CHERCHEZ LES DIFFÉRENCES

7+ 1+ 30 min

Contenu

- 100 dessins à comparer « 5 différences » (2 degrés de difficulté, 50 cartes)
- 100 dessins à comparer « 10 différences » (2 degrés de difficulté, 50 cartes)
- 80 dessins à comparer « 15 différences » (40 cartes)
- 10 cartes de score (2 degrés de difficulté, 20 dessins à comparer)
- 1 toupie (flèche et roulette)
- 1 sablier noir de 60 secondes
- 1 sablier rouge de 15 secondes
- 4 feutres (plus une éponge)

But du jeu

Essayez d'être le premier à trouver les 10 différences sur votre carte de score. Mais attention ! Seul le joueur qui aura réussi en premier à trouver toutes les différences de sa carte mission pourra commencer à chercher celles de sa carte de score.

Préparation

- Battez les cartes mission de chaque catégorie (5, 10 et 15 différences) et placez les trois pioches sur la table. Les dessins des cartes du niveau 1 doivent être visibles. Les cartes de 15 différences sont réservées au niveau 2. Pour cette pile de cartes, la mention « niveau 2 » est imprimée sur les deux faces des cartes.
  Remarque : Le niveau 1 (1 cercle) est le niveau des débutants. Le niveau 2 (2 cercles) est le niveau des joueurs chevronnés. Les joueurs décident entre eux du niveau (1 ou 2) qu'il convient d'attribuer à chacun.
- Battez les cartes de score et empilez-les sur la table (pioche) en retournant les cartes de niveau 1 vers le haut.
- Fixez la flèche (en deux parties) sur la roulette. Pour ce faire, faites passer le socle par la fente et encliquetez la roulette par-dessus. Posez ensuite la roulette sur la table.
- Placez les 2 sabliers sur la table.
- Chaque joueur prend une carte de score et la pose devant lui sur la table, niveau caché (donc invisible pour les autres joueurs).
- Chaque joueur prend un crayon feutre.

Le jeu

- C'est le plus jeune joueur qui commence. Il fait tourner la toupie pour déterminer la catégorie de cartes mission jouée dans cette manche (5, 10 ou 15 différences). Voir « La Toupie ».
- Chaque joueur prend une carte de la catégorie indiquée par la toupie.
- Retournez le sablier noir de 60 secondes. Chaque joueur va maintenant s'efforcer de découvrir toutes les différences de sa carte mission. Chaque fois qu'il trouve une différence, il l'encercle avec le feutre.
- Seul le joueur qui a réussi en premier à trouver toutes les différences sur sa carte de catégorie a le droit de chercher une différence sur sa carte de score. Si un joueur a trouvé

toutes les différences, il dit « Stop ! ». Si aucun joueur n'est parvenu à trouver toutes les différences dans le temps du sablier, aucun joueur n'est autorisé à chercher une différence sur sa carte de score.
Remarque : Les autres joueurs ont le droit de vérifier si le joueur a effectivement trouvé toutes les différences entre les deux dessins de sa carte mission. Si ce n'est pas le cas, le joueur en question ne sera pas autorisé à chercher les différences sur sa carte de score. De plus, il ne pourra pas jouer la manche suivante.

- Suggestion : comptez les différences au fur et à mesure que vous les trouvez.
- Effacez ensuite toutes les différences marquées sur les cartes jouées. Ces cartes seront alors retirées du jeu.
- Le joueur qui a réussi en premier à trouver toutes les différences de sa carte mission a maintenant le droit de chercher une différence sur sa carte de score. Commencez par retourner le sablier de 15 secondes. Le joueur ne peut encercler qu'un seule différence sur sa carte de score. Mais il a le droit d'utiliser le reste des 15 secondes pour chercher d'autres différences qu'il marquera la fois suivante.
- Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. La main passe au joueur suivant qui fait tourner la toupie. Le jeu se poursuit alors de la manière expliquée ci-dessus.

La toupie

5 → Tous les joueurs jouent une carte de la catégorie « 5 différences ».

10 → Tous les joueurs jouent une carte de la catégorie « 10 différences ».

15 → Tous les joueurs jouent une carte de la catégorie « 15 différences ».
Remarque : les cartes de 15 différences ne comportent que le niveau 2. Elles conviennent donc uniquement aux joueurs chevronnés. Si la toupie s'est arrêtée sur le 15, les joueurs de niveau 1 peuvent jouer au choix une carte de 5 ou de 10 différences.

X → Le joueur qui a fait tourner la toupie n'a pas le droit de jouer pendant la manche suivante : il ne reçoit donc pas de carte-mission. C'est au tour du joueur suivant de faire tourner la toupie.

Score → Le joueur qui a fait tourner la toupie peut marquer une différence supplémentaire sur sa carte de score. Retournez le sablier rouge de 15 secondes. C'est alors au tour du joueur suivant de faire tourner la toupie.

Le gagnant

Le gagnant sera le joueur qui aura réussi à marquer en premier les dix différences sur sa carte de score !

Attention !
Effacez les cartes après chaque manche avant que l'encre ne sèche. Après usage, rebouchez soigneusement le feutre pour lui éviter de se dessécher.

Remarque
Vous pouvez télécharger les solutions et des cartes supplémentaires sur www.universitygames.fr

Voulez-vous être tenu(e) au courant de toutes les nouvelles et nouveautés University Games ? Inscrivez-vous à notre Newsletter en envoyant un courrier électronique à newsletter@ug.nl. Ou cliquez sur www.universitygames.fr.

© 2011 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110, USA. All Rights Reserved.
University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), Pays-Bas. info@ug.nl
Informations à conserver. Les couleurs et le contenu peuvent différer de l'illustration.
Illustrations : Krupion/Hachel-Int

Trouvez les différences

Une journée à la foire

1. La barbe à papa du garçon est passée du rose au jaune
2. Le monsieur de la baraque à barbes à papa vend des pommes d'amour
3. Le toit « Galloping Horses » est passé de rose à jaune
4. La chemise du responsable « Galloping Horses » est passée de verte à orange
5. La fille étonnée de la barque aux noix de coco s'est retournée
6. La couleur de la baraque des poissons rouges a changé
7. Il y a encore un OVNI rouge
8. Le bateau des pirates va de l'autre coté
9. La baraque aux noix de coco changé de couleur
10. Le texte de l'appareil de force est modifié
11. Deux canards s'échappent au lieu d'un
12. Un homme a disparu sur la grande roue