

DIFFERENCE[®]



DIFFERENCE[®]

2 à 6 joueurs - dès 6 ans - durée d'une partie: 20 minutes

CONTENU

50 cartes imprimées recto-verso (25 cartes niveau facile : cirque/château
25 cartes niveaux difficile : lac/dragon)

PRINCIPE DU JEU

DIFFERENCE est un jeu d'observation basé sur le célèbre principe du « jeu des erreurs ». Chaque joueur a devant lui une pile de cartes d'une même illustration : cirque, château, lac ou dragon. En début de partie, une carte de cette illustration est placée au centre de la table. Tout le monde joue en même temps et doit retrouver le plus vite possible les deux différences existant entre la première carte de sa pile et la carte au centre de la table. Le premier à y parvenir recouvre la carte du tour avec sa propre carte : cette dernière devient la nouvelle carte de référence et le jeu continue. Le premier qui se défausse de toutes ses cartes remporte la victoire !

MISE EN PLACE

Avant de débuter, il faut se mettre d'accord sur l'illustration avec laquelle on souhaite jouer (Cirque, Château, Lac ou Dragon). Mélanger les 25 cartes et en placer une, face illustration choisie, au centre de la table : elle sera la **carte de référence** pour ce premier tour. Distribuer le reste des cartes équitablement entre les joueurs (4 cartes pour 6 et 5 joueurs, 6 cartes pour 4 joueurs, 8 cartes pour 3 joueurs et 12 cartes pour 2 joueurs), de sorte que l'illustration choisie soit face cachée. À 5 joueurs, il reste 4 cartes qui sont mises de côté.

Fig. 1 : mise en place à 3 joueurs, pour jouer avec l'illustration « Lac ».

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Chaque joueur retourne simultanément la première carte de sa pile et la compare avec la carte de référence placée au milieu de la table. Il faut être le plus rapide à retrouver les deux différences entre sa carte et la carte de référence (fig.2). Dès qu'un joueur les a trouvées, il annonce « DIFFERENCE ! » et montre les deux différences aux autres joueurs :

- si sa réponse est correcte, il recouvre l'actuelle carte de référence avec sa carte : cette dernière devient la nouvelle carte de référence pour les joueurs. Puis il retourne la carte suivante de sa pile ; les autres joueurs gardent la même carte et le jeu reprend ;
- si la réponse est fautive, le joueur conserve sa carte et le jeu continue jusqu'à ce qu'un autre joueur annonce « DIFFERENCE ! ».

Note : parmi les deux différences de chaque tour, il y en a toujours une qui est identique à l'une des deux différences du tour précédent. En d'autres termes, hormis lors du premier tour, vous devez retrouver la différence commune au tour précédent + la nouvelle différence de ce tour.

Fig. 2, exemple :

Tour 1 : entre la carte référence A et la carte B, il y a deux différences : la couleur du nymphéa et la grenouille qui saute

Tour 2 : entre la nouvelle carte référence B et la carte C, il y a une différence commune au tour précédent (la grenouille qui saute), et une nouvelle différence, qui est la libellule manquante.

Attention, il faut toujours annoncer et montrer les deux différences pour se débarrasser d'une carte.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes est déclaré vainqueur. Si les autres joueurs le souhaitent, ils peuvent poursuivre la partie pour déterminer la seconde place, puis la troisième, et ainsi de suite.

VARIANTES

Niveau débutant :

Si un joueur ne trouve pas de différence sur la première carte de sa pile, il peut choisir de la placer en dessous de sa pile pour jouer avec la carte suivante.

Niveau avancé :

Les règles sont les mêmes que pour le jeu de base sauf pour le point suivant : pendant la partie, il n'y aura plus obligatoirement une seule carte de référence, mais il pourra y en avoir plusieurs en même temps. En effet, quand un joueur trouve deux différences, il place sa carte à côté de la carte de référence (obligatoire pour le premier tour) ou à côté d'une des cartes déjà en place. Avant de pouvoir poser une carte, les joueurs devront trouver les deux différences entre leur carte et chaque carte adjacente à l'emplacement où ils souhaitent la poser. Il n'est pas permis de recouvrir une carte déjà en place pour poser la sienne.

Fig. 3, exemple :

Le joueur veut poser sa carte sur l'emplacement entouré de rouge : il doit annoncer les deux différences entre sa carte et les trois cartes qui lui seront adjacentes, soit six différences.

Important : les joueurs ne peuvent aligner plus de 5 cartes par ligne et par colonne.

La partie s'achève dès qu'un joueur s'est défaussé de toutes ses cartes. Les joueurs peuvent poursuivre la partie pour déterminer la seconde place, puis la troisième, et ainsi de suite.

Een spel voor 2 tot 6 spelers vanaf 6 jaar. Gemiddelde duur van een spelletje: 20 minuten.

INHOUD

50 dubbelzijdig bedrukte kaarten

(25 makkelijke kaarten: circus/kasteel; 25 moeilijke kaarten: meer/draak)

DOEL VAN HET SPEL

Difference is een observatiespel, gebaseerd op het bekende principe 'zoek de verschillen'. Iedere speler heeft een stapeltje kaarten voor zich met dezelfde afbeelding: circus, kasteel, meer of draak. Aan het begin van het spel wordt een kaart met deze afbeelding midden op tafel gelegd. Iedereen speelt tegelijkertijd en moet zo snel mogelijk de twee verschillen vinden die er zijn tussen de eerste kaart van zijn stapeltje en de kaart midden op tafel. De eerste speler die daarin slaagt, legt z'n eigen kaart op de kaart midden op tafel: nu wordt deze kaart de nieuwe kaart waarmee iedere speler zijn of haar kaart vergelijkt en het spel gaat door. De eerste speler die al z'n kaarten kwijt is, heeft gewonnen!

SPELVOORBEREIDING

Voordat je begint, moet je het eens worden over de afbeelding waarmee je wilt spelen (circus, kasteel, meer of draak). Schud de 25 kaarten en leg er één, met de gekozen afbeelding naar boven, midden op tafel: dit is de referentiekaart voor de eerste beurt. Verdeel de overige kaarten onder de spelers (4 kaarten voor 5 en 6 spelers, 6 kaarten voor 4 spelers, 8 kaarten voor 3 spelers en 12 kaarten voor 2 spelers), met de gekozen afbeelding naar beneden. Bij 5 spelers blijven er 4 kaarten over die niet worden gebruikt.

Fig. 1: Spelvoorbereiding

SPELVERLOOP

Iedere speler draait tegelijkertijd de eerste kaart van zijn stapeltje om en vergelijkt deze met de referentiekaart die in het midden van de tafel ligt. Je moet de snelste zijn en de twee verschillen vinden tussen je eigen kaart en de referentiekaart. Zodra een speler ze heeft gevonden, roept hij 'Verschill!' en laat de twee verschillen aan de andere spelers zien:

- als het klopt, legt hij zijn kaart op de referentiekaart: nu wordt zijn kaart de nieuwe referentiekaart voor de spelers. Hij draait dan de volgende kaart van z'n stapeltje om; de andere spelers houden dezelfde kaart en het spel gaat verder.
- als het niet klopt, houdt de speler zijn kaart en gaat het spel door totdat een andere speler 'Verschill!' roept.

Nb: Van de twee verschillen die bij iedere ronde gevonden moeten worden, is er altijd één die hetzelfde is als één van de verschillen van de vorige ronde. Je moet dus, behalve bij de eerste ronde, het verschil vinden dat er in de vorige ronde ook was + het nieuwe verschil van deze ronde.

Fig. 2, Voorbeeld:

Ronde 1: tussen referentiekaart A en kaart B zijn er twee verschillen: de kleur van de lotusbloem en de springende kikker.

Ronde 2: tussen de nieuwe referentiekaart B en kaart C is er een verschil dat er in de vorige ronde ook was (de springende kikker), en een nieuw verschil: de ontbrekende libelle.

Let op, je moet altijd de twee verschillen noemen en aanwijzen om een kaart weg te mogen leggen.

SPELEINDE

De eerste speler die al z'n kaarten kwijt is, is de winnaar. Als de andere spelers dat willen, kunnen ze doorspelen voor de tweede, derde en eventuele volgende plaatsen.

VARIANTEN

Beginners:

Als een speler geen verschil vindt op de eerste kaart van z'n stapeltje kan hij deze onderop het stapeltje leggen om met de volgende kaart te spelen.

Gevorderden:

De regels zijn hetzelfde als voor het basisspel, behalve op het volgende punt: tijdens het spel ligt er niet noodzakelijk slechts één referentiekaart, maar er kunnen er meerdere tegelijkertijd zijn. Als een speler twee verschillen vindt, legt hij zijn kaart naast de referentiekaart (verplicht voor de eerste ronde) of naast één van de kaarten die al op tafel liggen. De spelers moeten, voordat ze een kaart kunnen neerleggen, de twee verschillen vinden tussen hun eigen kaart en iedere kaart die naast de plek ligt waar ze hun eigen kaart neer willen leggen. Het is niet toegestaan om je kaart op een al gelegde kaart te leggen.

Fig. 3, Voorbeeld:

De speler wil z'n kaart op de rood omliggende plek leggen. Hij moet nu de twee verschillen aangeven tussen zijn kaart en de drie omliggende kaarten, d.w.z. zes verschillen.

Belangrijk: de spelers kunnen niet meer dan 5 kaarten per rij en per kolom leggen.

Het spel is afgelopen als een speler al z'n kaarten kwijt is. De spelers kunnen doorspelen voor de tweede, derde en eventueel volgende plaatsen.

1



2

B



C



A



B



