

# Règles du jeu



## But du jeu

Être le plus rapide à repérer des images identiques.



## Préparation

1. L'adulte choisit le mode de jeu qu'il souhaite utiliser :
  - Avec 2 à 4 enfants du même âge, il peut utiliser le **mode multijoueur**.
  - Avec 1 seul enfant ou 2 à 4 enfants d'âges différents, il peut privilégier le **mode solo**.
2. L'adulte choisit le niveau de difficulté des cartes-images qu'il souhaite utiliser.
  -  **Niveau 1** : Bonhomme de neige (9 images différentes)
  -  **Niveau 2** : Robot (9 images différentes)
  -  **Niveau 3** : Toucan (12 images différentes)
  -  **Niveau 4** : Dinosaur (12 images différentes)

Pour la première partie, il est recommandé de jouer avec le niveau 1. L'adulte peut ensuite utiliser un niveau plus difficile d'une partie à l'autre lorsque l'enfant ou les enfants deviennent habiles avec un niveau.

3. L'adulte prend les cartes du niveau choisi qui ont un **cadre doré** → et les étale sur la table, faces visibles (l'image vers le haut), en trois rangées de cartes.

4. Il prend les cartes du même niveau qui ont un **cadre brun** → et forme une pile qu'il place, face cachée (l'image vers le bas), sur la table.

5. Il lit la mise en situation suivante au joueur ou aux joueurs :



C'est un scandale! Un malfaiteur s'amuse à copier des œuvres d'art originales. Tu dois aider l'enquêteur Bienvu à repérer les faux tableaux en détectant leurs imperfections. Seras-tu le plus habile et le plus rapide des observateurs ?



# Jeu 1 : mode multijoueur

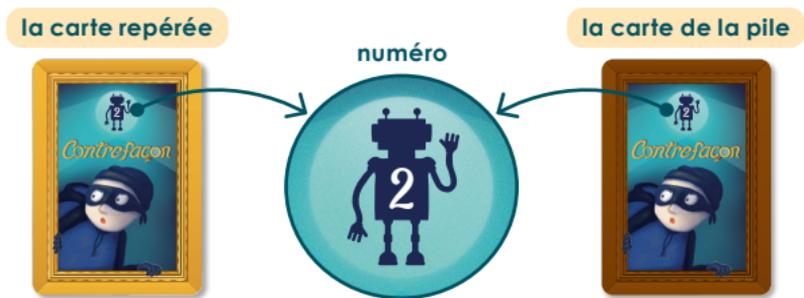


## Déroulement

Pour faciliter l'observation des cartes, les joueurs peuvent se placer côte à côte devant les cartes plutôt qu'autour de la table.

1. Le joueur qui a les plus petits pieds commence la partie. Il retourne la carte sur le dessus de la pile et la place afin que l'image soit visible pour tous les joueurs. Ceux-ci doivent identifier le plus rapidement possible l'image sur la table qui est identique à celle sur la carte retournée.
2. Lorsqu'un joueur croit avoir trouvé l'image identique, il place vite sa main dessus. Lorsqu'il a placé sa main sur une carte, le joueur ne peut plus déplacer sa main. Les autres joueurs peuvent placer leur main sur une autre image, mais deux joueurs ne peuvent pas placer leur main sur la même image.
3. Une fois que tous les joueurs ont placé une main sur une image (ou qu'ils ont décidé de ne pas le faire pour ce tour), celui qui a placé sa main en premier vérifie s'il s'agit de la bonne carte. Pour ce faire, il retourne celle-ci et la carte prise de la pile et compare le numéro indiqué au verso de chacune d'elles.

- Si le numéro est le même, le joueur remporte le tour: il prend **la carte de la pile** et la place près de lui. Il replace l'autre carte sur la table, au même endroit où il l'a prise.
- Si le numéro est différent, il ne s'agit pas de la bonne image. Les autres joueurs valident leur réponse de la même façon à tour de rôle. Celui qui a identifié la bonne image (s'il y a lieu) remporte le tour: il prend **la carte de la pile** et la place près de lui.
- Si aucun joueur n'a identifié la bonne image, la carte de la pile est replacée sous celle-ci et la partie se poursuit en retournant une nouvelle carte.



4. Lorsqu'un joueur remporte un tour, les autres ferment leurs yeux. Le joueur qui a remporté le tour **inverse l'emplacement de deux cartes** sur la table, puis les joueurs ouvrent leurs yeux. La partie se poursuit de la même façon, chaque joueur retournant une carte sur la pile à tour de rôle.
5. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pile, chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a amassées. Celui ou ceux qui en ont amassé le plus remportent la partie.

## Jeu 2: mode solo



ou



## Déroulement

À un joueur ou avec plusieurs joueurs d'âges différents, chacun joue au jeu individuellement avec son propre niveau de cartes-images. Par exemple, un enfant de 5 ans pourrait jouer avec les cartes du bonhomme de neige et un enfant de 6 ans avec les cartes du robot.

1. L'enfant démarre un chronomètre (non inclus) puis retourne la carte sur le dessus de la pile. Il doit identifier l'image sur la table qui est identique à celle sur la carte retournée.
2. Lorsqu'il croit l'avoir trouvée, il vérifie s'il s'agit de la bonne carte. Pour ce faire, il retourne celle-ci et la carte prise de la pile et compare le numéro indiqué au verso de chacune d'elles.
  - Si le numéro est le même, le joueur prend **la carte de la pile** et la place près de lui. Il replace l'autre carte sur la table, au même endroit où il l'a prise. Il **inverse l'emplacement de deux cartes** sur la table avant de prendre une nouvelle carte sur la pile.
  - Si le numéro est différent, il ne s'agit pas de la bonne carte. Le joueur replace la carte sous la pile et **inverse l'emplacement de deux cartes** sur la table avant de prendre une nouvelle carte sur la pile.

Exemple avec les 9 cartes du niveau 1



3. Le joueur tente ainsi de trouver les paires d'images identiques jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pile. À la fin de la partie, il arrête le chronomètre. Il peut noter la durée de sa partie sur la feuille du **palmarès des observateurs** (disponible en téléchargement) et faire de même chaque fois qu'il battra le temps inscrit en jouant une nouvelle partie.