

# DIFFERENCE<sup>®</sup>

## JUNIOR

2 līdz 6 spēlētājiem no 4 gadu vecuma, spēles ilgums — 20 minūtes

### SPĒLES KOMPLEKTS

50 abpusēji apdrukātas kārtis

### SPĒLES IDEJA

Difference Junior ir vērības un uzmanības spēle, kas ir balstīta uz plaši zināmo „atrodi atšķirību” principa. Katram spēlētājam priekšā ir kaudzīte ar kārtīm, uz kurām visām ir šķietami vienāds atēls. Spēles sākumā viena no kārtīm tiek nolikta galda vidū ar izvēlēto attēlu uz augšu. Visi spēlētāji 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. Pirms uzsākt spēli, spēlētājiem ir jāvienojas, kuru no attēliem tie izmantos. Sajauc visas 25 kārtis un vienu no tām noliec galda vidū ar izvēlēto attēlu uz augšu — tā kļūs par **aktīvo kārti** pirmajam gājienam. Visiem spēlētājiem izdali vienādu kāršu skaitu (4 kārtis sešiem vai pieciem spēlētājiem, 6 kārtis četriem spēlētājiem, 8 kārtis trim spēlētājiem un 12 kārtis diviem spēlētājiem). Dabūt kārtis, atbilstošajam attēlam ir jābūt uz leju! Ja spēlētāji pieci spēlētāji, tad pāri palikušās 4 kārtis spēlētājiem 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, skatī 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 iesauca „Difference!”.

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

2. att., piemērs.

1. gājiens — starp aktīvo kārti A un kārti B ir divas atšķirības — bumbas krāsa un putns uz saulesarga.

2. gājiens — ir viena jau bijusi atšķirība starp jauno aktīvo kārti B un kārti C (bumbas krāsa), kā arī viena jauna atšķirība — slidkalniņa krāsa.

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

## SPĒLES BEIGAS

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

## VARIANTS

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.