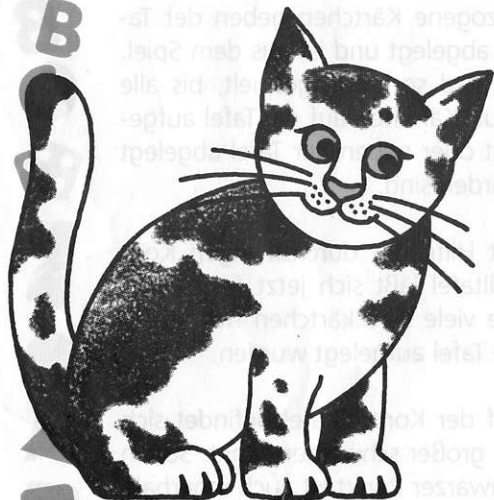


des Randbereichs einer jeden Legetafel aufgedruckt. Die Kontrolltafel ist nun so auf die Legetafel zu legen, daß die beiden schwarzen Punkte genau deckungsgleich übereinander liegen.

Jetzt läßt sich sehen, ob die aufgelegten Deckkärtchen richtig liegen. Dies ist für jedes Kärtchen der Fall, wenn die Markierung auf dem Deckkärtchen und eine gleiche Markierung auf der Kontrolltafel exakt übereinander liegen.

Für jedes richtig aufgelegte Kärtchen gibt es einen Pluspunkt. Ein DIFFERIX-Profi schafft es übrigens mit etwas Übung, alle 4 Legetafeln nacheinander richtig zu füllen und so 4 x 9 Pluspunkte auf einmal zu erhalten.



## Das Wettbewerbsspiel

(für 2 bis 4 Spieler)

Das Spielprinzip ist mit dem des Einzelspieles vergleichbar: Auch hier erhält jeder Mitspieler eine Legetafel und die passenden Deckkärtchen und spielt wie beim Solo-spiel.

Allerdings kommt hier das Prinzip des Wettbewerbs hinzu: Nachdem alle eine Tafel und die passenden Deckkärtchen als verdeckten Stoß vor sich liegen haben, beginnen die Spieler nach dem Stichwort „los!“. Wer zuerst alle seine Kärtchen aufgelegt (oder neben der Tafel abgelegt) hat, ruft „fertig!“. Keiner darf nun noch weiterspielen. Mit Hilfe der Kontrolltafel wird bei jedem Spieler überprüft, wie viele Pluspunkte ihm gutgeschrieben werden.

Gespielt werden können nacheinander bis zu vier Spielrunden, wenn jeder Mitspieler je Runde eine andere Legetafel erhält. Gesamtsieger ist danach derjenige Spieler, der die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat.

© 1995 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spiele® Nr. 00737 0  
Konzentrations-Lotto  
für 1 - 4 Spieler ab 4 Jahren  
Autorin: Elisabeth Richter

# DIFFERIX



Bei diesem kniffligen Legespiel können die Kinder spielerisch Reaktionsvermögen und Konzentration üben, wenn es darum geht, scheinbar gleiche Bilder zu unterscheiden.

**DIFFERIX ist als Solospiel und auch als Wettbewerbsspiel einsetzbar!**

### Inhalt

- 4 Legetafeln
- 36 Deckkärtchen
- 1 Kontrolltafel

### Das Solospiel

Zuerst sucht man sich eine Legetafel und die neun dazu passenden Deckkärtchen heraus. Die Tafeln sind übrigens unten rechts mit Ziffern von 1 bis 4 versehen. Tafel 1 (mit den Äpfeln) ist die einfachste und daher jüngeren Kindern zu empfehlen, Tafel 4 mit den bunten Bällen ist hingegen die schwierigste für geübtere Spieler.

Das Kind legt die ausgesuchte Tafel vor sich hin. Die neun Deckkärtchen werden gemischt und mit der Rückseite nach oben auf einen Stapel neben die Legetafel gelegt.

Nun deckt das Kind immer das oberste Kärtchen auf und vergleicht es mit den Abbildungen auf der Legetafel - zu jedem Kärtchen gibt es genau eine identische Abbildung auf der Legetafel. Das aufgedeckte Kärtchen legt man dann auf die passende, identische Abbildung.

Einmal gelegte Kärtchen dürfen übrigens im Laufe der Spielrunde nicht auf der Tafel auf einen anderen Platz umgelegt werden. Merkt

man im Laufe der Runde, daß man ein Deckkärtchen nicht mehr richtig auf die Legetafel auflegen kann, weil man offenbar irgendwo zuvor ein anderes Kärtchen falsch legte, dann wird das betreffende gezogene Kärtchen neben der Tafel abgelegt und ist aus dem Spiel. Es wird so lange gespielt, bis alle neun Kärtchen auf die Tafel aufgelegt oder neben der Tafel abgelegt worden sind.

Mit Hilfe der durchsichtigen Kontrolltafel läßt sich jetzt feststellen, wie viele Deckkärtchen richtig auf die Tafel aufgelegt wurden.

Auf der Kontrolltafel befindet sich ein großer schwarzer Punkt. So ein schwarzer Punkt ist auch innerhalb

