

DIFFERENCE[®]

Astérix[®]

7+

2-6

20min

CONTENU

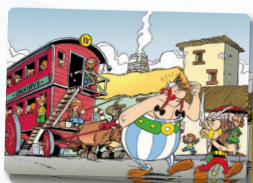
50 cartes imprimées recto-verso



25 cartes
Banquet



25 cartes
**Obélix
à l'école**



25 cartes
**Potion
magique**



25 cartes
Omnibus

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 : Banquet, Obélix à l'école, Potion magique ou Omnibus.

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 (Banquet, Obélix à l'école, Potion magique ou Omnibus).

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 de sorte que l'illustration choisie soit face cachée.

À 5 joueurs, il reste 4 cartes qui sont mises de côté.

- 4 cartes pour 6 et 5 joueurs
- 8 cartes pour 3 joueurs
- 6 cartes pour 4 joueurs
- 12 cartes pour 2 joueurs



Exemple de mise en place pour 3 joueurs

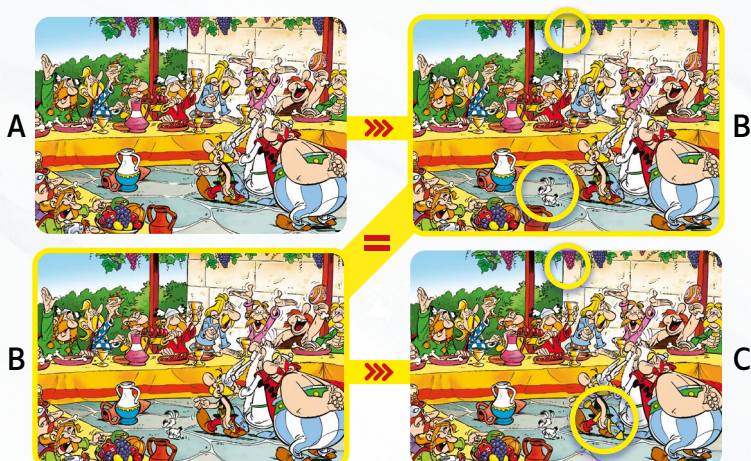
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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**. 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 fausse, le joueur conserve sa carte et le jeu continue jusqu'à ce qu'un autre joueur annonce « **DIFFERENCE !** ».

Note : parmi les deux différences à trouver lors 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.



Exemple :

Tour 1 : entre la carte de référence A et la carte B, il y a deux différences : la grappe de raisins et la présence d'Idéfix.

Tour 2 : entre la nouvelle carte de référence B et la carte C, il y a une différence commune avec le tour précédent (la grappe de raisins), et une nouvelle différence, qui est la taille de l'épée d'Astérix.

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 :

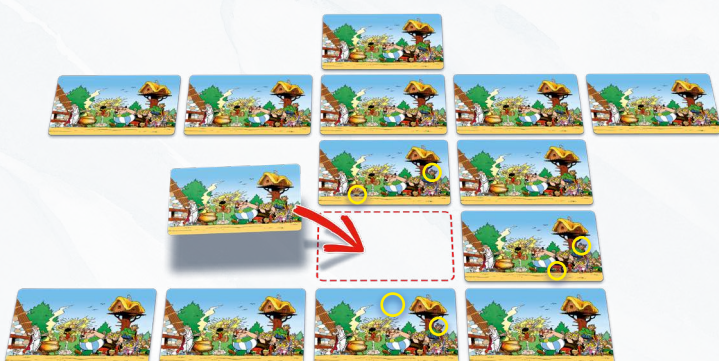
Si un joueur ne trouve pas de différence sur la première carte de sa pile, il peut choisir de la placer en dessous de sa pile pour jouer avec la carte suivante.

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.



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.