Règle pour un nombre impair de joueurs
(3, 5, 7 joueurs)

La règle est la même, avec les ajustements suivants :

- Un joueur est désigné comme référent pour toute la partie. **Il pourra voir avec qui il est le plus compatible !**
- À chaque tour, les autres joueurs devront tenter de choisir les mêmes cartes que le référent pour prouver leur compatibilité.
- Le référent :
  - n'a pas de pion **Fourchette** sur le plateau,
  - sélectionne TOUJOURS 5 cartes.
- Chaque autre joueur :
  - place le pion **Fourchette** de sa couleur sur la case **Départ** en début de partie,
  - sélectionne à chaque tour autant de cartes que le chiffre indiqué sur la case où se trouve **son propre pion**.
- À chaque tour, chaque joueur compare ses cartes avec celles du référent :

→ **Même image et même position** : il avance de 3 cases.

→ **Même image mais position différente** : il avance de 2 cases.



FR DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

FR

Un jeu créé par Craig Browne, sous licence avec l'autorisation de Wildstone PKG P/L.

Basé sur le jeu initialement connu sous le nom de Compatibility.

Crédits photos : https://www.cocktailgames.com/nos-jeux/matchy-matchy-credits-images/

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
www.cocktailgames.com

Matchy Matchy

Un jeu de Craig Browne, illustrations de Laura Michaud
3 à 8 joueurs - à partir de 10 ans

TOUTE LA RÈGLE EN VIDEO

MATÉRIEL :

- 1 plateau de jeu



- 8 paquets de 42 cartes **Image**



Les 42 images sont identiques dans les 8 paquets



- 1 paquet de 24 cartes **Thèmes**



- 8 pions **Fourchette**



- 1 règle de jeu

Règle pour un nombre pair de joueurs
(4, 6, 8 joueurs)

BUT DU JEU : ÊTRE LE DUO LE PLUS COMPATIBLE !

- Placez le plateau et la pile de cartes **Thèmes** sur la table.
- Chaque joueur prend un paquet de 42 cartes **Image**. Le dos de carte indique sa couleur. Chaque paquet contient le même set de 42 images.
- Formez des équipes de 2 joueurs assis face à face. Chaque équipe choisit un pion **Fourchette** correspondant à l'une des 2 couleurs du duo, et le place sur la case **Départ**.



TOUR DE JEU

1 Un joueur annonce un chiffre entre 1 et 12, pioche une carte **Thèmes** et lit le thème correspondant à voix haute.

2 Simultanément, tous les joueurs choisissent secrètement, parmi leurs 42 cartes **Image**, celles qui, selon eux, **illustrent le mieux le thème**.

- Chaque joueur sélectionne autant de cartes que le chiffre indiqué sur la case où se trouve le pion **Fourchette** de son équipe (entre 1 et 5 cartes).
- Chacun classe ensuite ses cartes choisies **face cachée** devant lui, de la plus associée au thème à la moins associée (de gauche à droite).

3 Une fois les cartes classées, elles sont révélées une à une. À chaque révélation, les 2 membres d'une équipe comparent leurs 2 images :

→ **Même image et même position** : l'équipe avance de 3 cases.

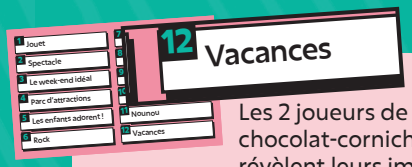
→ **Même image mais position différente** : l'équipe avance de 2 cases.

4 Les joueurs récupèrent leurs 42 cartes **Image**, et un nouveau tour de jeu commence !

FIN DU JEU :



La première équipe à atteindre la dernière case gagne.
En cas d'égalité, celle qui dépasse le plus la dernière case l'emporte.



Exemple



Les 2 joueurs de l'équipe chocolat-cornichon révèlent leurs images :

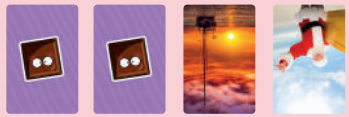
1



*Après avoir retourné la première, ils avancent le pion **Fourchette** de leur équipe de **3 cases** sur le plateau.*



2



Après avoir retourné la deuxième, ils n'ont pas de nouvelle image en commun : ils n'avancent pas.



3



*Après avoir retourné la troisième, ils avancent leur pion **Fourchette** de **2 cases** sur le plateau grâce à l'image « coucher de soleil ».*



Évidemment, pas question de donner des indices à votre partenaire ou aux autres joueurs pendant la sélection des images (même si ça démange)... Mais à la révélation, lâchez-vous sur les "MAIS POURQUOI T'AS MIS ÇA ?!" !