



MATÉRIEL DE JEU: 72 cartes • 6 jetons

Sur chaque carte se trouvent le dessin original et les copies, qui ont chacune une petite différence. Retrouvez l'original !

BUT DU JEU

Trouvez l'image originale par élimination en repérant les copies qui ont toutes une différence.

PRÉPARATION

Mélangez les cartes, formez une pioche et placez-la face cachée au centre de la table.

TOUR DE JEU

A chaque tour de jeu, retournez la première carte de la pioche face visible, puis cherchez l'image originale.

Trouvez l'image originale

Chaque carte possède 1 image originale et 3 ou 4 copies qui diffèrent de l'originale par une seule caractéristique. Vous devez éliminer les copies une par une en les comparant aux autres images de la carte.

Règle mise en ligne par

didacto.com
Plus d'activités et ressources pédagogiques

Lorsque vous trouvez un élément qui apparaît sur seulement une des images de la carte, vous pouvez éliminer cette image de votre recherche (seules les copies ont des caractéristiques uniques).



EXEMPLE (AVEC IMAGE)

- >> L'escargot jaune est le seul sans ombre sur son ventre : donc c'est une copie.
- >> L'escargot rose est le seul sans tourbillon sur sa coquille : donc c'est une copie.
- >> L'escargot vert est le seul sans sourcils : donc c'est une copie.
- >> L'escargot bleu est le seul sans petits points sur son nez : donc c'est une copie.
- >> La seule icône restante est l'escargot rouge : c'est l'original.

Le premier joueur à annoncer à haute voix l'image originale gagne la carte et marque 1 point. Si le joueur se trompe, il est écarté de ce tour de jeu et doit défausser une de ses cartes.

FIN DU JEU

Le premier joueur à collecter 5 cartes (5 points) gagne la partie.

VARIANTES

Les différentes variantes se jouent de la même manière que ci-dessus excepté sur les points suivants :

Variante : la chasse aux copies

Placez les 5 jetons côté monochrome au milieu de la table, laissez le dernier jeton dans la boîte. Dès qu'un joueur pense avoir repéré une copie, il prend le jeton à la couleur correspondante et le place devant lui. Il peut en prendre un autre s'il est très rapide. Lorsque toutes les copies ont été repérées, les joueurs marquent autant de points qu'ils ont de jetons corrects devant eux. Si 1 jeton est incorrect (même si le



joueur en a 2 devant lui et que l'un est bon), le joueur ne marque aucun point. Le premier joueur à 8 points gagne la partie. Utilisez les cartes pour compter vos points en vous servant dans la pioche à chaque manche

Règle mise en ligne par

didacto.com
Travaux collaboratifs et multimédia pédagogique

Variante : Coopérative/solo

Prenez le temps de résoudre le Puzzle !
Éliminez les copies au fur et à mesure en faisant tranquillement un tour de table.
Placez les 5 jetons monochromes au milieu de la table, laissez le dernier jeton dans la boîte. A votre tour, annoncez la couleur d'une copie, récupérez et placez

devant vous le jeton à la couleur correspondante. Jouez chacun votre tour jusqu'à trouver l'original. Puis retournez une nouvelle carte.

En mode solo, prenez les 5 jetons monochromes et laissez le dernier jeton dans la boîte. Utilisez-les pour repérer des copies et trouvez l'original !

Top chrono, vous avez 2 minutes pour résoudre le plus de cartes possible !

Variante : la course aux points

Trouvez l'image originale et collectez le plus de points possibles !

Prenez chacun un jeton, côté multicolore.

Lorsque vous pensez avoir trouvé l'image originale, placez la bonne couleur vers le haut pour montrer la bonne réponse mais gardez-la secrète.

Exemple : si vous pensez que la bonne réponse est rose, placez votre jeton de manière à ce que la couleur rose soit vers le haut et cachez-le de vos adversaires :



Annoncez aux autres joueurs que vous avez trouvé (le premier joueur crie "premier", le second joueur crie "deuxième", etc ...).

Une fois que chaque joueur a bloqué sa couleur, tous les jetons sont révélés.

Les 3 premiers joueurs qui ont choisi la bonne couleur scorent les points suivants :

le 1^{er} gagne 3 cartes donc 3 points.

le 2nd gagne 2 cartes donc 2 points.

le 3^{ème} gagne 1 carte donc 1 point.

Utilisez les cartes pour compter vos points en vous servant dans la pioche à chaque manche. La partie prend fin lorsque la pioche est épuisée.

En cas de difficulté à trouver l'Original, consultez notre site web sur la page Copy or not copy? pour trouver les bonnes réponses.