

Règles de Matchy Matchy

Comment jouer à Matchy Matchy

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Prouver que vous êtes sur la même longueur d'onde que votre partenaire en choisissant les mêmes images pour illustrer un thème.
- **Mécanique principale** : Sélection simultanée et secrète de cartes Image parmi 42, puis comparaison avec votre coéquipier.
- **Condition de victoire** : La première équipe (ou le premier joueur en mode impair) à atteindre la dernière case du plateau remporte la partie.

Matchy Matchy, c'est LE jeu qui va vous faire découvrir à quel point vous pensez (ou pas !) comme vos amis. On pioche un thème, chacun choisit en secret les images qui lui semblent les plus parlantes, et on compare. Si vous avez choisi les mêmes cartes aux mêmes positions, c'est le jackpot ! Préparez-vous à des révélations hilarantes et à des « MAIS POURQUOI T'AS MIS ÇA ?! » mémorables.

Le matériel dans la boîte

Avant de vous lancer, faisons le tour de ce que contient la boîte (pour 3 à 8 joueurs, à partir de 10 ans) :

- **1 plateau de jeu** avec un parcours de cases numérotées
- **8 paquets de 42 cartes Image** (chaque paquet a un dos de couleur différente, mais les 42 images sont identiques d'un paquet à l'autre)
- **1 paquet de 24 cartes Thèmes** (avec 12 thèmes par carte, numérotés de 1 à 12)
- **8 pions Fourchette** de couleurs différentes
- **1 règle de jeu**

Chaque joueur récupère un paquet de 42 cartes Image à sa couleur. Gardez-les en main tout au long de la partie, vous les réutiliserez à chaque manche.

Mise en place pour un nombre pair de joueurs (4, 6 ou 8)

Former les équipes

Installez-vous autour de la table et formez des **duos**. Idéalement, les deux membres d'une même équipe s'assoient face à face. Chaque duo choisit un **pion Fourchette** correspondant à l'une des deux couleurs du binôme et le place sur la case **Départ** du plateau.

Distribuer le matériel

Placez le **plateau** au centre de la table et posez la pile de **cartes Thèmes** face cachée à côté. Chaque joueur prend son paquet personnel de **42 cartes Image**. Tout le monde est prêt ? C'est parti !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche (nombre pair)

Étape 1 : découvrir le thème

N'importe quel joueur annonce un chiffre entre **1 et 12**, puis pioche la première **carte Thèmes** de la pile. Il lit à voix haute le thème correspondant au chiffre annoncé. Par exemple, si quelqu'un dit « 7 » et que le thème numéro 7 est « Vacances de rêve », tout le monde travaille sur ce thème.

Étape 2 : choisir et classer ses cartes en secret

Simultanément, chaque joueur fouille dans ses **42 cartes Image** et sélectionne celles qui, selon lui, illustrent le mieux le thème. Attention, vous ne choisissez pas n'importe combien de cartes :

regardez la **case où se trouve le pion Fourchette de votre équipe**. Le chiffre inscrit sur cette case indique le nombre de cartes à sélectionner (entre 1 et 5).

Une fois vos cartes choisies, classez-les **face cachée devant vous**, de gauche à droite, de la plus représentative du thème à la moins représentative. Pas un mot, pas un geste, pas un clin d'œil à votre partenaire pendant cette phase !

Étape 3 : la grande révélation

On retourne les cartes une par une, position par position. À chaque position, les deux coéquipiers comparent leurs images :

Situation	Points (cases avancées)
Même image ET même position	+3 cases
Même image MAIS position différente	+2 cases
Images différentes	0 case

Avancez votre **pion Fourchette** sur le plateau au fur et à mesure des correspondances trouvées. Si vous aimez les jeux où la complicité fait la différence, vous adorerez aussi [Fiesta de los Muertos](#), un autre jeu d'association d'idées complètement déjanté.

Étape 4 : on recommence

Tous les joueurs récupèrent l'intégralité de leurs **42 cartes Image**, et une nouvelle manche commence avec un nouveau thème. Simple comme bonjour !

Petite astuce : essayez de penser comme votre partenaire plutôt que de choisir l'image qui vous plaît le plus personnellement. Le but n'est pas d'avoir raison, c'est d'être sur la même longueur d'onde !

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

Le rôle du référent

Quand vous êtes en nombre impair, impossible de faire des duos parfaits. La solution : un joueur est désigné comme **référent** pour toute la partie. C'est lui la boussole ! Le référent :

- N'a **pas de pion Fourchette** sur le plateau
- Sélectionne **toujours 5 cartes Image** à chaque manche, quel que soit l'état du plateau

Comment jouent les autres

Chaque autre joueur place son propre **pion Fourchette** sur la case **Départ**. À chaque manche, il sélectionne autant de cartes que le chiffre indiqué sur la case où se trouve **son pion personnel** (et non celui d'une équipe, puisqu'il joue en solo contre les autres).

Le déroulement est identique : on révèle un thème, chacun choisit et classe ses cartes en secret, puis on compare. Mais cette fois, chaque joueur compare ses cartes avec celles du **référent**. Le barème reste le même : +3 cases pour même image et même position, +2 cases pour même image à une position différente.

Le joueur qui atteint la dernière case en premier est déclaré le plus compatible avec le référent. Si vous cherchez d'autres jeux où l'on joue tous en même temps, jetez un œil aux [règles de Perfect Words](#) ou à celles de [Stay Cool](#), deux pépites du genre.

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et victoire

La partie se termine dès qu'une équipe (en mode pair) ou un joueur (en mode impair) atteint ou dépasse la **dernière case du plateau**. C'est le grand vainqueur !

En cas d'égalité (plusieurs équipes ou joueurs franchissent la ligne d'arrivée au même tour), c'est celui ou celle qui **dépasse le plus la dernière case** qui l'emporte. Chaque point compte, alors ne relâchez pas la pression même si vous êtes proche de la fin !

Récapitulatif du décompte des points

Correspondance trouvée	Cases avancées sur le plateau
Même image, même position (match parfait)	3 cases
Même image, position différente	2 cases
Aucune correspondance	0 case

Conseil de pro : au début de la partie, votre pion est sur une case avec un chiffre élevé

(souvent 5), ce qui vous donne plus de cartes à jouer et donc plus de chances de matcher. Plus vous avancez, plus le nombre de cartes diminue et la difficulté augmente. Profitez des premières manches pour prendre de l'avance !

Les règles d'or à ne pas oublier

- **Silence total** pendant la sélection des cartes : aucun indice verbal, visuel ou gestuel à votre partenaire. On garde sa poker face.
- Le nombre de cartes à choisir dépend toujours de la **case actuelle de votre pion Fourchette**.
- Classez bien vos cartes de la **plus associée au thème** (à gauche) à la **moins associée** (à droite), car la position compte pour le score.
- À la révélation, par contre, lâchez-vous ! Les débats enflammés font partie du charme du jeu.
- Chaque joueur récupère **toutes ses 42 cartes** entre chaque manche.

Si vous avez envie d'autres soirées jeux où la communication et la créativité sont reines, allez découvrir les [règles de Color Words](#). Amusez-vous bien et surtout, ne vous vexez pas si votre meilleur(e) ami(e) ne pense pas du tout comme vous !