

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MATCH 5

Créez des liens, combinez vos esprits!



LIVRET DE RÈGLES

MATCH 5



Dans MATCH 5, il suffit de trouver un lien entre 2 mots ou groupes de mots. Utilisez votre imagination pour trouver, en 3 minutes, un lien pour chacune des 10 combinaisons de dés.

MATÉRIEL



1 Livret de règles



10 Dés uniques
(2 de chaque couleur)



10 Tuiles mots
(2 de chaque couleur)



1 Bloc-notes



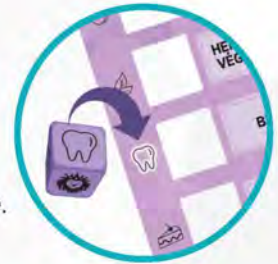
1 Sablier
(3 minutes)

BUT DU JEU

Avoir le plus de points à la fin de la partie de 2 manches.

MISE EN PLACE

- 1 Prenez chacun 1 **feuille de Bloc-notes** et 1 Crayon (non inclus).
- 2 Choisissez 1 **Dé** de chacune des couleurs.
- 3 Prenez les 5 **Tuiles mots** correspondant aux icônes des **Dés** et placez-les au centre de la table.
Note: Les Dés et les Tuiles mots ayant un symbole commun sont de la même couleur.
- 4 Placez le **Sablier** près des **Tuiles mots**.
- 5 Remettez les **Dés** et les **Tuiles mots** non utilisés dans la boîte.



DÉROULEMENT DU JEU

- 1- Un joueur lance les 5 Dés et les dépose dans les emplacements des Tuiles mots correspondants à chacune des icônes associées.



- 2- Un joueur retourne le Sablier. En 3 minutes, tous les joueurs doivent trouver un lien pour chacune des 10 combinaisons et inscrire chaque lien sur leur feuille de Bloc-notes. Un lien est défini par les deux icônes sur les dés.

Exemple: Quel **carnivore** vit dans **l'eau** ?
Peut-être un « requin » ?



- > Un lien peut contenir plus d'un mot.



- > Un lien original est accepté.



Note : Un lien ne peut être utilisé qu'une seule fois par un même joueur pendant toute la partie. Une partie se déroule en 2 manches.

FIN D'UNE MANCHE

Une fois le temps écoulé, les joueurs déposent leur Crayon et lisent, à tour de rôle, leurs liens à voix haute. Tous les joueurs doivent voter pour chacune des combinaisons de dés.

LIEN ACCEPTÉ

- > Si la majorité des joueurs accepte le lien, ce dernier est **accordé**.
- > Si un joueur mentionne le même lien que vous, dites « Match! » ; tous les joueurs qui ont écrit le même lien ont un **Match**.

LIEN CONTESTÉ

- > Si la majorité des joueurs conteste le lien, ce dernier est **refusé**.
- > En cas d'égalité, le vote du joueur ayant donné le lien est exclu.

POINTAGE

- > Un lien accepté vaut 1 point.
- > Dans la situation d'un lien qui Match, les joueurs marquent 2 points. Les grands esprits se rencontrent !
Exemple: En comparant leurs liens, plusieurs joueurs ont trouvé « Acteur » pour la combinaison de dés rouge-blanc, donc ils obtiennent 2 points chacun puisqu'il ont un Match. Une seule personne a trouvé « Requin » pour la combinaison jaune-violet, donc elle obtient 1 point.

Acteur 2
Requin 1

- > Un lien refusé ne donne aucun point.

Une fois tous les liens validés, chaque joueur compte ses points et inscrit son pointage dans la case appropriée au bas de la feuille de Bloc-notes (#1 pour la première manche).

#1 #2
11 + =

DÉBUT D'UNE NOUVELLE MANCHE

Si vous venez de terminer la 1^{ère} manche, il vous reste encore une manche à jouer. Retournez les Tuiles mots, relancez les dés et retournez le sablier pour commencer la 2^e manche.

FIN DE LA PARTIE

Une fois la 2^e manche terminée, les joueurs additionnent leur pointage de chacune des manches. Le joueur ayant le plus haut total remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de « Match » l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



$$\begin{array}{c} \#1 \\ 11 \end{array} + \begin{array}{c} \#2 \\ 12 \end{array} = 23$$

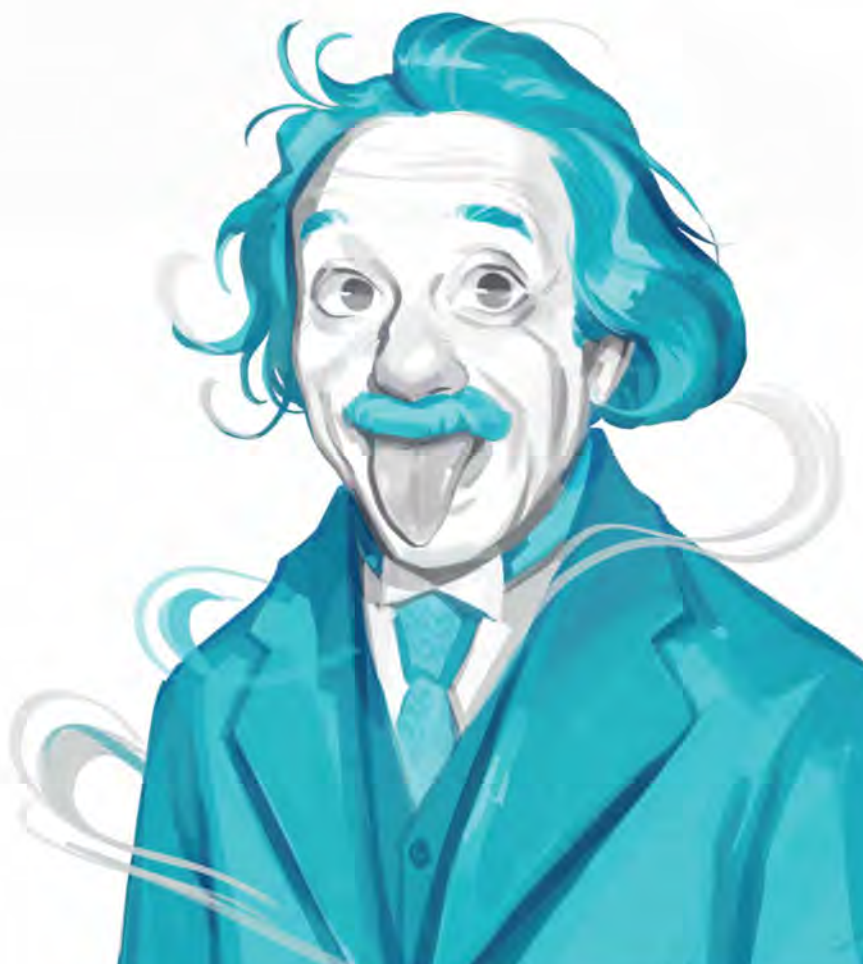
CRÉDITS

Auteur : Carl Brière
Développeur : Carl Brière
Illustratrice : SillyJellie
Directrice artistique : Marie-Elaine Bérubé
Graphiste : Marie-Elaine Bérubé
Éditeur : Jeux Synapses Games Inc.



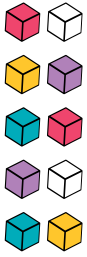
© 2021 Jeux Synapses Games Inc.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation écrite de :
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
Qc J0P 1M0, Canada
www.jeuxsynapsesgames.com

  @jeuxsynapsesgames



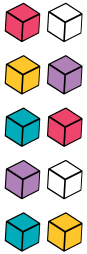
MATCH 5

#1





#2





#1

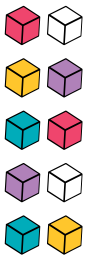
#2

$$\square + \square = \square$$



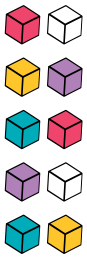
MATCH 5

#1





#2





#1

#2

$$\square + \square = \square$$

