

2to 6 players - age 6 and up - game time: 20 minutes

CONTENTS

50 cards printed on both sides

(25 cards easy level: circus/castle; 25 cards difficult level: lake/dragon)

PRINCIPLE OF THE GAME.

Difference is an observation game based on the well-known principle of 'spot the difference'. Each player has a pile of cards in front of him with the same illustration: circus, castle, lake or dragon. At the start of the game, a card with this illustration is placed in the centre of the table. Everyone plays at the same time and needs to spot the two differences between the card on the top of his pile and the card at the centre of the table as quickly as possible. The first to succeed covers the card at the centre of the table with his own card which then becomes the new card in the game and the game continues. The first player to get rid of all of his cards is the winner!

SETUP

Before starting, players need to agree on the illustration they want to play with (Circus, Castle, Lake or Dragon). Shuffle the 25 cards and place one of them, with the chosen illustration facing upwards, in the centre of the table: it will be the **reference card** for this first turn. Distribute the rest of the cards fairly between the players (4 cards for 6 and 5 players, 6 cards for 4 players, 8 cards for 3 players and 12 cards for 2 players), in such a way that the chosen illustration is face down. When there are 5 players, 4 cards will be put aside.

Fig. 1: set-up.

PLAYING THE GAME

Each player simultaneously turns over the first card on his pile and compares it with the reference card placed in the middle of the table. You need to be the quickest to find the **two** differences between your card and the reference card. As soon as a player has found them, he shouts 'Différence!' and shows the two differences to the other players:

- if his answer is correct, he places his card on top of the current reference card: his card will now become the new reference card for the players. He then turns over the next card on his pile; the other players keep the same card and the game resumes;
- if the answer is incorrect, the player keeps his card and the game continues until another player shouts 'Différence!'.

Note: Regarding the two differences to be found during each turn, there is always one which is identical to one of the differences in the previous turn. In other words, except for the first turn, you need to find one of the differences found in the previous turn + the new difference in this turn.

Example:

Turn 1: there are two differences between the reference card A (19) and card B (7): the colour of the water lily and the jumping frog

Turn 2: there is one difference between the new reference card B (7) and card C (24) which is the same as for the previous turn (the jumping frog) and a new difference, which is the missing dragonfly.

Note: a player must always state and show the two differences to get rid of a card.

ENDING THE GAME

The first player to get rid of all of his cards is the winner. If the other players wish, they can continue the game to determine second place, then third place, etc.

VARIANTS

Beginner's level:

If a player cannot find a difference on the first card on his pile, he can choose to place it underneath his pile and play with the following card.

Advanced level:

Before starting, remove two cards from the packet. The rules are the same as for the basic game except on the following point: during the game, there no longer needs to be a single reference card, but there may be several at the same time. When a player finds two differences, he places his card beside the reference card (compulsory for the first turn) or next to one of the cards already in place. Before being able to put a card down, the players will need to find the two differences between their card and each card adjacent to the place they want to put it. Players are not allowed to cover over a card already in place to put down their own.

(Fig. 3 Example: the player wants to place his card at the site outlined in red: he must state the two differences between his card and the three cards adjacent to it, i.e. six differences).

Important: The players cannot align more than 5 cards per line and column.

The game is over as soon as a player has got rid of all of his cards. The players can continue the game to determine second place, third place, etc.

FR

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 débiter, 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.

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 « Différence ! » 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 « Différence ! ».

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 référence A (19) et la carte B (7), il y a deux différences : la couleur du nymphéa et la grenouille qui saute

Tour 2 : entre la nouvelle carte référence B (7) et la carte C (24), 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 :

Avant de débiter, retirez deux cartes du paquet. 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. 4 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.