

01



# RÈGLES DU JEU

**Âge:** 6+

**Nombre de joueurs:** 2-4

**Durée de la partie:** 15-25 minutes

**Contenu:**

48 cartes OBJET

4 cartes à personnaliser

9 cartes Règles du jeu  
(français, anglais et espagnol)

**BUT DU JEU:** Être le premier joueur à trouver le plus grand nombre de similitudes et de différences entre les 48 cartes OBJET.

Le joueur qui aura accumulé le plus de points gagne la partie!

## 1 JEU + 3 VARIANTES



### EN PRIME ! 4 cartes à personnaliser

Laisse aller ton imagination en dessinant 4 nouveaux objets à intégrer dans ton jeu !

N'oublie pas de leur attribuer un nombre de points (étoiles) en fonction de leur difficulté.

## HABILETÉS



ASSOCIATION



CRÉATIVITÉ



RAPIDITÉ



LANGAGE

## COMMENT JOUER

### MISE EN PLACE

Brasser toutes les cartes et former une pioche au centre de la table.

### DÉROULEMENT

1. Un premier joueur retourne 2 cartes rapidement, face visible, devant lui pour que tout le monde puisse les voir. Tous les joueurs qui pensent avoir trouvé une similitude ainsi qu'une différence entre les 2 cartes posent leur main sur les cartes en utilisant la formule «**Pareil / pas pareil**»!
2. Le plus rapide propose sa similitude et sa différence. Les **similitudes** et les **différences** peuvent se trouver dans:

- La forme;
- La couleur;
- La matière;
- La composition;
- La fonction;
- L'origine;
- Etc.

### EXEMPLE:

**Similitude:** La forme du navire est similaire à la forme cylindrique et courbe de la banane.

**Différence:** L'un est un fruit et se mange tandis que l'autre est un moyen de transport.



Les 2 cartes OBJET peuvent avoir une forme, une couleur ou une matière commune. Aussi, les objets peuvent être utilisés lors d'une même action ou provenir d'une même source.

**ATTENTION!** Tu ne peux jamais réutiliser la même similitude ou la même différence pendant la partie.

Donc si la similitude était « la couleur **bleue** », le **bleu** ne peut plus être réutilisé dans la partie afin de justifier une similarité.

\*Si vous jouez avec de jeunes joueurs, ne pas appliquer cette règle.

03



S'il réussit et la proposition est acceptée, il prend les cartes gagnées et les place à sa droite pour former sa **pile gagnante**. Ensuite, il pioche 2 nouvelles cartes qu'il replace face découverte au centre de la table pour la nouvelle ronde.



En cas de désaccord, on applique la règle «**D'ACCORD / PAS D'ACCORD**».



## RÈGLE «**D'ACCORD / PAS D'ACCORD**»

Si un joueur conteste la proposition, car il juge que les liens énoncés sont invraisemblables ou qu'il pense que la réponse a déjà été utilisée dans la partie, un **vote à main levée** aura lieu.



Voter «**D'ACCORD**»



Voter «**PAS D'ACCORD**»

S'il y a une majorité de votes «**PAS D'ACCORD**», le joueur 1 défusse alors ses cartes.

S'il y a une majorité ou une égalité de votes «**D'ACCORD**», le joueur qui a incité le vote devra remettre une carte de sa pile gagnante au joueur 1. S'il n'a pas encore remporté de rondes, l'une des 2 prochaines cartes qu'il gagnera sera à remettre au joueur 1 en guise de pénalité.

Ensuite, le joueur suivant retourne 2 nouvelles cartes et ainsi de suite.

**FIN DE LA PARTIE:** La partie se termine quand il n'y a plus de cartes. Chaque joueur compte ses points en additionnant le nombre d'étoiles sur chacune des cartes gagnées.

Exemple:   = 2 points

Le joueur ayant remporté le plus grand nombre de points l'emporte!

## JEU COMPÉTITIF

## MISE EN PLACE

Brasser toutes les cartes et en placer 12 sur une table, face cachée, pour former une grille de 4 x 3. Les cartes restantes formeront la pioche.

## DÉROULEMENT

1. Le joueur 1 doit retourner 2 cartes de la grille, utilise la formule «**Pareil / pas pareil**» et présente les objets illustrés sur les cartes. Il doit trouver une similitude ainsi qu'une différence entre les 2 cartes. S'il réussit, il prend les cartes gagnées, les place à sa droite et pioche 2 nouvelles cartes qu'il replace, face cachée, aux endroits vacants de la grille et c'est au tour du joueur suivant.
2. Si le joueur n'arrive pas à trouver une similitude et une différence, il retourne ses cartes, face cachée.
3. Passer au prochain joueur.



**FIN DE LA PARTIE:** La partie se termine quand il n'y a plus de cartes. Chaque joueur compte ses points.

Le joueur ayant le plus grand nombre de points l'emporte!

## JEU COOPÉRATIF

Idéal pour jouer en famille et entre amis. Ouvrir la discussion, émettre des idées et essayer de deviner les suggestions émises par tous les joueurs !

**OBJECTIF :** Être le plus créatif possible pour trouver des similarités et des différences originales que les autres joueurs ne devineront jamais.

Apprendre à connaître les gens de ton entourage et découvrir comment ils réfléchissent !

**Chaque joueur a besoin d'un papier et d'un crayon.**

1. Brasser toutes les cartes et faire une pioche au centre de la table.
2. Un joueur tiré au hasard devient le «**Présentateur**», pige 2 cartes et les place côte à côte, face visible, au centre de la table.
3. Il devra ensuite écrire sur la feuille de papier une similarité et une différence qu'il aura trouvées entre les 2 cartes.

**ATTENTION !** L'objectif est de faire des choix originaux, donc les évidences sont à éviter !

4. Le «**Présentateur**» doit utiliser la formule «**Pareil / pas pareil**» et présente les 2 objets illustrés sur les cartes. Tous les autres joueurs devront faire équipe et tenter de deviner la similitude et la différence proposées par le «**Présentateur**». L'idée est d'entrer dans la tête du «**Présentateur**» et de penser comme lui ! Quelle similarité et quelle différence proposera-t-il ?
5. L'équipe des «**DEVINEURS**» a un essai par ronde pour deviner la similitude et la différence. Le «**Présentateur**» ne pourra répondre que par **oui** ou par **non** afin de donner quelques indices.
6. Une fois un consensus arrivé, les joueurs présentent leur choix au «**Présentateur**» et expliquent la ou les raisons.

7. Un nouveau joueur tiré au hasard devient le prochain «**Présentateur**», et ainsi de suite.

**FIN DE LA PARTIE:** La partie se termine lorsque la pioche est épuisée.

## POUR JOUER AVEC LES 6 ANS ET MOINS

Utiliser seulement les **20 cartes à une seule étoile**. Ces combinaisons ont été spécialement créées pour les enfants de **6 ans et moins**.

**Le jeu se déroule une carte à la fois.**

1. Le plus jeune joueur pige 2 cartes et les place face découverte sur la table. Il propose sa similitude et sa différence entre les 2 objets.
2. Une fois les liens jugés acceptables, il prend la carte **B** et la dépose au côté adjacent de la pioche, créant ainsi la **pile de cartes utilisées**. Il prend la carte **A**, la place à l'endroit de la carte **B** et pioche une carte qui deviendra la nouvelle carte **A**.
3. C'est au tour du joueur suivant de trouver une similitude et une différence entre les 2 cartes, ainsi de suite.

**FIN DE LA PARTIE:** La partie se termine lorsque la pioche est épuisée.



01



# GAME RULES

**Age:** 6+

**Number of players:** 2-4

**Duration:** 15-25 minutes

**Content:**

48 OBJECT Cards

4 Customizable Cards

9 Game Rules Cards  
(French, English and Spanish)

**OBJECT OF THE GAME:** Be the first player to identify the most similarities and differences between the 48 OBJECT cards!

The player with the most points wins!

## 1 GAME + 3 VARIATIONS



### 4 BONUS CARDS!

#### Create your own OBJECTS

Use your imagination to draw 4 new objects to add to the game! Remember to give them a number of points (stars) according to their difficulty.

## SKILLS



ASSOCIATION



CREATIVITY



SPEED



LANGUAGE

## HOW TO PLAY

### GAME SETUP

Shuffle all the cards and place the deck in the centre of the table.

### PLAYING THE GAME

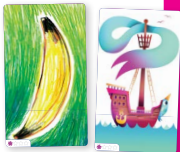
1. The first player picks 2 cards from the deck, placing them face up and visible to the rest of the players. Any player that thinks they found a similarity or a difference between the 2 cards, places their hand on the cards and says "**Same / not the same!**"
2. The first player to place their hand on the cards then shares a similarity and a difference. Examples of the similarities and differences can be:

- The shape;
- The colour;
- The subject;
- The composition;
- The function;
- The origin;
- Etc.

### EXAMPLE:

**Similarity:** The shape of the ship is similar to the shape of a banana, which is curved and cylindrical.

**Difference:** One is a fruit that is eaten and the other is a form of transportation.



The 2 OBJECT cards can have a similar shape, colour or subject in common. The objects might also be common to a specific activity or come from a common source.

**NOTE!** You can't re-use the same similarity or the same difference again during the entire game.

For example, if the similarity you chose was "the colour **blue**," you can't use "the colour **blue**" as a similarity in another round within the same game.

\*When playing with young children, this rule can be ignored.



03



If the proposed similarity/difference is accepted, the player takes the two cards and keeps them in their **"win pile."** The player then picks 2 new cards from the deck and places them face up for the rest to see and a new round begins.



In the case of a dispute over the declared similarity/difference, an **AGREE / DISAGREE** rule is applied.



### THE **AGREE / DISAGREE** RULE

If an answer is contested by another player because the same answer was already used in a previous round, or the similarity/difference is invalid, a **vote by a show of thumbs-up or thumbs-down** will determine the outcome.



To vote for **"AGREE"**



To vote for **"DISAGREE"**

If the majority rules to **"DISAGREE,"** the player must give up the cards.

If the majority rules to **"AGREE"** or there is a tie, the player gets to keep the cards and takes one card from the player that contested their original answer. If the player who contested the answer does not have any cards in their "win pile," they must hand over a card the next time they win cards.

Play then continues to the next player.

**WINNING THE GAME:** The game ends when there are no cards left in the deck. Players then count their points.

**Example:**   = 2 points

The player with the most points wins!

## 3 VARIATIONS

### COMPETITIVE PLAY

#### GAME SETUP

Shuffle all the cards and place 12 cards face down in a 4x3 grid. The rest of the cards remain in the deck.

#### PLAYING THE GAME

1. The first player turns over 2 cards from the grid. The player must then state a similarity and a difference between the objects in the cards. If successful, the player keeps the cards and forms a "win pile." 2 new cards are picked from the deck and placed face down in the empty spaces of the grid. Play continues to the next player.
2. If the player is unable to find a similarity and a difference, the cards are turned over and placed back in the grid.
3. Play continues to the next player.



**WINNING THE GAME:** The game ends when there are no cards left. Players then count their points.

The player with the most points wins!

## 05 COOPERATIVE PLAY

Ideal for families or among friends to prompt discussions, idea sharing and guessing!

**OBJECTIVE:** Be the player with the most creative similarities and differences by being original and thinking outside the box. Your opponents will learn and discover your thinking process!

**Each player will need a paper and pencil.**

1. Shuffle all the cards and place the deck in the centre of the table.
2. A randomly selected player becomes the "**Presenter**," picks 2 cards and places them side by side, face up, for all to see.
3. The **Presenter** then writes down one similarity and one difference between the 2 objects, but does not share this with their opponents just yet.

**ATTENTION!** The object of the game is to think outside the box so obvious similarities and differences are to be avoided.

4. All the other players become the "**Guessers**" and must discuss, as a group to try to guess the **similarity** and **difference** the **Presenter** has come up with by attempting to think the same way as the presenter. What similarity and difference did the presenter come up with?
5. The **Guessers** are allowed one **yes** or **no** question (one each for the similarity and difference) which will allow the presenter to offer some clues on their thought process.
6. Once the **Guessers** have come to a consensus, they give their answers and explanations to the **Presenter**.
7. Once the round is over, another player becomes the **Presenter**.

**ENDING THE GAME:** The game ends when there are no cards left in the deck.

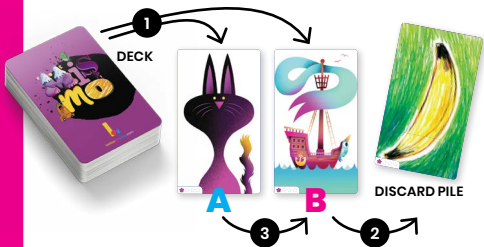
## 06 PLAY WITH 6 YEARS OLD AND YOUNGER

Use only the **20 single star cards**. These cards were created for children **6 years old and younger**.

**The game is played one card at a time.**

1. The youngest player picks 2 cards (**A** and **B**) from the deck and places them face up for all to see. The player then states a similarity and a difference between the 2 cards.
2. If the answers are acceptable, card **B** is discarded face up in a **discard pile**.
3. Card **A** replaces card **B** and the next player picks a card which becomes the new card **A** and takes his turn to find a similarity and a difference between the 2 cards, and so on.

**ENDING THE GAME:** The game ends when there are no cards left in the deck.





# REGLAS DEL JUEGO

**Edad:** 6+

**Número de jugadores:** 2-4

**Duración del juego:** 15-25 minutos

**Contenido:**

48 cartas OBJETO

4 cartas para personalizar

9 cartas de reglas del juego  
(francés, inglés y español)

**OBJETIVO DEL JUEGO:** Ser el primer jugador en encontrar el mayor número de similitudes y diferencias entre las 48 cartas OBJETO.

¡El jugador que haya acumulado más puntos gana el juego!



## 1 JUEGO + 3 VARIANTES



**¡BONIFICACIÓN!**

**4 cartas para personalizar**

¡Deja volar tu imaginación dibujando 4 nuevos objetos para integrarlos en tu juego! Recuerda darles una cantidad de puntos (estrellas) según su dificultad.

## HABILIDADES



ASOCIACIÓN



CREATIVIDAD



VELOCIDAD



LENGUAJE

## COMO JUGAR

### CONFIGURAR

Baraja todas las cartas y forma una pila para robar en el centro de la mesa.

### PROCESO

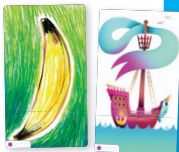
1. Un primer jugador les da rápidamente la vuelta a 2 cartas, cara arriba, frente a él para que todos puedan verlas. Todos los jugadores que creen haber encontrado una similitud y una diferencia entre las 2 cartas ponen su mano sobre las cartas utilizando la fórmula "¡Lo mismo / no lo mismo"!
2. El más rápido ofrece su **similitud** y su **diferencia**. Se pueden encontrar similitudes y diferencias en:

- La forma;
- El color;
- La materia;
- La composición;
- La función;
- El origen;
- Etc.

### EJEMPLO:

**Similitud:** La forma del barco es similar a la forma cilíndrica y curva del plátano.

**Diferencia:** Una es una fruta y se come mientras que la otra es un medio de transporte.



Las 2 cartas OBJETO pueden tener una forma, color o material común. Además, los objetos pueden usarse durante la misma acción o provenir de la misma fuente.

**¡ATENCIÓN!** Nunca puedes reutilizar la misma similitud o la misma diferencia durante el juego.

Entonces, si la similitud era "el color azul", el azul ya no se puede reutilizar en el juego para justificar una similitud.

\*Si estás jugando con jugadores jóvenes, no apliques esta regla.

03



Si lo logra y la propuesta es aceptada, el jugador toma las cartas ganadas y las coloca a su derecha para formar su **pila ganadora**. Luego, roba 2 cartas nuevas que pone a boca arriba en el centro de la mesa para la nueva ronda.



En caso de desacuerdo, aplicamos la regla **“DE ACUERDO / EN DESACUERDO”**.



## REGLA **“DE ACUERDO / EN DESACUERDO”**

Si un jugador cuestiona la propuesta porque considera que los enlaces indicados no son plausibles o cree que la respuesta ya se ha utilizado en el juego, **levanta la mano**.



Votar **“DE ACUERDO”**



Votar **“EN DESACUERDO”**

Si hay una mayoría de votos **“EN DESACUERDO”**, el jugador 1 descarta sus cartas.

Si hay una mayoría o un empate de votos **“DE ACUERDO”**, el jugador que buscó la votación tendrá que entregarle una carta de su pila ganadora al jugador 1. Si aún no ha ganado una ronda, le dará una de sus 2 primeras cartas ganadas al jugador 1 como penalización.

Luego, el siguiente jugador les da la vuelta a 2 cartas nuevas y así sucesivamente.

**FIN DEL JUEGO:** El juego se termina cuando la pila para robar se ha acabado. Cada jugador cuenta sus puntos sumando el número de estrellas en cada carta ganada.

**Ejemplo:**  = 2 puntos

¡El jugador con más puntos gana!

## 3 VARIANTES

## JUEGO COMPETITIVO

## CONFIGURAR

Baraja todas las cartas y coloca 12 en una mesa, cara abajo, para formar una cuadrícula de 4 x 3. Las cartas restantes formarán la pila para robar.

## PROCESO

1. El jugador 1 debe darles la vuelta a 2 cartas de la cuadrícula, usar la fórmula “¡Lo mismo / no lo mismo!” y presentar los objetos que se muestran en las cartas. Debe encontrar una similitud y una diferencia entre las 2 cartas. Si lo logra, toma las cartas ganadas, las coloca a su derecha y roba 2 cartas nuevas que vuelve a colocar, cara abajo, en los lugares vacantes de la cuadrícula y es el turno del siguiente jugador.
2. Si el jugador no puede encontrar una similitud y una diferencia, coloca sus cartas cara abajo.
3. Pasar al siguiente jugador.



**FIN DEL JUEGO:** El juego se termina cuando la pila para robar se ha acabado. Cada jugador cuenta sus puntos.

¡El jugador con más puntos gana!



## 05 JUEGO COOPERATIVO

¡Ideal para jugar en familia y con amigos! ¡Abramos la discusión, generamos ideas y tratamos de adivinar las sugerencias de todos los jugadores!

**OBJETIVO:** ¡Sea lo más creativo posible para encontrar similitudes y diferencias originales que los otros jugadores nunca adivinarán! ¡Aprende a conocer y descubre cómo piensan las personas a tu alrededor!

**Necesitarás algunos papeles y un lápiz.**

1. Baraja todas las cartas y haz una pila para robar en el centro de la mesa.
2. Un jugador elegido al azar se convierte en el "Presentador", roba 2 cartas y las coloca una al lado de la otra, a boca arriba, en el centro de la mesa.
3. Luego deberá escribir en la hoja de papel una semejanza y una diferencia que habrá encontrado entre las 2 tarjetas.

**¡ATENCIÓN!** El objetivo es tomar decisiones originales, así que se debe evitar lo obvio.

4. El "Presentador" debe utilizar la fórmula "**¡Lo mismo / no lo mismo!**" y presenta los 2 objetos ilustrados en las tarjetas. Todos los demás jugadores deberán formar equipo e intentar adivinar la similitud y la diferencia propuesta por el "Presentador". ¡La idea es entrar en la mente del "Presentador" y pensar como él! ¿Qué similitud y qué diferencia ofrecerá?
5. El equipo de **adivinos** tiene un intento por ronda para adivinar la similitud y la diferencia. El "Presentador" solo puede responder **sí o no** para dar algunas pistas.
6. Una vez que se ha alcanzado un consenso, los jugadores presentan su elección al "Presentador" y explicar el (los) motivo(s).

7. Un nuevo jugador elegido al azar se convierte en el siguiente "Presentador", y así sucesivamente.

**FIN DEL JUEGO:** El juego se termina cuando la pila para robar se ha acabado.

## PARA JUGADORES MENORES DE 6 AÑOS

Utilizar las **20 cartas con una estrella**. Estas combinaciones se han creado especialmente para niños **menores de 6 años**.

**El juego se juega una carta a la vez.**

1. El jugador más joven roba 2 cartas y las coloca cara arriba sobre la mesa. Propone su similitud y su diferencia entre los 2 objetos.
2. Una vez que los enlaces se consideran aceptables, toma la carta **B** y la coloca en el lado adyacente a la pila de robo, creando la pila de **cartas utilizadas**. Toma la carta **A**, la coloca en el lugar de la carta **B** y roba una carta que se convertirá en la nueva carta **A**.
3. Es el turno del siguiente jugador para encontrar una similitud y una diferencia entre las 2 cartas, y así sucesivamente.

**FIN DEL JUEGO:** El juego se termina cuando la pila para robar se ha acabado.

