

LT

DIFFERENCE[®]

JUNIOR

2–6 žaidėjams — nuo 4 m. amžiaus — žaidimo trukmė: 20 minučių

ŽAIDIMO RINKINYS

50 kortų su paveikslėliais abiejose pusėse

ŽAIDIMO IDĖJA

„Difference Junior“ yra pastabumo žaidimas, pagrįstas visiems gerai žinomu principu „surask skirtumus“. Kiekvienas žaidėjas priešais save turi po krūvelę kortų, kuriose pavaizduotas tas pats paveikslėlis. Pradedant žaidimą, viena korta su šiuo paveikslėliu yra padedama stalo centre. Visi žaidžia tuo pačiu metu ir turi kuo greičiau pastebėti du skirtumus tarp savo kortos, esančios jo kortų krūvelės viršuje, ir stalo viduryje esančios kortos. Pirmasis skirtumus pastebėjęs žaidėjas ant stalo centre esančios kortos uždeda savąją kortą, kuri tada tampa naująja žaidimo korta ir žaidimas tęsiasi toliau. Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis atsikrato visų savo kortų!

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Prieš pradėdami žaisti, žaidėjai turi susitarti, kurį paveikslėlį nori naudoti žaidime. Sumaišykite 25 kortas, tada vieną jų padėkite stalo centre atversta: tai bus šio pirmojo ėjimo **pagrindinė korta**. Likusias kortas padalinkite žaidėjams po lygiai (po 4 kortas, jei žaidžia 6 ir 5 žaidėjai; po 6 kortas, jei žaidžia 4 žaidėjai; po 8 kortas, jei žaidžia 3 žaidėjai; po 12 kortų, jei žaidžia 2 žaidėjai) taip, kad pasirinktas paveikslėlis būtų užverstas. Jeigu žaidžia 5 žaidėjai, nepanaudotos liks 4 kortos, jas padėkite į šalį.

1 pav.: pasiruošimas žaidimui, kai žaidžia 3 žaidėjai.

ŽAIDIMO EIGA

Visi žaidėjai vienu metu atverčia pirmą kortą savo krūvelėje ir palygina ją su stalo viduryje esančia pagrindine korta. Jūs turite būti greičiausias ir rasti du skirtumus tarp savo kortos ir pagrindinės kortos. Kai tik žaidėjui pavyksta tai padaryti, jis turi sušukti „Skirtumai!“, o tada parodyti du skirtumus kitiems žaidėjams:

- jei jo atsakymas yra teisingas, jis turi padėti savo kortą ant dabartinės pagrindinės kortos: jo korta dabar tampa naująja pagrindine korta. Tada jis atsiverčia kitą kortą savo krūvelėje; kiti žaidėjai palieka atvestą tą pačią kortą ir žaidimas tęsiasi;
- jei jo atsakymas yra neteisingas, žaidėjas pasilieka savo kortą ir žaidimas tęsiasi tol, kol kitas žaidėjas sušunka „Skirtumai!“

Pastaba: Kalbant apie du skirtumus, kuriuos reikia rasti kiekvieno ėjimo metu, vienas skirtumas visada yra toks pats, koks buvo ankstesnio ėjimo metu. Kitaip tariant, išskyrus pirmąjį ėjimą, jums reikia rasti vieną skirtumą, jau rastą ankstesnio ėjimo metu + naują šio ėjimo skirtumą.

2 pav., pavyzdys.

1 ėjimas: tarp pagrindinės kortos A ir kortos B yra du skirtumai: skiriasi kamuoliuko spalva ir paukštis ant skėčio.

2 ėjimas: vienas skirtumas tarp naujos pagrindinės kortos B ir kortos C yra toks pats kaip ir ankstesnio ėjimo metu (kamuoliuko spalva) ir vienas naujas — čiuožyklos spalva.

Pastaba: norėdamas atsikratyti kortos, žaidėjas visada privalo parodyti pastebėtus skirtumus.

ŽAIDIMO PABAIGA

Pirmasis visų savo kortų atsikratęs žaidėjas laimi žaidimą. Jeigu nori, kiti žaidėjai gali tęsti žaidimą ir išsiaiškinti, kuris iš jų bus antras, trečias ir t. t.

ŽAIDIMO VARIANTAI

Pradedantiesiems:

Jei žaidėjas negali rasti skirtumo tarp pirmosios kortos savo krūvelėje, jis gali ją padėti į krūvelės apačią ir žaisti su kita korta.