

You've Been Framed!

Match the Pattern...
Hit the Buzzer...
Win the Game!

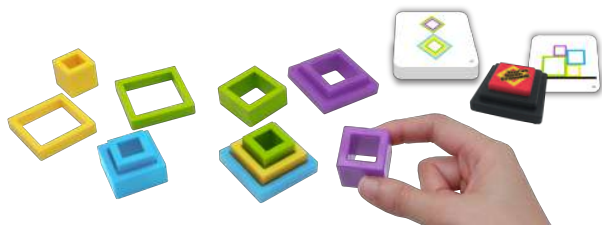
AGES | PLAYERS
8+ | 2-4

Contents:

Includes 48 high-density plastic frames, electronic talking buzzer, 50 double-sided cards (with 100 patterns to play) and rules in English and Spanish.

Object:

A card is flipped over to reveal a pattern. Arrange your frames to match the pattern on the card and hit the buzzer first to score that card.



Level 1

You can match most of the patterns by arranging your frames flat on the table in front of you like this:



Level 2

Some will require you to arrange frames flat on the table and then add an additional layer or layers like this:



Level 3

A black line on a card represents the table. Now you'll need to stack your frames vertically to win like this:

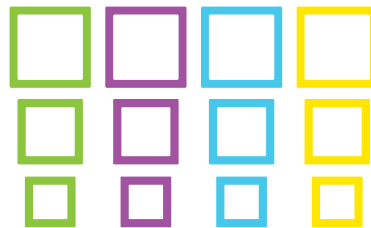


In Level 3, the black line may not be facing you when a card is flipped over. This makes the game much more difficult for you. Remember, the black line represents the table and no matter which way the line is facing, you'll need to build the pattern vertically to match the card as if the line were facing you like the Level 3 example above. All of the examples below are correct:



Set Up:

1. Each player takes 12 frames, a small, medium and large of each color, as shown below. Go ahead, get a feel for them. They nest, they stack and they make a very satisfying sound when they click together!



2. Place the buzzer in the center of the play area within reach of all players.
3. Select one player to handle the card deck. He or she will be the Flipper.
4. The Flipper takes the top card of the deck and flips it over, placing it in the center of the play area. As fast and as carefully as you can, arrange your frames to match the pattern on the card and hit the buzzer before anyone else!

Cards:

The patterns on the cards are numbered 1-100, with 1 being the simplest and 100 being the most difficult. Play the cards in order if you want a gradually more challenging game or if you're playing with younger players. For a random game, shuffle cards!

1 2
3 4

5. If you hit the buzzer before anyone else and have correctly matched the pattern, you score that card. Take it and place it near you.

Penalties:

- If you hit the buzzer first and then it is determined that you did not match the pattern on the card correctly, you must give back one of your cards. The Flipper collects the penalty card from you along with the card that was played and places them both on the bottom of the deck. Play continues when a new card is flipped.
- If your frames fall over after you hit the buzzer first, you must give back one of your cards. The Flipper collects the penalty card from you along with the card that was played and places them both on the bottom of the deck. Play continues when a new card is flipped.
- If you get either of the two penalties listed above and you do not have a card to give back, then you must sit out for one turn. Play continues when a new card is flipped.

Players determine collectively whether a frame pattern matches a card pattern. Our recommendation is that a frame or two can be a bit askew and still be correct, as long as the overall arrangement of the frames matches the pattern on the card.

Winning:

Be the first player to collect 10 cards and win! Hit the buzzer and let all the other players know, "You've Been Framed!"

¡Ha Sido Enmarcado!

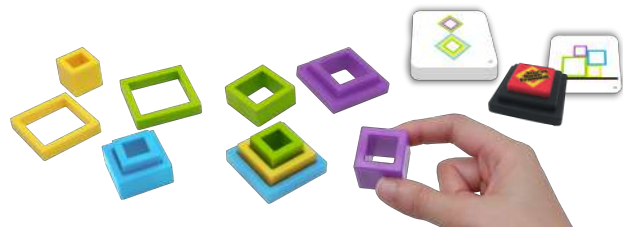
EDADES | JUGADORES
8+ | 2-4

Materiales:

Incluye 48 marcos plásticos de alta densidad, un zumbador electrónico que habla, 50 cartas de dos lados (con 100 patrones para jugar) y reglas en inglés y en español.

Objetivo:

Una carta está se voltea para revelar un patrón. Organice los marcos para que coordine con el patrón en la carta y sea el primero en darle al zumbador para ganar esa carta.



Nivel 1

Se puede emparejar la mayoría de los marcos colocándolos sobre la mesa delante de usted como se muestra abajo:



Nivel 2

Algunos requieren que organice los marcos sobre la mesa y entonces, añada una capa o capas adicional(es) como se muestra abajo:



Nivel 3

Una línea negra en una carta representa la mesa. Ahora, tendrá que apilar sus marcos verticalmente para ganar como se muestra abajo:



En el Nivel 3, pueda ser que la línea negra no esté frente de usted cuando la carta esté volteada. ¡Esto hará el juego mucho más difícil! Recuerde que la línea negra representa la mesa y no importa en que dirección esté la línea, necesitará formar el patrón verticalmente para que coincida con la carta como si la línea estuviera frente a usted como el ejemplo como mostrado en la muestra anterior. Todos los siguientes ejemplos son correctos.



Configuración:

1. Cada jugador toma 12 marcos, uno pequeño, uno mediano y uno grande de cada color, como se muestra abajo. Tome un minuto para familiarizarse con ellos. Ellos anidan, ellos apilan y hacen un sonido muy agradable cuando se juntan.



2. Coloque el zumbador en el centro del área de jugar al alcance de todos los jugadores.
3. Seleccione un jugador para controlar la baraja. Él o ella será The Flipper.
4. The Flipper toma la primera carta de la baraja y la voltea, colocándola en el centro del área de jugar. Tan rápido y cuidadosa como sea posible, organice sus marcos para que coincidan con el patrón mostrado en la tarjeta y dele al zumbador antes que otro jugador.

Tarjetas:

Los patrones en las cartas están numeradas de 1-100, con 1 significando el más sencillo y 100 el más difícil. Juegue las cartas en orden si prefiere un juego que sea gradualmente más desafiante o si está jugando con jugadores más jóvenes. Si prefiere un juego al azar, ibaraje las cartas!

1
2
3
4

5. Si usted le da al zumbador antes que cualquier otra persona y ha emparejado correctamente al patrón, usted anota esa carta. Tómela y póngala a su lado.

Sanciones:

- Si usted es el primero a darle al zumbador pero se determina que no coincidió con el patrón en la carta correctamente, devolverá una de sus cartas. The Flipper colecciona la carta sancionada además de la carta jugada y las coloca en el fondo de la baraja. Siga jugando cuando una carta nueva esté volteada.
- Si sus marcos caen después de que usted sea el primero en darle al zumbador, entonces devolverá una de sus cartas. The Flipper colecciona la carta de sanción además de la carta jugada y las coloca en el fondo de la baraja. El juego continúa cuando una carta nueva esté volteada.
- Si usted es culpable de una de las sanciones mencionadas y no tiene una carta que pueda devolver, debe faltar un turno. El juego continúa cuando una carta nueva esté volteada.

Los jugadores determinan colectivamente si un patrón de marco coincide con un patrón de carta. Nuestra recomendación es que uno o dos marcos pueden ser torcidos y aún estar correctos, siempre y cuando la organización total de los marcos coincida con el patrón en la carta.

Para ganar:

¡Ser el primer jugador que colecciona 10 tarjetas y gane! Dele al zumbador y dígalos a todos los jugadores "¡han sido enmarcados!"