



2-6 játékos részére, 4 éves kortól. Játékidő 20 perc.

A JÁTÉK TARTALMA

50 kétoldalas kártya

A JÁTÉK ALAPJAI

A Difference Junior egy megfigyelésre alapuló játék. Minden játékos előtt van egy pakli kártya, rajtuk azonos képek. 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

Kezdd előtt meg kell egyeztetek, hogy melyik képpel játszotok. 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 kártyájukkal játszanak tovább.
- ha nem jól válaszolt, akkor vissza kell vennie a kártyáit, 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 labda színe és a napernyőn lévő madár.

2. kör: egy különbség van a B új viszonyítási kártya és a C kártya között, ami az előző körben is megvolt (a labda színe), és egy teljesen új különbség (a csúszda színe).

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.