

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

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 viršutinės 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.