**R° *DiFFERENCE®***

**4**

de la 2 la 6 jucători - cu vărsta de cel puţin 6 ani - durata jocului: 20 minute

**CONŢINUT**

50 cărţi imprimate pe ambele feţe

(25 cărţi nivelul usor: circ/castel; 25 cărţi nivelul dificil: lac/dragon)

**PRINCIPIUL JOCULUI**

Difference este un joc de observaţie bazat pe cunoscutul principiu 'observă diferenţa`. Fiecare jucător primeste 1n faţa sa o stivă de cărţi cu aceeasi ilustraţie: circ, castel, lac sau dragon. La Inceputul jocului asezăm o carte cu una dintre aceste ilustraţilIn centrul mesei. Fiecare jucăm 1n acelasi timp si trebuie să observăm diferenţele dintre cartea ce acoperă stiva proprie si cartea din centrul meseiIn cel mai scurt timp posibil. Primul care reuseste acoperă cartea din centrul mesei cu cartea sa iar jocul continua. Primul dintre noi ce reuseste sa rămănă fără nicio carte e declarat căstigător!

**PREGĂTIREA JOCULUI**

Înainte de a Incepe, vom hotăd asupra ilustraţiilor cu care dorim să jucăm (Circ, Castel, Lac sau Dragon). Amestecăm cele 25 de cărţi si asezăm una dintre ele cu ilustraţia aleasă cu faţaIn susIn centrul mesei: va deveni cartea de referinţă pentru prima tură. Distribuim apoi echitabil cărţile rămase (4 cărţi pentru 6 sau 5 jucători, 6 cărţi pentru 4 jucători, 8 cărţi pentru 3 jucători şi 12 cărţi pentru 2 jucători),In aşa fel Incăt ilustraţia aleasă să fie cu faţa 1n jos. Cănd suntem 5 jucători, vom pune 4 cărţi deoparte.

*Fig.1: pregătirea jocului pentru 3 jucători.*

**JOCUL PROPRIU ZIS**

Fiecare Intoarcem simultan prima carte din stivele proprii şi o comparăm cu cartea de referinţă asezată 1n mijlocul mesei. De Indată ce primul dintre noi identifică 2 diferenţe Intre cartea sa şi cartea de referinţă, acesta va striga `Diferenţăr şi va arăta cele 2 diferenţe colegilor săi.

* dacă răspunsul său este corect, va aşeza cartea sa peste cartea de referinţă curentă astfel Incăt aceasta va deveni noua carte de referinţă. Va Intoarce apoi următoarea carte din stiva proprie; ceilalţi ne vom păstra cărţile intoarse anterior şi jocul va continua;
* dacă răspunsul său este incorect,1si va păstra cartea pănă cănd un alt jucător va striga `Diferenţăr.

**Notă:** Referitor la cele două diferenţe ce trebuie găsiteIn fiecare tura, intotdeauna este o
diferenţă ce este identică cu una dintre diferenţele din tura precedentă. Cu alte cuvinte,

cu excepţia primei ture, va trebui să căutăm o diferenţă din tura precedentă + o nouă diferenţă

*Fig. 2, Exemplu.*

*Tura 1: Sunt două diferente intre cartea de referintă A si cartea B: culoarea nufărului si broasca săltăreată*

*Tura 2: Este o singură diferentă intre noua carte de referintă B cartea C care este la fel ca in tura precedentă (broas. ca sătăreaţă) o nouă difere. ntă, care este libelula lipsă.*

**Notă:** Intotdeauna vom rosti si arăta cele două diferenţe pentru a elimina o carte.

**FINALUL JOCULUI**

Primul dintre noi care rămăne fără cărţi este declarat căstigător. Dacă ceilalţi doresc, pot continua jocul pentru hotărărea locurilor 2 si 3.

**VARIANTE**

**Nivelul incepător:**

Dacă un jucător nu poate gasi o diferenţă Intre cartea de referinţă si prima sa carte din stivă, poate alege să joace cu următoarea carte iar pe prima să o aseze la fundul stivei.

**Nivelul Avansat:**

Înainte de aIncepe, eliminăm două cărţi din pachet. Regulile sunt aceleasi precum 1n jocul de bază cu excepţia următorului punct: 1n timpul jocului nu mai suntem limitaţi la a avea o singură carte de referinţă ci pot fi căteva 1n acelasi timp. Cănd unul dintre noi găseste cele două diferenţe işi asează cartea lăngă cartea de referinţă (obligatoriu pentru prima tură) sau alături de una dintre cărţile deja aflate 1n mijlocul mesei. Înainte de a aseza o carte vom identifica cele două diferenţe Intre carte si fiecare carte adiacentă locului 1n care urmează să asezăm cartea. Nu avem voie să acoperim o carte aflată pe mijlocul mesei.

*Fig. 3, exemplu:*

*Juc
ătorul care doreşte să-şi aşeze cartea in spaţiul delimitat cu roşu va trebui să
găsească două diferenţe intre cartea sa şi celelalte trei cărti adiacente i.e. şase diferenţe.*

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

Primul dintre noi care rămăne fără cărţi este declarat căstigător. Dacă ceilalţi doresc, pot continua jocul pentru hotărărea locurilor 2 si 3.

© 2014 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

**5**