

DIFFERENCE®

USA / GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	6
DE	Spielregeln	8
NL	Spelregels	10
ES	Reglas del juego	12
IT	Regole del gioco	14
PT	Regra do jogo	16
GR	Κανόνες του Παιχνιδιού	18
SE	Spelregler	20
RU	Правила игры	22
EE	Mängu reeglid	24
LV	Spēles noteikumi	26
LT	Žaidimo taisyklės	28
HU	Játékszabály	30
PL	Zasady gry	32
CZ	Pravidla hry	34
SR	Pravila igre	36
RO	Regulile jocului	38
UA	ПРАВИЛА ГРИ	40
IR	قوانین بازی	42
SL	Pravila igre	44
BG	Инструкции за игра	46
	Pictures	End

CONTENTS

50 cards printed on both sides

(25 cards easy level: circus/castle; 25 cards difficult level: lake/dragon)

PRINCIPLE OF THE GAME.

Difference is an observation game based on the well-known principle of 'spot the difference'. Each player has a pile of cards in front of him with the same illustration: circus, castle, lake or dragon. At the start of the game, a card with this illustration is placed in the center of the table. Everyone plays at the same time and needs to spot the two differences between the card on the top of his pile and the card at the center of the table as quickly as possible. The first to succeed covers the card at the center of the table with his own card which then becomes the new card in the game and the game continues. The first player to get rid of all of his cards is the winner!

SETUP

Before starting, players need to agree on the illustration they want to play with (Circus, Castle, Lake or Dragon). Shuffle the 25 cards and place one of them, with the chosen illustration facing upwards, in the center of the table: it will be the **reference card** for this first turn. Distribute the rest of the cards fairly between the players (4 cards for 6 and 5 players, 6 cards for 4 players, 8 cards for 3 players and 12 cards for 2 players), in such a way that the chosen illustration is face down. When there are 5 players, 4 cards will be put aside.

Fig. 1: set-up for 3 players.

PLAYING THE GAME

Each player simultaneously turns over the first card on his pile and compares it with the reference card placed in the middle of the table. You need to be the quickest to find the **two** differences between your card and the reference card. As soon as a player has found them, he shouts 'DIFFERENCE!' and shows the two differences to the other players:

- if his answer is correct, he places his card on top of the current reference card: his card will now become the new reference card for the players. He then turns over the next card on his pile; the other players keep the same card and the game resumes;
- if the answer is incorrect, the player keeps his card and the game continues until another player shouts 'DIFFERENCE!'.

Note: Regarding the two differences to be found during each turn, there is always one which is identical to one of the differences in the previous turn. In other words, except for the first turn, you need to find one of the differences found in the previous turn + the new difference in this turn.

Fig. 2, Example.

Turn 1: there are two differences between the reference card A and card B: the colour of the water lily and the jumping frog

Turn 2: there is one difference between the new reference card B and card C which is the same as for the previous turn (the jumping frog) and a new difference, which is the missing dragonfly.

Note: a player must always state and show the two differences to get rid of a card.

ENDING THE GAME

The first player to get rid of all of his cards is the winner. If the other players wish, they can continue the game to determine second place, then third place, etc.

VARIANTS

Beginner's level:

If a player cannot find a difference on the first card on his pile, he can choose to place it underneath his pile and play with the following card.

Advanced level:

The rules are the same as for the basic game except on the following point: during the game, there no longer needs to be a single reference card, but there may be several at the same time. When a player finds two differences, he places his card beside the reference card (compulsory for the first turn) or next to one of the cards already in place. Before being able to put a card down, the players will need to find the two differences between their card and each card adjacent to the place they want to put it. Players are not allowed to cover over a card already in place to put down their own.

Fig. 3, example:

The player wants to place his card at the site outlined in red: he must state the two differences between his card and the three cards adjacent to it, i.e. six differences.

Important: The players cannot align more than 5 cards per line and column.

The game is over as soon as a player has gotten rid of all of his cards. The players can continue the game to determine second place, third place, etc.

CONTENU

50 cartes imprimées recto-verso (25 cartes niveau facile : cirque/château ; 25 cartes niveaux difficile : lac/dragon)

PRINCIPE DU JEU

DIFFERENCE est un jeu d'observation basé sur le célèbre principe du « jeu des erreurs ». Chaque joueur a devant lui une pile de cartes d'une même illustration : cirque, château, lac ou dragon. En début de partie, une carte de cette illustration est placée au centre de la table. Tout le monde joue en même temps et doit retrouver le plus vite possible les deux différences existant entre la première carte de sa pile et la carte au centre de la table. Le premier à y parvenir recouvre la carte du tour avec sa propre carte : cette dernière devient la nouvelle carte de référence et le jeu continue. Le premier qui se défausse de toutes ses cartes remporte la victoire !

MISE EN PLACE

Avant de débiter, il faut se mettre d'accord sur l'illustration avec laquelle on souhaite jouer (Cirque, Château, Lac ou Dragon). Mélanger les 25 cartes et en placer une, face illustration choisie, au centre de la table : elle sera la **carte de référence** pour ce premier tour. Distribuer le reste des cartes équitablement entre les joueurs (4 cartes pour 6 et 5 joueurs, 6 cartes pour 4 joueurs, 8 cartes pour 3 joueurs et 12 cartes pour 2 joueurs), de sorte que l'illustration choisie soit face cachée. À 5 joueurs, il reste 4 cartes qui sont mises de côté.

Fig.1 : mise en place à 3 joueurs, pour jouer avec l'illustration «Lac».

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Chaque joueur retourne simultanément la première carte de sa pile et la compare avec la carte de référence placée au milieu de la table. Il faut être le plus rapide à retrouver les deux différences entre sa carte et la carte de référence (fig.2). Dès qu'un joueur les a trouvées, il annonce « DIFFERENCE ! » et montre les deux différences aux autres joueurs :

- si sa réponse est correcte, il recouvre l'actuelle carte de référence avec sa carte : cette dernière devient la nouvelle carte de référence pour les joueurs. Puis il retourne la carte suivante de sa pile ; les autres joueurs gardent la même carte et le jeu reprend ;
- si la réponse est fausse, le joueur conserve sa carte et le jeu continue jusqu'à ce qu'un autre joueur annonce « DIFFERENCE ! ».

Note : parmi les deux différences à trouver lors de chaque tour, il y en a toujours une qui est identique à l'une des deux différences du tour précédent. En d'autres termes, hormis lors du premier tour, vous devez retrouver la différence commune au tour précédent + la nouvelle différence de ce tour.

Fig. 2, exemple :

Tour 1 : entre la carte référence A et la carte B, il y a deux différences : la couleur du nymphéa et la grenouille qui saute

Tour 2 : entre la nouvelle carte référence B et la carte C, il y a une différence commune au tour précédent (la grenouille qui saute), et une nouvelle différence, qui est la libellule manquante.

Attention, il faut toujours annoncer et montrer les deux différences pour se débarrasser d'une carte.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes est déclaré vainqueur. Si les autres joueurs le souhaitent, ils peuvent poursuivre la partie pour déterminer la seconde place, puis la troisième, et ainsi de suite.

VARIANTES

Niveau débutant:

Si un joueur ne trouve pas de différence sur la première carte de sa pile, il peut choisir de la placer en dessous de sa pile pour jouer avec la carte suivante.

Niveau avancé :

Les règles sont les mêmes que pour le jeu de base sauf pour le point suivant : pendant la partie, il n'y aura plus obligatoirement une seule carte de référence, mais il pourra y en avoir plusieurs en même temps. En effet, quand un joueur trouve deux différences, il place sa carte à côté de la carte de référence (obligatoire pour le premier tour) ou à côté d'une des cartes déjà en place. Avant de pouvoir poser une carte, les joueurs devront trouver les deux différences entre leur carte et chaque carte adjacente à l'emplacement où ils souhaitent la poser. Il n'est pas permis de recouvrir une carte déjà en place pour poser la sienne.

Fig. 3, exemple :

Le joueur veut poser sa carte sur l'emplacement entouré de rouge : il doit annoncer les deux différences entre sa carte et les trois cartes qui lui seront adjacentes, soit six différences.

Important : les joueurs ne peuvent aligner plus de 5 cartes par ligne et par colonne.

La partie s'achève dès qu'un joueur s'est défaussé de toutes ses cartes. Les joueurs peuvent poursuivre la partie pour déterminer la seconde place, puis la troisième, et ainsi de suite.

SPIELMATERIAL

50 doppelseitig bedruckte Karten

(25 einfache Karten: Zirkus/Schloss; 25 schwierige Karten: See/Drache)

SPIELIDEE

Difference ist ein Beobachtungsspiel, das auf dem berühmten Bilderrätselprinzip „Suche die Fehler“ basiert. Jeder Spieler hat vor sich einen Kartenstapel mit demselben Bild: Zirkus, Schloss, See oder Drache. Zu Beginn der Partie wird eine Karte mit diesem Bild in die Tischmitte gelegt. Alle Spieler spielen gleichzeitig und müssen so schnell wie möglich die beiden Unterschiede zwischen der obersten Karte ihres Stapels und der Karte in der Tischmitte finden. Der Erste, dem das gelingt, legt seine eigene Karte auf die Karte in der Tischmitte. Seine Karte wird zur neuen Vergleichskarte, und die Partie wird fortgesetzt. Wer als Erster alle seine Karten losgeworden ist, hat gewonnen.

SPIELVORBEREITUNG

Bevor es losgehen kann, müssen die Spieler sich auf das Bild einigen, mit dem sie spielen wollen – Zirkus, Schloss, See oder Drache. Die 25 Karten, die dieses Bild zeigen, werden gemischt. Eine dieser Karten wird mit der gewählten Bildseite nach oben in die Tischmitte gelegt: Das ist die **Vergleichskarte** dieser Runde. Die restlichen Karten werden verdeckt gleichmäßig unter den Spielern verteilt: Bei 5 oder 6 Spielern erhält jeder 4 Karten, bei 4 Spielern jeder 6 Karten, bei 3 Spielern jeder 8 Karten und bei 2 Spielern jeder 12 Karten. Jeder legt seine Karten mit dem gewählten Bild nach unten als Stapel vor sich ab. Bei einer Partie zu fünft bleiben 4 Karten übrig, die beiseitegelegt werden.

Abb. 1: Spielvorbereitung

SPIELABLAUF

Alle Spieler drehen gleichzeitig die oberste Karte ihres Stapels um und vergleichen ihre Karte mit der Vergleichskarte in der Tischmitte. Jeder versucht, als Erster die zwei Unterschiede zwischen seiner Karte und der Vergleichskarte zu finden. Sobald ein Spieler sie entdeckt hat, ruft er „Stopp!“ und zeigt den anderen Spielern die beiden Unterschiede.

- Wenn er tatsächlich die beiden Unterschiede gefunden hat, legt er seine Karte auf die aktuelle Vergleichskarte: Seine Karte wird nun zur neuen Vergleichskarte für alle Spieler. Dann deckt er die nächste Karte seines Stapels auf. Die anderen Spieler behalten die oberste Karte ihres Stapels, und die Partie wird fortgesetzt.
- Wenn der Spieler zu Unrecht „Stopp!“ gerufen hat, behält er seine Karte, und die Partie wird fortgesetzt, bis ein anderer Spieler „Stopp!“ ruft.

Hinweis: Einer der beiden Unterschiede, die in jeder Runde gefunden werden müssen, stimmt immer mit einem der zwei Unterschiede der vorangegangenen Runde überein. In anderen Worten: Mit Ausnahme der ersten Runde müssen die Spieler stets den gemeinsamen Unterschied mit der vorigen Runde und den in dieser Runde neuen Unterschied finden.

Abb. 2, Beispiel:

Runde 1: Zwischen der Vergleichskarte A und der Karte B gibt es zwei Unterschiede – die Farbe der Seerose und den springenden Frosch.

Runde 2: Zwischen der neuen Vergleichskarte B und der Karte C gibt es einen Unterschied, der mit der Vorrunde identisch ist (den springenden Frosch), und einen neuen Unterschied, nämlich die fehlende Libelle.

Achtung: Ein Spieler muss immer beide Unterschiede nennen und zeigen, um seine Karte ablegen zu können.

ENDE DER PARTIE

Wer als Erster alle seine Karten losgeworden ist, hat gewonnen. Wenn die übrigen Spieler möchten, können sie die Partie fortsetzen, um auch den zweiten und dritten Platz (und so weiter) auszuspielen.

VARIANTEN

Für Anfänger

Wenn ein Spieler keinen Unterschied zwischen der Vergleichskarte und der obersten Karte seines Stapels findet, darf er letztere unter seinen Stapel schieben, um mit der nächsten Karte zu spielen.

Für Fortgeschrittene

Es gelten dieselben Regeln wie beim Grundspiel mit folgender Ausnahme: Im Laufe der Partie liegt in der Tischmitte nicht mehr nur eine einzige Vergleichskarte, sondern es kann gleichzeitig mehrere Vergleichskarten geben. Wenn ein Spieler die beiden Unterschiede entdeckt hat, legt er seine Karte **neben** die Vergleichskarte (in der ersten Runde verpflichtend) oder **neben eine der Karten, die bereits abgelegt** worden sind. Bevor die Spieler ihre Karte ablegen können, müssen sie nun die beiden Unterschiede zwischen ihrer Karte und jeder Karte finden, die neben der Stelle liegt, an die sie ihre Karte legen möchten. Man darf seine Karte nicht auf eine bereits in der Tischmitte liegende Karte legen.

Abb. 3 – Beispiel:

Der Spieler will seine Karte an die rot markierte Stelle legen. Er muss nun die beiden Unterschiede zwischen seiner Karte und den drei Karten nennen, die an diese Stelle angrenzen – also sechs Unterschiede.

Wichtig: Die Spieler dürfen in keine Spalte oder Reihe mehr als 5 Karten legen.

Die Partie endet, sobald ein Spieler alle seine Karten ablegen konnte. Wenn die übrigen Spieler möchten, können sie die Partie fortsetzen, um auch den zweiten und dritten Platz (und so weiter) auszuspielen.

INHOUD

50 dubbelzijdig bedrukte kaarten

(25 makkelijke kaarten: circus/kasteel; 25 moeilijke kaarten: meer/draak)

DOEL VAN HET SPEL

Difference is een observatiespel, gebaseerd op het bekende principe 'zoek de verschillen'. Iedere speler heeft een stapeltje kaarten voor zich met dezelfde afbeelding: circus, kasteel, meer of draak. Aan het begin van het spel wordt een kaart met deze afbeelding midden op tafel gelegd. Iedereen speelt tegelijkertijd en moet zo snel mogelijk de twee verschillen vinden die er zijn tussen de eerste kaart van zijn stapeltje en de kaart midden op tafel. De eerste speler die daarin slaagt, legt z'n eigen kaart op de kaart midden op tafel: nu wordt deze kaart de nieuwe kaart waarmee iedere speler zijn of haar kaart vergelijkt en het spel gaat door. De eerste speler die al z'n kaarten kwijt is, heeft gewonnen!

SPELVOORBEREIDING

Voordat je begint, moet je het eens worden over de afbeelding waarmee je wilt spelen (circus, kasteel, meer of draak). Schud de 25 kaarten en leg er één, met de gekozen afbeelding naar boven, midden op tafel: dit is de **referentiekaart** voor de eerste beurt. Verdeel de overige kaarten onder de spelers (4 kaarten voor 5 en 6 spelers, 6 kaarten voor 4 spelers, 8 kaarten voor 3 spelers en 12 kaarten voor 2 spelers), met de gekozen afbeelding naar beneden. Bij 5 spelers blijven er 4 kaarten over die niet worden gebruikt.

Fig. 1: Spelvoorbereiding

SPELVERLOOP

Iedere speler draait tegelijkertijd de eerste kaart van zijn stapeltje om en vergelijkt deze met de referentiekaart die in het midden van de tafel ligt. Je moet de snelste zijn en de **twee** verschillen vinden tussen je eigen kaart en de referentiekaart. Zodra een speler ze heeft gevonden, roept hij 'Verschil!' en laat de twee verschillen aan de andere spelers zien:

- als het klopt, legt hij zijn kaart op de referentiekaart: nu wordt zijn kaart de nieuwe referentiekaart voor de spelers. Hij draait dan de volgende kaart van z'n stapeltje om; de andere spelers houden dezelfde kaart en het spel gaat verder.
- als het niet klopt, houdt de speler zijn kaart en gaat het spel door totdat een andere speler 'Verschil!' roept.

Nb: Van de twee verschillen die bij iedere ronde gevonden moeten worden, is er altijd één die hetzelfde is als één van de verschillen van de vorige ronde. Je moet dus, behalve bij de eerste ronde, het verschil vinden dat er in de vorige ronde ook was + het nieuwe verschil van deze ronde.

Fig. 2, Voorbeeld:

Ronde 1: tussen referentiekaart A en kaart B zijn er twee verschillen: de kleur van de lotusbloem en de springende kikker.

Ronde 2: tussen de nieuwe referentiekaart B en kaart C is er een verschil dat er in de vorige ronde ook was (de springende kikker), en een nieuw verschil: de ontbrekende libelle.

Let op, je moet altijd de twee verschillen noemen en aanwijzen om een kaart weg te mogen leggen.

SPELEINDE

De eerste speler die al z'n kaarten kwijt is, is de winnaar. Als de andere spelers dat willen, kunnen ze doorspelen voor de tweede, derde en eventuele volgende plaatsen.

VARIANTEN

Beginners:

Als een speler geen verschil vindt op de eerste kaart van z'n stapeltje kan hij deze onderop het stapeltje leggen om met de volgende kaart te spelen.

Gevorderden:

De regels zijn hetzelfde als voor het basisspel, behalve op het volgende punt: tijdens het spel ligt er niet noodzakelijk slechts één referentiekaart, maar er kunnen er meerdere tegelijkertijd zijn. Als een speler twee verschillen vindt, legt hij zijn kaart **naast** de referentiekaart (verplicht voor de eerste ronde) **of naast één van de kaarten die al op tafel liggen**. De spelers moeten, voordat ze een kaart kunnen neerleggen, de twee verschillen vinden tussen hun eigen kaart en iedere kaart die naast de plek ligt waar ze hun eigen kaart neer willen leggen. Het is niet toegestaan om je kaart op een al gelegde kaart te leggen.

Fig. 3, Voorbeeld:

De speler wil z'n kaart op de rood omliggende plek leggen. Hij moet nu de twee verschillen aangeven tussen zijn kaart en de drie omliggende kaarten, d.w.z. zes verschillen.

Belangrijk: de spelers kunnen niet meer dan 5 kaarten per rij en per kolom leggen.

Het spel is afgelopen als een speler al z'n kaarten kwijt is. De spelers kunnen doorspelen voor de tweede, derde en eventueel volgende plaatsen.

CONTENIDO

50 cartas de doble cara

(25 cartas nivel fácil: circo/castillo; 25 cartas nivel difícil: lago/dragón).

IDEA DEL JUEGO.

Difference es un juego de observación basado en el famoso principio "encuentra las diferencias". Cada jugador tiene una pila de cartas enfrente de él con la misma ilustración: circo, castillo, lago o dragón. Al inicio del juego, una carta con esta ilustración es puesta en el centro de la mesa. Todo el mundo juega al mismo tiempo y deben encontrar lo antes posible las dos diferencias entre la primera carta de su pila y la carta en el centro de la mesa. El primero en tener éxito cubre la carta en el centro de la mesa con su carta: esta última se convierte en la nueva carta de referencia y el juego continúa. El primer jugador que descarte todas sus cartas es el ganador.

PREPARAR EL JUEGO

Antes de iniciar, los jugadores necesitan ponerse de acuerdo sobre la ilustración que quieren jugar (Circo, Castillo, Lago o Dragón). Barajar las 25 cartas y colocar una de ellas, con la ilustración acordada cara arriba, en el centro de la mesa: que será la carta de referencia para este primer turno. Distribuir el resto de las cartas equitativamente entre los jugadores (4 cartas para 6 y 5 jugadores, 6 cartas para 4 jugadores, 8 cartas para 3 jugadores y 12 cartas para 2 jugadores), de tal manera que la ilustración acordada está cara abajo. Cuando hay 5 jugadores, 4 cartas se dejan de lado.

Fig.1 : preparar el juego.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador simultáneamente voltea su primera carta de su pila y la compara con la carta de referencia colocada en el centro de la mesa. Necesitas ser el más rápido para encontrar las dos diferencias entre tu carta y la carta de referencia (fig. 2) . Tan pronto un jugador las encuentre, él dice «Difference!» y muestra las dos diferencias a los otros jugadores:

- si su respuesta es correcta, él coloca su carta arriba de la carta de referencia actual: su carta ahora se convierte en la nueva carta de referencia para los jugadores. Luego él voltea la siguiente carta de su pila; los otros jugadores mantienen la misma carta y el juego continúa.

• si la respuesta es incorrecta, el jugador mantiene su carta y el juego continúa hasta que otro jugador dice « Difference ! ».

Nota: con respecto a las dos diferencias a encontrar durante cada turno, siempre hay una que es idéntica a una de las diferencias en el turno anterior. En otras palabras, excepto en el primer turno, necesitas encontrar una de las diferencias encontrada en el turno anterior + la nueva diferencia de este turno.

Fig. 2, ejemplo.

Turno 1 : entre la carta de referencia A y la carta B, hay dos diferencias : el color del lirio de agua y la rana saltando.

Turno 2 : entre la nueva carta de referencia B y la carta C, hay una diferencia en común al turno anterior (la rana saltando), y una nueva diferencia, que es la libélula que falta.

Atención: un jugador siempre debe anunciar y mostrar las dos diferencias para deshacerse de una carta.

FIN DEL JUEGO

El primer jugador que descarte todas sus cartas es el ganador. Si los otros jugadores lo desean, pueden continuar el juego para determinar el segundo lugar, luego el tercer lugar, y así sucesivamente.

VARIANTES

Nivel principiantes:

Si un jugador no puede encontrar la diferencia en la primera carta de su pila, él puede escoger ponerla debajo de su pila de cartas y jugar con la siguiente carta.

Nivel avanzado:

Las reglas son las mismas que para el juego básico excepto en el siguiente punto: durante el juego, ya no es necesario que haya una sola carta de referencia, pero puede haber varias al mismo tiempo. Cuando el jugador encuentra las dos diferencias, él coloca su carta al **lado** de la carta de referencia (obligatorio para el primer turno) o al **lado de una de las cartas ya en su lugar**. Antes de poder colocar una carta, los jugadores necesitan encontrar las dos diferencias entre su carta y cada carta adyacente al lugar donde desean colocarla. Los jugadores no tienen permitido cubrir una carta que ya está puesta para colocar la suya.

Fig. 3, Ejemplo:

El jugador quiere colocar su carta en el lugar rodeado en rojo: él debe anunciar las dos diferencias entre su carta y las tres cartas que le son adyacentes, es decir, seis diferencias.

Importante: los jugadores no pueden alinear más de 5 cartas por línea y columna.

El juego termina cuando el primer jugador descarta todas sus cartas. Los jugadores pueden continuar el juego para determinar el segundo lugar, luego el tercer lugar, y así sucesivamente.

CONTENUTO

50 carte stampate fronte-retro
(25 carte livello facile: circo/castello; 25 carte livello difficile: lago/drago)

CARATTERISTICHE DEL GIOCO.

Difference è un gioco di osservazione basato sul noto principio del «trova le differenze». Ogni giocatore ha un mazzo di carte davanti a sé con la stessa illustrazione: circo, castello, lago o drago. All'inizio della partita una carta con questa illustrazione viene messa al centro del tavolo. Tutti i giocatori giocano contemporaneamente e devono trovare le due differenze tra la prima carta del proprio mazzo e la carta al centro del tavolo il più velocemente possibile. Il primo a riuscirci copre la carta al centro del tavolo con la sua, che diventa la nuova carta di riferimento, e la partita continua. Il primo giocatore a finire le proprie carte vince!

PREPARAZIONE

Prima di iniziare, i giocatori devono decidere con che illustrazione giocare (Circo, Castello, Lago o Drago). Mescolate le 25 carte e mettetene una, con l'illustrazione visibile, al centro del tavolo: sarà la **carta di riferimento** per il primo turno. Distribuite le rimanenti (4 carte a testa per 6 e 5 giocatori, 6 carte per 4 giocatori, 8 carte per 3 giocatori e 12 carte per 2 giocatori), in modo che l'illustrazione scelta sia coperta. In 5 giocatori, 4 carte verranno messe da parte.

Fig. 1: preparazione per 3 giocatori per giocare con l'illustrazione «Lago».

COME GIOCARE

Ogni giocatore rivela contemporaneamente la prima carta del proprio mazzo e la compara con la carta di riferimento in mezzo al tavolo. Devi essere il più rapido a trovare le **due** differenze tra la tua carta e la carta di riferimento. Quando un giocatore le trova entrambe, dichiara «DIFFERENCE!» e mostra le due differenze agli altri giocatori:

- se la sua risposta è corretta, mette la sua carta in cima alla carta di riferimento: la sua sarà la carta di riferimento per il turno successivo. Quindi rivela la prossima carta del suo mazzo; gli altri giocatori tengono la stessa carta e il gioco continua;
- se la risposta è sbagliata, il giocatore tiene la propria carta e il gioco continua fino a quando un'altro giocatore non dice «DIFFERENCE!».

Nota: Una delle due differenze di ogni turno è sempre identica a una del turno precedente. In pratica, a parte il primo turno, se vincete il turno dovete trovare in quello successivo una delle differenze già presente in quello precedente e in più la differenza nuova di questo turno.

Fig. 2, Esempio.

Turno 1: ci sono due differenze tra la carta di riferimento A e la carta B: il colore della ninfea e la rana che salta

Turno 2: Sia nella nuova carta di riferimento B che nella carta C c'è una differenza già vista nel turno precedente (la rana che salta) e una nuova, che è la libellula mancante.

Nota: un giocatore deve sempre dichiarare e mostrare le due differenze per poter scartare una delle proprie carte.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore a sbarazzarsi di tutte le sue carte è il vincitore. Se gli altri giocatori vogliono possono continuare per determinare il secondo posto, il terzo e così via.

VARIANTI

Principianti:

Se un giocatore non riesce a trovare una differenza sulla prima carta del proprio mazzo, può decidere di metterla in fondo al mazzo e continuare il gioco con la carta successiva.

Livello avanzato:

Le regole sono le stesse del gioco base, ad eccezione di questa: durante la partita, non deve necessariamente esserci una sola carta di riferimento, ma ce ne possono essere varie contemporaneamente. Quando un giocatore trova le differenze mette la sua carta a fianco della carta di riferimento (obbligatorio al primo turno) o a fianco di una qualsiasi delle carte in campo. Prima di poter scartare una carta i giocatori devono trovare le due differenze tra la propria carta e tutte quelle adiacenti al posto dove vogliono metterla. I giocatori non possono coprire una carta già in campo con la propria.

Fig. 3, esempio:

Il giocatore vuole mettere la propria carta nel posto segnato in rosso: deve dichiarare le due differenze tra la sua carta e le tre carte adiacenti a quel posto, ossia 6 differenze.

Importante: I giocatori non possono allineare più di 5 carte per linea e per colonna.

La partita termina nel momento in cui un giocatore finisce le proprie carte. Gli altri giocatori possono continuare per stabilire il secondo posto, il terzo e così via.

CONTEÚDO

50 cartas impressas frente-verso (25 cartas nível fácil: Circo/Castelo; 25 cartas nível difícil: Lago/Dragão).

PRINCÍPIO DO JOGO

Difference é um jogo de observação baseado no mais conhecido "Jogo dos 7 erros". Cada jogador tem uma pilha de cartas em sua frente com a mesma ilustração: Circo, Castelo, Lago, ou Dragão. No começo do jogo, uma carta de uma dessas ilustrações é colocada no centro da mesa. Todos jogam ao mesmo tempo e devem encontrar o mais rápido possível as duas diferenças existentes entre a carta no topo de sua pilha e a carta que está no centro da mesa. O primeiro jogador que conseguir se desfazer de todas as suas cartas é o ganhador!

PREPARAÇÃO DO JOGO

Antes de começar, os jogadores devem concordar com a ilustração que eles querem jogar (Circo, Castelo, Lago ou Dragão). Embaralhe as 25 cartas e coloque uma delas, com a ilustração escolhida virada para cima, no centro da mesa: Essa será a Carta de Referência na primeira rodada. Distribua igualmente as outras cartas entre os jogadores (4 cartas para 6 e 5 jogadores; 6 cartas para 4 jogadores; 8 cartas para 3 jogadores e 12 cartas para 2 jogadores), de algum modo que a ilustração escolhida esteja virada para baixo. Quando há 5 jogadores, 4 cartas serão postas de lado.

Fig.1: preparação para 3 jogadores, para jogar com a ilustração «Lago».

DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Cada jogador simultaneamente vira a primeira carta em sua pilha e a compara com Carta de Referência colocada no meio da mesa. Você precisa ser o mais rápido a encontrar as Duas Diferenças entre sua carta e a Carta de referência (Fig.2). Assim que um jogador tiver as encontrado, ele grita "Difference!", e mostra as duas diferenças aos outros jogadores:

- Se a resposta estiver correta, ele coloca sua carta no topo da Carta de Referência: a carta dele agora será a nova Carta Referência para todos os jogadores. Ele então, vira a nova carta em sua pilha; os outros jogadores mantêm a mesma carta e o jogo continua.
- Se a resposta estiver incorreta, o jogador fica com sua carta e o jogo continua até algum jogador gritar «Difference!».

NOTA: Respeitando as duas diferenças a serem encontradas durante cada rodada, há sempre uma que é idêntica à uma das diferenças da rodada anterior. Em outras palavras, exceto para a primeira rodada, você precisa encontrar uma das diferenças encontradas na rodada anterior + a nova diferença na atual rodada.

Fig. 2 exemplo:

Rodada 1: entre a Carta Referência A e a Carta B, há duas diferenças: a cor do Lírio de água e o sapo que pula.

Rodada 2: entre a nova Carta de Referência B e a Carta C, há uma diferença encontrada na rodada anterior (o sapo que pula), e uma nova diferença, que é a libélula que está faltando.

NOTA: Um jogador sempre deve anunciar as duas diferenças para se desfazer de suas cartas.

FIM DO JOGO

O primeiro jogador a conseguir se desfazer de todas as suas cartas, é o ganhador. Se os outros jogadores desejarem, eles podem continuar jogando a fim de determinar o segundo lugar, depois terceiro lugar, etc.

VARIANTES

Nível de iniciante:

Se um jogador não consegue encontrar a diferença na primeira carta de sua pilha, ele pode escolher em pegar essa mesma carta e a colocar por último em sua pilha e jogar com a próxima carta.

Nível avançado:

As regras são as mesmas para o jogo básico exceto no seguinte ponto: durante o jogo, não é necessário ter uma Carta de Referência, mas podem ser várias cartas ao mesmo tempo. Quando um jogador encontra as duas diferenças, ele coloca sua carta ao lado da Carta de Referência (obrigatório para a primeira rodada) ou próximo a uma das cartas já colocada. Antes de poder colocar uma carta, os jogadores devem encontrar as duas diferenças entre suas próprias cartas e cada carta adjacente ao lugar que eles querem colocar a carta.

Fig. 3. exemplo:

O jogador quer colocar sua carta no lugar tracejado em vermelho: ele deve anunciar as Duas Diferenças entre sua carta e as três adjacentes, sendo assim, 6 diferenças.

Importante: Os jogadores não podem alinhar mais de 5 cartas por linha e coluna.

O jogo termina assim que um jogador tem desfeito de todas as suas cartas. Os outros jogadores podem continuar o jogo para determinar o segundo ganhador, o terceiro ganhador, etc.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

50 κάρτες διπλής όψεως
(25 εύκολες κάρτες: τσίρκο/κάστρο, 25 δύσκολες κάρτες: λίμνη/δράκος)

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.

Το Difference είναι ένα παιχνίδι παρατηρητικότητας βασισμένο στη γνωστή μέθοδο του «βρες τη διαφορά». Κάθε παίκτης έχει μια στοίβα καρτών μπροστά του με την ίδια εικόνα. Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού, μια κάρτα με την ίδια και πάλι εικόνα τοποθετείται στο κέντρο του τραπέζιου. Όλοι παίζουν ταυτόχρονα και προσπαθούν να εντοπίσουν όσο πιο γρήγορα γίνεται τις δυο διαφορές ανάμεσα στην κάρτα στην κορυφή της στοίβας τους και στην κάρτα στο κέντρο του τραπέζιου. Ο πρώτος που θα τα καταφέρει σκεπάζει την κάρτα στο κέντρο του τραπέζιου με τη δική του, η οποία και γίνεται η νέα κεντρική κάρτα και το παιχνίδι συνεχίζεται. Ο πρώτος παίκτης που θα ξεφορτωθεί όλες του τις κάρτες είναι ο νικητής!

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Πριν ξεκινήσουν, οι παίκτες πρέπει να συμφωνήσουν με ποια εικόνα θα παίξουν (Τσίρκο, Κάστρο, Λίμνη ή Δράκο). Ανακατέψτε τις 25 κάρτες και τοποθετήστε μια από αυτές με ανοιχτή την πλευρά με την ίδια εικόνα στο κέντρο του τραπέζιου. Αυτή είναι η **κάρτα αναφοράς** γι' αυτό τον πρώτο γύρο. Μοιράστε τις υπόλοιπες κάρτες εξ ίσου στους παίκτες (από 4 κάρτες με 6 ή 5 παίκτες, από 6 κάρτες με 4 παίκτες, από 8 με 3 παίκτες και από 12 με 2 παίκτες), έτσι ώστε η επιλεγμένη εικόνα να μην είναι ορατή. Αν παίζουν 5 παίκτες, 4 κάρτες επιστρέφουν στο κουτί.

Εικ. 1: Προετοιμασία για 3 παίκτες.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Όλοι οι παίκτες ανοίγουν ταυτόχρονα την πρώτη κάρτα της στοίβας τους και τη συγκρίνουν με την κάρτα αναφοράς στο κέντρο του τραπέζιου. Πρέπει να είστε ο γρηγορότερος που θα βρει τις δυο διαφορές ανάμεσα στην κάρτα σας και την κάρτα αναφοράς. Μόλις κάποιος παίκτης τις βρει, φωνάζει «τις βρήκα!» και δείχνει τις δυο διαφορές στους υπόλοιπους παίκτες.

- Αν η απάντησή του είναι σωστή, τοποθετεί την κάρτα του πάνω από την κάρτα αναφοράς: η κάρτα του έτσι γίνεται η νέα κάρτα αναφοράς για όλους τους παίκτες. Κατόπιν ανοίγει την επόμενη κάρτα της στοίβας του, οι υπόλοιποι παίκτες διατηρούν την κάρτα που είχαν και το παιχνίδι συνεχίζεται.
- Αν η απάντησή του είναι λάθος, ο παίκτης κρατάει την κάρτα και το παιχνίδι συνεχίζεται

μέχρι κάποιος άλλος παίκτης να φωνάξει «τις βρήκα!».

Σημείωση: Όσον αφορά τις δυο διαφορές που πρέπει να βρεθούν σε κάθε γύρο, υπάρχει πάντα μια η οποία είναι η ίδια με μια από τις διαφορές του προηγούμενου γύρου. Με άλλα λόγια, με εξαίρεση τον πρώτο γύρο, σε κάθε γύρο πρέπει να βρείτε μια από τις διαφορές του προηγούμενου γύρου και μια καινούργια.

Εικ.2, Παράδειγμα.

1ος Γύρος: υπάρχουν δυο διαφορές ανάμεσα στην κάρτα αναφοράς A και την κάρτα B: το χρώμα του νούφαρου και ο βάτραχος που πηδάει.

2ος Γύρος: υπάρχει μια διαφορά ανάμεσα στη νέα κάρτα αναφοράς B και την κάρτα C η οποία είναι ίδια με του προηγούμενου γύρου (ο βάτραχος που πηδάει) και μια νέα διαφορά, η οποία είναι η λιβελούλη που λείπει.

Σημείωση: ένας παίκτης πρέπει πάντα να δηλώνει και να δείχνει τις δυο διαφορές για να απαλλαγεί από μια κάρτα.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο πρώτος παίκτης που θα ξεφορτωθεί όλες τις κάρτες του θα είναι ο νικητής. Αν οι υπόλοιποι παίκτες το επιθυμούν, μπορούν να συνεχίσουν το παιχνίδι για να καθορίσουν τον δεύτερο, τον τρίτο κ.ο.κ.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Για Αρχάριους:

Αν ένας παίκτης δεν μπορεί να βρει διαφορά στην πρώτη κάρτα της στοίβας του, μπορεί να επιλέξει να την τοποθετήσει στον πάτο της στοίβας του και να παίξει με την επόμενη κάρτα.

Για προχωρημένους:

Οι κανόνες παραμένουν ίδιοι με του βασικού παιχνιδιού, με μια εξαίρεση: κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, δεν χρειάζεται να υπάρχει μόνο μια κάρτα αναφοράς, αλλά μπορεί να είναι πολλές ταυτόχρονα. Όταν ένας παίκτης βρίσκει δυο διαφορές, τοποθετεί την κάρτα του δίπλα στην κάρτα αναφοράς (υποχρεωτικό για τον πρώτο γύρο) ή δίπλα σε κάποια από τις κάρτες που έχουν ήδη τοποθετηθεί. Πριν μπορέσουν να τοποθετήσουν την κάρτα τους, οι παίκτες θα πρέπει να βρουν τις δυο διαφορές ανάμεσα στην κάρτα τους και σε κάθε κάρτα διπλανή στη θέση που θέλουν να την τοποθετήσουν. Δεν επιτρέπεται στους παίκτες να σκεπάσουν μια ήδη τοποθετημένη κάρτα με τη δική τους.

Εικ.3, παράδειγμα:

Ο παίκτης θέλει να τοποθετήσει την κάρτα του στη θέση που σημειώνεται με κόκκινο χρώμα: πρέπει να αναφέρει τις δυο διαφορές ανάμεσα στην κάρτα του και τις τρεις κάρτες που είναι διπλανές στη θέση, άρα συνολικά έξι διαφορές.

Σημαντικό: οι παίκτες δεν μπορούν να τοποθετήσουν περισσότερες από 5 κάρτες σε κάθε γραμμή ή στήλη.

Το παιχνίδι τελειώνει μόλις ένας παίκτης απαλλαγεί από όλες τις κάρτες του. Οι υπόλοιποι μπορούν να συνεχίσουν για να καθορίσουν τον δεύτερο, τον τρίτο κ.ο.κ.

INNEHÅLL:

50 kort med tryck på båda sidor
(25 kort lätt nivå: cirkus/slott och 25 kort svår nivå: sjö/drake)

GRUNDREGLER:

"Difference" är ett observationsspel som i grunden bygger på det välkända "finn felen". Varje spelare har en kortlek framför sig med samma bild: Cirkus, Slott, Sjö eller Drake. I början av spelet placeras ett kort med samma bild (som den egna kortleken) i mitten av bordet. Alla spelare spelar samtidigt och målet här är att så snabbt som möjligt hitta två skillnader mellan det översta kortet i sin kortlek och det kort som ligger på mitten av bordet. Den spelare som först hittar de två skillnaderna, täcker kortet i mitten av bordet med sitt eget kort. Detta kort blir nu det nya spelkortet och spelet fortsätter. Den spelare som först blir av med alla sina kort har vunnit spelet.

SPELFÖRBEREDELSE:

Innan spelet börjar måste alla spelare komma överens om vilken bild som ska användas (Cirkus, Slott, Sjö eller Drake). Blanda de 25 korten och placera ett av dem med den valda bilden uppåt, fullt synlig, i mitten av bordet. Detta är **referenskortet** för den första rundan. Dela ut resten av korten jämnt mellan alla spelare (4 kort för 6 eller 5 spelare, 6 kort för 4 spelare, 8 kort för 3 spelare och 12 kort för 2 spelare) med den valda bilden neråt så att man inte kan se den. Om man spelar med 5 spelare så lägger man undan 4 kort.

Fig. 1: Speluppställning för 3 spelare.

SPELA SPELET:

Alla spelare vänder upp det översta kortet i sin kortlek samtidigt så att spelbilden blir synlig och jämför bilden med referenskortet i mitten av bordet. Det gäller nu att vara snabbast med att hitta **två** skillnader mellan ditt eget spelkort och referenskortet. Så snart någon hittat de två skillnaderna ropar han eller hon "DIFFERENCE!" och visar de två skillnaderna för de övriga spelarna:

- Om svaret är rätt lägger spelaren nu sitt kort ovanpå det nuvarande referenskortet. Hans eller hennes kort blir nu det nya referenskortet för alla spelare. Spelaren vänder nu upp nästa kort i sin kortlek och övriga spelare behåller sina tidigare kort. Spelet återupptas sedan.
- Om svaret är fel behåller spelaren sitt kort till dess någon annan spelare ropar "DIFFERENCE!".

OBS! Beträffande de två skillnaderna under varje runda så är alltid en av dem identisk med föregående runda. Med andra ord, utöver första rundan så behöver man under nästa rundor hitta ett av föregående skillnader, plus den nya skillnaden för denna runda.

Fig 2, exempel:

Runda 1: Det finns två skillnader mellan referenskort A och kort B: färgen på näckrosen och den hoppande grodan.

Runda 2: Det finns en skillnad på det nya referenskortet B och kort C som är samma som föregående runda (hoppande grodan), och en ny skillnad, Den felande trollsländan.

OBS! En spelare måste alltid visa båda skillnaderna för att kunna bli av med kortet.

SPELETS SLUT:

Den första spelaren som blivit av med alla sina kort, vinner. Om resterande spelare önskar spela om 2:a och 3:e plats osv, så fortsätter spelet på samma sätt.

VARIANTER

NYBÖRJARE:

Om en spelare inte hittar skillnaderna på det första kortet i sin kortlek så kan han eller hon lägga kortet underst i sin kortlek och spela med nästa kort istället.

AVANCERAD:

Reglerna är i princip samma som grundreglerna i spelet men med följande tillägg: det behöver inte längre vara bara ett referenskort utan fler kan förekomma samtidigt. När en spelare hittar två skillnader, så lägger han/hon kortet bredvid referenskortet som redan ligger (obligatoriskt under första rundan) eller bredvid något av de andra utlagda korten. Innan spelaren kan placera ut sitt kort så måste han/hon hitta de två skillnaderna mellan sitt kort och alla utlagda kort som angränsar till platsen där han/hon tänkt lägga ut sitt kort. Det är inte tillåtet att täcka över ett redan utlagt kort med sitt kort.

Fig 3, exempel:

Spelaren vill placera sitt kort på platsen markerat i rött: Han/hon måste därför visa de två skillnaderna på sitt kort och de tre angränsande korten, dvs sex skillnader totalt.

VIKTIGT: Spelarna kan inte rada upp fler än 5 kort per rad och kolumn.

Spelet är slut så snart en spelare blivit av med alla sina kort. Övriga spelare kan även i denna variant spela om 2:a och 3:e plats osv om de vill.

КОМПОНЕНТЫ

50 двусторонних карточек

(25 карточек простого уровня цирк/замок, 25 карточек сложного уровня озеро/дракон)

ПРИНЦИП ИГРЫ

Диферанс – игра на наблюдательность, основанная на известном принципе «найди отличия». Перед каждым игроком находится колода карт с одной и той же картинкой – это цирк, замок, озеро или дракон. В начале игры одна карта с этой же картинкой помещается в центр стола в качестве главной. Все игроки одновременно пытаются найти два отличия между главной картой в центре стола и верхней картой своей колоды. Тот, кому удастся быстрее всех найти два отличия, кладёт свою верхнюю карту колоды поверх карты в центре стола – так появляется новая главная карта. Участник, быстрее всех избавившийся от своих карт, побеждает!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

До начала игры участники должны договориться, с какой картинкой они будут играть (цирк, замок, озеро, дракон). Перемешайте 25 карт и положите одну из них на середину стола выбранной картинкой вверх. Она будет **главной картой** в этом раунде. Раздайте остальные карты игрокам поровну (по 4 карты, если играют 5 или 6 человек, по 6 карт, если играют четверо, по 8 карт, если играют трое и по 12 карт в игре для двоих). Колоды игроков располагаются перед ними выбранной картинкой вниз. При игре впятером 4 карты окажутся лишними, их нужно отложить в сторону.

Пример подготовки к игре для троих – смотрите рисунок 1.

ХОД ИГРЫ

Все игроки одновременно открывают верхние карты своих колод и сравнивают их с главной картой в центре стола. Вам нужно быстрее всех найти **два отличия** между вашей картой и главной картой. Как только игрок нашёл два отличия, он кричит: «Диферанс!» – и показывает найденные отличия остальным игрокам:

- если он правильно показал отличия, то он кладёт свою верхнюю карту поверх карты в центре стола, и она становится новой главной картой. Он открывает следующую верхнюю карту своей колоды. Остальные игроки продолжают играть с теми же открытыми картами, которые у них были. Игра продолжается по тем же правилам.

• если он ошибся, его открытая карта остаётся у него, а раунд продолжается до тех пор, пока кто-нибудь снова не крикнет: «Диферанс!».

Примечание: что касается двух отличий, которые нужно найти в каждом раунде, одно из них всегда совпадает с отличием, найденным в предыдущем раунде. Другими словами, за исключением первого раунда, вам всегда нужно найти одно отличие из предыдущего раунда + одно новое отличие.

Пример на рисунке 2.

Раунд 1: есть два отличия между главной картой А и картой В: цвет кувшинки и лягушка.

Раунд 2: есть одно отличие между новой главной картой В и картой С, повторяющее отличие из предыдущего раунда (лягушка), и одно новое отличие – не хватает стрекозы.

Примечание: игрок всегда должен назвать и показать два отличия, чтобы избавиться от своей верхней карты.

КОНЕЦ ИГРЫ

Первый, кто избавится от всех своих карт, побеждает! Остальные игроки по желанию могут продолжить игру, чтобы определить второе место, третье и так далее.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Начальный уровень:

Если у игрока не получается найти отличия своей карты от главной карты, он может убрать свою карту под свою колоду и играть со следующей картой.

Продвинутый уровень:

После этого играйте по базовым правилам, но с одним исключением: в центре стола теперь будет не одна главная карта, а несколько. Когда игрок находит два отличия, он кладёт свою карту рядом с главной картой (в первом раунде это обязательно, поскольку других карт на столе пока ещё нет) или рядом с другой выложенной на стол картой. Чтобы выложить свою карту рядом с одной из карт на столе, нужно найти отличия между своей картой и всеми картами, соприкасающимися с тем местом, куда вы хотите её положить. Закрывать своими картами те, что уже выложены на стол, запрещено.

Пример на рисунке 3.

Игрок хочет положить карту на место, обозначенное красным пунктиром. Для этого ему нужно найти отличия его карты от трёх соседних карт, то есть два отличия от каждой из этих трёх карт.

Важно: игроки не могут выложить более 5 карт в ряд (по вертикали или по горизонтали).

Игра заканчивается, когда один из игроков избавится от всех своих карт. Остальные игроки по желанию могут продолжить игру, чтобы определить второе место, третье и так далее.

MÄNGU OSAD

50 kahepoolset kaarti (25 lihtsat kaarti (tsirkus/kindlus), 25 keerulist kaarti (järv/draakon))

MÄNGU PÕHIMÕTE

Difference on tähelepanumäng, mis põhineb vanal heal erinevuste leidmise printsiibil. Iga mängija ees on kaardivirn, mille kaardid on sama pildiga: tsirkus, kindlus, järv või draakon. Mängu alguses asetatakse laua keskele selle pildiga kaart. Kõik mängijad mängivad üheaegselt. Mängijad peavad võimalikult kiiresti leidma oma kaardivirna peal asuva kaardi ja laua keskel asuva kaardi vahel erinevuse. Esimene, kellel see õnnestub, katab laua keskel asuva kaardi enda kaardiga, millest saab nüüd järgmine võrdluskaart, ja mäng jätkub. Esimene mängija, kellel kõik kaardid otsa saavad, on võitja!

MÄNGU ETTEVALMISTUS

Enne mängu algust lepivad mängijad kokku, millise pildiga (kas tsirkus, kindlus, järv või draakon) nad soovivad mängida. Sega 25 kaarti ja aseta üks neist laua keskele, nii et valitud pilt jääb üles: see kaart on esimeses voorus **võrdluskaart**. Jaga ülejäänud kaardid mängijate vahel võrdset (6 ja 5 mängija puhul igaühele 4 kaarti, 4 mängija puhul igaühele 6 kaarti, 3 mängija puhul igaühele 8 kaarti ja 2 mängija puhul kummalegi 12 kaarti). Viie mängija puhul jääb neli kaarti mängust välja. Mängijad asetavad kaardid enda ette pildiga allapoole.

Joonis 1: mängu alustamine kolme mängija puhul

MÄNGU KÄIK

Kõik mängijad pööravad esimese kaardi oma virnas üheaegselt ümber ja võrdlevad seda laua keskele asetatud võrdluskaardiga. Tuleb olla esimene, kes leiab oma kaardi ja võrdluskaardi vahel **kaks** erinevust. Kohe, kui üks mängija on need leidnud, hüüab ta „stopp!“ ja näitab neid kahte erinevust teistele mängijatele.

- Kui ta vastus on õige, asetab ta oma kaardi võrdluskaardi peale: tema kaart on nüüd võrdluskaart kõigi mängijate jaoks. Seejärel pöörab ta ümber järgmise kaardi oma virnas; teised mängijad jätavad oma kaardi endale alles ja mäng jätkub.
- Kui ta vastus ei ole õige, jätab mängija kaardi endale alles ja mäng jätkub, kuni järgmine mängija hüüab „stopp!“

Märkus: Kahest erinevusest üks on alati sama, mis üks eelmises voorus leitud

erinevustest. Teiste sõnadega: kõigis voorudes, v.a esimene voor, tuleb leida eelmises voorus leitud erinevus + üks uus erinevus.

Joonis 2: näide.

1. voor: võrdluskaardi A ja kaardi B vahel on kaks erinevust: vesiroosi värv ja hüppav konn.

2. voor: uue võrdluskaardi B ja kaardi C vahel on üks erinevus, mis on sama, mis eelmises voorus (hüppav konn), ja üks uus erinevus, milleks on puuduv kiil.

Märkus: kaardist vabanemiseks peab mängija alati nimetama ja näitama kahte erinevust.

MÄNGU LÖPP

Võidab mängija, kes oma kaartidest esimesena vabaneb. Ülejäänud mängijad võivad mängu jätkata, et välja selgitada teise ja kolmanda koha omanik jne.

VARIANDID

Algajatele

Kui mängija ei suuda oma virna esimesel kaardil erinevust leida, võib ta asetada selle oma virna alla ja mängida järgmise kaardiga.

Edasijõudnutele

Reeglid on samad, mis põhivariandis, ühe erandiga: mängus ei pruugi enam olla üks võrdluskaart, vaid neid võib olla korraga mitu. Kui mängija leiab kaks erinevust, paneb ta oma kaardi võrdluskaardi kõrvale (esimeses voorus on see kohustuslik) või ühe juba lauale pandud kaardi kõrvale. Enne, kui mängija võib kaardi maha panna, peab ta leidma kaks erinevust oma kaardi ja iga selle koha kõrval, kuhu ta kaarti panna soovib, asuva kaardi vahel. Ei ole lubatud panna kaarti juba lauale asetatud kaardi peale.

Joonis 3: näide:

Mängija soovib panna kaardi punase piirjoonega märgitud kohta: ta peab nimetama erinevused oma kaardi ja kolme selle koha kõrval asuva kaardi vahel, st kokku kuus erinevust.

Tähtis: Üheski reas ega tulbas ei tohi olla üle viie kaardi.

Võidab mängija, kes oma kaartidest esimesena vabaneb. Ülejäänud mängijad võivad mängu jätkata, et välja selgitada teise ja kolmanda koha omanik jne.

SPĒLES KOMPLEKTS

50 abpusēji apdrukātas kārtis (25 vieglā līmeņa kārtis — cirks/ pils; 25 grūtā līmeņa kārtis — ezers/ pūķis).

SPĒLES IDEJA

Difference ir vērtības un uzmanības spēle, kas ir balstīta uz plaši zināmā „atrodi atšķirību” principa. Katram spēlētājam priekšā ir kaudzīte ar kārtīm, uz kurām visām ir šķietami vienāds attēls – cirks, pils, ezers vai pūķis. Spēles sākumā viena no kārtīm tiek nolikta galda vidū ar izvēlēto attēlu uz augšu. Visi spēlē vienlaicīgi, un katram pēc iespējas ātrāk ir jāpamana divas atšķirības starp kārti savas kaudzītes virspusē un kārti galda vidū. Spēlētājs, kurš pirmais to izdara, savu kārti uzliek pa virsu tai, kas bija galda vidū, un šī kārts kļūst par jauno kārti, ar kuru jāmeklē atšķirības, un spēle turpinās. Par uzvarētāju kļūst spēlētājs, kurš pirmais atbrīvojas no visām savām kārtīm.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Pirms uzsākt spēli, spēlētājiem ir jāvienojas, kuru no attēliem tie izmantos (cirku, pili, ezeru vai pūķi). Sajauc visas 25 kārtis un vienu no tām noliec galda vidū ar izvēlēto attēlu uz augšu — tā kļūs par aktīvo kārti pirmajam gājienam. Katram spēlētājam izdali vienādu kāršu skaitu (4 kārtis sešiem vai pieciem spēlētājiem, 6 kārtis četriem spēlētājiem, 8 kārtis trim spēlētājiem un 12 kārtis diviem spēlētājiem). Dalot kārtis, atbilstošajam attēlam ir jābūt uz leju! Ja spēlē pieci spēlētāji, tad pāri palikušās 4 kārtis spēlē netiek izmantotas un tiek noliktas malā.

1. att.: sagatavošanās 3 spēlētāju spēlei.

SPĒLES GAITA

Visi spēlētāji vienlaicīgi apgriez otrādi savas kaudzītes virsējo kārti un salīdzina to ar aktīvo kārti galda vidū. Tev ir jābūt visātrākajam, kurš pamana **abas divas** atšķirības starp savu kārti un aktīvo kārti. Tiklīdz tu esi tās atradis, skaļi pasaki „Difference!” un parādi pārējiem spēlētājiem, kuras ir šīs divas atšķirības:

- ja tava atbilde ir pareiza, tu savu kārti novieto galda vidū virsū iepriekšējai aktīvajai kārtij — tava kārts kļūst par jauno aktīvo kārti. Pēc tam apgriez savas kaudzītes virsējo kārti ar attēlu uz augšu savukārt pārējo spēlētāju virsējās kārtis paliek tās pašas, kuras līdz šim;
- ja tava atbilde ir nepareiza, tad tu savu kārti paturi sev, un spēle turpinās, līdz kāds cits

spēlētājs iesaucas „Difference!”.

Svarīgi: starp atrodamām atšķirībām viena vienmēr būs tāda pati, kā kāda no iepriekšējiem gājieniem atrastā. Tas nozīmē, ka, izņemot pirmo gājienu, tev vienmēr ir jāatrod viena atšķirība, kas jau ir atrasta iepriekšējos gājienu, kā arī viena jauna.

2. att., piemērs.

1. gājiens — starp aktīvo kārti A un kārti B ir divas atšķirības – ūdenslilijas krāsa un varde lēcienā.

2. gājiens — ir viena jau bijusi atšķirība starp jauno aktīvo kārti B un kārti C (varde lēcienā), kā arī viena jauna atšķirība — spārītes iztrūkums.

Ievēro: spēlētājam vienmēr ir jāpasaka un jāparāda **abas** atšķirības, lai tiktu vaļā no savas kārts.

SPĒLES BEIGAS

Pirmais spēlētājs, kurš tiek vaļā no savām kārtīm, kļūst par uzvarētāju. Ja pārējie spēlētāji vēlas, viņi var turpināt spēli, noskaidrojot otro, tad trešo vietu utt.

VARIANTI

iesācēju līmenis:

Ja spēlētājs nevar atrast atšķirības starp aktīvo kārti un savu virsējo kārti, viņš savu virsējo kārti drīkst palikt savas kaudzītes apakšā un turpināt spēli ar jauno augšējo kārti.

Pieredzējušo spēlētāju līmenis:

Noteikumi ir tādi paši kā pamatspēlei ar šādu izņēmumu – spēles gaitā var būt ne tikai viena, bet gan vairākas aktīvās kārtis. Kad spēlētājs atrod abas atšķirības, viņš kārti no savām rokām noliek vai nu blakus aktīvajai kārtij nevis tai virsū (pirmajā gājienā tas ir obligāti), vai arī blakus kādai citai kārtij. Pirms spēlētājs drīkst nolikt savu kārti, viņam ir jāatrod abas atšķirības starp savu kārti un visām kārtīm, kas ir blakus vietai, kurā spēlētājs vēlas nolikt savu kārti. Kārti nolikt pa virsu citām kārtīm nav atļauts.

3. att., piemērs — spēlētājs savu kārti vēlas nolikt vietā, ka atzīmēta ar sarkanu rāmīti. Līdz ar to viņam ir jāatrod divas atšķirības starp savu kārti un trim kārtīm, kas robežojas ar šo vietu (kopā tātad sešas atšķirības).

Svarīgi: vienā rindā vai kolonnā nedrīkst būt vairāk kā piecas kārtis!

Spēle beidzas, tiklīdz kāds no spēlētājiem ir ticis vaļā no visām savām kārtīm – viņš kļūst par uzvarētāju. Arī šajā gadījumā drīkst noskaidrot otro un tālākās vietas.

ŽAIDIMO RINKINYS

50 dvipusių žaidimo kortų (25 kortos pradedančiųjų žaidimui su cirku/pilimi; 25 kortos patyrusiųjų žaidimui su ežeru/slibinu).

ŽAIDIMO IDĖJA

“Difference” tai atidumo žaidimas, sukurtas pagal gerai žinomą žaidimą “surask 10 skirtumų”. Kiekvienas žaidėjas priešais save turi kortų kaladę su tuo pačiu paveikslėliu: cirku, pilimi, ežeru ar slibinu. Žaidimo pradžioje, viena korta su tuo pačiu paveikslėliu padedama stalo viduryje. Visi žaidėjai veiksmus atlieka vienu metu ir kiekvienas turi surasti du skirtumus tarp savo turimos viršutinės kortos ir kortos esančios stalo viduryje, greičiau už kitus žaidėjus. Žaidėjas, pirmas suradęs du skirtumus, paima savo kortą nuo kaladės viršaus ir padeda ant viršutinės kortos stalo viduryje. Padėjus naują kortą žaidimas tęsiasi ta pačia tvarka. Laimi žaidėjas, greičiausiai atskiratęs visų turimų kortų!

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Prieš pradėdami, žaidėjai turi susitarti, kurį paveikslėlį naudos žaidime (Cirką, Pilį, Ežerą ar Slibiną). Sumaišykite pasirinktas 25 kortas ir vieną iš jų padėkite atverstą stalo viduryje. Tai bus pradinė korta. Likusias užverstas kortas išdalinkite po lygiai visiems žaidėjams (po 4 kortas jei žaidžiama 6-iese ar 5-iese, po 6 kortas, jei žaidžiama 4-iese, po 8 kortas jei žaidžiama 3-ise ir po 12 kortų, jei žaidžiama 2-iese). Kai žaidžiama penkiese, 4 likusios kortos atidedamos atskirai.

Pav. 1: pasiruošimas 3 žaidėjų žaidime.

ŽAIDIMO EIGA

Visi žaidėjai vienu metu atverčia savo viršutinę turimas kortas ir pradeda ieškoti skirtumų su ant stalo gulinčia korta. Turite surasti du skirtumus, greičiau už kitus žaidėjus, tarp savo turimos ir ant stalo esančios kortos. Kai tik kuris nors žaidėjas suranda du skirtumus, nedelsiant turi sušukti “Skirtumai!” ir nurodyti rastus skirtumus kitiems žaidėjams:

- Jei žaidėjas nesuklydo, jis padeda savo viršutinę kortą ant kortos, esančios stalo viduryje: tai jo korta dabar bus lyginama su kitomis. Tuomet žaidėjas atverčia naują kortą iš savo turimos kaladės viršaus; kiti žaidėjai žaidimą tęsia su ta pačia korta;
- Jei žaidėjas suklydo, jis pasilieka kortą ir visi toliau ieško skirtumų, iki kuris nors žaidėjas vėl sušunka “Skirtumai!”.

Pastaba: Pradedant antruoju ėjimu, kad būtų užskaityti surasti du skirtumai, vienas iš jų turi sutapti su prieš tai padėtos kortos elemento skirtumu. Kitaip sakant, išskyrus pirmąjį ėjimą, turite surasti vieną skirtumą nuo skirtumo surasto ansktesnio ėjimo metu + papildomai surasti vieną naują skirtumą.

Pav. 2, Pavyzdys.

1 Ėjimas: tarp ant stalo esančios kortos A ir žaidėjo kortos B yra du skirtumai: vandens lelijos spalva ir iššokusi varlė

2 Ėjimas: yra vienas skirtumas tarp naujos ant stalo esančios kortos B ir žaidėjo kortos C, atitinkantis tą patį kortos elementą kaip ir ankstesniame ėjime (varlė) ir naujas skirtumas — trūksta laumžirgio.

Pastaba: Žaidėjas turi nedelsdamas nurodyti abu skirtumus tarp kortų, kad galėtų atsikratyti savo kortos.

ŽAIDIMO PABAIGA

Laimi žaidėjas, pirmasis atsikratęs visų turimų kortų. Jei kiti žaidėjai pageidauja, jie gali tęsti žaidimą tol, kol liks paskutinis žaidėjas.

ŽAIDIMO VARIANTAI

Pradedančiųjų lygis:

Je žaidėjas negali rasti nė vieno skirtumo savo viršutinėje kortoje, jis gali perkelti ją į kaladės apačią ir atversti naują kortą.

Pažengusiųjų lygis:

Taisyklės lieka galioti tos pačios kaip ir paprasto žaidimo metu, išskyrus vieną naują: žaidimo metu ant stalo gali būti atverstos ne viena, o kelios kortos skirtumams ieškoti. Kai tik kuris nors žaidėjas randa du skirtumus, jis padeda savo kortą šalia ant stalo jau esančios (privaloma pirmo ėjimo metu) ar žemiau/greta jau padėtos kortos. Tokiu atveju, žaidėjas, norėdamas atsikratyti savo kortos, turės surasti du skirtumus ne tik su pradine korta, bet ir su visomis besiribojančiomis kortomis toje vietoje, į kurią nori padėti savo kortą. Žaidėjai negali savo kortos dėti ant bet kurios jau esančios kortos viršaus.

Pav. 3, pavyzdys: Žaidėjas nori padėti savo kortą į vietą, apibrauktą raudonai: jis turi rasti po du skirtumus tarp savo kortos ir kiekvienos iš besiribojančių kortų, t.y. iš viso šešis skirtumus.

Svarbu: Žaidėjai negali sudėti daugiau nei 5 kortų vienoje eilėje ar stulpelyje.

Žaidimas baigiasi, kai tik kuris nors žaidėjas atskirato visų savo kortų. Jei kiti žaidėjai pageidauja, jie gali tęsti žaidimą tol, kol liks paskutinis žaidėjas.

A JÁTÉK TARTALMA

50 kétoldalas kártya

(25 könnyű nehézségi szintre: cirkusz/kastély, 25 nehéz nehézségi szintre: tó/sárkány)

A JÁTÉK ALAPJAI

A Difference egy megfigyelésre alapuló játék. Minden játékos előtt van egy pakli kártya, rajtuk azonos képek: cirkusz, kastély, tó vagy sárkány. A játék elején egy ilyen képpel ellátott kártya kerül az asztal közepére. Mindenki egyszerre játszik, és próbálja minél hamarabb megtalálni a középben lévő kép és a saját paklijának legfelső kártyája közti különbséget. Akinek ez először sikerül, az a saját kártyáját az asztal közepére teszi az előző kártyára, és a játék folytatódik. Akinek először sikerül megszabadulnia az összes kártyájától, az nyer.

ELŐKÉSZÜLETEK

Kezds előtt meg kell egyeztetek, hogy melyik képpel játszotok (Cirkusz, Kastély, Tó vagy Sárkány). Keverjétek össze a 25 kártyát, és az egyik olyat, amelyiken a választott kép szerepel, tegyétek az asztal közepére. Ez lesz az első körben az a kártya, amihez viszonyítani kell. A maradék kártyákat osszátok el egyenlően a játékosok között (5 vagy 6 játékos esetén 4-4 kártya, 4 játékos esetén 6 kártya, 3 játékos esetén 8 kártya, 2 játékos esetén pedig 12 kártya fejenként). A kártyáit mindenki a választott képpel lefelé tartsa. 5 játékos esetén 4 kártyát félre kell tenni.

1. ábra: előkészületek 3 játékos részére

A JÁTÉK MENETE

A játékosok egyszerre felcsapják a paklijuk legfelső lapját, és összehasonlítják a középben lévő kártyával. A cél az, hogy a leggyorsabban találjuk meg a saját kártyánk és a középben lévő kártya közötti két különbséget. Amint valakinek megvan mindkét különbség, azt kiáltja „Megvan!”, és megmutatja azokat a többieknek.

- ha jól válaszolt, akkor a kártyája bekerül az asztal közepére, a következő körben ehhez kell majd viszonyítani a játékosoknak. Felfordít egy új lapot a paklijából, a többiek pedig az eddigi kártyájukkal játszanak tovább.
- ha nem jól válaszolt, akkor vissza kell vennie a kártyáit, a játék folytatódik, amíg valaki más be nem kiabálja, hogy „Megvan!”

Megjegyzés: minden körben két különbséget kell ugyan megtalálni, de ebből az egyik ugyanaz lesz, mint az előző körben. Vagyis az első kör kivételével minden körben csak egy új különbséget kell megtalálni, valamint azt, hogy az előző kör különbségei közül melyik maradt érvényben.

2. ábra: példa

1. kör: két különbség van az A viszonyítási kártya és a B kártya között: a vízililiom színe és az ugró béka.

2. kör: egy különbség van a B új viszonyítási kártya és a C kártya között, ami az előző körben is megvolt (az ugró béka), és egy teljesen új különbség (a hiányzó szitakötő).

Megjegyzés: a játékosnak mindkét különbséget meg kell mutatnia ahhoz, hogy megszabaduljon a kártyájától.

A JÁTÉK VÉGE

Az nyer, akinek elsőként sikerül megszabadulnia az összes kártyájától. A többiek ha szeretnék, folytathatják a játékot, hogy eldöntsék a második, harmadik, stb. hely sorsát.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Kezdő szint:

Ha egy játékos nem találja a különbségeket a viszonyítási kártya és a paklija legfelső lapja között, akkor a saját kártyáját beteheti a paklija aljára, és játszhat a következő kártyával.

Haladó szint:

A játék szabályai ugyanazok, mint az alapjáték során, kivéve, hogy a játék során nem feltétlenül csak egy viszonyítási kártya lehet játékban. Amikor valaki megtalálja a két különbséget a saját kártyája és a viszonyítási kártya között, akkor a kártyáját nem a viszonyítási kártyára teszi, hanem amellé, vagy valamelyik már lent lévő kártya mellé. Ha valaki meg akar szabadulni egy kártyájától, akkor a kiszemelt hellyel szomszédos összes kártyával meg kell találnia a két különbséget ahhoz, hogy odatehesse a kártyáját. Ebben a játékváltozatban az asztal közepén lévő lapok nem takarhatóak le új kártyákkal.

3. ábra: példa

A játékos a piros keretes helyre akarja letenni a kártyáját. Meg kell neveznie a kártyája és a kiszemelt hellyel szomszédos három kártya közötti két-két különbséget (összesen hat különbség lesz tehát).

Fontos: egy sorban vagy egy oszlopban nem lehet ötnél több kártya.

A játék véget ér, amint valaki megszabadult az utolsó kártyájától is. A többiek ha szeretnék, folytathatják a játékot, hogy eldöntsék a második, harmadik, stb. hely sorsát.

ZAWARTOŚĆ

50 dwustronnych kart

(25 kart poziomu łatwego: cyrk/zamek; 25 kart poziomu trudnego: jezioro/smok)

CEL GRY

Difference to gra obserwacyjna oparta na dobrze znanej technice odnajdywania różnic. Gracze mają przed sobą stosy kart z taką samą ilustracją – cyrk, zamek, jezioro lub smok. Na początku gry kartę z tą ilustracją umieszcza się na środku stołu. Gracze grają równocześnie, a ich zadaniem jest jak najszybsze odnalezienie różnic pomiędzy rysunkiem na środku stołu, a tym znajdującym się na wierzchnich kartach z ich stosów. Osoba, która dokona tego jako pierwsza, kładzie kartę z wierzchu swojego stosu na tej znajdującej się już na środku stołu. Teraz gracze porównują swoje obrazy z nową kartą i gra toczy się dalej. Pierwszy gracz, który pozbedzie się wszystkich swoich kart, wygrywa!

PRZYGOTOWANIE

Przed rozpoczęciem gry uczestnicy decydują, którą ilustrację będą wykorzystywali w grze (cyrk, zamek, jezioro czy smoka). Następnie tasuje się 25 kart i wyklada na środek stołu jedną z odkrytą wybraną wcześniej ilustracją – będzie to karta porównawcza w pierwszej turze. Pozostałe karty trzeba rozdać po równo pomiędzy pozostałych graczy (po 4 karty dla 6 i 5 graczy, po 6 kart dla 4 graczy, po 8 kart dla 3 graczy i po 12 kart dla 2 graczy), tak by wybrana ilustracja była zakryta. W grze 5-osobowej 4 karty są odkładane na bok i nie biorą udziału w grze.

Rys. 1: Przygotowanie gry dla 3 graczy.

PRZEBIEG GRY

Każdy gracz w tym samym czasie odwraca pierwszą kartę na swoim stosie i porównuje ją z kartą znajdującą się na środku stołu. Gracze starają się odnaleźć 2 różnice pomiędzy ilustracją na ich karcie, a tą na karcie porównawczej szybciej od przeciwników. Gdy tylko uda się komuś je zauważyć, musi krzyknąć – *Różnica!* – a następnie pokazać je pozostałym graczom:

- jeśli odpowiedź gracza jest prawidłowa, kładzie swoją kartę na wierzchu karty porównawczej: staje się ona teraz nową kartą porównawczą dla wszystkich graczy. Następnie odwraca kolejną kartę znajdującą się na wierzchu jego stosu. Pozostali gracze

używają tych samych kart, co poprzednio, a gra toczy się dalej;

- jeśli odpowiedź gracza była nieprawidłowa, zatrzymuje wierzchnią kartę ze swojego stosu, a gra toczy się dalej, dopóki ktoś znów nie krzyknie *Różnica!*

Uwaga: Wśród dwóch różnic, które należy odnaleźć w każdej rundzie, zawsze znajduje się jedna taka sama, co w poprzedniej rundzie. Innymi słowy, z wyjątkiem pierwszej rundy, gracze muszą odnaleźć jedną różnicę, którą odkryto w poprzedniej rundzie oraz jedną nową.

Rys. 2 Przykład

Runda 1: Pomiędzy kartą porównawczą A, a kartą B są dwie różnice: kolor lillii wodnej i skacząca żaba.

Runda 2: Pomiędzy nową kartą porównawczą B, a kartą C jest jedna różnica z poprzedniej rundy (skacząca żaba) oraz jedna nowa różnica, którą jest brakująca wałka.

Uwaga: Gracz zawsze musi pokazać różnice pozostałym, aby móc pozbyć się swojej karty.

KONIEC GRY

Pierwszy gracz, któremu skończą się karty w stosie, wygrywa grę. Pozostali mogą kontynuować grę, by wyłonić kolejnych zwycięzców.

WARIANTY GRY

Poziom początkujący:

Jeśli gracz nie jest w stanie znaleźć różnicy na pierwszej karcie ze swojego stosu, może odłożyć ją na spód i grać używając kolejnej karty.

Poziom zaawansowany:

Wszystkie reguły gry pozostają takie same, jednak na środku stołu może znajdować się więcej niż jedna karta porównawcza. Gdy któryś z graczy odgadnie różnicę, kładzie swoją kartę na stole obok karty porównawczej (w przypadku pierwszej rundy), lub obok którejkolwiek karty znajdującej się na stole. Zanim gracze będą mogli odłożyć swoją kartę, muszą odnaleźć po dwie różnice między nią, a każdą stykającą się bokiem z miejscem, na które chcą odłożyć swoją kartę. Nie wolno przykrywać swoją kartą wcześniej wyłożonej na stół.

Rys.3 Przykład

Gracz chce położyć swoją kartę w miejscu zaznaczonym na czerwono, musi więc wskazać po dwie różnice pomiędzy swoją kartą, a wszystkimi trzema przyległymi kartami, tzn. sześć różnic.

Uwaga: W jednym rzędzie lub kolumnie nie może znajdować się więcej niż 5 kart.

Pierwszy gracz, któremu skończą się karty w stosie, wygrywa grę. Pozostali kontynuują grę, by wyłonić kolejnych zwycięzców.

HRA OBSAHUJE

50 oboustranných karet

(25 karet s jednoduchými úkoly: cirkus/hrad, 25 karet s obtížnými úkoly: jezero/drak)

PRINCIP HRY

Difference je pozorovací hra založená na známém principu „hledej rozdílly“. Každý hráč má před sebou balíček karet s jedním motivem: cirkusem, hradem, jezerem nebo drakem. Na začátku hry se na stůl mezi hráče vyloží 1 karta se stejným motivem. Všichni hráči hrají zároveň a snaží se co nejrychleji najít dva rozdílly mezi vrchní kartou svého balíčku a kartou vyloženou uprostřed stolu. Hráč, který najde jako první oba rozdílly, zakryje svoji kartou kartu ležící na stole. Jeho karta se stane novým zadáním a hra pokračuje dále. Vítězem hry se stává hráč, který se jako první zbaví všech karet.

PŘÍPRAVA HRY

Před začátkem hry hráči společně vyberou obrázek, se kterým budou v tomto kole hrát (cirkus, hrad, jezero nebo draka). Poté zamíchají 25 karet a 1 z nich vyloží doprostřed stolu, vybraným obrázkem nahoru. Tato karta se stává **zadáním** pro začátek hry. Zbytek karet se rozdělí rovnoměrně mezi hráče (4 karty při 6 a 5 hráčích, 6 karet při 4 hráčích, 8 karet při 3 hráčích a 12 karet při 2 hráčích) dle obrázku, o který se hraje. Při 5 hráčích se dají zbylé 4 karty stranou.

Obr. 1: Příprava hry pro 3 hráče.

PRŮBĚH HRY

Všichni hráči zároveň otočí vrchní kartu ze svého balíčku a hledají rozdílly mezi ní a kartou vyloženou uprostřed stolu. Cílem je najít co nejrychleji **2 rozdílly** (obr. 2). Hráč, který najde oba rozdílly mezi kartami jako první, zakřičí „Mám to“ a ukáže rozdílly ostatním hráčům:

- Pokud je jeho odpověď správná, položí svoji kartu na kartu zadání na stole. Jeho karta se stává novým zadáním pro všechny hráče. Poté hráč otočí vrchní kartu ze svého balíčku. Ostatní hráči se dále snaží umístit karty z minulého kola.
- Pokud je jeho odpověď špatná, hráč si kartu ponechá a hraje se dále, dokud některý jiný hráč nezakřičí: „Mám to“.

Poznámka: Ze dvou rozdílů v každém kole je vždy jeden totožný s jedním z rozdílů z minulého kola. S výjimkou prvního kola hry hráči vždy najdou jeden rozdíl, který se objevil v minulém kole, a jeden nový rozdíl.

Obr. 2. Příklad:

První tah: Mezi kartou A na stole a kartou B, kterou přikládá hráč, jsou dva rozdíly: barva leknínu a skákající žába.

Druhý tah: Mezi novou kartou zadání B a kartou hráče C je jeden rozdíl stejný jako v minulém kole (skákající žába) a jeden nový rozdíl – chybějící vážka.

Pozor! Hráč musí, dříve než vyloží na stůl novou kartu, nejprve ukázat ostatním hráčům oba rozdíly.

KONEC HRY

Vítězem hry se stává hráč, který se jako první zbaví všech karet. Pokud hráči chtějí, mohou pokračovat ve hře o druhé, třetí a další místa.

VARIANTY HRY

Pro začátečníky:

Pokud hráč není schopen najít rozdíly mezi vrchní kartou svého balíčku a kartou na stole, může dát kartu dospodu balíčku a otočit další kartu.

Pro pokročilé:

Pro hru platí stejná pravidla jako pro základní hru s jediným rozdílem: hráči během hry nepřikládají své karty na původní kartu zadání, na stole může být zároveň vyloženo více karet zadání. Hráč, který najde dva rozdíly, může umístit svoji kartu vedle původní karty zadání (povinné umístění v prvním tahu) nebo vedle kterékoli jiné vyložené karty. Dříve než hráč vyloží svoji kartu, musí najít dva rozdíly mezi touto kartou a každou další kartou, která sousedí s místem, kam ji chce umístit. Hráč nesmí nikdy umístit svoji kartu tak, že jí zakryje některou kartu na stole.

Obr. 3. Příklad:

Hráč chce vyložit svoji kartu na červeně vyznačené místo. Přitom musí najít dva rozdíly mezi svojí kartou a každou ze tří sousedících karet, tzn. celkem 6 rozdílů.

Pozor! Hráči nesmějí umístit do jedné řady nebo sloupce více než 5 karet.

Hra končí, jakmile se některý z hráčů zbaví všech svých karet. Pokud hráči chtějí, mohou pokračovat ve hře o druhé, třetí a další místa.

SADRŽAJ

50 karata štampanih sa obe strane

(25 kartica lakših nivoa: cirkus/zamak; 25 kartice veće težine: jezero/zmaj)

PRINCIP IGRE

Difference je igra posmatranja bazirana na dobro poznatom principu «uočiti razliku». Svaki igrač ima ispred sebe gomilu karata sa istim ilustracijama: cirkus, zamak, jezero ili zmaj. Na početku igre, kartica sa jednom od ilustracija se smešta na centar stola. Svi igrači igraju u isto vreme i treba da uoče dve razlike između kartice na vrhu svoje gomile i kartice na sredini stola, što je brže moguće. Prvi koji to uspe pokriva karticu na sredini stola sopstvenom karticom koja onda postaje nova kartica na sredini stola i igra se nastavlja. Prvi igrač koji se otarasí svih svojih kartica je pobednik

POSTAVLJANJE IGRE

Pre početka, igrači moraju da se dogovore o ilustraciji karata sa kojom žele da igraju (Cirkus, Zamak, Jezero ili Zmaj). Promešajte 25 kartica i stavite jednu od njih, sa izabranom ilustracijom licem na gore, na centar stola: ona će biti referentna kartica za prvi krug. Rasporedite ostatak karata podjednako između igrača (po 4 kartice za 6 i 5 igrača, 6 kartica za 4 igrača, 8 kartica za 3 igrača i 12 karata za 2 igrača), na takav način da je odabrana ilustracija licem na dole. Kada je u igri 5 igrača, 4 kartice se ostavljaju sa strane.

Sl. 1: postavka za 3 igrača..

IGRANJE IGRE

Svi igrači istovremeno okreću prvu karticu sa svoje gomile i upoređuju je sa referentnom karticom smeštenom na sredini stola. Morate najbrže da pronađe dve razlike između Vaše kartice i referentne kartice. Čim ih pronađe, igrač viče 'razlika!' i pokazuje te dve uočene razlike ostalim igračima:

- ako je njegov odgovor tačan, on stavlja svoju karticu preko aktuelne referentne kartice: njegova kartica će sada postati nova referentna kartica za igrače. On tada okreće sledeću karticu na svojoj gomili, ostali igrači zadržavaju već okrenutu karticu i igra se nastavlja;
- ako je odgovor netačan, igrač zadržava svoju karticu i igra se nastavlja dok drugi igrač ne vikne 'Razlika!'.

Napomena: Što se tiče dve razlike, uvek postoji jedna koja je identična razlici iz prethodnog kruga. Drugim rečima, osim za prvi krug, potrebno je da pronađete jednu od razlika koju ste pronašli u prethodnom krugu + novu razliku iz aktuelnog kruga.

Sl. 2, Primer.

Krug 1: postoje dve razlike između referentne kartice A i kartice B: boja ljljlana i skakanje žabe

Krug 2: postoji jedna razlika između nove referentne kartice B i kartice C koja je ista kao u predhodno krugu (skakanje žabe) i jedna nova razlika, leteći zmaj koji nedostaje..

Napomena: igrač mora uvek da stane i pokaže dva razlike da bi se otarasio kartice

KRAJ IGRE

Prvi igrač koji se otarasi svih svojih karata je pobednik. Ako ostali igrači žele, oni mogu da nastave igru da bi odredili drugo mesto, treće mesto, itd.

VARIJANTE

Početnički nivo:

Ako igrač ne može da pronađe razlike na prvoj kartici na svojoj gomili, on može izabrati da karticu sa vrha stavi na dno gomile i traži razlike na sledećoj kartici.

Napredni nivo:

Pravila su ista kao i za osnovnu igru osim sledećeg: u toku igre, nema više potrebe da na stolu bude samo jedna referentna kartica, može ih biti i nekoliko u isto vreme. Kada igrač pronađe dve razlike, on stavlja svoju karticu pored referentne kartice (obavezno za prvi krug) ili pored neke od već postavljenih kartica. Pre nego što je stave dole, igrači će morati da pronađu dve razlike između svoje kartice i kartice pored koje žele da spuste svoju karticu. Igračima nije dozvoljeno da pokriju postavljenu karticu, već da pronađu mesto pored da bi spustili svoju karticu.

Sl. 3, primer:

Igrač želi da stavi svoju karticu na stranu uokvirenu crvenom: on mora da navede dve razlike između njegove kartice i tri kartice pored njegove, odnosno šest razlika.

Važno: Igrači ne mogu upariti više od 5 karata po redu i koloni.

Igra je završena čim se igrač oslobodi svih svojih karata. Ostali igrači mogu nastaviti igru da bi odredi drugo mesto, treće mesto, itd

CONȚINUT

50 cărți imprimate pe ambele fețe
(25 cărți nivelul ușor: circ/castel; 25 cărți nivelul dificil: lac/dragon)

PRINCIPIUL JOCULUI

Difference este un joc de observație bazat pe cunoscutul principiu 'observă diferența'. Fiecare jucător primește în fața sa o stivă de cărți cu aceeași ilustrație: circ, castel, lac sau dragon. La începutul jocului așezăm o carte cu una dintre aceste ilustrații în centrul mesei. Fiecare jucăm în același timp și trebuie să observăm diferențele dintre cartea ce acoperă stiva proprie și cartea din centrul mesei în cel mai scurt timp posibil. Primul care reușește să acoperă cartea din centrul mesei cu cartea sa iar jocul continuă. Primul dintre noi ce reușește să rămână fără nicio carte e declarat câștigător!

PREGĂTIREA JOCULUI

Înainte de a începe, vom hotărî asupra ilustrațiilor cu care dorim să jucăm (Circ, Castel, Lac sau Dragon). Amestecăm cele 25 de cărți și așezăm una dintre ele cu ilustrația aleasă cu fața în sus în centrul mesei: va deveni cartea de referință pentru prima tură. Distribuim apoi echitabil cărțile rămase (4 cărți pentru 6 sau 5 jucători, 6 cărți pentru 4 jucători, 8 cărți pentru 3 jucători și 12 cărți pentru 2 jucători), în așa fel încât ilustrația aleasă să fie cu fața în jos. Când suntem 5 jucători, vom pune 4 cărți deoparte.

Fig. 1: pregătirea jocului pentru 3 jucători.

JOCUL PROPRIU ZIS

Fiecare întorcem simultan prima carte din stivele proprii și o comparăm cu cartea de referință așezată în mijlocul mesei. De îndată ce primul dintre noi identifică 2 diferențe între cartea sa și cartea de referință, acesta va striga 'Diferență!' și va arăta cele 2 diferențe colegilor săi.

- dacă răspunsul său este corect, va așeza cartea sa peste cartea de referință curentă astfel încât aceasta va deveni noua carte de referință. Va întoarce apoi următoarea carte din stiva proprie; ceilalți ne vom păstra cărțile întoarse anterior și jocul va continua;
- dacă răspunsul său este incorect, își va păstra cartea până când un alt jucător va striga 'Diferență!'.

Notă: Referitor la cele două diferențe ce trebuie găsite în fiecare tură, întotdeauna este o diferență ce este identică cu una dintre diferențele din tura precedentă. Cu alte cuvinte,

cu excepția primei ture, va trebui să căutăm o diferență din tura precedentă + o nouă diferență

Fig. 2, Exemplu.

Tura 1: Sunt două diferențe între cartea de referință A și cartea B: culoarea nufărului și broasca săltăreață

Tura 2: Este o singură diferență între noua carte de referință B și cartea C care este la fel ca în tura precedentă (broasca săltăreață) și o nouă diferență, care este libelula lipsă.

Notă: Întotdeauna vom rosti și arăta cele două diferențe pentru a elimina o carte.

FINALUL JOCULUI

Primul dintre noi care rămâne fără cărți este declarat câștigător. Dacă ceilalți doresc, pot continua jocul pentru hotărârea locurilor 2 și 3.

VARIANTE

Nivelul Începător:

Dacă un jucător nu poate găsi o diferență între cartea de referință și prima sa carte din stivă, poate alege să joace cu următoarea carte iar pe prima să o așeze la fundul stivei.

Nivelul Avansat:

Înainte de a începe, eliminăm două cărți din pachet. Regulile sunt aceleași precum în jocul de bază cu excepția următorului punct: în timpul jocului nu mai suntem limitați la a avea o singură carte de referință ci pot fi câteva în același timp. Când unul dintre noi găsește cele două diferențe își așează cartea lângă cartea de referință (obligatoriu pentru prima tură) sau alături de una dintre cărțile deja aflate în mijlocul mesei. Înainte de a așeza o carte vom identifica cele două diferențe între carte și fiecare carte adiacentă locului în care urmează să așezăm cartea. Nu avem voie să acoperim o carte aflată pe mijlocul mesei.

Fig. 3, exemplu:

Jucătorul care dorește să-și așeze cartea în spațiul delimitat cu roșu va trebui să găsească două diferențe între cartea sa și celelalte trei cărți adiacente i.e. șase diferențe.

Important: Nu putem alinia mai mult de 5 cărți pe linie sau coloană..

Primul dintre noi care rămâne fără cărți este declarat câștigător. Dacă ceilalți doresc, pot continua jocul pentru hotărârea locurilor 2 și 3.

СКЛАД

50 двосторонніх карток

(25 карток легкого рівня: цирк/замок; 25 карток важкого рівня: озеро/дракон)

ПРИНЦИП ГРИ.

Difference це гра, яка базується на добре відомому принципі «знайди різницю». У кожного гравця є колода карт зі схожими малюнками: цирк, замок, озеро або дракон. На початку гри, картка з цим малюнком поміщається в центрі столу. Всі гравці грають одночасно і їм потрібно якомога швидше знайти дві відмінності між картою на вершині своєї колоди і картою в центрі столу. Той, кому першому вдалося знайти відмінності карти в центрі столу з власною картою, кладе її в центр і вона стає новою картою в грі, гра продовжується. Перший гравець, хто позбувся усіх своїх карт стає переможцем!

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перед початком, гравці повинні домовитися про малюнок, з яким вони хочуть грати (Цирк, Замок, Озеро або Дракон). Змішайте 25 карток і розмістіть одну з них, обраним малюнком вгору, в центрі столу: це буде першою **порівнювальною картою**. Розподіліть інші карти між гравцями (4 картки для 6 і 5 гравців, 6 карт для 4-х гравців, 8 карт для 3 гравців і 12 карт для 2 гравців), таким чином, щоб обраний малюнок знаходився обличчям вниз. Якщо грає 5 гравців, 4 карти треба відкласти в сторону.

Рис. 1: підготовка до гри для 3 гравців.

ХІД ГРИ

Кожен гравець одночасно перевертає першу карту зі своєї колоди і порівнює її з картою, розміщеною в центрі столу. Ви повинні бути швидким, щоб знайти **дві** відмінності між вашою картою і порівняльною картою. Як тільки гравець знайшов їх, він кричить «Різниця!» і вказує дві відмінності іншим гравцям:

- якщо його відповідь правильна, він кладе карту наверх поточної порівняльної карти: його карта тепер стає новою порівняльною картою для гравців. Потім він перегортає наступну карту з його колоди; інші гравці залишаються з тією ж самою картою і гра поновлюється;

• якщо відповідь невірна, гравець зберігає свою карту і гра продовжується до тих пір, поки інший гравець виголосить «Різниця!».

Примітка: Стосовно двох відмінностей, які будуть знайдені протягом кожного ходу, завжди є одна яка ідентична одній з відмінностей у попередньої карти. Іншими словами, за винятком першої карти, вам потрібно знайти одну з відмінностей, виявлених у попередній карті + нову відмінність в цьому раунді.

Рис. 2, приклад.

Раунд 1: є дві відмінності між порівняльною картою А і картою В: колір водяної лінії і жаба, що стрибає.

Раунд 2: є одна відмінність між новою порівняльною картою В і картою С, яка залишилась такою ж, що і для попереднього раунду (жаба, що стрибає) і нова відмінність, відсутність бабки.

Примітка: щоб позбутися від карти, гравець завжди повинен показувати дві відмінності.

КІНЕЦЬ ГРИ

Перший гравець, який позбувся усіх своїх карт, стає переможцем. Якщо інші гравці побажають, вони можуть продовжити гру, щоб визначити друге, третє місце і т.д.

ВАРІАНТИ ГРИ

Рівень для початківців:

Якщо гравець не може знайти відмінності на першій карті з його колоди, він може змінити її, помістивши її під колоду і почати грати наступною картою.

Тяжкий рівень:

Правила такі самі, як для основної гри, окрім наступного пункту: під час гри, потрібно мати не одну порівнювальну карту, їх повинно бути декілька одночасно. Коли гравець знаходить дві відмінності, він кладе свою карту поруч з порівнювальною картою (обов'язково для першого раунду) або поряд із вже існуючою картою на столі. Перед тим, як покласти картку вниз, гравці повинні знайти дві відмінності між своєю картою і кожною картою, яка знаходиться поруч з тим місцем, куди ви збираєтесь покласти карту. Гравцям не дозволяється перекривати карту своєю власною.

Рис.3, приклад:

Гравець хоче розмістити свою карту на місце, позначене червоним кольором: він повинен знайти дві відмінності між своєю картою і трьома картами прилеглими до неї, тобто знайти шість відмінностей.

Важливо: гравці не можуть класти більше 5 карт в рядок і стовпчик.

Гра закінчується як тільки гравець позбувся всіх своїх карт. Гравці можуть продовжити

اجزاء بازی:

۵۰ کارت دو رو (۲۵ کارت برای بخش آسان: سیرک / قلعه و ۲۵ کارت برای بخش سخت: دریاچه / اژدها).

قواعد کلی بازی:

«تفاوت (Difference)» بازی ای است وابسته به قدرت مشاهده‌ی افراد که بر اساس قواعد شناخته شده‌ی «تفاوت را کشف کنید!» (spot the difference) طراحی شده است. هر بازیکن ستونی از کارت‌های یک گروه تصویری را پیش روی خود دارد: گروه سیرک، گروه قلعه، گروه دریاچه یا گروه اژدها. در آغاز بازی، یک کارت از کارت‌های این گروه، در وسط میز بازی گذاشته می‌شود. همی بازیکنان همزمان بازی را آغاز می‌کنند و هر بازیکن باید تلاش کند به سریع‌ترین شکل ممکن، دو تفاوت بین کارت بالایی ستون کارت‌های خودش و کارت روی میز پیدا کند. هر بازیکنی که موفق به انجام این کار شد، کارت خود را روی آن کارت می‌گذارد؛ کارت او، به کارت تازه‌ی بازی تبدیل شده و بازی ادامه پیدا می‌کند. بازیکنی که زودتر از همه، از شر همی کارت‌هایش خلاص شود، برنده‌ی بازی است!

آماده سازی:

پیش از شروع، بازیکنان باید یک گروه تصویری را برای بازی انتخاب کنند (سیرک، قلعه، دریاچه یا اژدها). ۲۵ کارت را بُر یزنید و یکی از آن‌ها را طوری روی میز بازی بگذارید که تصویر انتخاب شده‌اش رو به بالا (قابل دیدن) باشد: این کارت، کارت مرجع برای دور اول بازی است. بقیه‌ی کارت‌ها را به طور مساوی بین بازیکنان پخش کنید (۴ کارت برای بازی ۶ یا ۵ نفره؛ ۶ کارت برای بازی ۴ نفره؛ ۸ کارت برای بازی ۳ نفره و ۱۲ کارت برای بازی ۲ نفره)، به شکلی که تصویر انتخاب شده‌ی شان رو به پایین (غیر قابل دیدن) باشد! در بازی ۵ نفره، ۴ کارت از بازی بیرون گذاشته می‌شود.

شکل ۱: چیدمان شروع برای بازی ۳ نفره.

چگونگی بازی:

همی بازیکنان همزمان کارت بالایی ستون کارت‌های خود را برگردانده و هر بازیکن، کارت خود را با کارت مرجع در وسط میز بازی مقایسه می‌کند. شما باید بتوانید زودتر از بقیه، ۲ تفاوت بین تصویر کارت مرجع و تصویر کارت خودتان پیدا کنید! هر بازیکنی که موفق به انجام این کار شد، فریاد می‌زند «تفاوت!» (Difference) و ۲ تفاوت موجود را برای دیگر بازیکنان توضیح می‌دهد:

* اگر درست بود، او کارت خود را بر روی کارت مرجع می‌گذارد؛ حالا، کارت او تبدیل به کارت مرجع می‌شود. او سپس کارت بعدی ستون کارت‌های خود را «رو» می‌کند؛ بقیه‌ی بازیکنان همان کارت‌های قبلی خودشان را نگه می‌دارند و بازی ادامه پیدا می‌کند.

* اگر درست نبود، بازیکن کارتش را در دستش نگه می‌دارد و بازی ادامه پیدا می‌کند تا این که یک بازیکن دیگر فریاد بزند «تفاوت! (Difference!)».

نکته: با توجه به این که شما در هر دور از بازی باید ۲ تفاوت را پیدا کنید، همیشه یکی از این ۲ تفاوت، همانند یکی از تفاوت‌های دور قبل است. به بیانی دیگر، در هر دور از بازی (بجز دور اول) شما باید یکی از تفاوت‌هایی را که در دور قبل پیدا شده + تفاوت جدید این دور، پیدا کنید.

شکل ۲، مثال:

دور اول: دو تفاوت موجود بین کارت مرجع A و کارت B مشخص است: رنگ نیلوفر آبی و قورباغی جهنده!

دور دوم: یک تفاوت بین کارت مرجع تازه B و کارت C همانند تفاوتی است که در دور قبل دیده شد (قورباغی جهنده) و تفاوت تازه نیز سنجاک گم شده است.

نکته: هر بازیکن برای خلاص شدن از شر کارتش باید تفاوت‌ها را بیان کرده و نشان بدهد.

پایان بازی:

بازیکنی که زودتر از بقیه، از شر کارت‌هایش خلاص شود، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تمایل، بقیه‌ی بازیکنان می‌توانند برای مشخص کردن نفرات دوم و سوم بازی را ادامه بدهند.

شیوه‌های دیگر بازی:

سطح مبتدی:

اگر بازیکنی نتواند تفاوتی بین کارت اول خودش و کارت مرجع پیدا کند، می‌تواند کارت اول خود را زیر ستون کارت‌هایش گذاشته و بازی را با کارت بعدی ادامه دهد.

سطح پیشرفته:

قوانین، همانند بازی اصلی است، بجز این که در طول بازی، دیگر فقط یک کارت مرجع در هر دور وجود ندارد بلکه می‌توانید همزمان چندین کارت مرجع در وسط میز بازی داشته باشید! وقتی یکی از بازیکنان، تفاوت‌ها را پیدا کرد، کارت خود را در کنار کارت مرجع (اجباری برای دور اول) یا کنار یکی دیگر از کارت‌هایی که قبلاً در کنار کارت مرجع قرار گرفته‌اند، می‌گذارد. برای آن که بازیکنی بتواند کارت خود را در وسط میز بازی بگذارد، باید ۲ تفاوت بین تصویر روی کارت خودش و تصویر هر کارتی که همسایه‌ی جایی است که او می‌خواهد کارتش را در آن بگذارد، پیدا کند. بازیکنان حق ندارند کارت‌های خود را روی کارت‌هایی که قبلاً روی میز قرار گرفته‌اند، بگذارند.

شکل ۳، مثال:

بازیکن می‌خواهد کارت خود را در جایی که با رنگ قرمز مشخص شده، قرار دهد؛ او باید ۲ تفاوت بین کارت خودش و هر یک از ۳ کارتی که همسایه‌ی آن قسمت هستند، پیدا کند: ۶ تفاوت!

نکته‌ی مهم: در هیچ ردیف یا ستونی نمی‌توان بیش از ۵ کارت قرار داد.

به محض آن که یکی از بازیکنان، از شر همه‌ی کارت‌هایش خلاص شد، بازی تمام می‌شود. در صورت تمایل، بقیه‌ی بازیکنان می‌توانند برای مشخص کردن نفرات دوم و سوم بازی را ادامه بدهند.

VSEBINA

50 kart z ilustracijami na obeh straneh (25 kart lažje stopnje: cirkus/grad; 25 kart težje stopnje: jezero/zmaj).

CILJ IGRE

Difference je igra opazovanja, ki temelji na znanem principu 'poišči razliko'. Vsak igralec ima pred seboj kupček kart z enako ilustracijo: cirkus, grad, jezero ali zmaj. Na začetku igre postavimo eno karto na sredino mize. Vsi igralci začnejo istočasno iskati dve razliki med to karto in karto, ki jo imajo na vrhu svojega kupčka. Prvi, ki mu uspe, prekrije karto, ki je na sredini mize s svojo karto, tako da le-ta postane nova sredinska karta in igra se nadaljuje. Zmagovalec je tisti, ki se prvi znebi vseh svojih kart!

ZAČETEK IGRE

Preden se igra začne, se morajo igralci dogovoriti, s katero ilustracijo želijo igrati (cirkus, grad, jezero ali zmaj). Premešajte 25 kart in položite eno z izbrano ilustracijo navzgor na sredino mize: le-ta bo referenčna karta za prvi krog igre. Razdelite preostale karte med igralce (4 karte za 6 in 5 igralcev, 6 kart za 4 igralce, 8 kart za 3 igralce in 12 kart za 2 igralca) tako, da je izbrana ilustracija obrnjena navzdol. Če igra igra 5 igralcev, se 4 karte izločijo.

Slika 1: postavitve za tri igralce

POTEK IGRE

Vsi igralci istočasno obrnejo vrhno karto iz kupčka in jo primerjajo z referenčno karto, ki je na sredini mize. Kdor najhitreje najde dve razliki med svojo karto in karto na sredini, zavpije 'RAZLIKA!' in ostalim igralcem pokaže razliki:

- če je odgovor pravilen, igralec položi svojo karto na trenutno referenčno karto: njegova karta tako postane nova referenčna karta za vse igralce. Nato obrne naslednjo karto iz svojega kupčka; ostali igralci ohranijo svojo prejšnjo karto in igra se nadaljuje;
- če je odgovor napačen, igralec obdrži svojo karto in igra se nadaljuje, dokler nekdo spet ne zavpije 'RAZLIKA!'

Opomba: Ena razlika je vedno enaka razliki iz prejšnjega poskusa. Z drugimi besedami, vedno iščite eno razliko iz prejšnjega poskusa in eno novo razliko (razen pri prvem iskanju).

Slika 2: Primer

Prvi krog: med referenčno karto A in igralčevo karto B sta dve razliki: barva vodne lilije in skakajoča žaba

Drugi krog: med novo referenčno karto B in karto C je ena razlika, ki je enaka, kot v prejšnjem poskusu (skakajoča žaba) in nova razlika (manjka kačji pastir).

Opomba: igralec mora vedno pokazati razliki, da bi se lahko znebil svoje karte.

KONEC IGRE

Prvi igralec, ki se znebi vseh kart je zmagovalec. Če ostali igralci želijo, lahko igro nadaljujejo in tako določijo uvrstitve na preostala mesta.

RAZLIČICE

Začetniška raven

Če igralec ne najde razlik na svoji prvi karti, jo lahko zamenja in položi na dno svojega kupčka, ter igra naprej z naslednjo karto.

Napredna raven

Pravila igre so enaka kot pri osnovni različici, le da tekom igre ni nujno, da imamo le eno referenčno karto, ampak jih postopoma nalagamo vedno več. Ko igralec najde dve razliki, položi svojo karto ob referenčno karto (obvezno za prvi krog igranja) ali zraven ene izmed kart, ki so že položene. Preden pa lahko položi karto, mora igralec najti dve razliki med svojo karto in vsemi kartami, sosednjimi mestu, kamor jo želijo položiti. Igralci ne smejo prekriati karte, ki je že položena.

Slika 3: Primer

Igralec želi položiti svojo karto na mesto, označeno z rdečo: najprej mora pokazati dve razliki med svojo karto in tremi sosednjimi kartami (torej šest razlik).

Pomembno: igralci ne smejo postaviti v vrsto več kot pet kart v stolpec ali v vrstico.

Igra se konča, ko se en igralec znebi vseh svojih kart. Igralci lahko igro nadaljujejo in tako določijo uvrstitve na preostala mesta.

СЪДЪРЖАНИЕ

50 двустранно илюстрирани карти.

(25 карти за първоначално ниво: цирк/замък и 25 карти за високо ниво: езеро/дракон.)

ОСНОВЕН ПРИНЦИП НА ИГРАТА

Игра за наблюдение на принципа на ребусите „Открий разликите“. Всеки участник има карти пред себе си с еднакви илюстрации: цирк, замък, дракон или езеро. В началото на играта една карта с едно от изображенията се поставя в центъра на масата. Всички играят едновременно и трябва да открият възможно най-бързо разликите между картата, която е най-отгоре в тяхната купчина и тази в центъра на масата. Първият, който е готов, поставя своята карта върху тази в центъра и играта продължава с новата карта. Този участник, който пръв се освободи от всички карти е победител.

ПОДГОТОВКА

В началото на играта участниците трябва да съгласуват с кои изображения на картите ще играят: цирк, замък, езеро или дракон. Картите с избраното изображение се размесват, поставя се една карта в центъра на масата, която е отправната карта (по която ще се сравняват илюстрациите) за този ход на играта. Другите карти се разпределят по равно между останалите играчи: по 4 карти за 6 или 5 участника, по 6 – за 4 участника, по 8 – за 3 или по 12 за 2-ма участници, като се раздават и поставят с лицето надолу. Когато участниците са 5, 4 карти ще останат извън игра.

Фиг. 1: постановка при 3-ма участника.

КАК СЕ ИГРАЕ

Всички участници едновременно обръщат най-горната карта от купчината пред себе си и я сравняват с картата, която е по средата на масата. Трябва да сте бърз и да откриете две разлики. Участникът, който ги открие, извиква „РАЗЛИКА!“ и трябва да ги покаже на останалите играчи:

- Ако отговорът му е правилен, той поставя своята карта по средата върху предната отправна карта и всички започват да сравняват своите карти по новата отправна карта, а участникът, който е намерил правилния отговор обръща следващата по ред карта от купчината пред себе си.

- Ако отговорът му е погрешен, всички продължават да сравняват картите си, докато следващ участник извика „РАЗЛИКА!“.

Забележка: От двете разлики, които трябва да се открият, една от тях винаги е идентична с една от откритите в предния ход. С други думи, с изключение, на първия ход, когато трябва да откриете две разлики, при всеки следващ ход трябва да откриете разликата, която е била в предния ход и една нова разлика.

Фиг. 2. Пример

Ход 1: има 2 разлики между отправната карта А и карта В: цветът на водната лилия и липсва скачащата жаба.

Ход 2: има една разлика между картите В и С, която е същата като преди и това е скачащата жаба, а новата разлика е липсващо водно конче.

Забележка: Всеки играч, който извика „РАЗЛИКА!“ трябва да покаже и двете разлики, за да му се признае отговора за верен.

КРАЙ НА ИГРАТА

Първият играч, който изиграе картите си, е победител. Ако останалите участници имат желание, могат да продължат да играят за второ, трето и следващо място.

ВАРИАНТИ ЗА ИГРА

Ниво за начинаещи:

Ако участник не може да открие разликите в своята карта, може да я постави най-отдолу в купчината пред себе си и да опита да открие разликите със следващата карта.

Ниво за напреднали:

Всички правила остават същите с изключение на това, че може да се играе не само с една, а с няколко отправни карти едновременно. При първия ход участникът, който открие разликите поставя своята карта до началната отправна карта, а при всеки следващ ход поставя картата си до онази отправна карта, с които е сравнявал да открие две разлики. Участниците нямат право да закриват никоя от отправните карти.

Фиг. 3, пример:

Участник, който иска да постави картата си в пространството, отбелязано в червено, трябва да е открил всички разлики, които има между неговата карта и другите две прилежащи карти, тоест трябва да е открил 6 разлики.

Важно: Участниците не могат да поставят повече от пет карти в редица или в колона.

Играта свършва тогава, когато участник е останал без карти. Останалите играчи биха могли да продължат да играят за второ и трето място.

