

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

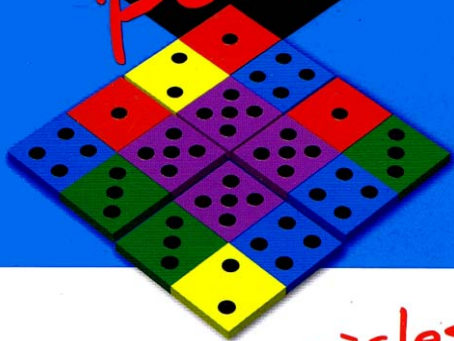
**ESCALE À JEUX**





# MATCH

# Point



## règles de jeu

### Match Point

Match Point est un jeu sympa et malin que vous commencez en moins d'1 minute ! Puzzle et calculs pour petits et grands. Si vous combinez plus de valeurs, vous obtenez plus de points ! Faites des combinaisons avec lesquelles vous remportez le plus de points. Défiiez-vous les uns les autres pour obtenir le score le plus élevé !

### Matériel de jeu et préparation

Prenez un papier et de quoi écrire avant de commencer. Retirez les 37 petites cartes de la boîte. Pour 5 joueurs, remettez 1 petite carte dans la boîte, afin de jouer avec 36 petites cartes. Mettez les petites cartes retournées sur la table. Mélangez-les. Donnez 2 petites cartes à chaque joueur. Prenez 1 petite carte du paquet, mettez-la retournée au milieu de la table. Prenez du papier et de quoi écrire. Jouez à Match Point la première fois avec 2 petites cartes retournées, afin de pouvoir apprendre le jeu. Vous pouvez ensuite déterminer si vous voulez jouer avec des cartes retournées ou non.

**Match & score!**

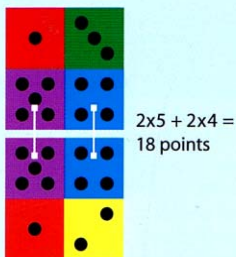
## Tour du jeu

Les joueurs posent chacun à leur tour une petite carte. Le joueur le plus âgé commence, suivi par les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour consiste à :

1. Poser une petite carte ;
2. Noter le score : comptez les points sur les cases des valeurs associées. Vous notez ces points sous votre nom ;
3. Prendre une nouvelle petite carte du tas de cartes couvertes afin d'avoir à nouveau 2 petites cartes.

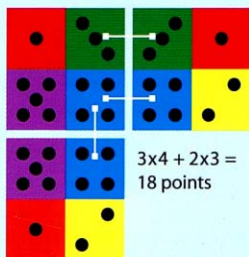
### Exemple 1:

Si vous mettez la petite carte au-dessus, le score est de :



### Exemple 2:

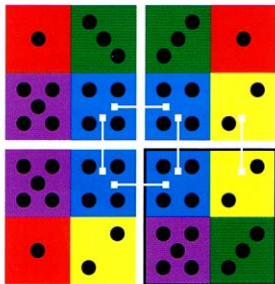
Si vous posez la carte de droite, le score est de :



### Match Point bonus : +10 points !

Si, lors de votre tour, vous formez un carré de 4 cases avec les mêmes valeurs, vous ajoutez 10 points bonus à votre score !

Le score dans cet exemple est de :  
 $4 \times 4 + 10 \text{ bonus} + 2 \times 2 = 30 \text{ points!}$



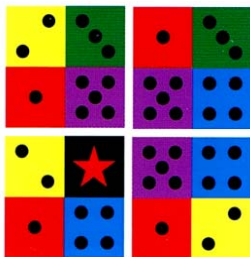
### Le Joker

Certaines petites cartes, celles avec une étoile, sont des jokers. Le Joker peut avoir n'importe quelle valeur (1, 2, 3, 4 ou 5 !). Vous pouvez déterminer vous-même la valeur du joker et le joker est pris en compte dans votre score. Mais attention ! Vous n'obtenez le score avec un joker que si vous l'utilisez pour faire une association !

Le Joker conserve aussi la valeur attribuée pour les autres joueurs.

Rappelez-vous donc bien de sa valeur ! Dans cet exemple, le Joker vaut « 5 ».

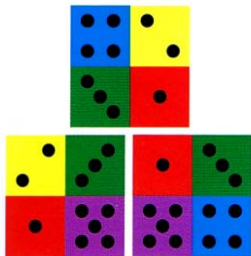
À cause du Joker, il peut y avoir un chaîne des cases avec la même valeur. Veillez à ce que le bonus Match Point ne s'applique d'au joueur qui a créé le carré.



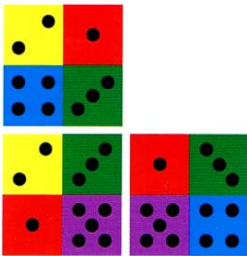
### Qu'est-ce qui n'est pas autorisé ?

Vous ne pouvez pas déposer de petites cartes « à moitié ». Une petite carte doit être entièrement contre une autre petite carte.

#### Pas autorisé !



#### Autorisé !



Vous pouvez cependant déposer une petite carte qui ne « correspond » pas tout à fait aux valeurs déjà présentes, vous n'obtenez alors un score plus élevé qu'en combinant beaucoup et en associant des valeurs élevées.

### Fin du jeu et gagnant

Match Point est terminé quand toutes les petites cartes sont déposées. Chacun a joué un nombre égal de fois. Le joueur ayant le plus de points gagne !

### Variante de jeu pour un niveau avancé

Si vous combinez une seule valeur, votre score reste le même que dans la version de base. Si vous parvenez à combiner 2, 3 ou 4 valeurs en posant une petite carte, vous multipliez le score par 2x, 3x ou 4x. ATTENTION ! Le Match Point bonus n'est pas multiplié et est donc ajouté après. Exemple: Si vous déposez la carte de droite dans la version de base, le score est de:  $3 \times 4 + 2 \times 3 = 18$  points Dans cette variante, le score est de:  $18 \times 2 = 36$  points (x2 car il y a 2 combinaisons de 4 et de 3).

Pourquoi cette version ingénieuse est si sympa et passionnante ? Car il est maintenant plus important de faire plus de combinaisons. Les cases avec 1 et 2 sont maintenant plus importantes pour augmenter la multiplication. Cela devient maintenant un vrai casse-tête !

### Variante de jeu pour 1 joueur

Vous jouez comme dans la version de base : déposez toujours d'abord 1 petite carte, notez le score et prenez 1 nouvelle petite carte, jusqu'à ce que les petites cartes soient toutes déposées.

Score max. :	900 points ou plus
Score élevé :	800 à 900 points
Score moyen :	700 à 800 points
Score faible :	moins de 700 points

Si vous voulez un vrai défi, combinez la variante de jeu pour 1 joueur avec celle du niveau avancé. Il est même possible d'atteindre un score de plus de 2000 points !



### Colophon

Conception de jeu : Madelief et Hans van Tol

Création graphique : Brenda Smeele

Grafische Vormgeving

© 2012, The Game Master BV,

Nieuwerkerk aan den IJssel, Pays-Bas

C'est un jeu de la série SMART & FUN de l'éditeur de jeux The Game Master®.

Consultez notre site web [www.thegamemaster.nl](http://www.thegamemaster.nl) pour découvrir encore plus de jeux amusants.

**Match & score!**