

EE

# DIFFERENCE<sup>®</sup> JUNIOR

2–6 mängijale — alates 4. eluaastast — mängu kestus: 20 minutit

## MÄNGU OSAD

50 kahepoolset kaarti

## MÄNGU PÕHIMÖTE

Difference Junior on tähelepanumäng, mis rajaneb tuntud põhimõttel: “märka erinevust”. Iga mängija ees on kaardipakk ühesuguste piltidega. Mängu alguses pannakse sellesama pildiga kaart laua keskele. Kõik mängivad üheaegselt ja peavad võimalikult kiiresti leidma kaks erinevust oma kaardipaki pealmise kaardi ja laua keskel oleva kaardi vahel. Mängija, kes sellega esimesena hakkama saab, katab laua keskel oleva kaardi enda kaardiga, sellest saab uus võrdluskaart ning mäng jätkub. Võidab mängija, kes esimesena vabaneb kõigist oma kaartidest!

## ETTEVALMISTUS MÄNGUKS

Kõigepealt peavad mängijad kokku leppima, millise pildiga nad mängima hakkavad. Segage 25 kaarti ja asetage neist üks laua keskele, valitud pildiga külg ülespoole: see on esimeses voorus **võrdluskaart**. Jagage ülejäänud kaardid võrdselt mängijate vahel (6 ja 5 mängija puhul 4 kaarti, 4 mängija puhul 6 kaarti, 3 mängija puhul 8 kaarti ja 2 mängija puhul 12 kaarti) nii, et valitud pilt on kaartidel allapoole. Kui mängijaid on 5, jäävad 4 kaarti mängust välja.

*Joonis 1: mängu algus 3 mängija puhul.*

## MÄNGU KÄIK

Kõik mängijad pööravad üheaegselt oma paki pealmise kaardi ümber ja otsivad erinevusi selle ja laua keskel oleva võrdluskaardi vahel. Mängija peab võimalikult kiiresti leidma **kaks** erinevust. Kui ta on need leidnud, hüüab ta “stopp!” ja näitab neid erinevusi teistele mängijatele:

- kui vastus on õige, asetab ta oma kaardi senise võrdluskaardi peale: tema kaardist saab kõigi mängijate jaoks uus võrdluskaart. Seejärel pöörab ta ümber järgmise kaardi oma pakist, teistel mängijatel jääb senine kaart alles ning mäng jätkub;
- kui vastus ei ole õige, jääb mängijale tema kaart alles ning mäng jätkub, kuni järgmine mängija hüüab “stopp!”.

**Märkus:** kuna igas voorus tuleb leida kaks erinevust, on üks nendest alati sama, mis eelmises voorus. Teisisõnu, sa pead leidma igas voorus (välja arvatud esimeses) ühe erinevuse, mis oli leitud eelmises voorus ja lisaks uue erinevuse.

*Joonis 2, näide.*

*Voor 1: võrdluskaardi A ja kaardi B vahel on kaks erinevust: palli värv ja linnuke päikesevarjul.*

*Voor 2: üks erinevus uue võrdluskaardi B ja kaardi C vahel on sama, mis eelmises voorus (palli värv), ja uus erinevus on liumäe värv.*

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

## **MÄNGU LÕPP**

Võidab mängija, kellel saavad esimesena kaardid otsa. Kui mängijad soovivad, võivad nad mängu jätkata, et selgitada välja teise, seejärel kolmanda koha omanik jne.

## **VARIANT**

### **Algajatele:**

Kui mängija ei leia oma esimeselt kaardilt ühtegi erinevust, võib ta panna selle pakis kõige alla ja mängida järgmise kaardiga.