

-DIFERENCIO-

VICTOR SAUMONT
AYMERIC DUPERRAY

PAULINE DETRAZ
NAIADE

Vous êtes une âme du monde de Diferencio. Profitez du sommeil des autres âmes pour transformer le monde. À leur réveil, elles devront être la plus rapide à trouver les différences pour gagner des points.



MISE EN PLACE

1. Posez le plateau au centre de la table, sur la face de votre choix.

MATÉRIEL :

- Un plateau recto / verso
- 2 x 54 cartes
- Un livret de règles

2. Prenez le paquet de cartes correspondant. Placez une carte, face visible, sur chacun des emplacements numérotés.



3. Mélangez les cartes restantes pour former une pioche. Toutes les âmes piochent 3 cartes.

4. L'âme la plus jeune devient l'architecte et commence la partie. Les autres âmes deviennent les rêveuses.

BUT DU JEU :

Être la première âme à avoir remporté 6 points.

PREMIÈRE MANCHE :

OBSERVEZ BIEN L'IMAGE AVANT DE COMMENCER

Les rêveuses ferment les yeux et s'endorment. Pendant ce temps, l'architecte va transformer le monde en retirant discrètement une carte du plateau et en la remplaçant par une carte de sa main du même numéro.

L'architecte réveille les rêveuses qui ouvrent les yeux. Elles observent alors le plateau pour retrouver la carte qui a été remplacée.

La rêveuse qui pense avoir trouvé pointe la carte du doigt :

- S'il s'agit de la **bonne carte**, elle remporte **1 point**. Elle récupère la carte que l'architecte avait prise sur le plateau et la pose devant elle pour symboliser ce point.
- S'il ne s'agit pas de la bonne carte, **elle ne peut plus faire de proposition**.

Si personne ne trouve, c'est l'architecte qui marque **1 point**. Il place la carte qu'il avait prise sur le plateau devant lui pour symboliser ce point.

À la fin de son tour, l'architecte pioche de manière à avoir **3 cartes** en main.

L'âme suivante dans le sens des aiguilles d'une montre devient l'architecte. Dès qu'une âme atteint **3 points**, on passe à la deuxième manche.



DEUXIÈME MANCHE :

La deuxième manche se déroule avec les modifications suivantes :

- L'architecte peut maintenant **échanger** entre **1 et 3 cartes** et les cache pour ne pas en dévoiler le nombre.
- Une rêveuse qui se trompe **perd 1 point** (si elle en avait gagné précédemment). Elle **replace une des cartes posées devant elle sous la pioche**. Elle ne peut plus faire de proposition.
- Si toutes les rêveuses se sont trompées ou pensent qu'il n'y a plus de carte échangée, **l'architecte gagne 1 point** par carte échangée non trouvée.

FIN DE LA PARTIE :

Dès qu'une âme atteint **6 points**, elle remporte la partie.

