

SYNAPSES



2 à 6 joueurs

11 ans et +

15 minutes

Amalgamer c'est associer des choses différentes. Dans ce jeu de cartes et de mots, les joueurs incarnent des synapses, zones de connexion entre les neurones. Pour gagner, ils connectent des idées entre elles, dans le but de construire ensemble une pensée rapide et cohérente.

MATERIEL

54 cartes idées recto/verso et 4 cartes idées phares (à fond gris).

PREPARATION

- Disposez les 4 cartes idées phares au centre de la table
- Mélangez les 54 cartes idées et distribuez-en 6 au hasard à chaque joueur. Formez une pioche au centre de la table avec les cartes restantes
- Prenez vos 6 cartes idées en main et regardez-les. **Votre but est d'être le premier joueur à se débarrasser de ses cartes.**
- Désignez un premier joueur. Il retourne la première carte de la pioche et la pose juste à côté : ce sera la première carte du tas.

DEROULEMENT

En commençant par le premier joueur, vous jouez chacun à votre tour dans le sens horaire. A votre tour de jeu, vous avez une dizaine de secondes pour annoncer une idée en lien avec la l'idée au dessus du tas. Au delà de ce temps, vous devrez piocher une carte et passer votre tour [L'objectif est que le jeu soit assez rythmé]. Même sanction si plus de la moitié de vos adversaires ne perçoivent pas le lien entre les deux idées [Le lien doit être direct, évident].

Pour éviter cela, vous avez trois possibilité à votre tour de jeu:

- ✓ Annoncer une idée que vous inventez. Puis, c'est au tour du joueur suivant
- OU**
- ✓ Annoncer l'idée d'une carte que vous avez en main. Si elle est acceptée, vous posez cette carte sur le tas. Puis c'est au tour du joueur suivant
- OU**
- ✓ Annoncer une des idées phares placées au centre. Si elle est acceptée, vous posez deux cartes sur le tas: la carte de l'idée phare annoncée ET une carte de votre main. Ensuite, retournez sur le tas une nouvelle carte de la pioche puis c'est au tour du joueur suivant.

Quand il n'y a plus assez de cartes dans la pioche, mélangez les cartes du tas pour former une nouvelle pioche.

FIN DE PARTIE ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a posé sa dernière carte sur le tas. Il remporte immédiatement la partie. Il devient le nouveau centre neuronal.

EXEMPLE D'UNE SEQUENCE DE JEU

Sur la carte en haut du tas les joueurs peuvent lire « Pays »

David dit « Voyage » et pose sa carte idée sur le tas

Emma dit « Mer »

Clara dit « Marin » et joue sa carte idée sur le tas

David dit « Bottes » et joue sa carte idée sur le tas

Emma dit « Pluie »

Clara hésite mais ne trouve pas d'idée assez rapidement, elle pioche une nouvelle carte qu'elle ajoute à sa main

David dit « Boue »

Emma dit « Insecte »

Clara dit « Microscopique » et pose la carte idée phare ainsi qu'une carte de sa main sur le tas.

FIN DE LA SEQUENCE

Elle retourne sur le tas une nouvelle carte de la pioche puis c'est au tour du joueur suivant de commencer une nouvelle séquence de jeu.