

MATCH 5

¡Busca vínculos, crea conexiones!



REGLAMENTO

MATCH 5



En *MATCH 5*, tendrás que encontrar un vínculo común entre 2 conceptos. Tendrás 3 minutos para usar la imaginación y anotar un vínculo que conecte cada una de las 10 combinaciones de dados.

CONTENIDO



1 reglamento



10 dados únicos
(2 de cada color)



10 tablas de palabras
(2 de cada color)



1 bloc de notas



1 reloj de arena
(de 3 minutos)

OBJETIVO DEL JUEGO

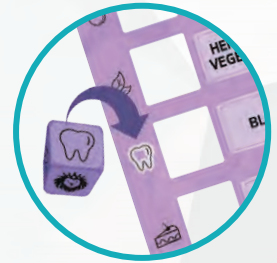
Ser el jugador con más puntos tras 2 rondas.

PREPARACIÓN

- 1 Reparte a cada jugador una hoja del **bloc de notas** y un lápiz (no incluido en el juego).
- 2 Selecciona **1 dado** de cada color.
- 3 Toma las **5 tablas de palabras** correspondientes a los **dados** elegidos y colócalas en el centro de la mesa.

Nota: el **dado** y su correspondiente **tabla de palabras** siempre son del mismo color.

- 4 Coloca el **reloj de arena** cerca de las **tablas de palabras**.
- 5 Devuelve a la caja los **dados** y las **tablas de palabras** que queden sin usar.



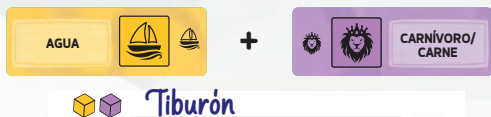
CÓMO JUGAR

- 1- Tira los 5 dados y coloca cada uno de ellos en el hueco que coincida con su color y con su símbolo.



- 2- Dale la vuelta al reloj de arena. Tenéis 3 minutos para encontrar un vínculo que relacione los conceptos de cada una de las 10 combinaciones de dados y escribirlos en los espacios correspondientes de vuestras hojas.

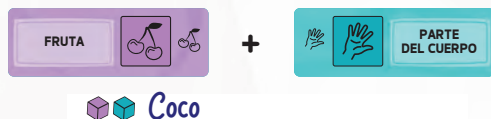
Ejemplo: ¿Qué **carnívoro** vive en el **agua**? ¿Tal vez un «tiburón»?



- > Los vínculos pueden ser más de una palabra:



- > También se aceptan vínculos ingeniosos:



Nota: cada vínculo solo puede usarse una vez por jugador y por partida. Cada partida dura 2 rondas.

FINAL DE LA RONDA

Cuando el tiempo se acabe, todos los jugadores deben soltar los lápices A continuación, cada jugador leerá en voz alta el vínculo que ha establecido para la primera combinación de dados y los demás jugadores valorarán su propuesta. Cuando todos los jugadores hayan leído su vínculo para la primera combinación, seguid con la segunda, hasta que todos hayáis leído todas las combinaciones.

VÍNCULO ACEPTADO

- > Si la mayoría de los jugadores da el visto bueno a un vínculo, el vínculo quedará **aceptado**.
- > Si un jugador lee un vínculo que coincida con el tuyo, di «¡Match!»: todo aquel que haya escrito el mismo vínculo tiene un vínculo **coincidente**.

VÍNCULO IMPUGNADO

- > Si la mayoría de los jugadores rechaza un vínculo, el vínculo quedará **impugnado**.
- > En caso de empate, se ignora el voto del jugador que haya escrito el vínculo impugnado.

PUNTUACIÓN

- > Cada vínculo aceptado vale 1 punto, a no ser que...
- > ...se trate de un vínculo coincidente, en cuyo caso, vale 2 puntos. ¡las grandes mentes piensan igual!

Ejemplo: varios jugadores habéis escrito «actor» para la combinación de dados rojo-blanco, por tanto, es un vínculo **coincidente** y otorga 2 puntos. En cambio, fuiste el único que escribiste «tiburón» para la combinación de dados amarillo-morado, lo que significa que solo recibes 1 punto por ese vínculo.



- > Los vínculos impugnados valen 0 puntos.

Una vez que hayáis leído todos los vínculos en voz alta, cada jugador suma todos sus puntos y anota el resultado en la casilla correspondiente a esa ronda (#1 para la ronda 1).

#1 #2
11 + =

COMENZAR UNA NUEVA RONDA

Si habéis terminado la primera ronda, aún os queda otra ronda que jugar. Dale la vuelta a las tablas de palabras, vuelve a tirar los dados y dale la vuelta al reloj de arena para comenzar la segunda ronda.

FINAL DE LA PARTIDA

Después de 2 rondas de juego, cada jugador suma los puntos que haya conseguido en cada ronda. El jugador que haya conseguido más puntos es el ganador. En caso de empate, gana el jugador empatado con mayor cantidad de vínculos coincidentes. Si el empate continúa, itodos los jugadores empatados comparten la victoria!

$$\begin{array}{c} \#1 \\ 11 \end{array} + \begin{array}{c} \#2 \\ 12 \end{array} = 23$$

CRÉDITOS

Diseño: Carl Brière
Desarrollo: Carl Brière
Ilustraciones: SillyJellie
Dirección artística: Marie-Elaine Bérubé
Diseño gráfico: Marie-Elaine Bérubé
Edición y traducción al inglés: Matthew Legault, Adam Marostica
Traducción: Luis Álvarez Dato
Revisión: Carlos de la Torre Oliva
Distribuidor: Jeux Synapses Games Inc.



© 2021 Jeux Synapses Games Inc.
No está permitido reproducir ninguna parte de
este producto sin el consentimiento escrito de:
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
Qc J0P 1M0, Canadá
www.jeuxsynapsesgames.com

