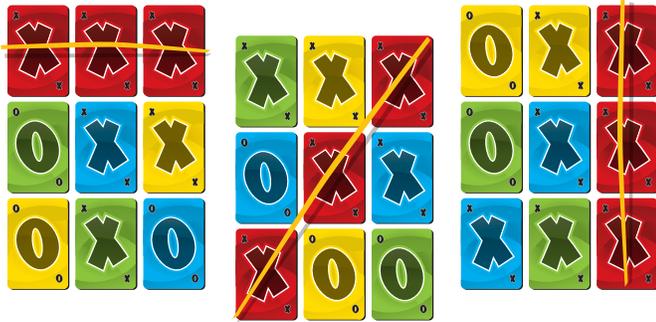
- 24 - X Symbol Cards** and **24 - O Symbol Cards**
(6 of each color: Red, Blue, Yellow, & Green)
- 4 - Flip Cards** | **4 - Wipe Out Cards** | **4 - Double Play Cards**
- 4 - Purple ID Cards**

OFFICIAL RULES



OBJECT:

Two or four players compete to align three **Symbol Cards** of the same color and type (X or O) in any horizontal, vertical, or diagonal row.



SETUP:

Give each player a purple **ID Card**, returning any extras to the box. Shuffle the rest of the cards and deal four to each player, face-down. Place the remaining cards nearby as a face-down draw pile

Reveal cards from the draw pile one at a time until you find an X or O. Place the first revealed **Symbol Card** in the middle of the table, to form the center of the 3x3 playing grid. The dealer (and their teammate, if applicable) now sets their **ID Card** to match that symbol; the other players' **ID Cards** should show the opposite symbol. *EXAMPLE: If an X was revealed, the dealer starts the game representing X.*

ID Cards must remain on the table at all times.



GAMEPLAY:

Start with the person to the dealer's left and continue clockwise.

On your turn, you will play one card and resolve its actions as necessary. You should always begin and end your turn with exactly four cards. At the end of your turn, refill your hand from the draw pile.

If the draw pile is empty, create a new draw pile by shuffling the discard pile together with all cards in play that are covered by at least one other card. The top layer of cards will remain in place, and play will continue as normal.

The game ends when three cards of the same color and symbol are aligned in a row. If your **ID Card** matches that symbol, you win!

TEAM PLAY (OPTIONAL):

For team play, create two teams of two players each; ensure that team members sit opposite each other.

CARD LIST:



SYMBOL: You may play a **Symbol Card** either: A) on an empty space, or B) on another **Symbol Card** already in play. To play on another card you must match its color or symbol, but never both. *EXAMPLE: You can play a green X on a green O, or a red X on a yellow X. You cannot play a red O on another red O.*



FLIP: This card changes players' **ID Cards** during play. Play this card to the discard pile; all players must flip their **ID Card** to the other side.



WIPE-OUT: This card forces another player to discard their hand. In team play, this card may be used to skip players' turns. You may never play this card on yourself. Play this card to the discard pile, then immediately draw a replacement. Choose any other player to wipe out – they must discard all of their cards, draw four new ones, and then take their turn; play continues clockwise from there.

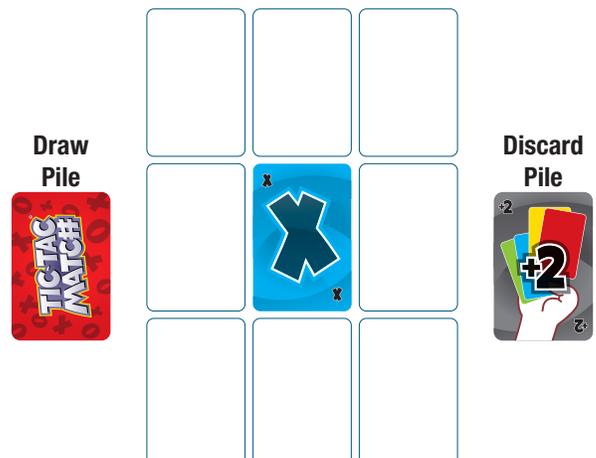


DOUBLE PLAY: This card lets you play two **Symbol Cards** and/or **Flip Cards**. You may never use this card to play a Wipe-Out or another **Double Play Card**.

Play this card to the discard pile, then play exactly two **Symbol** and/or **Flip Cards** from your hand. Resolve actions as necessary, then end your turn by drawing back up to four cards.

SPECIAL NOTE: In the rare case that you cannot make a legal play, discard your entire hand at the beginning of your turn, draw four new cards, and take your turn as normal.

3x3 Playing Grid



TIC-TAC MATCH®

Tic-Tac Match est une variante de jeu de cartes extrêmement imprévisible du jeu classique tic-tac-toe.

Un deck est composé des 64 cartes suivantes :

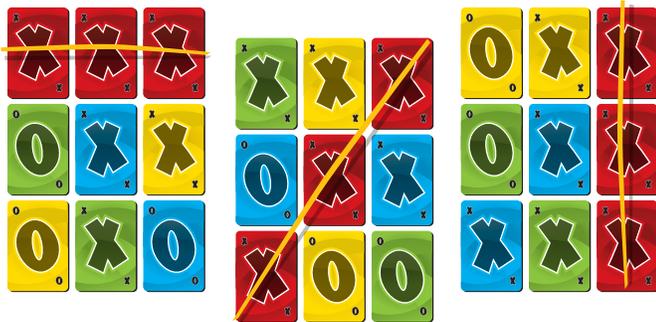
24 - Cartes Symboles X en **24 - Cartes Symbole O**
(6 de chacun des rouges, bleus, jaunes et verts)

4 - Retourner les cartes | **4 - Effacer les cartes** | **4 - Double jeu de cartes**
4 - Cartes d'identité violettes

RÈGLES OFFICIELLES

BUT DU JEU :

Deux ou quatre joueurs s'affrontent pour aligner trois **cartes Symbole** de la même couleur et du même type (X ou O) à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale.



MISE EN PLACE :

Donnez une **carte Équipe** violette à chaque joueur et remettez les cartes inutilisées dans la boîte. Mélangez le reste des cartes et distribuez-en quatre à chaque joueur, face cachée. Placez les cartes restantes à proximité pour former une pioche face cachée.

Dévoilez des cartes de la pioche l'une après l'autre jusqu'à tomber sur un X ou un O. Placez la première **carte Symbole** dévoilée au milieu de la table ; elle forme le centre d'une grille de jeu de 3x3 cartes. La **carte Équipe** du donneur (et de son coéquipier s'il joue en équipe) doit à présent indiquer le symbole dévoilé au centre de la table. La **carte Équipe** adverse doit, elle, indiquer le symbole opposé. Formez une pile de défausse avec les autres cartes qui ont été dévoilées.

EXEMPLE : Si une carte X a été dévoilée, le donneur commence la partie dans l'équipe des X.

Les **cartes Équipe** doivent rester sur la table durant toute la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Jouez dans le sens horaire en commençant par le joueur situé à gauche du donneur.

Lors de votre tour, jouez une carte et effectuez les actions indiquées dessus s'il y en a. Vous devez toujours commencer et terminer votre tour avec exactement quatre cartes en main. À la fin de votre tour, complétez votre main avec des cartes de la pioche.

Si la pioche est épuisée, formez-en une nouvelle en mélangeant ensemble les cartes de la défausse et les cartes de la grille de jeu qui sont recouvertes par au moins une autre carte. Les cartes du dessus restent inchangées et la partie continue normalement.

La partie se termine lorsque trois cartes de la même couleur et du même symbole sont alignées. Si votre **carte Équipe** correspond à ce symbole, vous remportez la partie

JEU EN ÉQUIPE :

Pour jouer en équipe, créez deux équipes de deux joueurs ; les membres d'une même équipe doivent être assis l'un en face de l'autre.



LISTE DES CARTES :



SYMBOLE : Vous pouvez jouer une **carte Symbole** sur A) un emplacement vide ou B) une autre **carte Symbole** déjà en jeu. Pour cela, les 2 cartes doivent posséder la même couleur ou le même symbole, sans jamais être strictement identiques. *EXEMPLE : Vous pouvez jouer un X vert par-dessus un O vert, ou un X rouge par-dessus un X jaune. Vous ne pouvez pas jouer un O rouge sur un autre O rouge.*



VOLTE-FACE : Cette carte modifie les **cartes Équipe** des joueurs en cours de jeu. Placez-la dans la défausse, puis tous les joueurs doivent retourner leur **carte Équipe**.



cartes Équipe



TABLE RASE : Cette carte force un autre joueur à défausser sa main. Lorsque vous jouez en équipe, elle peut être utilisée pour qu'un joueur passe son tour. Vous ne pouvez jamais vous cibler vous-même en jouant cette carte.

Placez cette carte dans la défausse puis piochez immédiatement une nouvelle carte. Ciblez un autre joueur : il doit défausser toutes ses cartes, en piocher quatre nouvelles puis jouer son tour. La partie continue dans le sens horaire depuis ce joueur.



COUP DOUBLE : Cette carte vous permet de jouer deux **cartes Symbole** et/ou **Volte-Face**. Vous ne pouvez jamais utiliser cette carte pour jouer une **carte Table Rase** ou une autre **carte Coup Double**.

Pour la jouer, placez cette carte dans la défausse puis jouez exactement deux **cartes Symbole** et/ou **Volte-Face** de votre main. Effectuez les actions correspondantes s'il y en a, puis terminez votre tour en piochant des cartes jusqu'à en avoir quatre en main.

REMARQUE PARTICULIÈRE : Dans le cas exceptionnel où vous ne pouvez effectuer aucune action, défaussez toute votre main au début de votre tour, piochez quatre nouvelles cartes et jouez normalement.

Traduction française : Pauline Fuchs et Matthieu Emont pour The Geeky Pen

TIC-TAC MATCH®

Tic-Tac Match es una variación del juego de cartas tremendamente impredecible del clásico juego tic-tac-toe.

Una baraja consta de las siguientes 64 cartas:

24 - Cartas de símbolos X y **24 - Cartas de símbolos O**
(6 de cada rojo, azul, amarillo y verde)

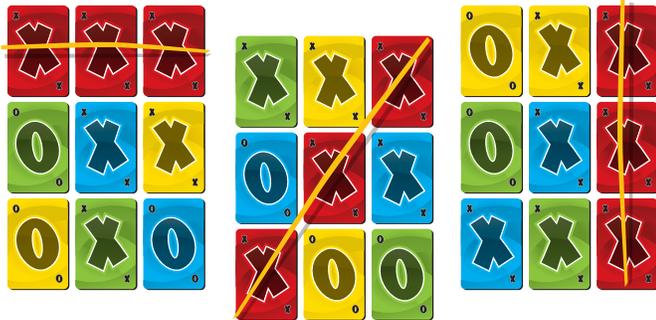
4 - Cartas invertidas | **4 - Borrar tarjetas** | **4 - Cartas de doble juego**
4 - Tarjetas de identificación moradas

REGLAS OFICIALES



OBJETIVO:

Dos o cuatro jugadores competirán para alinear tres **Cartas de Símbolo** del mismo color y tipo (X u O) en cualquier fila, ya sea horizontal, vertical o diagonal.



PREPARACIÓN:

Entrega a cada jugador una **Carta de Identidad** morada, devolviendo las sobrantes a la caja. Baraja el resto de las cartas y reparte cuatro cartas boca abajo a cada jugador. Coloca las cartas restantes cerca formando un mazo (con las cartas boca abajo).

Revela las cartas del mazo de robo de una en una hasta que encuentres una X o una O. Coloca la primera **Carta de Símbolo** revelada en el centro de la mesa, de forma que quede en el centro de la cuadrícula de juego de 3x3. El jugador que ha repartido (y su compañero de equipo, si procede) coloca su **Carta de Identidad** para que coincida con ese símbolo; las **Carta de Identidad** del resto de jugadores deben mostrar el símbolo opuesto. Forma un mazo de descarte con las demás cartas reveladas. Las cartas de identidad deben permanecer sobre la mesa en todo momento.

EJEMPLO: Si se ha revelado una X, el jugador que ha repartido empieza la partida representando la X.

DESARROLLO DEL JUEGO:

La partida comienza por el jugador situado a la izquierda del que ha repartido y continúa en el sentido de las agujas del reloj.

En tu turno, jugarás una carta y resolverás sus acciones según sea necesario. Siempre debes empezar y terminar tu turno con exactamente cuatro cartas. Al final de tu turno, rellena tu mano con cartas del mazo de robo.

Si el mazo de robo está vacío, crea un nuevo mazo de robo barajando el mazo de descartes junto a todas las cartas en juego que estén cubiertas por al menos otra carta. La capa superior de cartas permanecerá en su sitio y el juego continuará de la forma habitual.

El juego termina cuando tres cartas del mismo color y símbolo estén alineadas en una fila. Si tu **Carta de Identidad** coincide con ese símbolo, ¡has ganado!

JUEGO POR EQUIPOS:

Para jugar por equipos, se crean dos equipos de dos jugadores cada uno; asegúrate de que los miembros del equipo se sientan uno frente al otro.



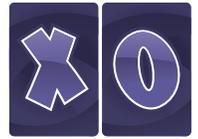
LISTADO DE CARTAS:



SÍMBOLO: Puedes jugar una **Carta de Símbolo A)** en un espacio vacío, o B) sobre otra Carta de Símbolo ya en juego. Para jugar sobre otra carta debe coincidir su color o su símbolo, pero nunca ambos. *EJEMPLO: Puedes jugar una X verde sobre una O verde, o una X roja sobre una X amarilla. No puedes jugar una O roja sobre otra O roja.*



VOLTAR: Esta carta cambia las **Cartas de Identidad** de los jugadores durante la partida. Juega esta carta colocándola en el mazo de descartes; todos los jugadores deben voltear su **Carta de Identidad** para que muestre su reverso.



Cartas de Identidad



ANIQUILACIÓN: Esta carta obliga a otro jugador a descartar su mano. En el juego por equipos, esta carta puede usarse para saltar turnos de los jugadores. Nunca puedes jugar esta carta sobre ti mismo. Juega esta carta en el mazo de descartes y roba inmediatamente una nueva. Elige a cualquier otro jugador para aniquilarlo: debe descartarse de todas sus cartas, robar cuatro cartas nuevas y, a continuación, realizar su turno; a partir de ahí, la partida continúa en sentido horario.



JUGADA DOBLE: Esta carta te permite jugar dos **Cartas de Símbolo** y/o **Cartas de Voltar**. Nunca puedes usar esta carta para jugar una **Carta de Aniquilación** u otra **Carta de Jugada Doble**.

Juega esta carta directamente en el mazo de descartes, a continuación juega exactamente dos **Cartas de Símbolo** y/o **Voltar** de tu mano. Resuelve las acciones necesarias y termina tu turno robando hasta cuatro cartas.

NOTA ESPECIAL: En el raro caso de que no puedas hacer una jugada legal, descarta toda tu mano al principio de tu turno, roba cuatro cartas nuevas y realiza tu turno con normalidad.

Traducción al castellano: Javier Guillén y Jaël Herrera para The Geeky Pen

TIC-TAC MATCH®

Tic-Tac Match ist eine völlig unvorhersehbare Kartenspielvariante des klassischen Spiels Tic-Tac-Toe.

Ein Deck besteht aus den folgenden 64 Karten:

24 - X-Symbolkarten und **24 - O-Symbolkarten**
(jeweils 6 in Rot, Blau, Gelb und Grün)

4 - Flip-Karten | **4 - Karten Löschen** | **4 - Doppelte Spielkarten**
4 - Lila ID-Karten

OFFIZIELLE REGELN



ZIEL:

Zu zweit oder viert wetteifert ihr darum, drei **Symbolkarten** der gleichen Farbe und des gleichen Typs in eine Reihe zu bringen. Die Reihe darf horizontal, vertikal oder diagonal sein.



VORBEREITUNG:

Nehmt euch je 1 der lilafarbenen **Identitätskarten**. Sollten welche übrig bleiben, legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die anderen Karten und teilt pro Person vier verdeckt aus. Der Rest wird euer verdeckter Zugstapel.

Deckt eine Karte nach der anderen vom Zugstapel auf, bis ihr ein X oder O findet. Diese erste aufgedeckte **Symbolkarte** legt ihr mittig zwischen euch. Sie ist jetzt das Zentrum des 3x3-Rasters, in dem ihr spielt. Hast du ausgeteilt, lege nun deine **Identitätskarte** (und ggf. die deines Teammitglieds) so aus, dass sie zum Symbol in der Mitte passt; die des anderen Teams müssen das andere Symbol zeigen. Bildet aus den anderen aufgedeckten Karten den Abwurfstapel. **Identitätskarten** bleiben immer offen auf dem Tisch liegen. *BEISPIEL: Hast du ein X aufgedeckt, beginnst du die Partie mit X als deiner Identität.*

ABLAUF:

Ihr seid im Uhrzeigersinn nacheinander dran. Die Person links von der, die ausgeteilt hat, beginnt.

In deinem Zug spielst du eine Karte aus und handelst ihre Aktionen ab. Zu Beginn und Ende deines Zuges solltest du immer genau vier Karten haben. Ziehe dazu am Ende deines Zuges vom Stapel auf vier nach.

Ist der Zugstapel leer, mischt den Abwurfstapel mit allen ausliegenden Karten, die von mind. einer weiteren Karte verdeckt sind. Die obersten Karten bleiben liegen und die Partie wird normal fortgesetzt.

Die Partie endet, sobald drei Karten der gleichen Farbe mit dem gleichen Symbol in einer Reihe liegen. Falls es das gleiche Symbol wie auf deiner **Identitätskarte** ist, hast du gewonnen!

TEAMS:

Um als Teams zu spielen, bildet ihr zwei Teams aus je zwei Personen. Die Mitglieder jedes Teams müssen sich gegenüber sitzen.



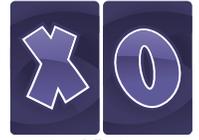
KARTENÜBERSICHT



SYMBOL: Eine **Symbolkarte** darfst du entweder A) auf eine Leerstelle oder B) auf eine bereits ausgespielte **Symbolkarte** legen. Um sie auf eine Karte zu legen, muss sie mit ihr in Farbe oder Symbol übereinstimmen, aber nicht in beidem! *BEISPIEL: Du darfst ein grünes X auf ein grünes O legen, oder ein rotes X auf ein gelbes X. Du kannst kein rotes O auf ein anderes rotes O legen.*



DREHEN: Diese Karte ändert eure Identität während der Partie. Spielt diese Karte direkt auf den Abwurfstapel. Alle müssen ihre **Identitätskarte** auf die andere Seite drehen.



Identitätskarte



AUFWASCH: Mit dieser Karte kannst du jemanden zwingen, alle eigenen Handkarten abzuwerfen. Spielt ihr als Teams, ist es mit dieser Karte möglich, jemanden zu überspringen. Du kannst diese Karte nie auf dich selbst anwenden.

Spielt diese Karte direkt auf den Abwurfstapel und ziehe sofort eine neue. Du darfst eine beliebige andere Person wählen, die in einem Aufwasch all ihre Karten abwerfen, vier neue ziehen und dann einen Zug machen muss. Danach geht es von dieser Person aus im Uhrzeigersinn weiter.



DOPPELZUG: Diese Karte erlaubt dir, zwei **Symbol-** und/oder **Drehen-Karten** auszuspielen. Du kannst in einem Doppelzug keine **Aufwasch-Karte** oder eine weitere **Doppelzug-Karte** spielen.

Spielt diese Karte direkt auf den Abwurfstapel. Spielt danach genau zwei **Symbol-** und/oder **Drehen-Karten** von deiner Hand aus. Handle die entsprechenden Aktionen ab und beende im Anschluss deinen Zug, indem du wieder auf vier Handkarten nachziehst.

ACHTUNG: Sollte der seltene Fall eintreten, dass du keinen legalen Zug machen kannst, wirf zu Beginn deines Zuges all deine Handkarten ab, ziehe vier neue nach, und mache dann deinen Zug.

Deutsche Übersetzung: Tabea Mayerhofer, unterstützt von Markus Jost, für The Geeky Pen

TIC-TAC MATCH®

Tic-Tac Match è una variazione di gioco di carte selvaggiamente imprevedibile del classico gioco tic-tac-toe.

Un mazzo è composto da 64 carte così suddivise:

Carte Simbolo 24 - X e Carte Simbolo 24 - O

(6 di ogni colore: rosso, blu, giallo e verde)

4 - Carte girate | 4 - Elimina le carte | 4 - Doppie carte da gioco

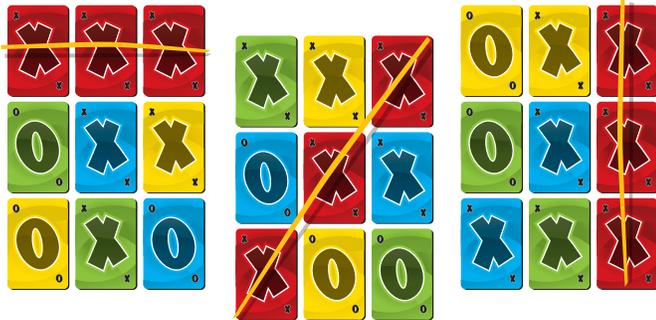
4 - Carte d'identità viola

REGOLE UFFICIALI



SCOPO DEL GIOCO:

Due o quattro giocatori competono per allineare tre **Carte Simbolo** dello stesso colore e tipo (**X** oppure **O**) in qualsiasi riga orizzontale, verticale o diagonale.



PREPARAZIONE:

Fornire a ogni giocatore una **Carta ID** viola, riponendo le restanti nella scatola. Mescolare le altre carte e fornirne quattro a ogni giocatore, a faccia in giù. Realizzare quindi un mazzo di pesca con le rimanenti carte a faccia in giù.

Rivelare dal mazzo di pesca una carta per volta, finché non appare una **X** oppure una **O**. Sistemare la prima Carta Simbolo rivelata al centro del tavolo, che costituirà il centro di una griglia di gioco di 3x3 carte. A questo punto, il mazziere (ed eventualmente il suo compagno) girerà la propria **Carta ID** sul simbolo presente sulla carta, mentre le **Carte ID** degli altri giocatori dovranno essere girate sul simbolo opposto. Formare un mazzo di scarti con le eventuali altre carte rivelate. *ESEMPIO: Se è stata rivelata una X, il mazziere inizierà il gioco rappresentando la X.*

Le **Carte ID** devono sempre rimanere sul tavolo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Inizia la persona a sinistra del mazziere e il gioco prosegue in senso orario.

Nel proprio turno, ogni giocatore deve giocare una carta e risolvere le eventuali azioni. All'inizio di ogni turno, il giocatore deve avere esattamente quattro carte. Alla fine del proprio turno, ogni giocatore deve pescare dal mazzo di pesca fino ad avere quattro carte.

In caso di esaurimento del mazzo di pesca, creare un nuovo mazzo di pesca mescolando la pila degli scarti con tutte le carte in gioco coperte almeno da un'altra carta. Le carte più in alto restano in posizione e il gioco prosegue normalmente.

Il gioco termina quando tre carte dello stesso colore e simbolo sono allineate in una fila. Il vincitore è il giocatore la cui **Carta ID** corrisponde a questo simbolo!

GIOCO A SQUADRE:

Creare due squadre di due giocatori, con i membri delle squadre uno di fronte all'altro.

LISTA DELLE CARTE:



SIMBOLO: Una **Carta Simbolo** può essere giocata A) su uno spazio vuoto oppure B) su un'altra **Carta Simbolo** già in gioco. Per giocarla su un'altra carta, deve avere lo stesso colore o simbolo, ma non entrambi. *ESEMPIO: È possibile giocare una X verde su una O verde oppure una X rossa su una X gialla. Non è possibile giocare una O rossa su un'altra O rossa.*



FLIP: Questa carta inverte le **Carte ID** dei giocatori durante il gioco. Deve essere riposta nella pila degli scarti e tutti i giocatori devono girare la propria **Carta ID** sull'altro lato.



WIPE-OUT: Questa carta obbliga un altro giocatore a gettare la propria mano. Nel gioco a squadre, questa carta può essere utilizzata per far saltare il turno ai giocatori. Questa carta non può mai essere giocata su se stessi.

Riporre la carta nella pila degli scarti e pescare immediatamente un'altra carta. Scegliere il giocatore interessato, che deve gettare tutte le proprie carte, pescare quattro nuove carte ed effettuare il proprio turno, quindi il gioco prosegue in senso orario.



DOPPIA MOSSA: Questa carta consente di giocare due **Carte Simbolo** e/o **Flip**. Non può essere utilizzata per giocare una **Carta Wipe-Out** oppure un'altra **Carta Doppia Mossa**.

Riporre la carta nella pila degli scarti, quindi giocare esattamente due **Carte Simbolo** e/o **Flip** dalla propria mano. Risolvere eventuali azioni e concludere il turno pescando dal mazzo di pesca fino a quattro carte.

NOTA SPECIALE: Nel raro caso in cui non sia possibile giocare una carta in modo legale, gettare l'intera mano all'inizio del proprio turno, pescare quattro nuove carte e svolgere normalmente il proprio turno.

Traduzione in Italiano di Roberto Vaccari e Revisione a cura di Salvatore Corrao per The Geeky Pen