

## Match!

[Il est conseillé de plastifier les cartes pour un usage optimal]

**Nombre de joueurs recommandé** : de 3 à 4 joueurs

Temps de lecture : 5 minutes

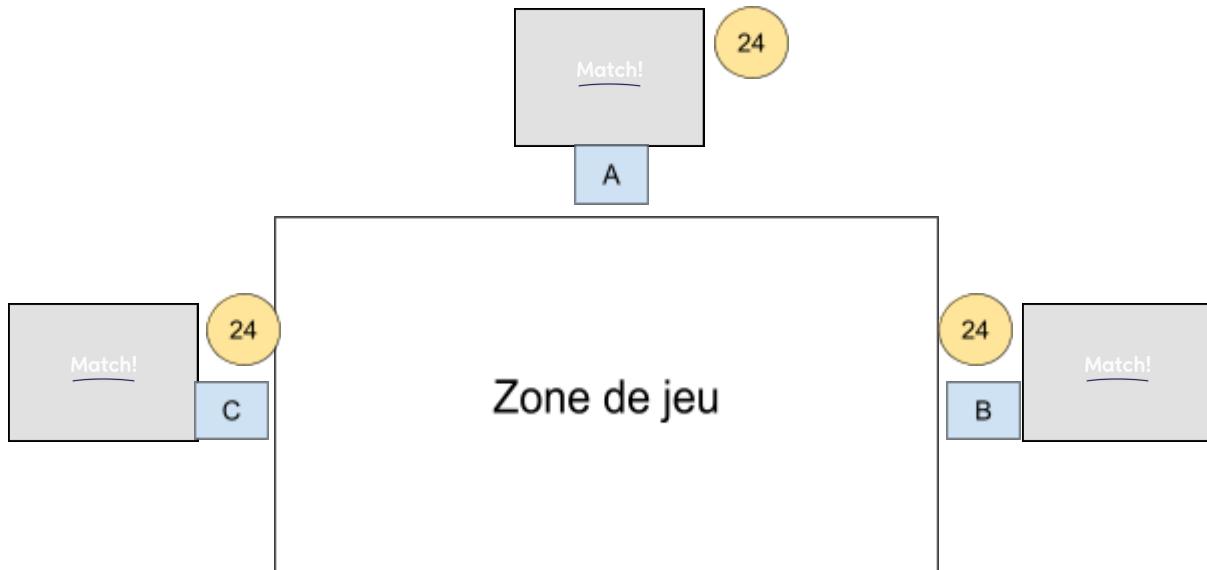
**Objectif** : Cumuler le plus de points en étant le plus rapide à associer des cartes sur une zone de jeu commune. Le jeu proposé ci-dessous demande d'associer le <i> des mots (write, win, spider, kitchen, ...) à leur prononciation : /ai/ ou /ɪ/.

[Ce jeu peut être **modifié et réutilisé** pour fixer d'autres sons de l'anglais ou bien du vocabulaire (associations mots-images)]

Les exemples proposés seront ceux d'une partie à 3 joueurs appelés joueurs A, B et C.

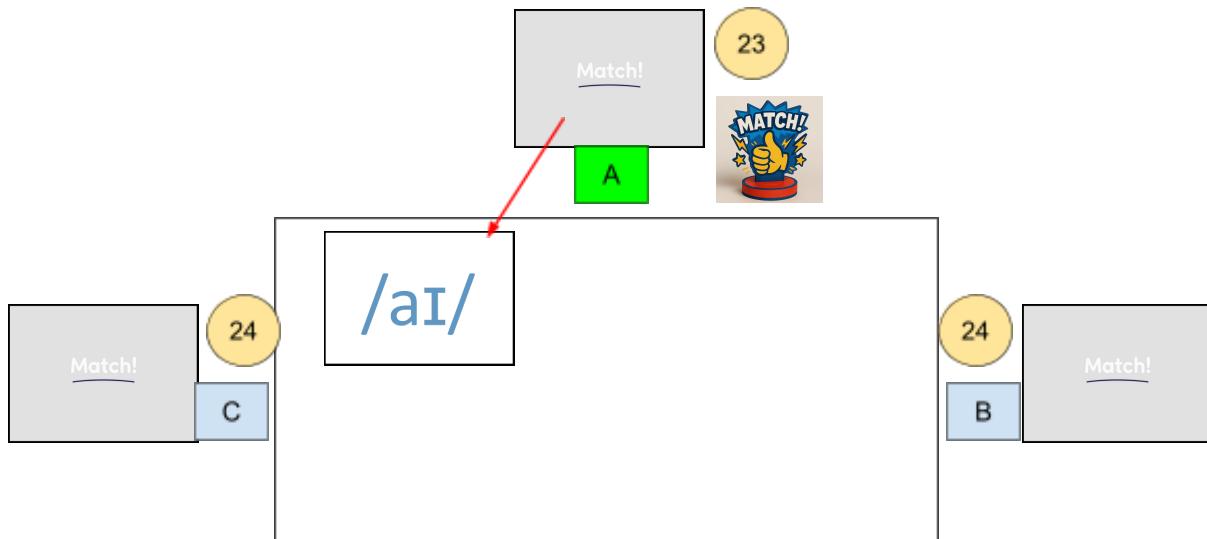


- Après les avoir mélangées, on distribue un **nombre égal de cartes, face cachée**, à chaque joueur.

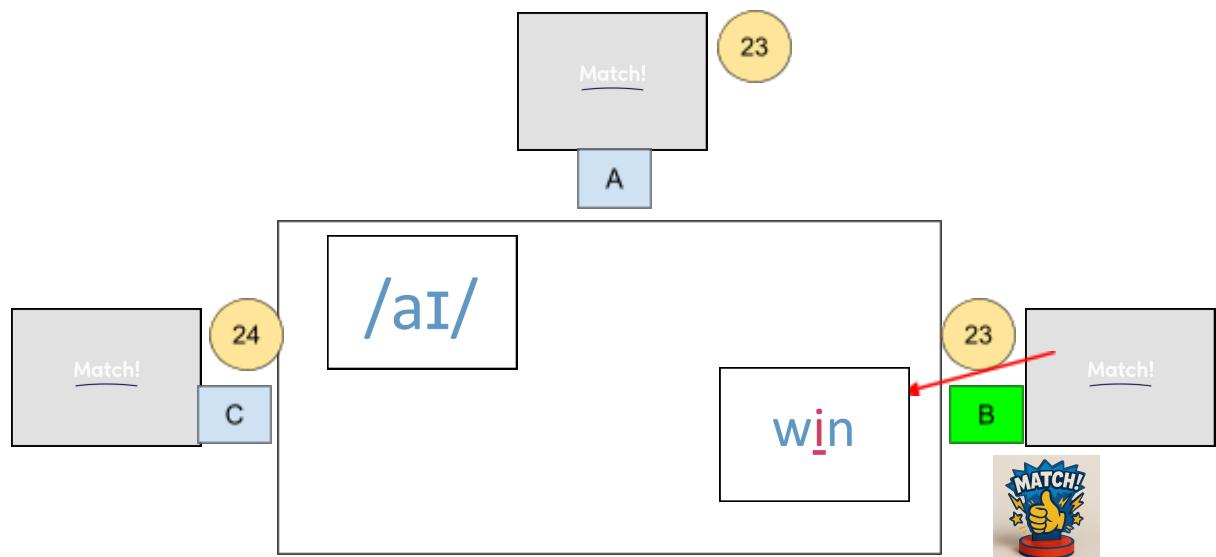


- Le joueur A est le premier joueur **actif**. Il retourne la première carte de sa pile sur la zone de jeu.

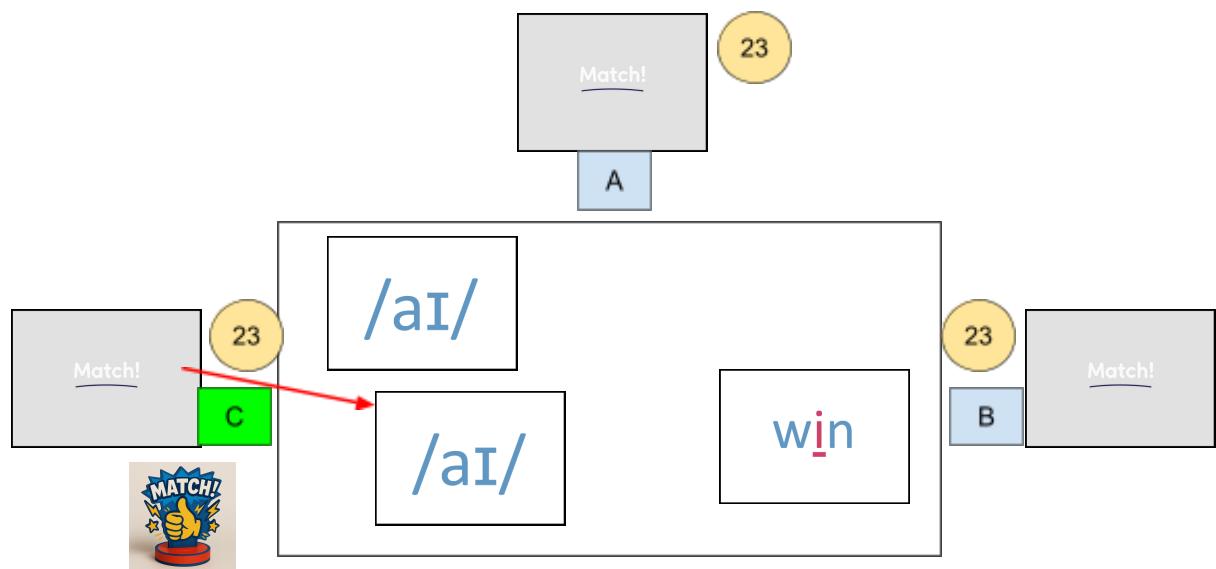
[Le marqueur peut être utilisé pour identifier facilement qui devient le joueur actif]



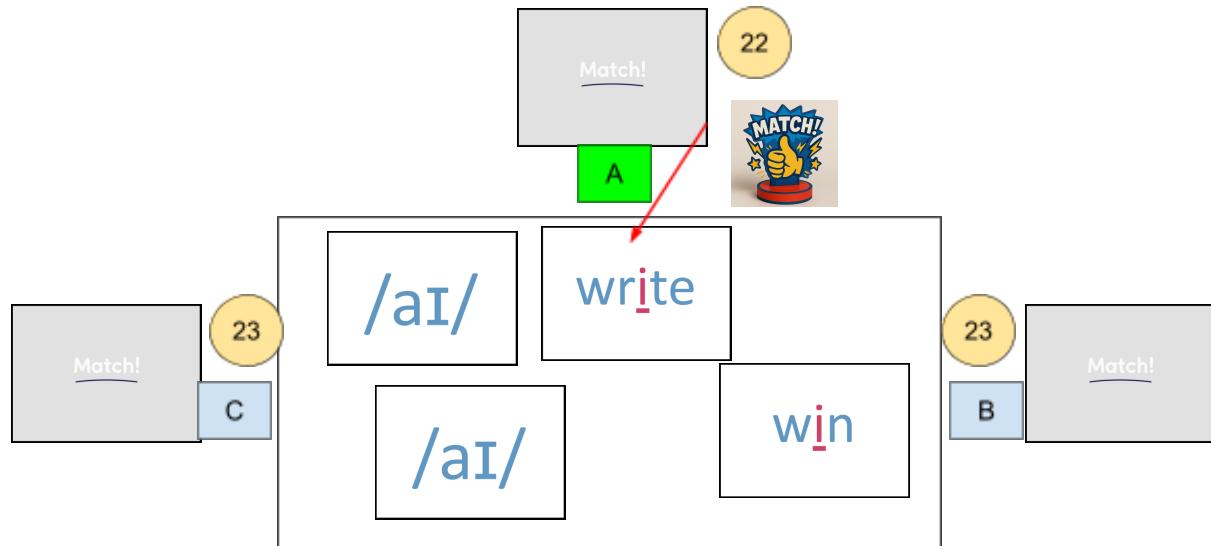
- Le joueur suivant, dans le sens horaire, devient le nouveau joueur **actif** (ici, le joueur B). Il retourne la première carte de sa pile sur la zone de jeu.



- Le joueur **C** devient le nouveau joueur **actif**. Il retourne la première carte de sa pile sur la zone de jeu.

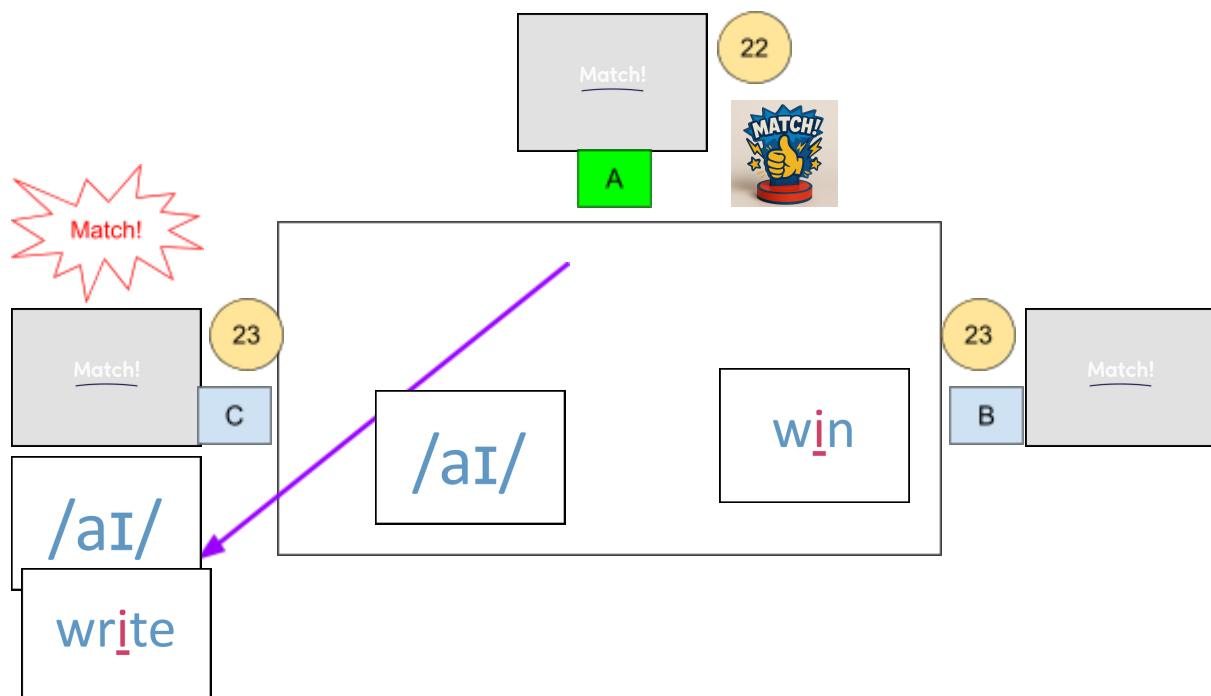


- Le joueur A est à nouveau le joueur **actif**. Il retourne la première carte de sa pile sur la zone de jeu.

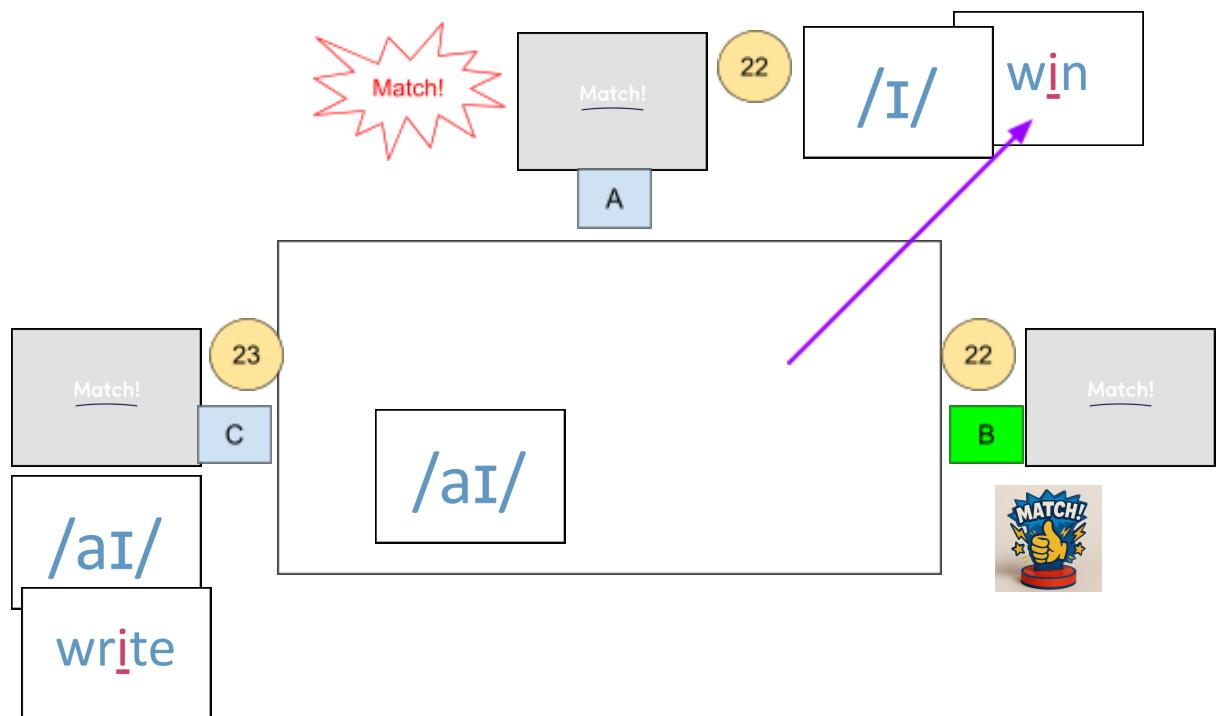
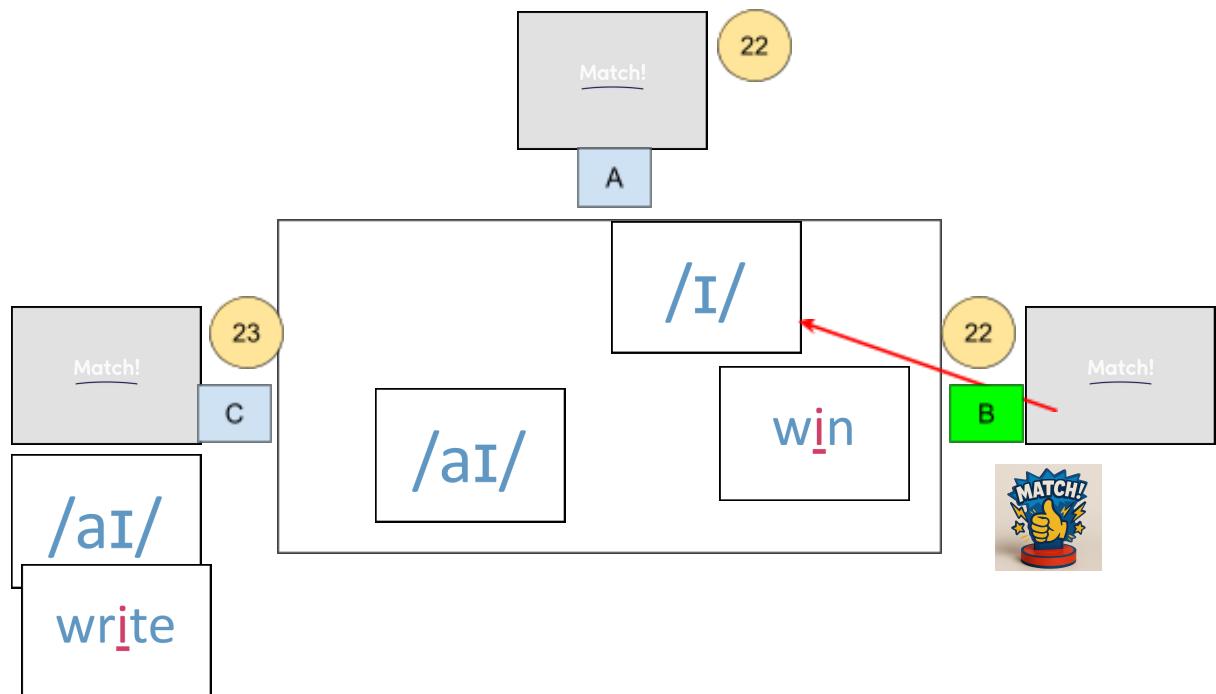


Une **association de cartes** est désormais possible. Le joueur **le plus rapide** à annoncer “**Match!**” à haute voix a **2 secondes** pour indiquer aux autres joueurs quelles cartes il a choisi d’associer (et pour quelle raison).

- Le joueur C a annoncé “**Match!**” en premier. Il a associé les cartes **write** et **/ai/**. Il récupère les **deux cartes**, face visible, à côté de lui. Il possède désormais **deux points**.



- La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que **toutes les cartes aient été jouées**. On procède alors au **décompte des points** de chaque joueur.  
Le joueur ayant le **plus de points** l'emporte.



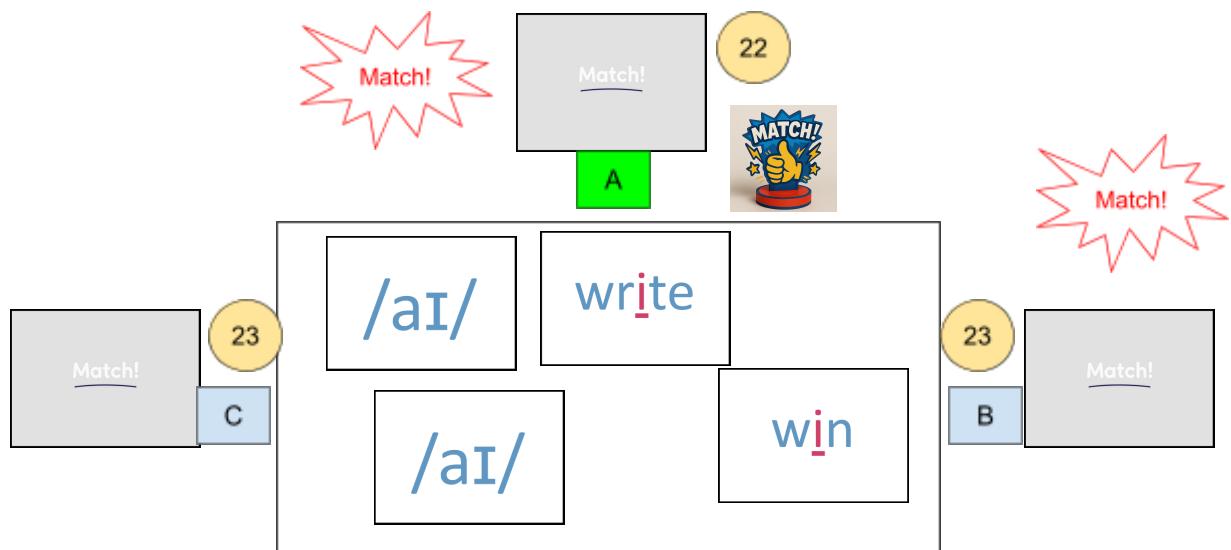
## Cas particuliers

### 1- “Match!” quasi-simultanés

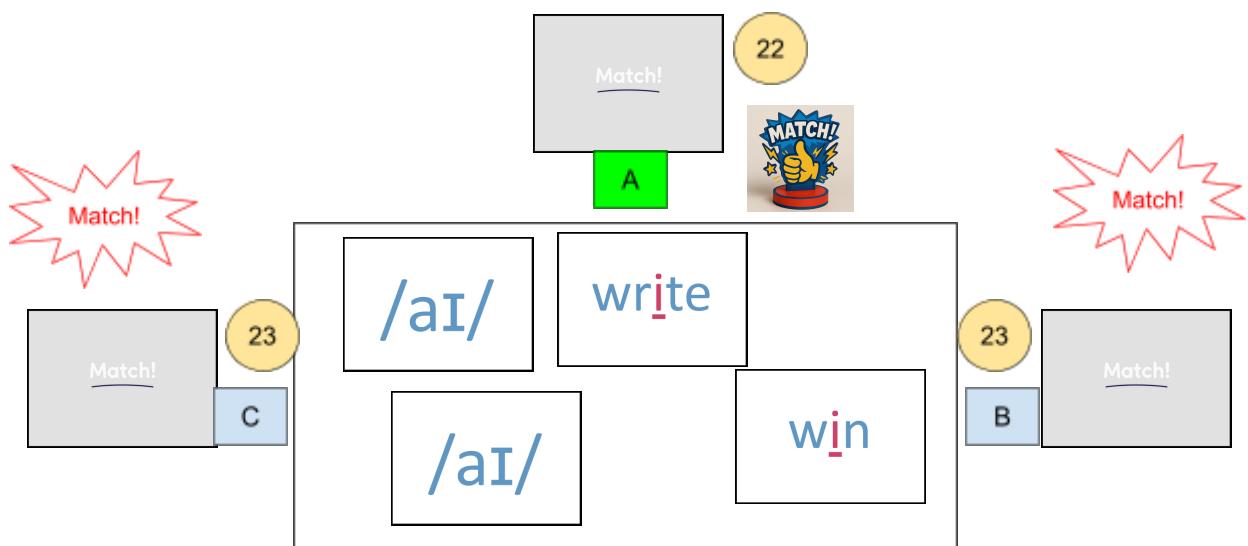
Si plusieurs joueurs annoncent “Match!” en même temps, la **priorité** revient au **joueur actif**, ou au **joueur le plus proche dans le sens horaire**.

[Si le joueur ayant la **priorité se trompe**, le joueur (ayant annoncé “Match!”) **suivant** peut proposer une association]

Exemple 1 : Les **joueurs A et B** annoncent “Match!” sans que l'un n'ait été plus rapide que l'autre. La **priorité** revient au joueur actif, le **joueur A**.



Exemple 2 : Les **joueurs B et C** annoncent “Match!” sans que l'un n'ait été plus rapide que l'autre. Le joueur actif, le joueur A, n'a pas annoncé “Match!” La **priorité** revient au joueur le plus proche dans le sens horaire, le **joueur B**.



## 2- Pénalités

### a) Temps de jeu dépassé

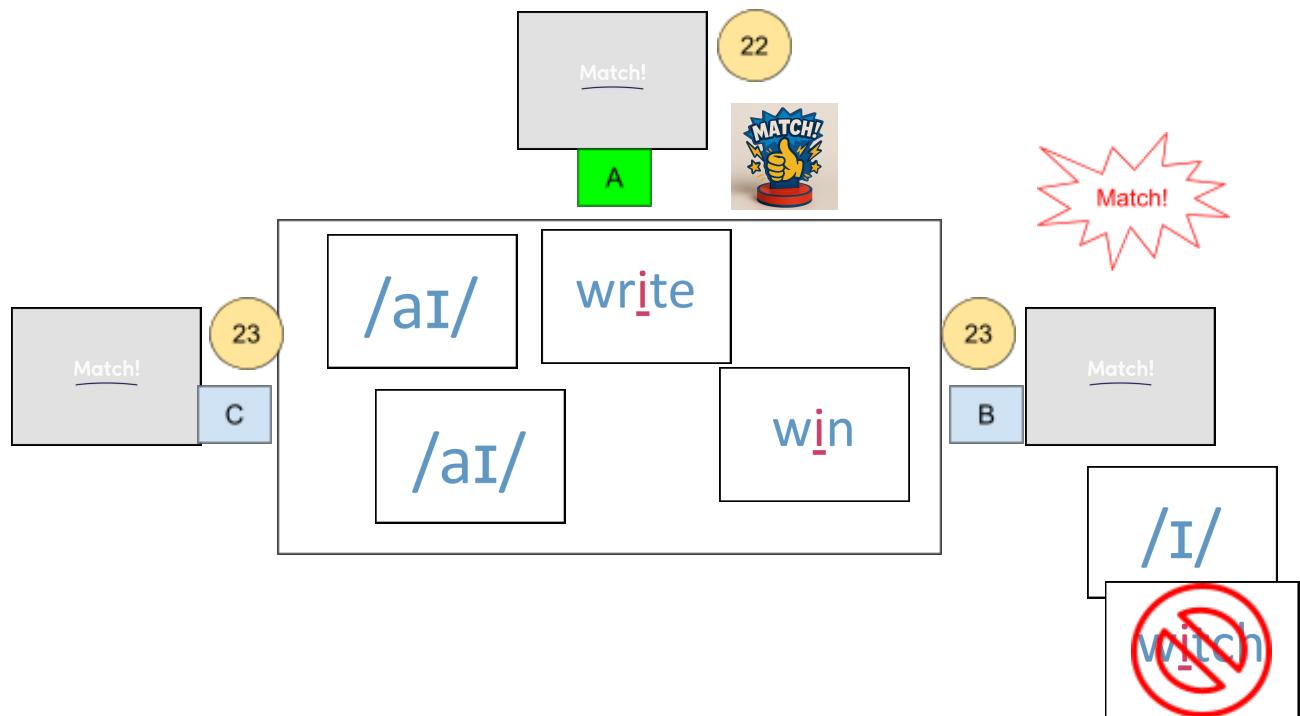
Si un joueur ayant annoncé “Match!” a tardé à associer deux cartes (**plus de deux secondes** pour choisir ses cartes), il **perd son tour** (il ne peut plus proposer d’association avant le prochain changement de joueur actif) et **perd un point**. Il **se défausse** alors de l’une de ses cartes gagnées précédemment.

Exemple : Le **joueur B** a déjà gagné deux points au cours de la partie. Il annonce “Match!” mais ne parvient pas à associer deux cartes dans le temps imparti.

Il doit alors se débarrasser de l'**une** de ses deux cartes.



La carte défaussée retourne dans la boîte de jeu, elle n'est **pas remise en jeu**.



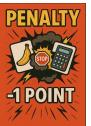
### b) Mauvaise association

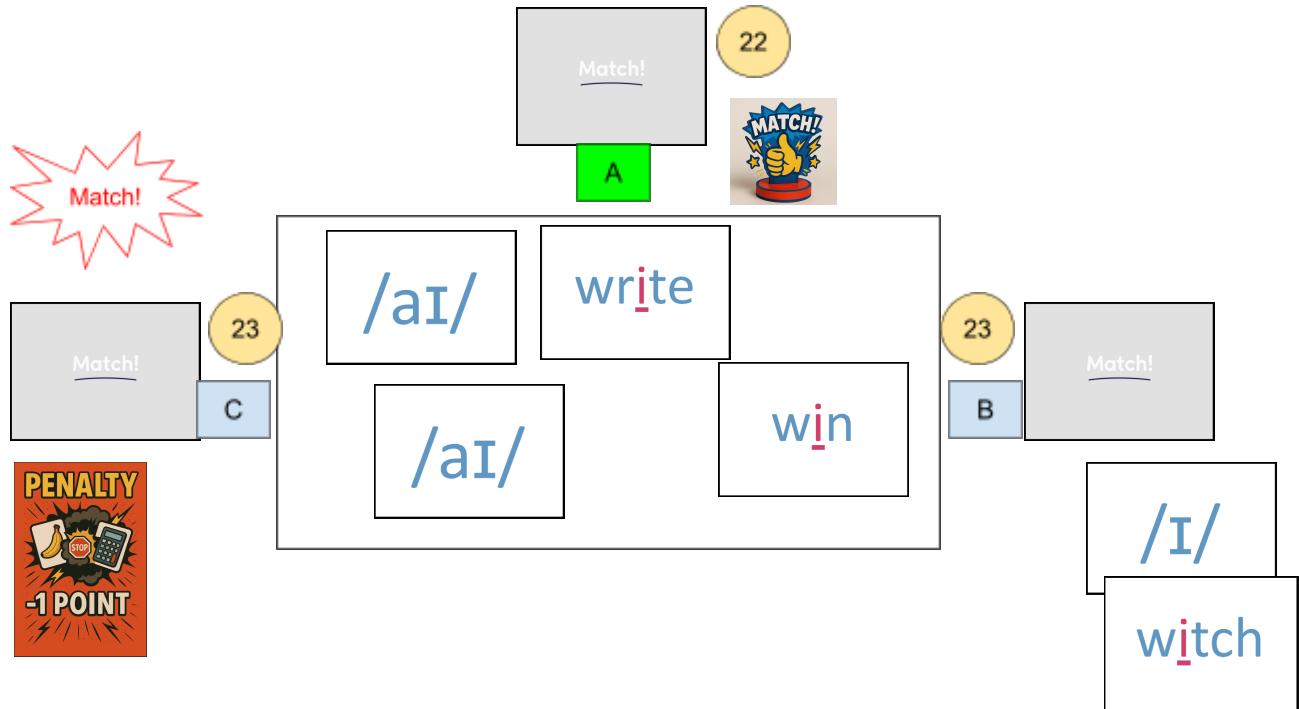
Si un joueur ayant annoncé “Match!” a associé **deux cartes incompatibles** et que l’un de ses adversaires le lui fait remarquer, il **perd également un point**.

En cas de doute ou de litige, les joueurs peuvent se référer au document “Réponses”.

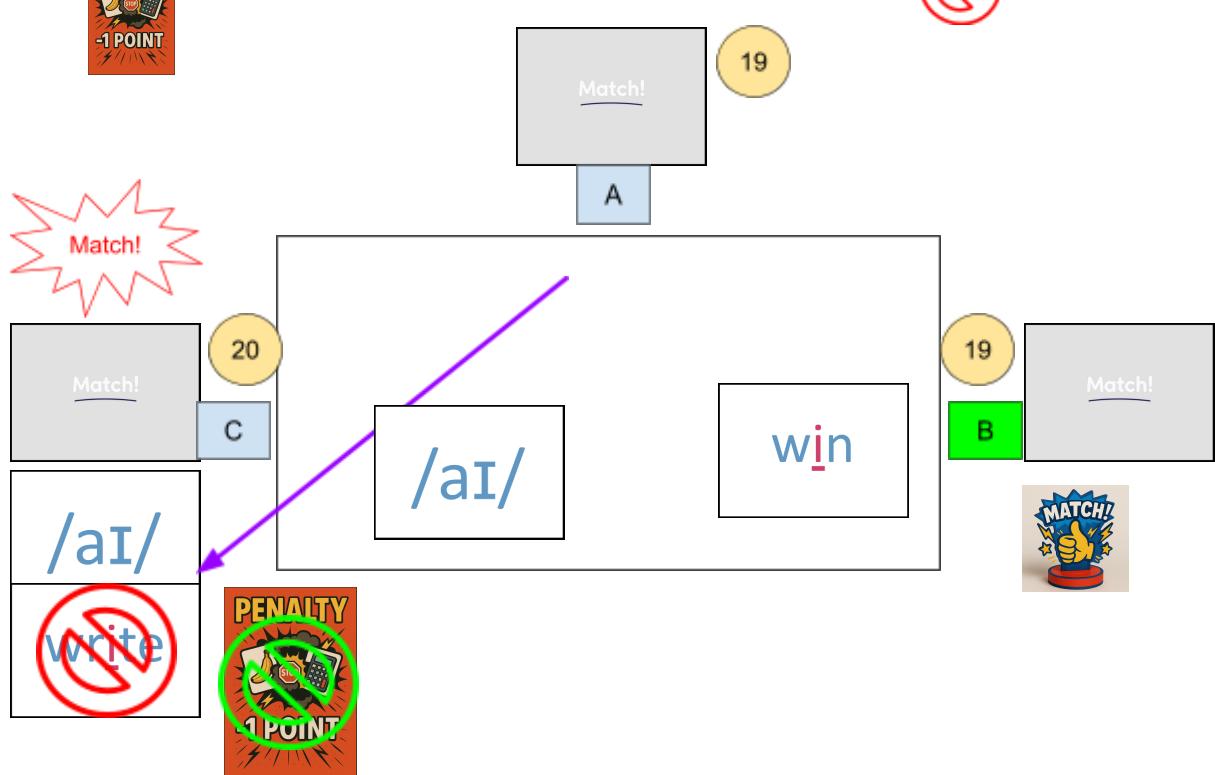
### c) Score nul et pénalité

Si le joueur devant recevoir une **pénalité** n'avait gagné **aucun point** jusqu'à présent, il récupère une carte  Chaque carte "Penalty" sera **annulée** en **défaussant des cartes gagnées** plus tard dans la partie.

Exemple : Le joueur C annonce "Match!" mais associe **deux cartes incompatibles**,  et  . Il n'avait **marqué aucun point** pour l'instant. Il récupère une carte 



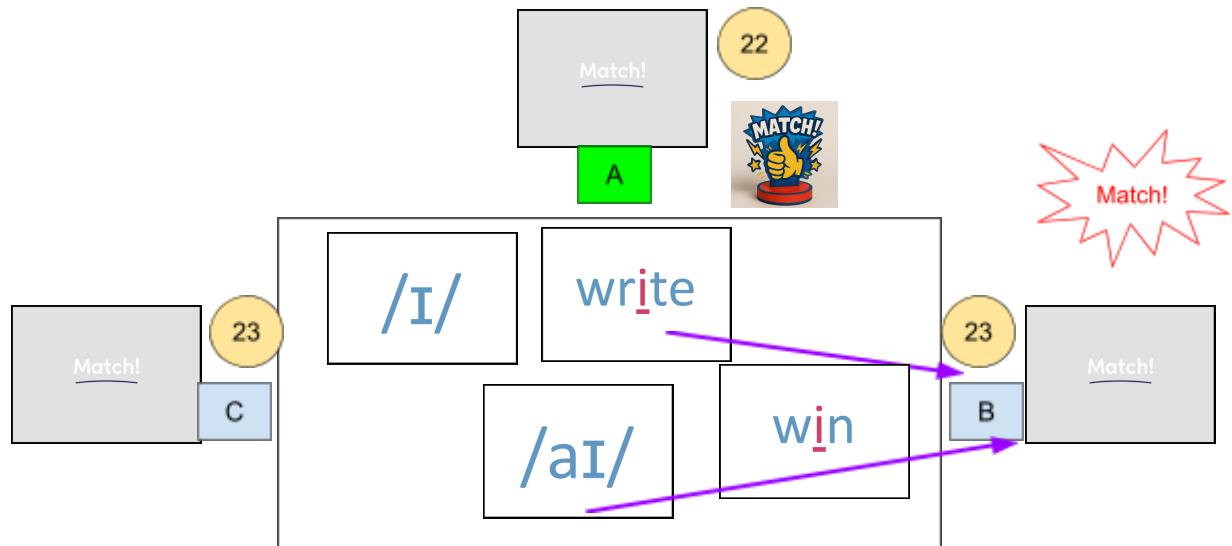
Plus tard dans la partie, il **associe correctement** deux cartes. Il **se débarrasse** alors de la carte  et d'une des cartes qu'il vient de gagner. 



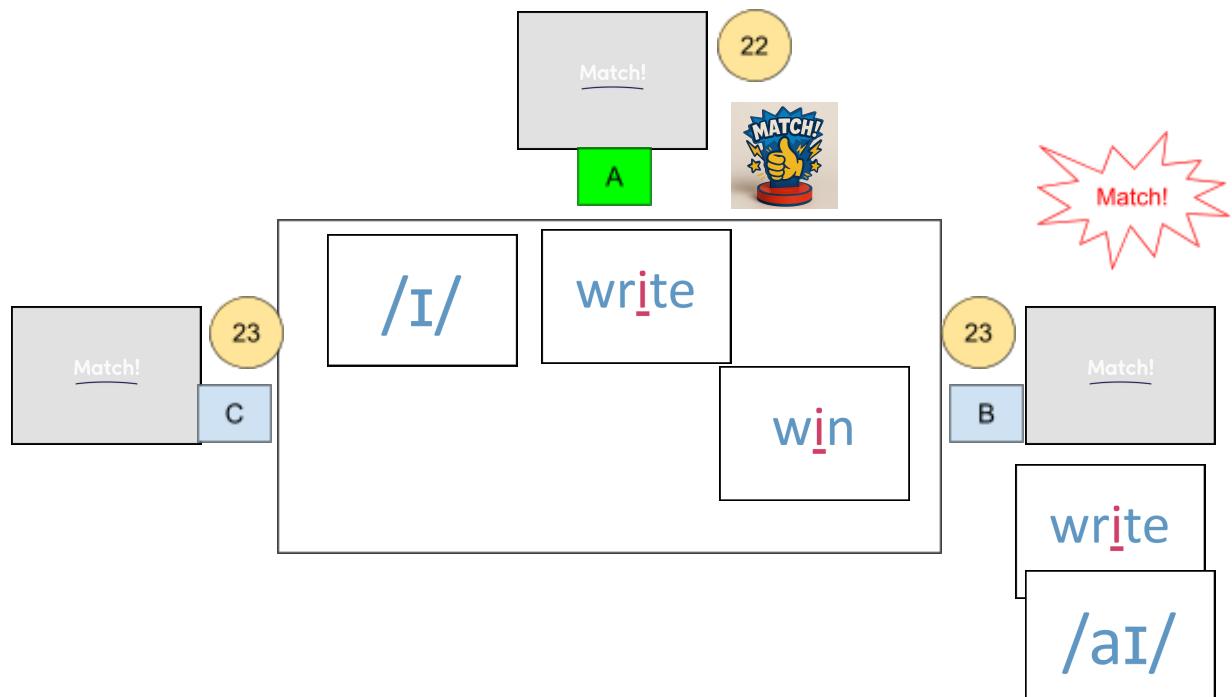
### 3- Matches multiples

Lorsque plusieurs associations sont possibles sur la zone de jeu, **chacune** d'entre elles doit être faite en annonçant “Match!”.

Exemple 1 : Le **joueur B** annonce “Match!” et associe **write** et **/ai/**.



Il souhaite désormais associer **/I/** et **win**. Il doit d'abord annoncer une nouvelle fois “Match!” avant les autres joueurs.



Exemple 2 : Les joueurs A et B annoncent “Match!” en même temps. En respectant l’ordre de priorité, le joueur A (joueur actif) commence par proposer une association.

Il choisit d’associer /ɪ/ et win.

Le joueur B peut ensuite proposer une association.

Il associe write et /aI/.

