

2 kuni 6 mängijale — alates kuuendast eluaastast — mänguaeg: 20 minutit

MÄNGU OSAD

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

MÄNGU PÕHIMÖTE

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.