



SPELMATERIAAL

72 kaarten • 6 penningen

Op elke kaart staan de originele tekening en de kopieën, die elk een klein verschil bevatten. Vind de originele terug !

DOEL VAN HET SPEL

Vind de oorspronkelijke afbeelding terug door het uitschakelen van de kopieën die allemaal een verschil bevatten.

VOORBEREIDING

Schud de kaarten, vorm een dek en plaats die met de zichtbare zijden van de kaarten naar beneden in het midden van de tafel.

SPELRONDE

Draai bij elke beurt de eerste kaart van het dek om en zoek naar de oorspronkelijke afbeelding.

Vind de oorspronkelijke afbeelding

Elke kaart heeft 1 oorspronkelijke afbeelding en 3 of 4 exemplaren die afwijken van het originele door een enkele eigenschap.

U moet de kopieën één voor één uitschakelen door ze te vergelijken met de andere afbeeldingen van de kaart. Wanneer u een detail ziet dat teruggevonden wordt in slechts een van de beelden op de kaart, dan mag u die afbeelding uitschakelen uit uw zoekopdracht (enkel de kopieën hebben unieke kenmerken).



VOORBEELD (MET AFBEELDING)

- >> De gele slak is de enige zonder schaduw op haar buik: dus is het een kopie..
- >> De roze slak is de enige zonder spiraal op haar slakkenhuis: dus is het een kopie..
- >> De groene slak is de enige zonder wenkbrauwen: dus is het een kopie.
- >> De blauwe slak is de enige zonder stippen op haar neus: dus is het een kopie.
- >> De enige afbeelding die overblijft, is de rode slak: dat is de originele.

De eerste speler die luidop de oorspronkelijke afbeelding aanduidt, wint de kaart en behaalt 1 punt. Als de speler zich vergist, verlaat hij het spel gedurende deze spelronde en moet een van zijn kaarten prijsgeven.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die 5 kaarten (5 punten) weet te verzamelen, wint het spel.

VARIANTEN

De verschillende varianten worden op dezelfde wijze gespeeld als hierboven, behalve voor de volgende punten:

Variant: de jacht op kopieën

Plaats de 5 penningen met hun eenkleurige zijde naar boven in het midden van de tafel, laat de laatste penning in de doos. Zodra een speler denkt dat hij een kopie gevonden heeft, neemt hij een penning van de overeenstemmende kleur en plaatst die voor zich. Hij kan er een andere nemen als hij heel snel is. Zodra alle kopieën geïdentificeerd zijn, scoren de



spelers evenveel punten als het aantal correct gekozen penningen die ze voor zich hebben. Als een penning niet correct is (zelfs als ze er 2 hebben en dat een ervan correct is), behalen de spelers geen enkel punt.

De eerste speler die 8 punten behaalt, wint het spel.

Gebruik bij elke spelronde de kaarten uit het dek om uw punten te tellen.

Variant: Coöperatieve/solo

Neem de tijd om de puzzel op te lossen! Schakel de kopieën één voor één uit door om beurten te spelen.

Plaats de 5 penningen met hun eenkleurige zijde naar boven in het midden van de tafel, en laat de laatste penning in de doos. Als het uw beurt is, kondigt u de kleur van een kopie aan en neemt u een penning van de overeenstemmende

kleur en plaatst die voor u. Speel om beurten tot u het originele vindt. Draai dan een nieuwe kaart om.

In solo mode, neem de 5 penningen met hun eenkleurige zijde naar boven en laat de laatste penning in de doos. Gebruik ze om de kopieën te identificeren en vind het originele!

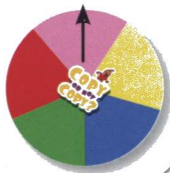
De tijd gaat nu in! U hebt 2 minuten om het raadsel van zoveel mogelijk kaarten op te lossen!

Variant: de puntenkoers

Vind de oorspronkelijke afbeelding en verzamel zoveel mogelijk punten!

Neem elk een penning en neem de veelkleurige zijde. Als u denkt dat u de oorspronkelijke afbeelding hebt gevonden, plaatst u de juiste kleur aan de bovenkant. Duid het juiste antwoord aan, maar hou het geheim.

Voorbeeld: als u denkt dat het antwoord roze is, plaats uw penning zodanig dat de roze kleur zich aan de bovenkant bevindt maar verberg het voor je tegenstanders:



Kondig aan de overige spelers aan dat u gevonden hebt (de eerste speler roept «eerste», de tweede speler roept «tweede», enz ...). Zodra elke speler zijn kleur heeft geblokkeerd, worden alle penningen getoond.

De eerste drie spelers die de juiste kleur gekozen hebben, behalen volgende punten:

de 1ste wint 3 kaarten, dus 3 punten.

de 2de wint 2 kaarten, dus 2 punten.

de 3de wint 1 kaart, dus 1 punt.

Gebruik bij elke spelronde de kaarten uit het dek om uw punten te tellen. Het spel eindigt als het dek uitgeput is.



Voor het geval u de originele afbeelding niet kan vinden, raadpleeg dan onze website op de pagina "Copy or not copy?" om de juiste antwoorden te vinden.



MATÉRIEL DE JEU: 72 cartes • 6 jetons

Sur chaque carte se trouvent le dessin original et les copies, qui ont chacune une petite différence. Retrouvez l'original !

BUT DU JEU

Trouvez l'image originale par élimination en repérant les copies qui ont toutes une différence.

PRÉPARATION

Mélangez les cartes, formez une pioche et placez-la face cachée au centre de la table.

TOUR DE JEU

A chaque tour de jeu, retournez la première carte de la pioche face visible, puis cherchez l'image originale.

Trouvez l'image originale

Chaque carte possède 1 image originale et 3 ou 4 copies qui diffèrent de l'originale par une seule caractéristique. Vous devez éliminer les copies une par une en les comparant aux autres images de la carte.

Lorsque vous trouvez un élément qui apparaît sur seulement une des images de la carte, vous pouvez éliminer cette image de votre recherche (seules les copies ont des caractéristiques uniques).



EXEMPLE (AVEC IMAGE)

- » L'escargot jaune est le seul sans ombre sur son ventre : donc c'est une copie.
- » L'escargot rose est le seul sans tourbillon sur sa coquille : donc c'est une copie.
- » L'escargot vert est le seul sans sourcils : donc c'est une copie.
- » L'escargot bleu est le seul sans petits points sur son nez : donc c'est une copie.
- » La seule icône restante est l'escargot rouge : c'est l'original.

Le premier joueur à annoncer à haute voix l'image originale gagne la carte et marque 1 point. Si le joueur se trompe, il est écarté de ce tour de jeu et doit défausser une de ses cartes.

FIN DU JEU

Le premier joueur à collecter 5 cartes (5 points) gagne la partie.

VARIANTES

Les différentes variantes se jouent de la même manière que ci-dessus excepté sur les points suivants :

Variante : la chasse aux copies

Placez les 5 jetons côté monochrome au milieu de la table, laissez le dernier jeton dans la boîte. Dès qu'un joueur pense avoir repéré une copie, il prend le jeton à la couleur correspondante et le place devant lui. Il peut en prendre un autre s'il est très rapide. Lorsque toutes les copies ont été repérées, les joueurs marquent autant de points qu'ils ont de jetons corrects devant eux. Si 1 jeton est incorrect (même si le



joueur en a 2 devant lui et que l'un est bon), le joueur ne marque aucun point.

Le premier joueur à 8 points gagne la partie.

Utilisez les cartes pour compter vos points en vous servant dans la pioche à chaque manche

Variante : Coopérative/solo

Prenez le temps de résoudre le Puzzle !

Éliminez les copies au fur et à mesure en faisant tranquillement un tour de table.

Placez les 5 jetons monochromes au milieu de la table, laissez le dernier jeton dans la boîte. À votre tour, annoncez la couleur d'une copie, récupérez et placez

devant vous le jeton à la couleur correspondante. Jouez chacun votre tour jusqu'à trouver l'original. Puis retournez une nouvelle carte.

En mode solo, prenez les 5 jetons monochromes et laissez le dernier jeton dans la boîte. Utilisez-les pour repérer des copies et trouvez l'original !

Top chrono, vous avez 2 minutes pour résoudre le plus de cartes possible !

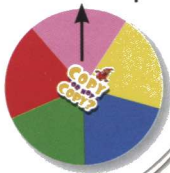
Variante : la course aux points

Trouvez l'image originale et collectez le plus de points possibles !

Prenez chacun un jeton, côté multicolore.

Lorsque vous pensez avoir trouvé l'image originale, placez la bonne couleur vers le haut pour montrer la bonne réponse mais gardez-la secrète.

Exemple : si vous pensez que la bonne réponse est rose, placez votre jeton de manière à ce que la couleur rose soit vers le haut et cachez-le de vos adversaires :



Annoncez aux autres joueurs que vous avez trouvé (le premier joueur crie "premier", le second joueur crie "deuxième", etc ...).

Une fois que chaque joueur a bloqué sa couleur, tous les jetons sont révélés.

Les 3 premiers joueurs qui ont choisi la bonne couleur scorent les points suivants :

le 1^{er} gagne 3 cartes donc 3 points.

le 2nd gagne 2 cartes donc 2 points.

le 3^{ème} gagne 1 carte donc 1 point.

Utilisez les cartes pour compter vos points en vous servant dans la pioche à chaque manche.

La partie prend fin lorsque la pioche est épuisée.

En cas de difficulté à trouver l'Original, consultez notre site web sur la page Copy or not copy? pour trouver les bonnes réponses.