

Le jeu concours (de 2 à 4 joueurs)

Le principe du jeu est comparable à celui où l'on joue seul : chaque joueur choisit une planche ainsi que 9 cartes illustrées correspondantes et le fonctionnement du jeu est le même. La seule différence est le principe du concours qui s'y rajoute.

Lorsque tous les joueurs ont choisi leur planche et rempli leurs cartes à côté d'elle (face cachée) on donne le signal du départ : «Go !»

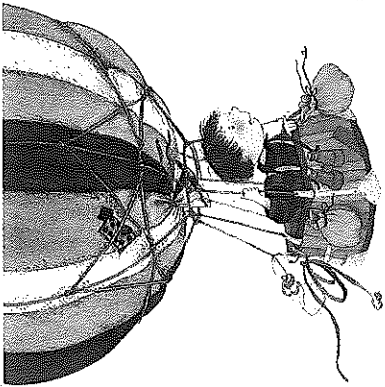
Le premier qui aura réussi à poser toutes ses cartes (soit sur la planche, soit à côté d'elle) s'empresse de crier : «Terminé !»

Tous les autres doivent au même moment s'arrêter de jouer. A l'aide du film de contrôle, on compte les points de chacun.

On peut aussi organiser un jeu de 4 manches pour que les joueurs aient une planche différente lors de chaque partie. Le gagnant sera celui qui totalisera le maximum de points au cours de cette compétition «géante» !

© 1995 Ravensburger Spieleverlag

Editions Ravensburger,
24 rue de Paris, F-68220 Attenschwiller



Le jeu des différences

Contenu:

- 4 planches illustrées
- 36 cartes illustrées
- 1 film de contrôle transparent
- 1 règle du jeu

Jeu Ravensburger n° 24 269 6

Jeu de loto et de concentration pour 1 à 4 joueurs,
à partir de 4 ans.

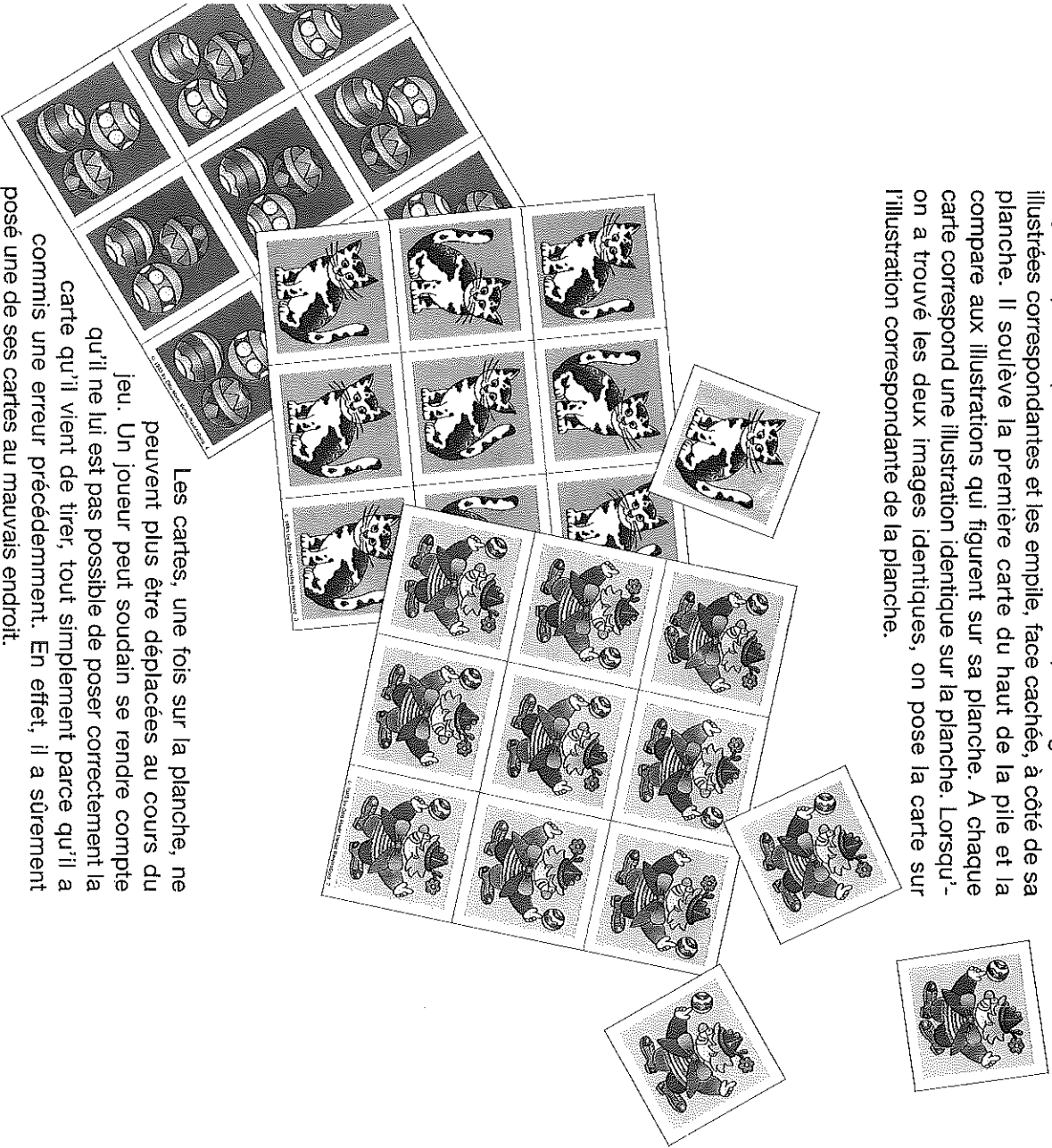
Auteur : E. Richter

Ce jeu de loto passionnant permet aux enfants d'exercer leur rapidité de réaction et leurs capacités de concentration. Il s'agit de relever les détails qui différencient des images d'apparence identique. On peut y jouer seul ou à plusieurs. Dans ce cas, on peut très bien organiser un jeu-concours.

Pour jouer seul:

Le joueur choisit une des 4 planches illustrées et rassemble les 9 cartes illustrées qui lui correspondent. Les planches portent des numéros en bas à droite : la planche n° 1 (celle avec les pommes) est la plus simple, c'est pourquoi on la propose de préférence aux plus jeunes joueurs. La planche n° 4 (celle avec les ballons multicolores) est par contre, la plus difficile et convient mieux aux joueurs entraînés.

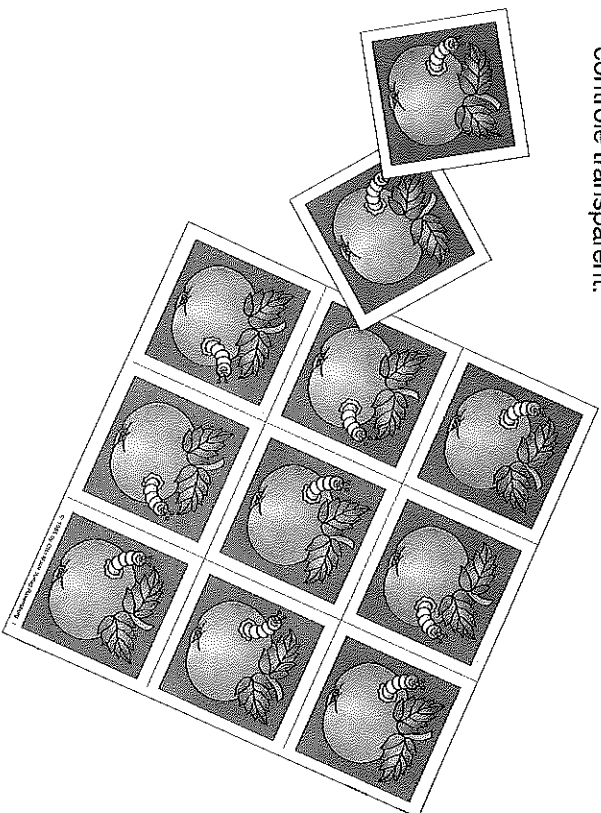
Le joueur pose la planche choisie devant lui, mélange les 9 cartes illustrées correspondantes et les emplit, face cachée, à côté de sa planche. Il soulève la première carte du haut de la pile et la compare aux illustrations qui figurent sur sa planche. A chaque carte correspond une illustration identique sur la planche. Lorsqu'on a trouvé les deux images identiques, on pose la carte sur l'illustration correspondante de la planche.



Les cartes, une fois sur la planche, ne peuvent plus être déplacées au cours du jeu. Un joueur peut soudain se rendre compte qu'il ne lui est pas possible de poser correctement la carte qu'il vient de tirer, tout simplement parce qu'il a commis une erreur précédemment. En effet, il a sûrement posé une de ses cartes au mauvais endroit.

Dans ce cas, il lui faut déposer cette carte qu'il ne peut poser sur sa planche, à côté de celle-ci. Elle est hors-jeu. La partie se termine lorsque les 9 cartes ont été déposées soit sur la planche, soit à

côté de celle-ci. Maintenant, le joueur peut vérifier combien de cartes auront été placées sur la planche, grâce au film de contrôle transparent.



Un gros point noir est imprimé sur le film de contrôle. Il permet d'ajuster correctement le film à la planche. Il faut le faire coïncider exactement avec le point noir imprimé sur le bord de la planche que l'on veut vérifier. Il est très facile maintenant, de constater si les cartes ont été correctement posées.

Chaque fois que le marquage de la carte correspond exactement au marquage du film de contrôle, celle-ci est à la bonne place.

Chaque carte correctement placée, vaut un point. Un „pro“ du jeu de la différence réussit sans trop de difficultés et avec un peu d'entraînement, à compléter sans faire d'erreur les 4 planches, les unes après les autres, pour totaliser 4 x 9 points d'un seul coup.

