

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

SPĒLES KOMPLEKTS

50 abpusēji apdrukātas kārtis (25 vieglā līmeņa kārtis — cirks/ pils; 25 grūtā līmeņa kārtis — ezers/ pūķis).

SPĒLES IDEJA

Difference ir vērtības un uzmanības spēle, kas ir balstīta uz plaši zināmā „atrodi atšķirību” principa. Katram spēlētājam priekšā ir kaudzīte ar kārtīm, uz kurām visām ir šķietami vienāds attēls – cirks, pils, ezers vai pūķis. Spēles sākumā viena no kārtīm tiek nolikta galda vidū ar izvēlēto attēlu uz augšu. Visi spēlē 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 (cirku, pili, ezeru vai pūķi). Sajauc visas 25 kārtis un vienu no tām noliec galda vidū ar izvēlēto attēlu uz augšu — tā kļūs par aktīvo kārti pirmajam gājienam. Katram spēlētājam izdali vienādu kāršu skaitu (4 kārtis sešiem vai pieciem spēlētājiem, 6 kārtis četriem spēlētājiem, 8 kārtis trim spēlētājiem un 12 kārtis diviem spēlētājiem). Dalot kārtis, atbilstošajam attēlam ir jābūt uz leju! Ja spēlē pieci spēlētāji, tad pāri palikušās 4 kārtis spēlē 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, skaļi 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 iesaucas „Difference!”.

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

2. att., piemērs.

1. gājiens — starp aktīvo kārti A un kārti B ir divas atšķirības – ūdenslilijas krāsa un varde lēcienā.

2. gājiens — ir viena jau bijusi atšķirība starp jauno aktīvo kārti B un kārti C (varde lēcienā), kā arī viena jauna atšķirība — spārītes iztrūkums.

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

SPĒLES BEIGAS

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

VARIANTI

iesācēju līmenis:

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.

Pieredzējušo spēlētāju līmenis:

Noteikumi ir tādi paši kā pamatspēlei ar šādu izņēmumu – spēles gaitā var būt ne tikai viena, bet gan vairākas aktīvās kārtis. Kad spēlētājs atrod abas atšķirības, viņš kārti no savām rokām noliek vai nu blakus aktīvajai kārtij nevis tai virsū (pirmajā gājienā tas ir obligāti), vai arī blakus kādai citai kārtij. Pirms spēlētājs drīkst nolikt savu kārti, viņam ir jāatrod abas atšķirības starp savu kārti un visām kārtīm, kas ir blakus vietai, kurā spēlētājs vēlas nolikt savu kārti. Kārti nolikt pa virsu citām kārtīm nav atļauts.

3. att., piemērs — spēlētājs savu kārti vēlas nolikt vietā, ka atzīmēta ar sarkanu rāmīti. Līdz ar to viņam ir jāatrod divas atšķirības starp savu kārti un trim kārtīm, kas robežojas ar šo vietu (kopā tātad sešas atšķirības).

Svarīgi: vienā rindā vai kolonnā nedrīkst būt vairāk kā piecas kārtis!

Spēle beidzas, tiklīdz kāds no spēlētājiem ir ticis vaļā no visām savām kārtīm – viņš kļūst par uzvarētāju. Arī šajā gadījumā drīkst noskaidrot otro un tālākās vietas.