

# DIFFERENCE<sup>®</sup>

## JUNIOR

### CONTENU

50 cartes imprimées recto-verso

### PRINCIPE DU JEU

Différence Junior 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. 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. 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 à 3 joueurs, pour jouer avec l'illustration «Lac».*

### 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 « 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.

*Fig. 2, exemple :*

*Tour 1 : entre la carte référence A et la carte B, il y a deux différences : la couleur de la balle et l'oiseau sur le parasol.*

*Tour 2 : entre la nouvelle carte référence B et la carte C, il y a une différence commune au tour précédent (la couleur de la balle), et une nouvelle différence, qui est la couleur du toboggan.*

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.

### VARIANTE

#### 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.

Règle mise en ligne par

**didacto.com**  
*des activités et matériels pédagogiques*