

Match!

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

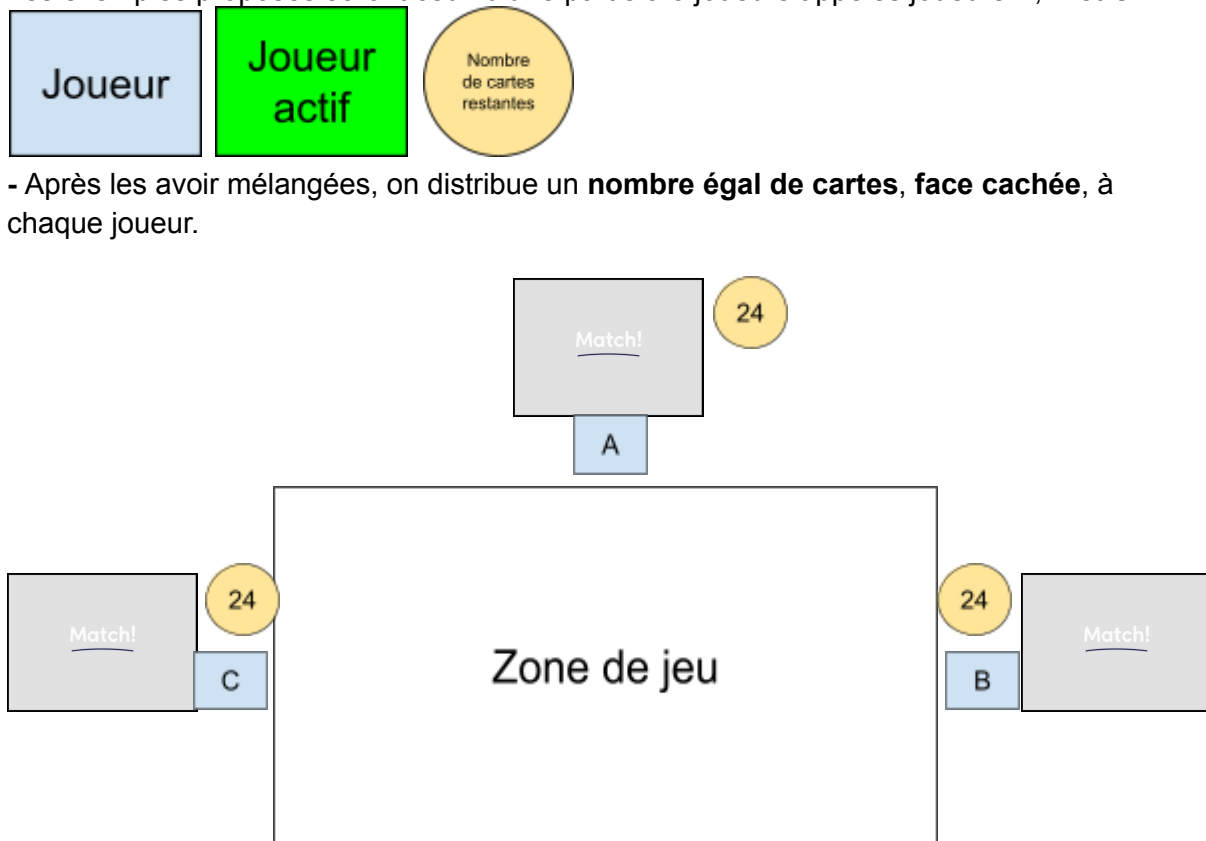
Nombre de joueurs recommandé : de 3 à 4 joueurs

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/.

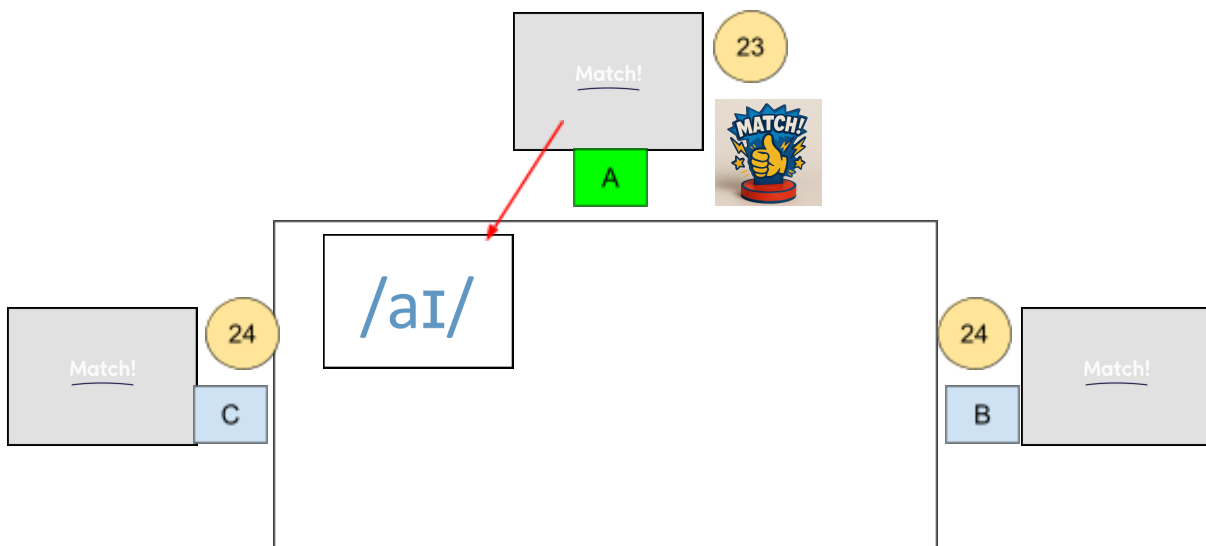
[Ce jeu peut être **modifié et réutilisé** pour fixer d'autres sons de l'anglais ou bien du vocabulaire (associations mots-images)]

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

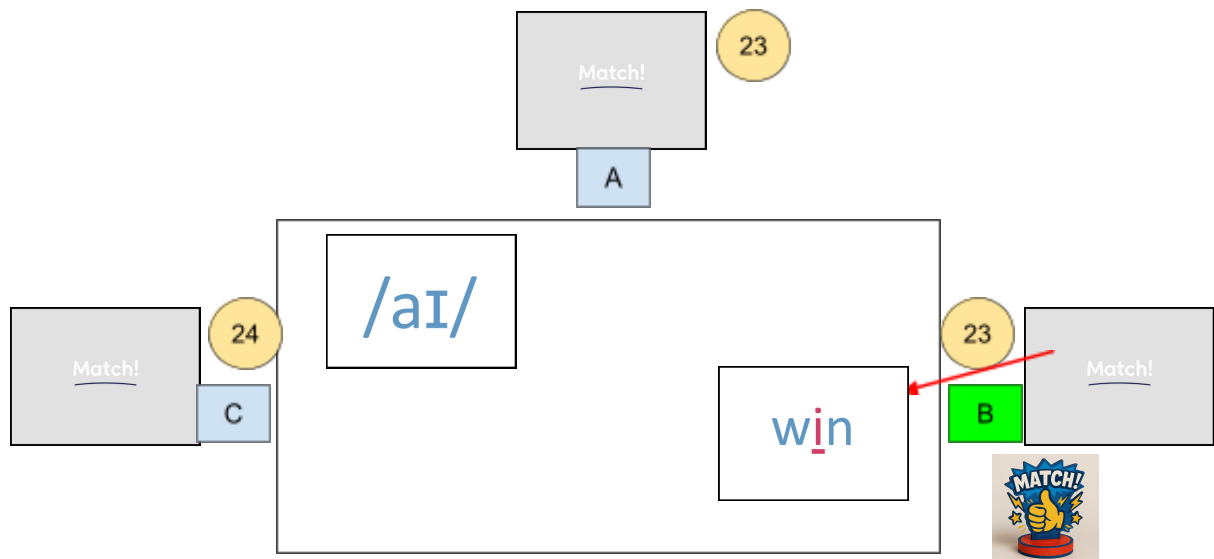


- Le **joueur A** est le premier joueur **actif**. Il **retourne la première carte de sa pile** sur la zone de jeu.

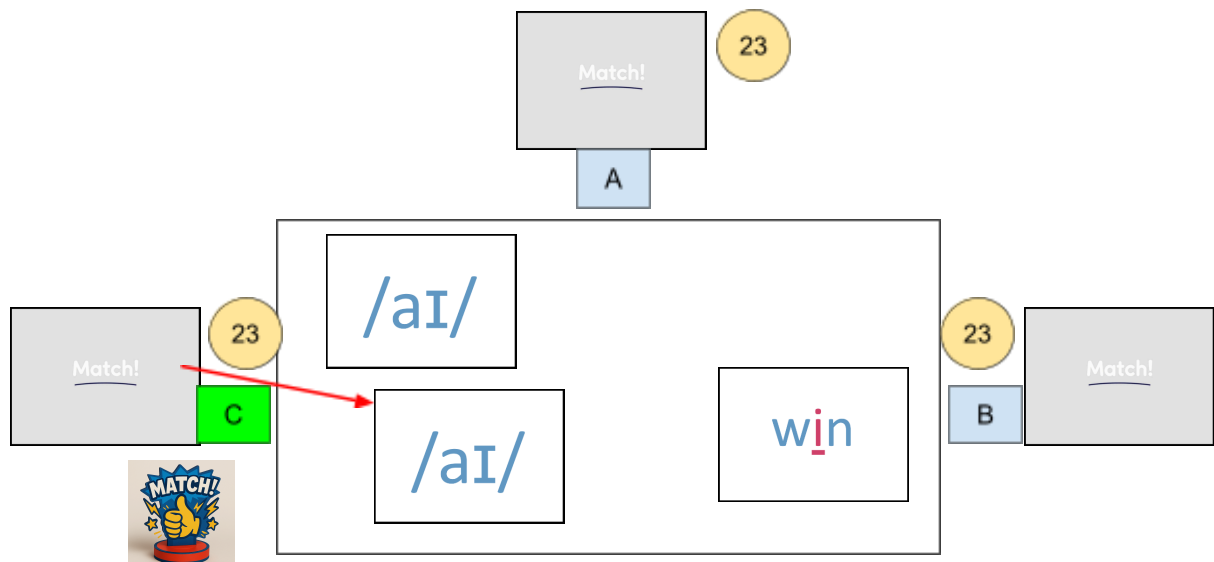
[Le marqueur  peut être utilisé pour identifier facilement qui devient le joueur actif]



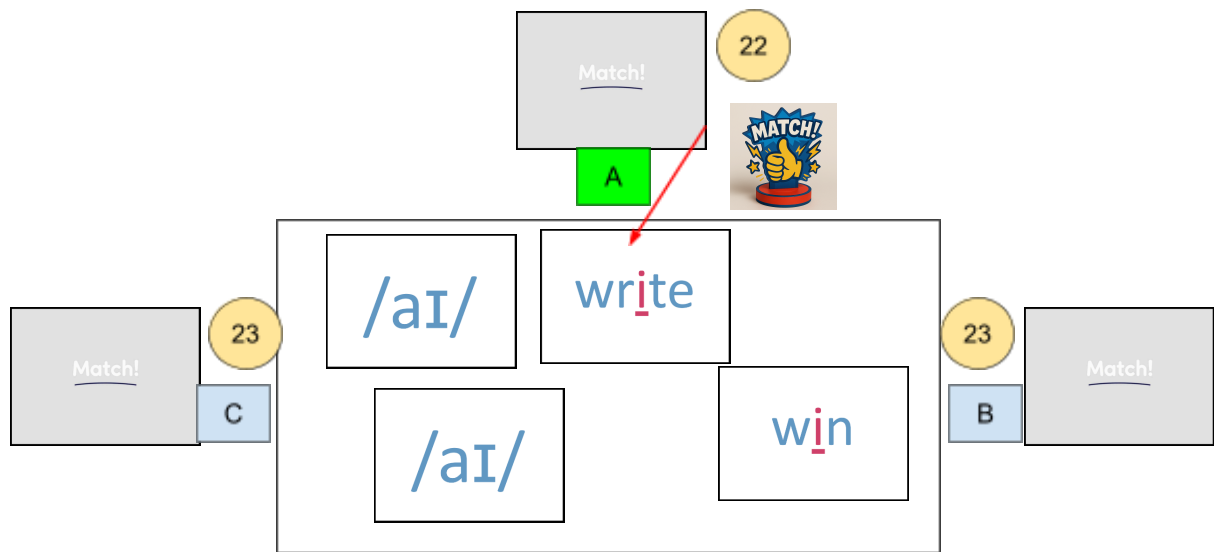
- Le **joueur suivant**, dans le sens horaire, devient le nouveau joueur **actif** (ici, le joueur B). Il **retourne la première carte de sa pile** sur la zone de jeu.



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

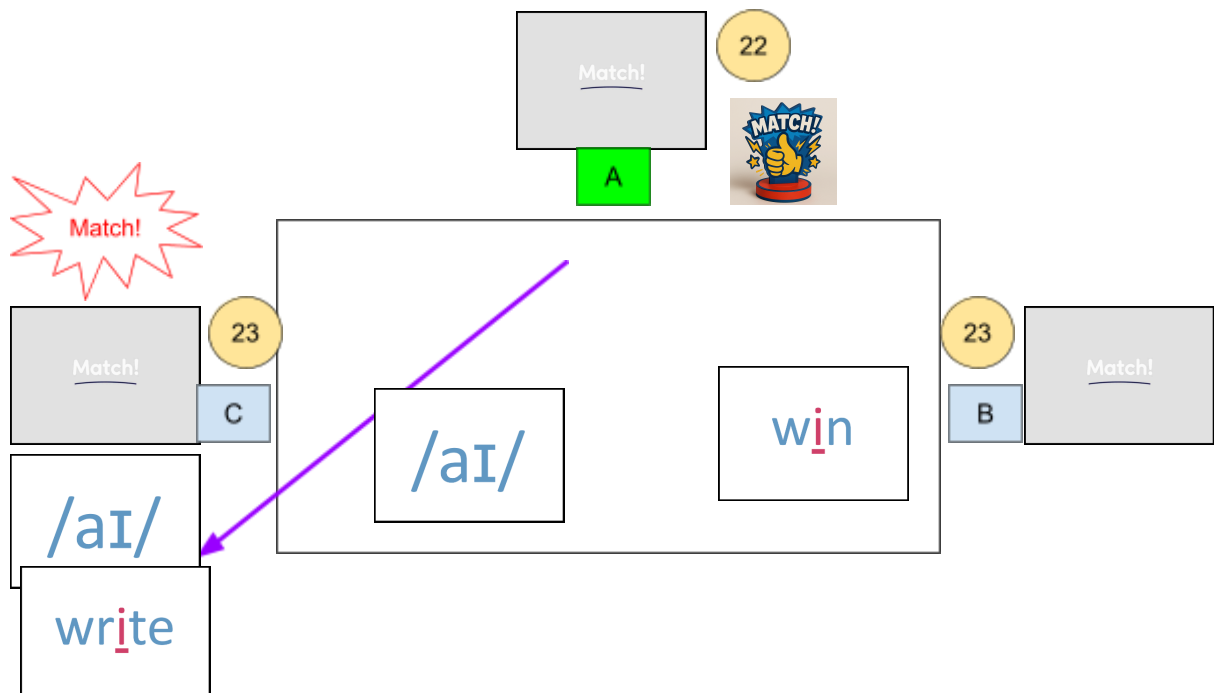


- Le **joueur A** est à nouveau le joueur **actif**. Il **retourne la première carte de sa pile** sur la zone de jeu.

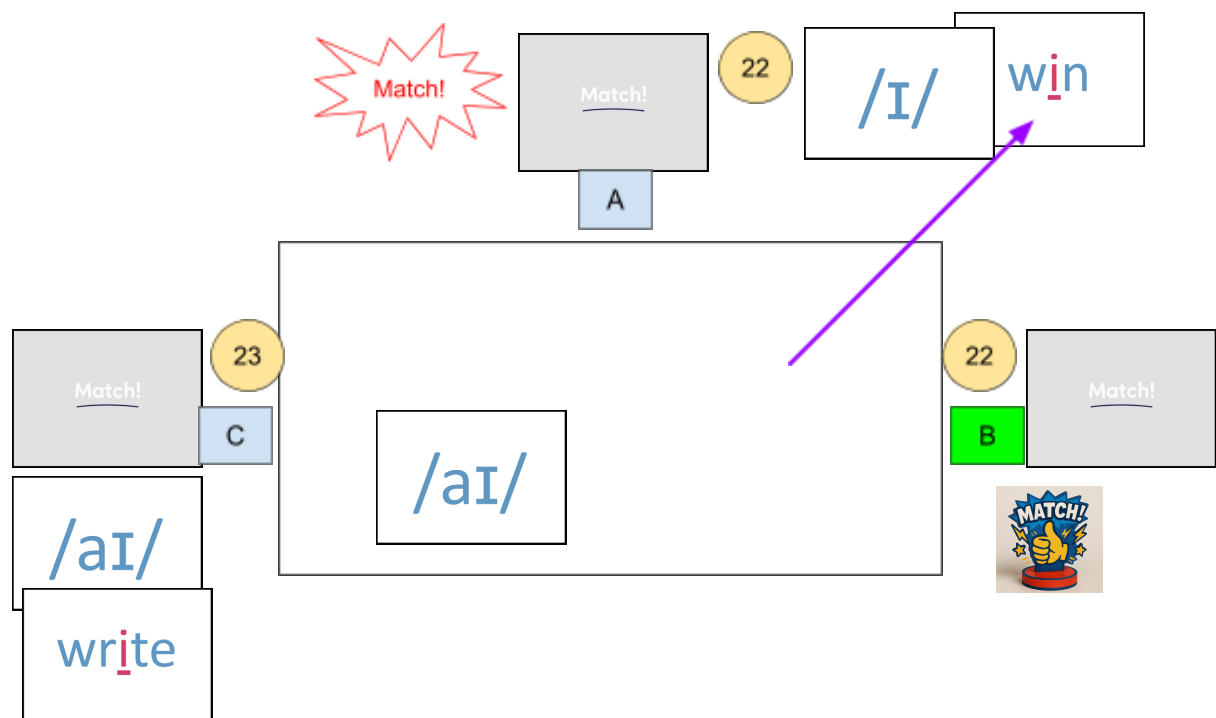
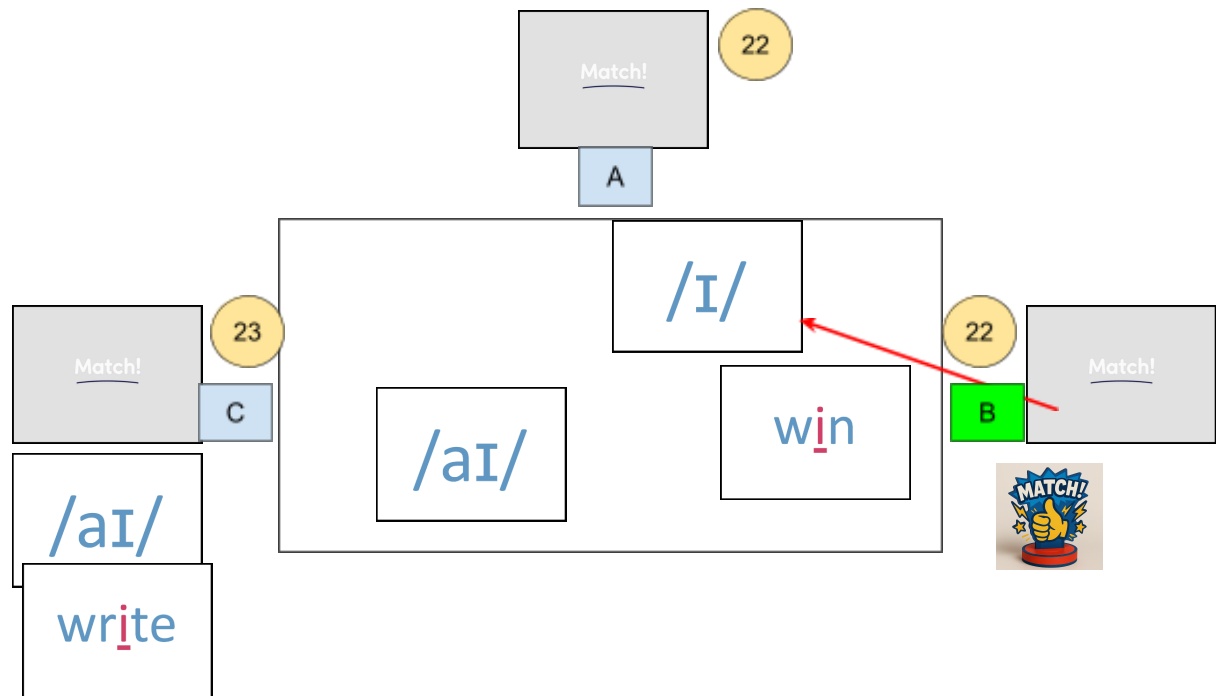


Une **association de cartes** est désormais possible. Le joueur **le plus rapide** à annoncer **“Match!”** à haute voix a **2 secondes** pour indiquer aux autres joueurs quelles cartes il a choisi d’associer (et pour quelle raison).

- Le **joueur C** a annoncé **“Match!”** en premier. Il a associé les cartes **write** et **/aɪ/**. 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.



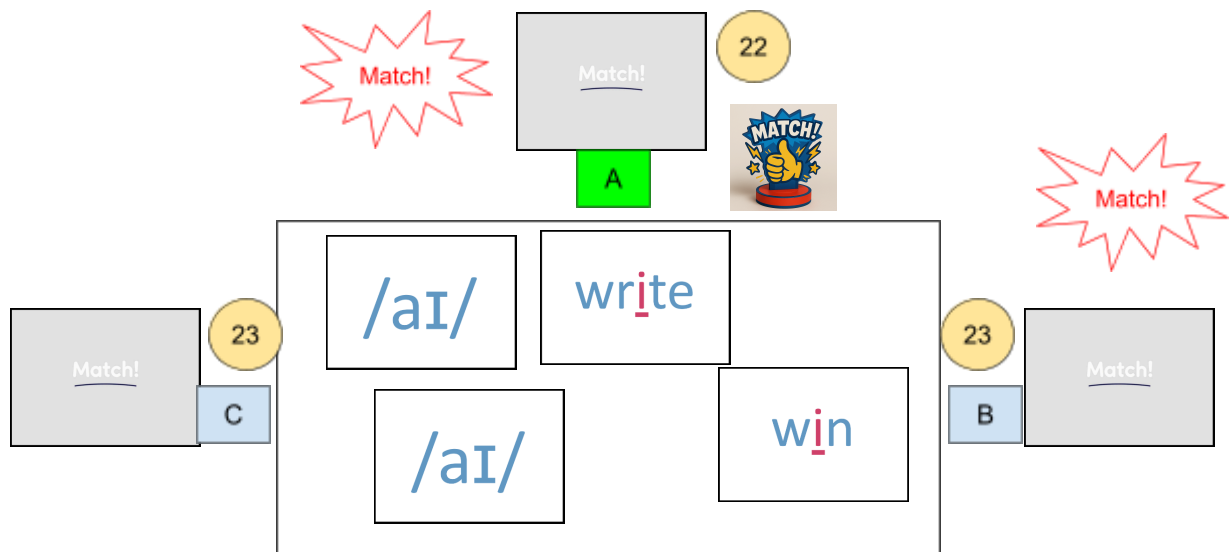
Cas particuliers

1- “Match!” quasi-simultanés

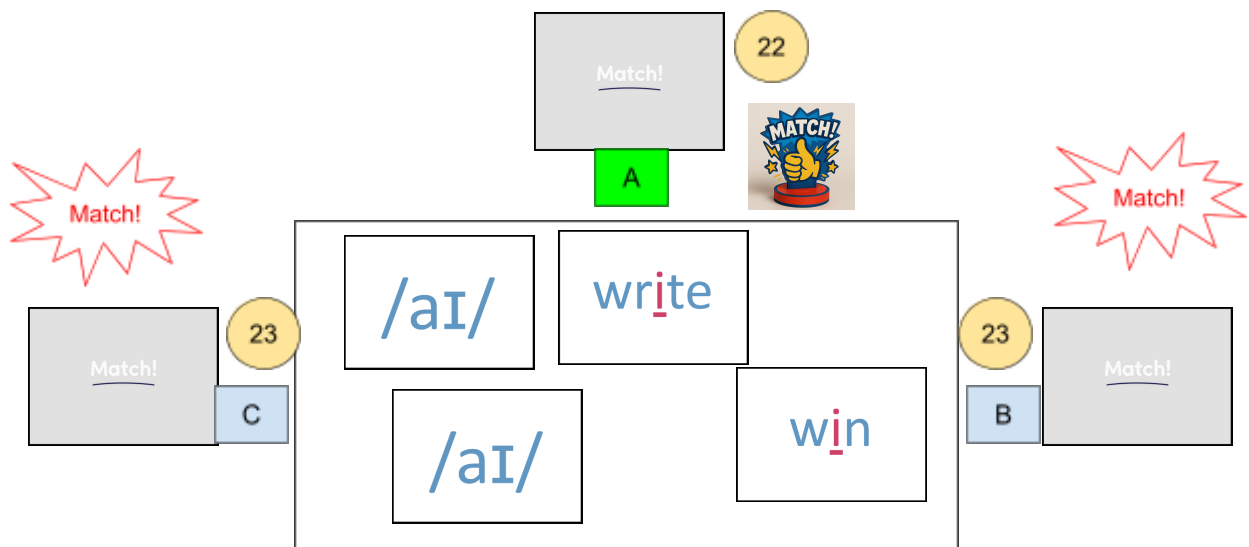
Si plusieurs joueurs annoncent “**Match!**” en même temps, la **priorité** revient au **joueur actif**, ou au **joueur le plus proche** dans le **sens horaire**.

[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

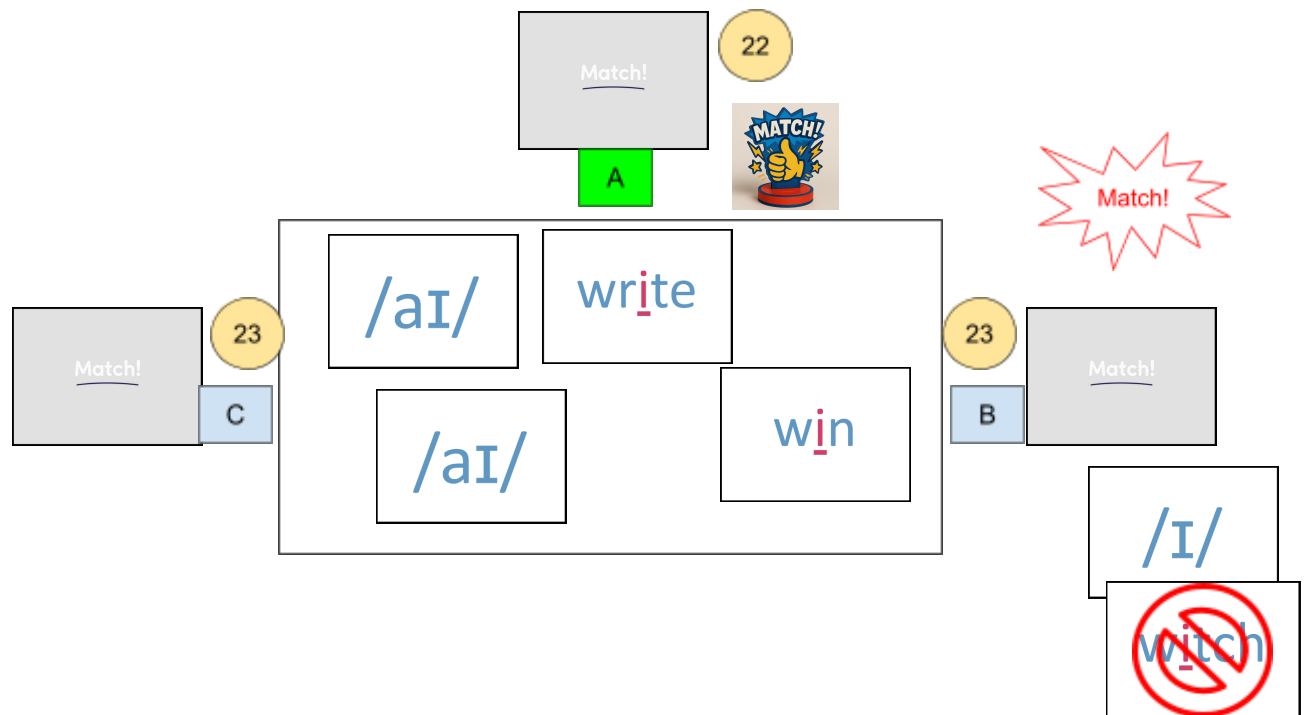
Si un joueur ayant annoncé **“Match!”** a **tardé** à associer deux cartes (**plus de deux secondes** pour choisir ses cartes), il **perd son tour** (il ne peut plus proposer d’association avant le prochain changement de joueur actif) et **perd un point**. Il **se défausse** alors de l’une de ses cartes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

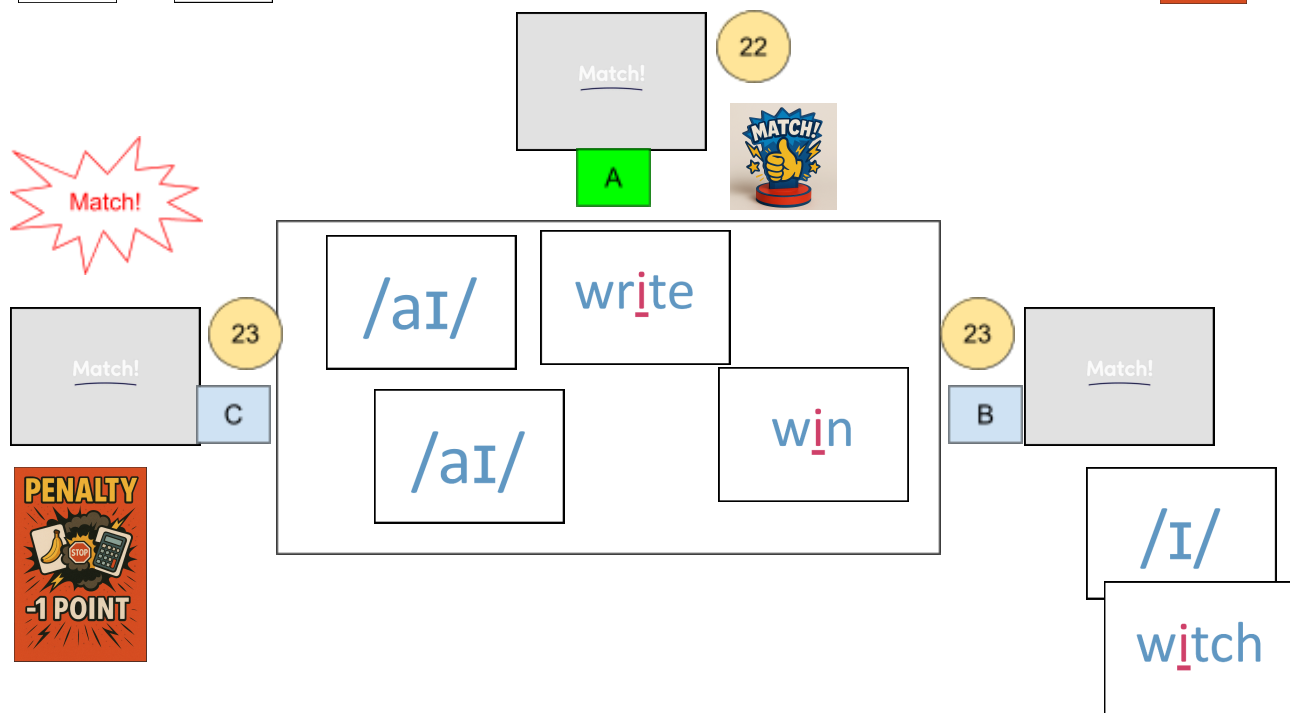
Si un joueur ayant annoncé **“Match!”** a associé **deux cartes incompatibles** et que l’un de ses adversaires le lui fait remarquer, il **perd également un point**.


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

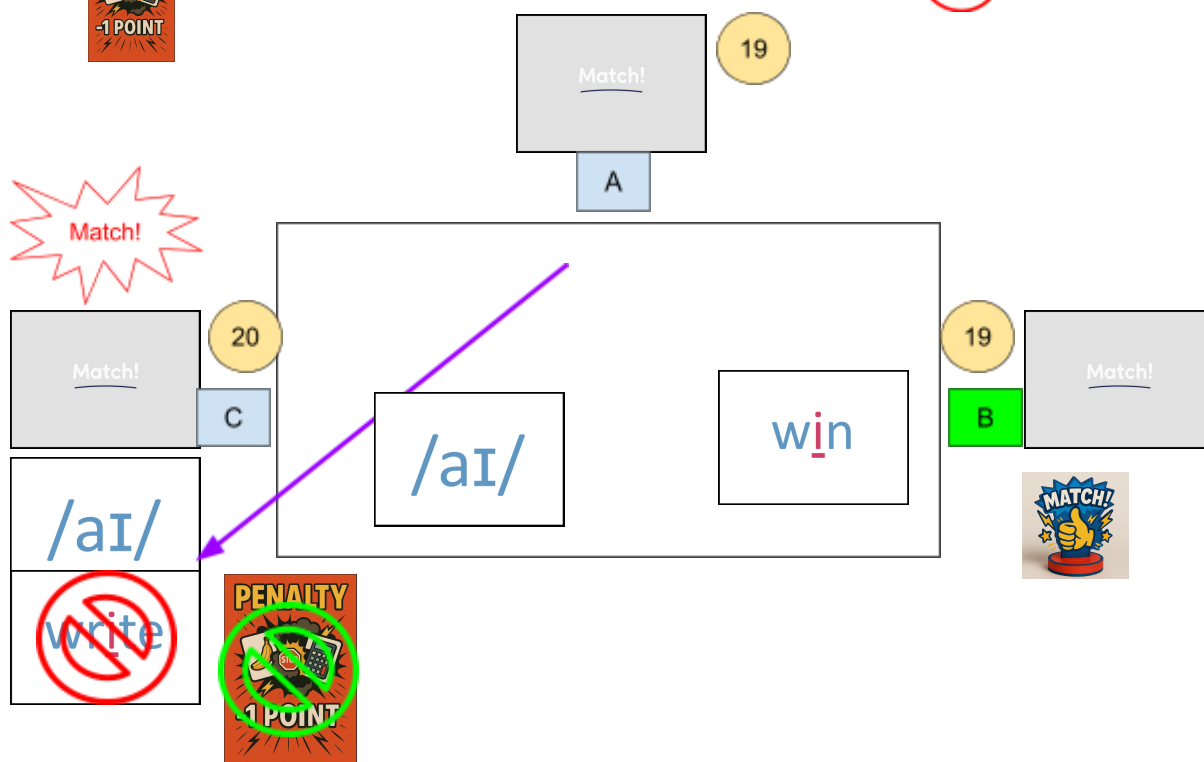
c) Score nul et pénalité

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!”**.

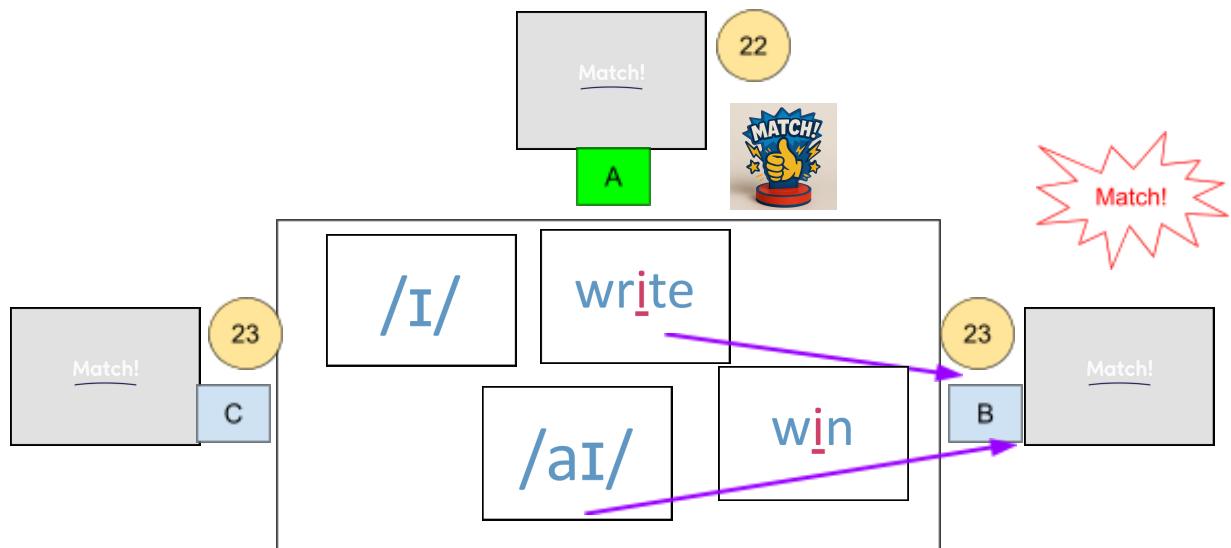
Exemple 1 : Le **joueur B** annonce **“Match!”** et associe

write

 et

/aɪ/

.



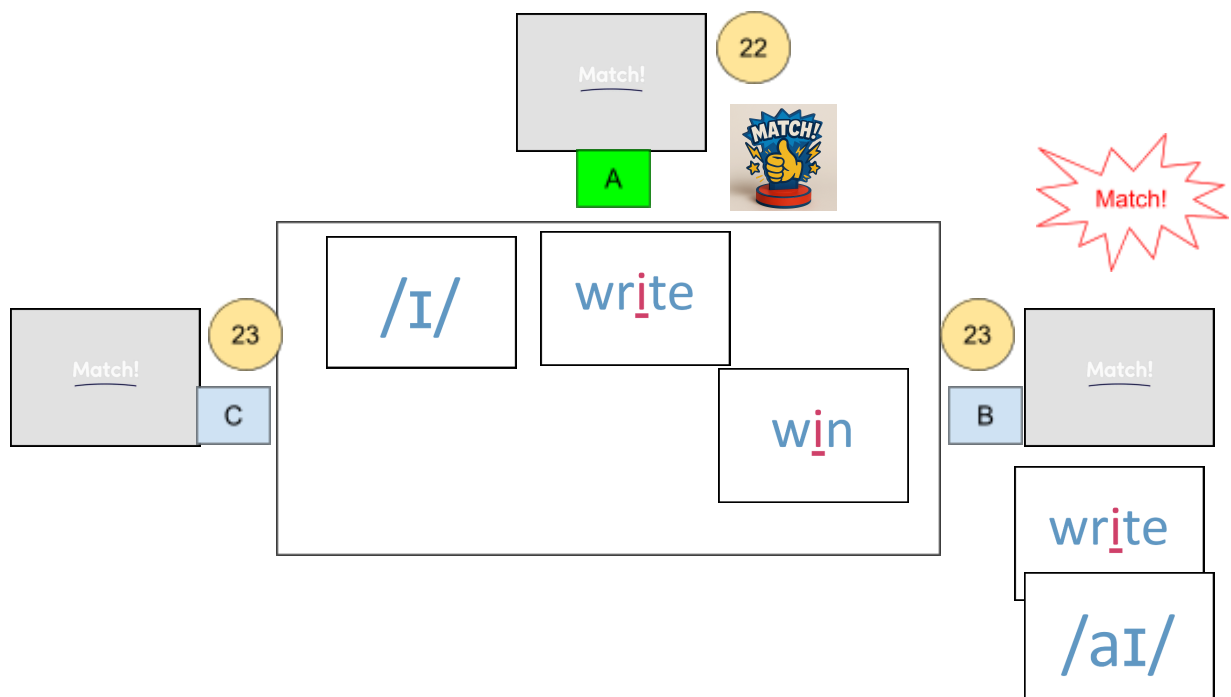
Il souhaite désormais associer

/ɪ/

 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 /aɪ/ .

