

En cette période de confinement, l'équipe de Synapses Games pense à vous! On vous offre le jeu MATCH 5 en version « print and play » (imprime et joue) **GRATUITEMENT** pour vous permettre de vous amuser pendant que chacun doit rester chez soi pour contrer la pandémie de la COVID-19. Nous espérons que cette version vous permettra de passer de bons moments **à la maison** en famille ou **virtuellement** entre amis!

MODE D'EMPLOI:

- 1- Restez chez vous.
- 2- Lavez-vous les mains.
- 3- Imprimez les 2 dernières pages.
- 4- Découpez les cartes en faisant attention de ne pas vous blesser... ce n'est pas le moment d'aller à l'urgence!
- 5- Lisez la page 1 et 2.
- 6- Amusez-vous, ça va bien aller!



MATCH 5 est un jeu actuellement en développement. La version qui vous est offerte est simplifiée et non finale. Les règles, le matériel et le visuel du jeu qui sera vendu en boutique en 2021 seront différents.

Dans MATCH 5, il suffit de trouver un lien commun entre 2 Cartes mot. Utiliser votre imagination pour trouver une réponse à chacune de 10 combinaisons en 3 minutes.

MATÉRIEL:

- 1 règle
- 20 cartes mot (4 cartes de chacune des 5 couleurs)
- 1 feuille notes (pour les 3 manches et le pointage)
- Chronomètre de 3 minutes (non inclus)
- Crayon (non inclus)

BUT DU JEU:

Avoir le plus de points à la fin de la 3^e manche.

PRÉPARATION ET MISE EN PLACE:

- L'initiateur du jeu doit imprimer la feuille de mots ([page 3](#)) et découper en suivant les lignes pointillées.
- Chaque joueur doit avoir sa propre feuille de notes ([page 4](#)) et un crayon.
- Un joueurs prépare un chronomètre de 3 minutes.
- Il prend ensuite au hasard une Carte mot de chaque couleur et les place, face cachée, au centre de la table.



COMMENT JOUER À DISTANCE:

Nous avons développé une version spéciale « rapprochement virtuel » pour vous permettre de vous divertir avec votre famille et vos amis, à distance.

PRÉPARATION ET MISE EN PLACE:

- Rassemblez-vous virtuellement pour être de 2 à 8 personnes.
- L'initiateur du jeu doit expliquer les règles à chacun des joueurs.
- L'initiateur du jeu prend au hasard une Carte mot de chaque couleur et les place, face cachée, sur sa table. Il place ensuite sa caméra (ordinateur, cellulaire, tablette) pour que tous les joueurs puissent bien voir les 5 cartes mot.

DÉROULEMENT DU JEU:

1- L'initiateur du jeu tourne les 5 cartes mot, face visible, au centre de la table, pour que tous les joueurs voient ce qui est écrit sur les Cartes Mot.



2- Un joueur débute le chronomètre et tous les joueurs doivent trouver **simultanément** un **lien (réponse)** pour chacune des **10 combinaisons** de couleurs et les inscrire sur leur feuille de notes.

Exemple:

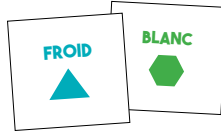


3- Une partie se déroule en **3 manches**.

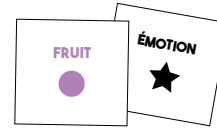


RÉPONSES ACCEPTÉES

• La réponse peut contenir plus d'un mot.



• Une réponse originale est acceptée.



• Une même réponse ne peut pas être utilisée plus d'une fois pendant **toute la partie**;

FIN D'UNE MANCHE:

• Une fois le temps écoulé, les joueurs déposent leur crayon et lisent à voix haute leurs réponses;

POINTAGE:

• Chaque réponse acceptée donne **1 point**;

• Si au moins deux joueurs ont une réponse commune, ils reçoivent chacun **1 point supplémentaire**;

RÉPONSES CONTESTÉES

- Les joueurs peuvent contester une réponse donnée. Tous les joueurs **voient** pour déterminer si la réponse est acceptée, incluant la personne qui a donné la réponse;
- La **majorité** du groupe l'emporte pour déterminer si la réponse est acceptée;
- En cas d'**égalité**, le vote du joueur ayant donné la réponse est exclu.

Une fois toutes les réponses validées, chaque joueur comptent leurs points et l'inscrit dans la case appropriée au bas de la feuille de note.

#1 #2 #3 TOTAL

DÉBUT D'UNE NOUVELLE MANCHE:

L'initiateur mélange toutes les Cartes mot d'une même couleur, ainsi que les cartes de la manche précédente et prend au hasard une Carte mot de chaque couleur et les place, face cachée, au centre de la table. Ensuite, suivre les étapes décrites de la section Déroulement du jeu.

FIN DE LA PARTIE:

Une fois la 3^e manche terminée, les joueurs additionnent leur pointage de chacune des manches. Le joueur avec le plus haut pointage remporte la partie. En cas d'**égalité**, le joueur ayant eu le plus de réponses communes l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

#1 #2 #3 TOTAL



@jeuxsynapsesgames

www.jeuxsynapsesgames.com



MATCH 5



COMMENCE
PAR A



COMMENCE
PAR C



COMMENCE
PAR T



COMMENCE
PAR M



FRUIT



SANTÉ



QUI SE BOIT



INVENTION



CHANTEUR /
GROUPE DE
MUSIQUE



TITRE DE FILM



PERSONNAGE



WALT DISNEY



BOIS



GROS



MARIN /
AQUATIQUE



LIVRE



TEMPS



DANS UNE
MAISON



RECYCLABLE



NUIT



MATCH 5

#1

■	★	_____
●	⬡	_____
▲	■	_____
●	★	_____
▲	⬡	_____

⬡	■	_____
★	▲	_____
■	●	_____
⬡	★	_____
●	▲	_____

#2

■	★	_____
●	⬡	_____
▲	■	_____
●	★	_____
▲	⬡	_____

⬡	■	_____
★	▲	_____
■	●	_____
⬡	★	_____
●	▲	_____

#3

■	★	_____
●	⬡	_____
▲	■	_____
●	★	_____
▲	⬡	_____

⬡	■	_____
★	▲	_____
■	●	_____
⬡	★	_____
●	▲	_____

#1	<input type="text"/>	#2	<input type="text"/>	#3	<input type="text"/>	TOTAL	<input type="text"/>
-----------	----------------------	-----------	----------------------	-----------	----------------------	--------------	----------------------