

2-6 játékos részére, 6 éves kortól. Játékidő 20 perc.

A JÁTÉK TARTALMA

50 kétoldalas kártya

(25 könnyű nehézségi szintre: cirkusz/kastély, 25 nehéz nehézségi szintre: tó/sárkány)

A JÁTÉK ALAPJAI

A Különbségek egy megfigyelésre alapuló játék. Minden játékos előtt van egy pakli kártya, rajtuk azonos képek: cirkusz, kastély, tó vagy sárkány. A játék elején egy ilyen képpel ellátott kártya kerül az asztal közepére. Mindenki egyszerre játszik, és próbálja minél hamarabb megtalálni a közepén lévő kép és a saját paklijának legfelső kártyája közti két különbséget. Akinek ez először sikerül, az a saját kártyáját az asztal közepére teszi az előző kártyára, és a játék folytatódik. Akinek először sikerül megszabadulnia az összes kártyájától, az nyer.

ELŐKÉSZÜLETEK

Kezds előtt meg kell egyeztetek, hogy melyik képpel játszotok (Cirkusz, Kastély, Tó vagy Sárkány). Keverjétek össze a 25 kártyát, és az egyik olyat, amelyiken a választott kép szerepel, tegyétek az asztal közepére. Ez lesz az első körben az a kártya, amihez viszonyítani kell. A maradék kártyákat osszátok el egyenlően a játékosok között (5 vagy 6 játékos esetén 4-4 kártya, 4 játékos esetén 6 kártya, 3 játékos esetén 8 kártya, 2 játékos esetén pedig 12 kártya fejenként). A kártyáit mindenki a választott képpel lefelé tartsa. 5 játékos esetén 4 kártyát félre kell tenni.

1. ábra: előkészületek 3 játékos részére

A JÁTÉK MENETE

A játékosok egyszerre felcsapják a paklijuk legfelső lapját, és összehasonlítják a közepén lévő kártyával. A cél az, hogy a leggyorsabban találjuk meg a saját kártyánk és a közepén lévő kártya közötti **két** különbséget. Amint valakinek megvan mindkét különbség, azt kiáltja „Megvan!”, és megmutatja azokat a többieknek.

- ha jól válaszolt, akkor a kártyája bekerül az asztal közepére, a következő körben ehhez kell majd viszonyítani a játékosoknak. Felfordít egy új lapot a paklijából, a többiek pedig az eddigi kártyáikkal játszanak tovább.
- ha nem jól válaszolt, akkor a játék folytatódik, amíg valaki más be nem kiabálja, hogy „Megvan!”.

Megjegyzés: minden körben két különbséget kell ugyan megtalálni, de ebből az egyik ugyanaz lesz, mint az előző körben. Vagyis az első kör kivételével minden körben csak egy új különbséget kell megtalálni, valamint azt, hogy az előző kör különbségei közül melyik maradt érvényben.

2. ábra: példa

1. kör: két különbség van az A viszonyítási kártya és a B kártya között: a vízililiom színe és az ugró béka.

2. kör: egy különbség van a B új viszonyítási kártya és a C kártya között, ami az előző körben is megvolt (az ugró béka), és egy teljesen új különbség (a hiányzó szitakötő).

Megjegyzés: a játékosnak mindkét különbséget meg kell mutatnia ahhoz, hogy megszabaduljon a kártyájától.

A JÁTÉK VÉGE

Az nyer, akinek elsőként sikerül megszabadulnia az összes kártyájától. A többiek ha szeretnék, folytathatják a játékot, hogy eldöntsék a második, harmadik, stb. hely sorsát.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Kezdő szint:

Ha egy játékos nem találja a különbségeket a viszonyítási kártya és a paklija legfelső lapja között, akkor a saját kártyáját beteheti a paklija aljára, és játszhat a következő kártyával.

Haladó szint:

Kezdes előtt vegyetek ki két lapot a pakliból. A játék szabályai ugyanazok, mint az alapjáték során, kivéve, hogy a játék során nem feltétlenül csak egy viszonyítási kártya lehet játékban. Amikor valaki megtalálja a két különbséget a saját kártyája és a viszonyítási kártya között, akkor a kártyáját nem a viszonyítási kártyára teszi, hanem amellé, vagy valamelyik már lent lévő kártya mellé. Ha valaki meg akar szabadulni egy kártyájától, akkor a kiszemelt hellyel szomszédos összes kártyával meg kell találnia a két különbséget ahhoz, hogy odatehesse a kártyáját. Ebben a játékváltozatban az asztal közepén lévő lapok nem takarhatóak le új kártyákkal.

3. ábra: példa

A játékos a piros keretes helyre akarja letenni a kártyáját. Meg kell neveznie a kártyája és a kiszemelt hellyel szomszédos három kártya közötti két-két különbséget (összesen hat különbség lesz tehát).

Fontos: egy sorban vagy egy oszlopban nem lehet ötnél több kártya.

A játék véget ér, amint valaki megszabadult az utolsó kártyájától is. A többiek ha szeretnék, folytathatják a játékot, hogy eldöntsék a második, harmadik, stb. hely sorsát.