

DIFFERENCE®

de la 2 la 6 jucători - cu vârsta de cel puțin 6 ani - durata jocului: 20 minute

CONȚINUT

50 cărți imprimare pe ambele fețe

(25 cărți nivelul ușor: circ/castel; 25 cărți nivelul dificil: lac/dragon)

PRINCIPIUL JOCULUI

Difference este un joc de observație bazat pe cunoscutul principiu 'observă diferența'. Fiecare jucător primește în față sa o stivă de cărți cu aceeași ilustrație: circ, castel, lac sau dragon. La începutul jocului așezăm o carte cu una dintre aceste ilustrații în centrul mesei. Fiecare jucător în același timp și trebuie să observăm diferențele dintre cartea ce acoperă stiva proprie și cartea din centrul mesei în cel mai scurt timp posibil. Primul care reușește să acopere cartea din centrul mesei cu cartea sa iar jocul continuă. Primul dintre noi ce reușește să rămână fără nicio carte este declarat câștigător!

PREGĂTIREA JOCULUI

Înainte de a începe, vom hotărâ asupra ilustrațiilor cu care dorim să jucăm (Circ, Castel, Lac sau Dragon). Amestecăm cele 25 de cărți și așezăm una dintre ele cu ilustrația aleasă cu fața în sus în centrul mesei: va deveni cartea de referință pentru prima tură. Distribuim apoi echitabil cărțile rămase (4 cărți pentru 6 sau 5 jucători, 6 cărți pentru 4 jucători, 8 cărți pentru 3 jucători și 12 cărți pentru 2 jucători), în așa fel încât ilustrația aleasă să fie cu fața în jos. Când suntem 5 jucători, vom pune 4 cărți deoparte.

Fig.1: pregătirea jocului pentru 3 jucători.

JOCUL PROPRIU ZIS

Fiecare întorcem simultan prima carte din stivele proprii și o comparăm cu cartea de referință așezată în mijlocul mesei. De îndată ce primul dintre noi identifică 2 diferențe între cartea sa și cartea de referință, acesta va striga 'Diferență' și va arăta cele 2 diferențe colegilor săi.

dacă răspunsul său este corect, va așeza cartea sa peste cartea de referință curentă astfel încât aceasta va deveni noua carte de referință. Va întoarce apoi următoarea carte din stiva proprie; ceilalți ne vom păstra cărțile întoarse anterior și jocul va continua;

dacă răspunsul său este incorect, își va păstra cartea până când un alt jucător va striga 'Diferență'.

Notă: Referitor la cele două diferențe ce trebuie găsite în fiecare tură, întotdeauna este o diferență ce este identică cu una dintre diferențele din tura precedentă. Cu alte cuvinte,

cu excepția primei ture, va trebui să căutăm o diferență din tura precedentă + o nouă diferență
Fig. 2, Exemplu.

Tura 1: Sunt două diferențe între cartea de referință A și cartea B: culoarea nufărului și broasca săltărească

Tura 2: Este o singură diferență între noua carte de referință B și cartea C care este la fel ca în tura precedentă (broasca săltărească) o nouă diferență, care este libelula lipsă.

Notă: Intotdeauna vom rosti și arăta cele două diferențe pentru a elimina o carte.

FINALUL JOCULUI

Primul dintre noi care rămâne fără cărți este declarat câștigător. Dacă ceilalți doresc, pot continua jocul pentru hotărârea locurilor 2 și 3.

VARIANTE

Nivelul începător:

Dacă un jucător nu poate găsi o diferență între cartea de referință și prima sa carte din stivă, poate alege să joace cu următoarea carte iar pe prima să o așeze la fundul stivei.

Nivelul Avansat:

Înainte de a începe, eliminăm două cărți din pachet. Regulile sunt aceleași precum în jocul de bază cu excepția următorului punct: În timpul jocului nu mai suntem limitați la a avea o singură carte de referință ci pot fi câteva în același timp. Când unul dintre noi găsește cele două diferențe își așază cartea lângă cartea de referință (obligatoriu pentru prima tură) sau alături de una dintre cărțile deja aflate în mijlocul mesei. Înainte de a așeza o carte vom identifica cele două diferențe între carte și fiecare carte adiacentă locului în care urmează să așezăm cartea. Nu avem voie să acoperim o carte aflată pe mijlocul mesei.

Fig. 3, exemplu:

Juc

ătorul care dorește să-și așeze cartea în spațiul delimitat cu roșu va trebui să găsească două diferențe între cartea sa și celelalte trei cărți adiacente i.e. șase diferențe.

Important: Nu putem alinia mai mult de 5 cărți pe linie sau coloană..

Primul dintre noi care rămâne fără cărți este declarat câștigător. Dacă ceilalți doresc, pot continua jocul pentru hotărârea locurilor 2 și 3.

