DIFFERENCE® JUNIOR

USA / GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	6
DE	Spielregeln	8
NL	Spelregels	10
ES	Reglas del juego	12
IT	Regole del gioco	14
GR	Κανόνες του Παιχνιδιού	16
SE	Spelregler	18
RU	Правила игры	20
EE	Mängu reeglid	22
LV	Spēles noteikumi	24
LT	Žaidimo taisyklės	26
HU	Játékszabály	28
PL	Zasady gry	30
CZ	Pravidla hry	32
SK	Pravidlá hry	34
SR	Pravila igre	36
RO	Regulile jocului	38
IR	قوانین بازی	40
SL	Pravila igre	42
KR	게임 규칙	44
TR	Oyunun kuralları	46
PT	Regras do jogo	48
CN	游戏规则	50
TW	遊戲規則	52
BG	Инструкции за игра	54
	Pictures	End

® & © 2014 Gigamic

ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

GB

DIFFERENCE® JUNIOR

CONTENTS

50 cards printed on both sides

PRINCIPLE OF THE GAME.

Difference Junior is an observation game based on the well-known principle of 'spot the difference'. Each player has a pile of cards in front of him with the same illustration. At the start of the game, a card with this illustration is placed in the center of the table. Everyone plays at the same time and needs to spot the two differences between the card on the top of his pile and the card at the center of the table as quickly as possible. The first to succeed covers the card at the center of the table with his own card which then becomes the new card in the game and the game continues. The first player to get rid of all of his cards is the winner!

SETUP

Before starting, players need to agree on the illustration they want to play with. Shuffle the 25 cards and place one of them, with the chosen illustration facing upwards, in the center of the table: it will be the **reference card** for this first turn. Distribute the rest of the cards fairly between the players (4 cards for 6 and 5 players, 6 cards for 4 players, 8 cards for 3 players and 12 cards for 2 players), in such a way that the chosen illustration is face down. When there are 5 players, 4 cards will be put aside.

Fig.1: set-up for 3 players.

PLAYING THE GAME

Each player simultaneously turns over the first card on his pile and compares it with the reference card placed in the middle of the table. You need to be the quickest to find the **two** differences between your card and the reference card. As soon as a player has found them, he shouts 'DIFFERENCE!' and shows the two differences to the other players:

• if his answer is correct, he places his card on top of the current reference card: his card will now become the new reference card for the players. He then turns over the next card on his pile; the other players keep the same card and the game resumes;

• if the answer is incorrect, the player keeps his card and the game continues until another player shouts 'DIFFERENCE!'.

Note: Regarding the two differences to be found during each turn, there is always one which is identical to one of the differences in the previous turn. In other words, except for the first turn, you need to find one of the differences found in the previous turn + the new difference in this turn.

Fig. 2, Example.
Turn 1: there are two differences between the reference card A and card B: the colour of the ball and the bird on the parasol.
Turn 2: there is one difference between the new reference card B and card C which is the same as for the previous turn (the colour of the ball) and a new difference, which is colour of the slide.

Note: a player must always state and show the two differences to get rid of a card.

ENDING THE GAME

The first player to get rid of all of his cards is the winner. If the other players wish, they can continue the game to determine second place, then third place, etc.

VARIANT

Beginner's level:
If a player cannot find a difference on the first card on his pile, he can choose to place it underneath his pile and play with the following card.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

FR

DIFFERENCE® JUNIOR

CONTENU

50 cartes imprimées recto-verso

PRINCIPE DU JEU

Difference Junior est un jeu d'observation basé sur le célèbre principe du « jeu des erreurs ». Chaque joueur a devant lui une pile de cartes d'une même illustration. En début de partie, une carte de cette illustration est placée au centre de la table. Tout le monde joue en même temps et doit retrouver le plus vite possible les deux différences existant entre la première carte de sa pile et la carte au centre de la table. Le premier à y parvenir recouvre la carte du tour avec sa propre carte : cette dernière devient la nouvelle carte de référence et le jeu continue. Le premier qui se défausse de toutes ses cartes remporte la victoire !

MISE EN PLACE

Avant de débuter, il faut se mettre d'accord sur l'illustration avec laquelle on souhaite jouer. Mélanger les 25 cartes et en placer une, face illustration choisie, au centre de la table : elle sera la **carte de référence** pour ce premier tour. Distribuer le reste des cartes équitablement entre les joueurs (4 cartes pour 6 et 5 joueurs, 6 cartes pour 4 joueurs, 8 cartes pour 3 joueurs et 12 cartes pour 2 joueurs), de sorte que l'illustration choisie soit face cachée. À 5 joueurs, il reste 4 cartes qui sont mises de côté.

Fig.1 : mise en place à 3 joueurs, pour jouer avec l'illustration «Lac».

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Chaque joueur retourne simultanément la première carte de sa pile et la compare avec la carte de référence placée au milieu de la table. Il faut être le plus rapide à retrouver les deux différences entre sa carte et la carte de référence (fig.2). Dès qu'un joueur les a trouvées, il annonce « DIFFERENCE ! » et montre les deux différences aux autres joueurs :

• si sa réponse est correcte, il recouvre l'actuelle carte de référence avec sa carte: cette dernière devient la nouvelle carte de référence pour les joueurs. Puis il retourne la carte suivante de sa pile ; les autres joueurs gardent la même carte et le jeu reprend ;

• si la réponse est fausse, le joueur conserve sa carte et le jeu continue jusqu'à ce qu'un autre joueur annonce « DIFFERENCE ! ».

Note : parmi les deux différences à trouver lors de chaque tour, il y en a toujours une qui est identique à l'une des deux différences du tour précédent. En d'autres termes, hormis lors du premier tour, vous devez retrouver la différence commune au tour précédent + la nouvelle différence de ce tour.

Fig. 2, exemple :
Tour 1 : entre la carte référence A et la carte B, il y a deux différences : la couleur de la balle et l'oiseau sur le parassol.
Tour 2 : entre la nouvelle carte référence B et la carte C, il y a une différence commune au tour précédent (la couleur de la balle), et une nouvelle différence, qui est la couleur du toboggan.

Attention, il faut toujours annoncer et montrer les deux différences pour se débarrasser d'une carte.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes est déclaré vainqueur. Si les autres joueurs le souhaitent, ils peuvent poursuivre la partie pour déterminer la seconde place, puis la troisième, et ainsi de suite.

VARIANTE

Niveau débutant:
Si un joueur ne trouve pas de différence sur la première carte de sa pile, il peut choisir de la placer en dessous de sa pile pour jouer avec la carte suivante.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

DE

DIFFERENCE® JUNIOR

SPIELMATERIAL

50 doppelseitig bedruckte Karten

SPIELIDEE

Difference Junior ist ein Beobachtungsspiel, das auf dem beliebten Bilderrätselprinzip „Suche die Fehler“ basiert. Jeder Spieler hat vor sich einen Kartenstapel mit demselben Bild. Zu Beginn der Partie wird eine Karte mit diesem Bild in die Tischmitte gelegt. Alle Spieler spielen gleichzeitig und müssen so schnell wie möglich die beiden Unterschiede zwischen der obersten Karte ihres Stapels und der Karte in der Tischmitte finden. Der Erste, dem das gelingt, legt seine eigene Karte auf die Karte in der Tischmitte. Seine Karte wird zur neuen Vergleichskarte, und die Partie wird fortgesetzt.
Wer als Erster alle seine Karten losgeworden ist, hat gewonnen.

SPIELVORBEREITUNG

Bevor es losgehen kann, müssen die Spieler sich auf das Bild einigen, mit dem sie spielen wollen. Die 25 Karten, die dieses Bild zeigen, werden gemischt. Eine dieser Karten wird mit der gewählten Bildseite nach oben in die Tischmitte gelegt: Das ist die **Vergleichskarte** dieser Runde. Die restlichen Karten werden verdeckt gleichmäßig unter den Spielern verteilt: Bei 5 oder 6 Spielern erhält jeder 4 Karten, bei 4 Spielern jeder 6 Karten, bei 3 Spielern jeder 8 Karten und bei 2 Spielern jeder 12 Karten.
Jeder legt seine Karten mit dem gewählten Bild nach unten als Stapel vor sich ab. In einer Partie zu fünft bleiben 4 Karten übrig, die beiseitegelegt werden.

Abb. 1: Spielvorbereitung für 3 Spieler

SPIELABLAUF

Alle Spieler drehen gleichzeitig die oberste Karte ihres Stapels um und vergleichen ihre Karte mit der Vergleichskarte in der Tischmitte. Jeder versucht, als Erster die zwei Unterschiede zwischen seiner Karte und der Vergleichskarte zu finden. Sobald ein Spieler sie entdeckt hat, ruft er „Stopp!“ und zeigt den anderen Spielern die beiden Unterschiede.

• Wenn er tatsächlich die beiden Unterschiede gefunden hat, legt er seine Karte auf die aktuelle Vergleichskarte: Seine Karte wird nun zur neuen Vergleichskarte für alle Spieler. Dann deckt er die nächste Karte seines Stapels auf. Die anderen Spieler behalten die oberste Karte ihres Stapels, und die Partie wird fortgesetzt.

• Wenn der Spieler zu Unrecht „Stopp!“ gerufen hat, behält er seine Karte, und die Partie wird fortgesetzt, bis ein anderer Spieler „Stopp!“ ruft.

Hinweis: Einer der beiden Unterschiede, die in jeder Runde gefunden werden müssen, stimmt immer mit einem der zwei Unterschiede der vorangegangenen Runde überein. In anderen Worten: Mit Ausnahme der ersten Runde müssen die Spieler stets den gemeinsamen Unterschied zwischen der vorigen Runde und der neue Runde finden.

Abb. 2, Beispiel:
Runde 1: Zwischen der Vergleichskarte A und der Karte B gibt es zwei Unterschiede – die Farbe des Balls und den Vogel auf dem Sonnenschirm.
Runde 2: Zwischen der neuen Vergleichskarte B und der Karte C gibt es einen Unterschied, der mit der Vorrunde identisch ist (die Farbe des Balls), und einen neuen Unterschied, nämlich die Farbe der Rutsche.

Achtung: Ein Spieler muss immer beide Unterschiede nennen und zeigen, um seine Karte ablegen zu können.

ENDE DER PARTIE

Wer als Erster alle seine Karten losgeworden ist, hat gewonnen. Wenn die übrigen Spieler möchten, können sie die Partie fortsetzen, um auch den zweiten und dritten Platz (und so weiter) auszuspielen.

VARIANTEN

Für Anfänger

Wenn ein Spieler keinen Unterschied zwischen der Vergleichskarte und der obersten Karte seines Stapels findet, darf er seine Karte unter seinen Stapel schieben, um mit der nächsten Karte zu spielen.

® & © 2016 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

NL

DIFFERENCE® JUNIOR

INHOUD

50 dubbelzijdig bedrukte kaarten

DOEL VAN HET SPEL

Difference Junior is een observatiespel, gebaseerd op het bekende principe ‘zoek de verschillen’. Iedere speler heeft een stapeltje kaarten voor zich met dezelfde afbeelding. Aan het begin van het spel wordt een kaart met deze afbeelding midden op tafel gelegd. Iedereen speelt tegelijkertijd en moet zo snel mogelijk de twee verschillen vinden die er zijn tussen de eerste kaart van zijn stapeltje en de kaart midden op tafel. De eerste speler die daarin slaagt, legt z’n eigen kaart op de kaart midden op tafel: nu wordt deze kaart de nieuwe kaart waarmee iedere speler zijn of haar kaart vergelijkt en het spel gaat door. De eerste speler die al z’n kaarten kwijt is, heeft gewonnen!

SPELVOORBEREIDING

Voordat je begint, moet je het eens worden over de afbeelding waarmee je wilt spelen. Schud de 25 kaarten en leg er één, met de gekozen afbeelding naar boven, midden op tafel: dit is de **referentiekaart** voor de eerste beurt. Verdeel de overige kaarten onder de spelers (4 kaarten voor 5 en 6 spelers, 6 kaarten voor 4 spelers, 8 kaarten voor 3 spelers en 12 kaarten voor 2 spelers), met de gekozen afbeelding naar beneden. Bij 5 spelers blijven er 4 kaarten over die niet worden gebruikt.

Fig. 1: Opzet van een spel voor drie spelers

SPELVERLOOP

Iedere speler draait tegelijkertijd de eerste kaart van zijn stapeltje om en vergelijkt deze met de referentiekaart die in het midden van de tafel ligt. Je moet de snelste zijn en de **twee** verschillen vinden tussen je eigen kaart en de referentiekaart. Zodra een speler ze heeft gevonden, roept hij ‘Verschil!’ en laat de twee verschillen aan de andere spelers zien:

• als het klopt, legt hij zijn kaart op de referentiekaart: nu wordt zijn kaart de nieuwe referentiekaart voor de spelers. Hij draait dan de volgende kaart van z’n stapeltje om; de andere spelers houden dezelfde kaart en het spel gaat verder.

• als het niet klopt, houdt de speler zijn kaart en gaat het spel door totdat een andere speler ‘Verschil!’ roept.

Nb: Van de twee verschillen die bij iedere ronde gevonden moeten worden, is er altijd één die hetzelfde is als één van de verschillen van de vorige ronde. Je moet dus, behalve bij de eerste ronde, het verschil vinden dat er in de vorige ronde ook was + het nieuwe verschil van deze ronde.

Fig. 2, Voorbeeld:
Ronde 1: tussen referentiekaart A en kaart B zijn er twee verschillen: de kleur van de bal en de vogel op de parasol.
Ronde 2: tussen de nieuwe referentiekaart B en kaart C is er een verschil dat er in de vorige ronde ook was (de kleur van de bal), en een nieuw verschil: de kleur van de glijbaan.

Let op, je moet altijd de twee verschillen noemen en aanwijzen om een kaart weg te mogen leggen.

SPELEINDE

De eerste speler die al z'n kaarten kwijt is, is de winnaar. Als de andere spelers dat willen, kunnen ze doorspelen voor de tweede, derde en eventuele volgende plaatsen.

VARIANTEN

Beginners:
Als een speler geen verschil vindt op de eerste kaart van z'n stapeltje kan hij deze onderop het stapeltje leggen om met de volgende kaart te spelen.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

ES

DIFFERENCE® JUNIOR

CONTENIDO

50 cartas de doble cara

IDEA DEL JUEGO

Difference Junior es un juego de observación basado en el famoso principio « Encuentra las diferencias » Cada jugador tiene una pila de cartas enfrente de él con la misma ilustración. Al inicio del juego, una carta con esta ilustración es puesta en el centro de la mesa. Todo el mundo juega al mismo tiempo y deben encontrar lo antes posible las dos diferencias entre la primera carta de su pila y la carta en el centro de la mesa. El primero en tener éxito cubre la carta en el centro de la mesa con su carta: esta última se convierte en la nueva carta de referencia y el juego continúa. El primer jugador que descarte todas sus cartas es el ganador.

PREPARAR EL JUEGO

Antes de iniciar, los jugadores necesitan ponerse de acuerdo sobre la ilustración que quieren jugar. Barajar las 25 cartas y colocar una de ellas, con la ilustración acordada cara arriba, en el centro de la mesa: que será la carta de referencia para este primer turno. Distribuir el resto de las cartas equitativamente entre los jugadores (4 cartas para 6 y 5 jugadores, 6 cartas para 4 jugadores, 8 cartas para 3 jugadores y 12 cartas para 2 jugadores), de tal manera que la ilustración acordada está cara abajo. Cuando hay 5 jugadores, 4 cartas se dejan de lado.

Fig.1 : preparar el juego.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador simultáneamente voltea su primera carta de su pila y la compara con la carta de referencia colocada en el centro de la mesa. Necesitas ser el más rápido para encontrar las dos diferencias entre tu carta y la carta de referencia (fig. 2) . Tan pronto un jugador las encuentre, él dice « Difference! » y muestra las dos diferencias a los otros jugadores:

• si su respuesta es correcta, él coloca su carta arriba de la carta de referencia actual: su carta ahora se convierte en la nueva carta de referencia para los jugadores. Luego él voltea la siguiente carta de su pila; los otros jugadores mantienen la misma carta y el juego continúa.

• si la respuesta es incorrecta, el jugador mantiene su carta y el juego continúa hasta que otro jugador dice « Difference ! ».

Nota: con respecto a las dos diferencias a encontrar durante cada turno, siempre hay una que es idéntica a una de las diferencias en el turno anterior. En otras palabras, excepto en el primer turno, necesitas encontrar una de las diferencias encontrada en el turno anterior + la nueva diferencia de este turno.

Fig. 2, ejemplo.

Turno 1 : entre la carta de referencia A y la carta B, hay dos diferencias : el color de la pelota y el pájaro sobre la sombrilla.

Turno 2 : entre la nueva carta de referencia B y la carta C , hay una diferencia en común al turno anterior (el color de la pelota), y una nueva diferencia, que es el color del tobogán.

Atención: un jugador siempre debe anunciar y mostrar las dos diferencias para deshacerse de una carta.

FIN DEL JUEGO

El primer jugador que descarte todas sus cartas es el ganador. Si los otros jugadores lo desean, pueden continuar el juego para determinar el segundo lugar, luego el tercer lugar, y así sucesivamente.

VARIANTE

Nivel principiantes:

Si un jugador no puede encontrar la diferencia en la primera carta de su pila, él puede escoger ponerla debajo de su pila de cartas y jugar con la siguiente carta.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

IT

DIFFERENCE® JUNIOR

CONTENUTO

50 carte stampate fronte-retro

CARATTERISTICHE DEL GIOCO.

Difference Junior è un gioco di osservazione basato sul noto principio del «trova le differenze». Ogni giocatore ha un mazzo di carte davanti a sé con la stessa illustrazione. All'inizio della partita una carta con questa illustrazione viene messa al centro del tavolo. Tutti i giocatori giocano contemporaneamente e devono trovare le due differenze tra la prima carta del proprio mazzo e la carta al centro del tavolo il più velocemente possibile. Il primo a riuscirci copre la carta al centro del tavolo con la sua, che diventa la nuova carta di riferimento, e la partita continua. Il primo giocatore a finire le proprie carte vince!

PREPARAZIONE

Prima di iniziare, i giocatori devono decidere con che illustrazione giocare. Mescolate le 25 carte e mettetene una, con l'illustrazione visibile, al centro del tavolo: sarà la **carta di riferimento** per il primo turno. Distribuite le rimanenti (4 carte a testa per 6 e 5 giocatori, 6 carte per 4 giocatori, 8 carte per 3 giocatori e 12 carte per 2 giocatori), in modo che l'illustrazione scelta sia coperta. In 5 giocatori, 4 carte verranno messe da parte.

Fig.1: preparazione per 3 giocatori.

COME GIOCARE

Ogni giocatore rivela contemporaneamente la prima carta del proprio mazzo e la compara con la carta di riferimento in mezzo al tavolo. Devi essere il più rapido a trovare le **due** differenze tra la tua carta e la carta di riferimento. Quando un giocatore le trova entrambe, dichiara «DIFFERENCE!» e mostra le due differenze agli altri giocatori:

• se la sua risposta è corretta, mette la sua carta sopra alla carta di riferimento: la sua sarà la carta di riferimento per il turno successivo. Quindi rivela la prossima carta del suo mazzo; gli altri giocatori tengono la stessa carta e il gioco continua;

• se la risposta è sbagliata, il giocatore tiene la propria carta e il gioco continua fino a quando un'altro giocatore non dice «DIFFERENCE!».

Nota: Una delle due differenze di ogni turno è sempre identica a una del turno precedente. In pratica, a parte il primo turno, se vincete il turno dovete trovare in quello successivo una delle differenze già presente in quello precedente e in più la differenza nuova di questo turno.

Fig. 2, Esempio.
Turno 1: ci sono due differenze tra la carta di riferimento A e la carta B: il colore della palla e l'uccello sull'ombrello.
Turno 2: Sia nella nuova carta di riferimento B che nella carta C c'è una differenza già vista nel turno precedente (il colore della palla) e una nuova, il colore dello scivolo.

Nota: un giocatore deve sempre dichiarare e mostrare le due differenze per poter scartare una delle proprie carte.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore a sbarazzarsi di tutte le sue carte è il vincitore. Se gli altri giocatori vogliono possono continuare per determinare il secondo posto, il terzo e così via.

VARIANTI

Principianti:
Se un giocatore non riesce a trovare una differenza sulla prima carta del proprio mazzo, può decidere di metterla in fondo al mazzo e continuare il gioco con la carta successiva.

® & © 2016 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

GR

DIFFERENCE® JUNIOR

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

50 κάρτες διπλής όψεως

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.

Το Difference Junior είναι ένα παιχνίδι παρατηρητικότητας βασισμένο στη γνωστή μέθοδο του «βρες τη διαφορά». Κάθε παίκτης έχει μια στοίβα καρτών μπροστά του με την ίδια εικόνα. Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού, μια κάρτα με την ίδια και πάλι εικόνα τοποθετείται στο κέντρο του τραπεζιού. Όλοι παίζουν ταυτόχρονα και προσπαθούν να εντοπίσουν όσο πιο γρήγορα γίνεται τις δυο διαφορές ανάμεσα στην κάρτα στην κορυφή της στοίβας τους και στην κάρτα στο κέντρο του τραπεζιού. Ο πρώτος που θα τα καταφέρει σκεπάζει την κάρτα στο κέντρο του τραπεζιού με τη δική του, η οποία και γίνεται η νέα κεντρική κάρτα και το παιχνίδι συνεχίζεται. Ο πρώτος παίκτης που θα ξεφορτωθεί όλες του τις κάρτες είναι ο νικητής!

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Πριν ξεκινήσουν, οι παίκτες πρέπει να συμφωνήσουν με ποια εικόνα θα παίξουν. Ανακατέψτε τις 25 κάρτες και τοποθετήστε μια από αυτές με ανοιχτή την πλευρά με την ίδια εικόνα στο κέντρο του τραπεζιού. Αυτή είναι η **κάρτα αναφοράς** γι' αυτό τον πρώτο γύρο. Μοιράστε τις υπόλοιπες κάρτες εξ ίσου στους παίκτες (από 4 κάρτες με 6 ή 5 παίκτες, από 6 κάρτες με 4 παίκτες, από 8 με 3 παίκτες και από 12 με 2 παίκτες), έτσι ώστε η επιλεγμένη εικόνα να μην είναι ορατή. Αν παίζουν 5 παίκτες, 4 κάρτες επιστρέφουν στο κουτί.

Εικ.1: Προετοιμασία για 3 παίκτες.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Όλοι οι παίκτες ανοίγουν ταυτόχρονα την πρώτη κάρτα της στοίβας τους και τη συγκρίνουν με την κάρτα αναφοράς στο κέντρο του τραπεζιού. Πρέπει να είστε ο γρηγορότερος που θα βρει τις δυο διαφορές ανάμεσα στην κάρτα σας και την κάρτα αναφοράς. Μόλις κάποιος παίκτης τις βρει, φωνάζει «τις βρήκα!» και δείχνει τις δυο διαφορές στους υπόλοιπους παίκτες.

• Αν η απάντησή του είναι σωστή, τοποθετεί την κάρτα του πάνω από την κάρτα αναφοράς: η κάρτα του έτσι γίνεται η νέα κάρτα αναφοράς για όλους τους παίκτες. Κατόπιν ανοίγει την επόμενη κάρτα της στοίβας του, οι υπόλοιποι παίκτες διατηρούν την κάρτα που είχαν και το παιχνίδι συνεχίζεται.

• Αν η απάντησή του είναι λάθος, ο παίκτης κρατάει την κάρτα και το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι κάποιος άλλος παίκτης να φωνάξει «τις βρήκα!».

Σημείωση: Όσον αφορά τις δυο διαφορές που πρέπει να βρεθούν σε κάθε γύρο, υπάρχει πάντα μια η οποία είναι η ίδια με μια από τις διαφορές του προηγούμενου γύρου. Με άλλα λόγια, με εξαίρεση τον πρώτο γύρο, σε κάθε γύρο πρέπει να βρείτε μια από τις διαφορές του προηγούμενου γύρου και μια καινούργια.

Εικ.2, Παράδειγμα.
1ος Γύρος: υπάρχουν δυο διαφορές ανάμεσα στην κάρτα αναφοράς Α και την κάρτα Β: το χρώμα της μπάλας και το πουλί στην ομπρέλα.
2ος Γύρος: υπάρχει μια διαφορά ανάμεσα στη νέα κάρτα αναφοράς Β και την κάρτα C η οποία είναι ίδια με του προηγούμενου γύρου (το χρώμα της μπάλας) και μια νέα διαφορά, η οποία είναι το χρώμα της τσουλήθρας.

Σημείωση: ένας παίκτης πρέπει πάντα να δηλώνει και να δείχνει τις δυο διαφορές για να απαλλαγεί από μια κάρτα.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο πρώτος παίκτης που θα ξεφορτωθεί όλες τις κάρτες του θα είναι ο νικητής. Αν οι υπόλοιποι παίκτες το επιθυμούν, μπορούν να συνεχίσουν το παιχνίδι για να καθορίσουν τον δεύτερο, τον τρίτο κ.ο.κ.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Για Αρχάριους:

Αν ένας παίκτης δεν μπορεί να βρει διαφορά στην πρώτη κάρτα της στοίβας του, μπορεί να επιλέξει να την τοποθετήσει στον πάτο της στοίβας του και να παίξει με την επόμενη κάρτα.

©2014 Gigamic βασισμένο σε μια ιδέα του Christophe Boelinger

SE

DIFFERENCE® JUNIOR

INNEHÅLL:

50 kort med tryck på båda sidor

GRUNDREGLER:

”Difference Junior” är ett observationsspel som i grunden bygger på det välkända ”finn felen”. Varje spelare har en kortlek framför sig med samma bild. I början av spelet placeras ett kort med samma bild (som den egna kortleken) i mitten av bordet. Alla spelare spelar samtidigt och målet här är att så snabbt som möjligt hitta två skillnader mellan det översta kortet i sin kortlek och det kort som ligger på mitten av bordet. Den spelare som först hittar de två skillnaderna, täcker kortet i mitten av bordet med sitt eget kort. Detta kort blir nu det nya spelkortet och spelet fortsätter. Den spelare som först blir av med alla sina kort har vunnit spelet.

SPELFÖRBEREDELSER:

Innan spelet börjar måste alla spelare komma överens om vilken bild som ska användas. Blanda de 25 korten och placera ett av dem med den valda bilden uppåt, fullt synlig, i mitten av bordet. Detta är referenskortet för den första rundan. Dela ut resten av korten jämnt mellan alla spelare (4 kort för 6 eller 5 spelare, 6 kort för 4 spelare, 8 kort för 3 spelare och 12 kort för 2 spelare) med den valda bilden neråt så att man inte kan se den. Om man spelar med 5 spelare så lägger man undan 4 kort.

Fig.1: Speluppställning för 3 spelare.

SPELA SPELET:

Alla spelare vänder upp det översta kortet i sin kortlek samtidigt så att spelbilden blir synlig och jämför bilden med referenskortet i mitten av bordet. Det gäller nu att vara snabbast med att hitta två skillnader mellan ditt eget spelkort och referenskortet. Så snart någon hittat de två skillnaderna ropar han eller hon ”DIFFERENCE!”och visar de två skillnaderna för de övriga spelarna:

• Om svaret är rätt lägger spelaren nu sitt kort ovanpå det nuvarande referenskortet. Hans eller hennes kort blir nu det nya referenskortet för alla spelare. Spelaren vänder nu upp nästa kort i sin kortlek och övriga spelare behåller sina tidigare kort. Spelet återupptas sedan.

• Om svaret är fel behåller spelaren sitt kort till dess någon annan spelare ropar ”DIFFERENCE!”.

OBS! Beträffande de två skillnaderna under varje runda så är alltid en av dem identisk med föregående runda. Med andra ord, utöver första rundan så behöver man under nästa rundor hitta ett av föregående skillnader, plus den nya skillnaden för denna runda.
Fig 2, exempel:
Runda 1: Det finns två skillnader mellan referenskort A och kort B: färgen på bollen och fågeln på parasollet.
Runda 2: Det finns en skillnad på det nya referenskortet B och kort C som är samma som föregående runda (färgen på bollen), och en ny skillnad, färgen på rutschkanan.

OBS! En spelare måste alltid visa båda skillnaderna för att kunna bli av med kortet.

SPELETS SLUT:

Den första spelaren som blivit av med alla sina kort, vinner. Om resterande spelare önskar spela om 2:a och 3:e plats osv, så fortsätter spelet på samma sätt.

VARIANTER

NYBÖRJARE: Om en spelare inte hittar skillnaderna på det första kortet i sin kortlek så kan han eller hon lägga kortet underst i sin kortlek och spela med nästa kort istället.

® & © 2016 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

RU

Дифферанс® Для детей

КОМПОНЕНТЫ

50 двусторонних карточек

ПРИНЦИП ИГРЫ

«Дифферанс. Для детей» – игра на наблюдательность, основанная на известном принципе «найди отличия». Перед каждым игроком находится колода карт с одной и той же картинкой. В начале игры одна карта с этой же картинкой помещается в центр стола в качестве главной. Все игроки одновременно пытаются найти два отличия между главной картой в центре стола и верхней картой своей колоды. Тот, кому удастся быстрее всех найти два отличия, кладёт свою верхнюю карту колоды поверх карты в центре стола – так появляется новая главная карта. Участник, быстрее всех избавившийся от своих карт, побеждает!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

До начала игры участники должны договориться, с какой картинкой они будут играть. Перемешайте 25 карт и положите одну из них на середину стола выбранной картинкой вверх. Она будет **главной картой** в этом раунде. Раздайте остальные карты игрокам поровну (по 4 карты, если играют 5 или 6 человек, по 6 карт, если играют четверо, по 8 карт, если играют трое и по 12 карт в игре для двоих). Колоды игроков располагаются перед ними выбранной картинкой вниз. При игре впятером 4 карты окажутся лишними, их нужно отложить в сторону.

Пример подготовки к игре для троих – смотрите рисунок 1.

ХОД ИГРЫ

Все игроки одновременно открывают верхние карты своих колод и сравнивают их с главной картой в центре стола. Вам нужно быстрее всех найти **два отличия** между вашей картой и главной картой. Как только игрок нашёл два отличия, он кричит: «Дифферанс!» – и показывает найденные отличия остальным игрокам:

• если он правильно показал отличия, то он кладёт свою верхнюю карту поверх карты в центре стола, и она становится новой главной картой. Он открывает следующую верхнюю карту своей колоды. Остальные игроки продолжают играть с теми же открытыми картами, которые у них были. Игра продолжается по тем же правилам.

• если он ошибся, его открытая карта остаётся у него, а раунд продолжается до тех пор, пока кто-нибудь снова не крикнет: «Дифферанс!».

Примечание: что касается двух отличий, которые нужно найти в каждом раунде, одно из них всегда совпадает с отличием, найденным в предыдущем раунде. Другими словами, за исключением первого раунда, вам всегда нужно найти одно отличие из предыдущего раунда + одно новое отличие.

Пример на рисунке 2.
Раунд 1: есть два отличия между главной картой A и картой B: цвет мячика и птица на зонтике.
Раунд 2: есть одно отличие между новой главной картой B и картой C, повторяющее отличие из предыдущего раунда (цвет мячика), и одно новое отличие – цвет горки.

Примечание: игрок всегда должен назвать и показать два отличия, чтобы избавиться от своей верхней карты.

КОНЕЦ ИГРЫ

Первый, кто избавится от всех своих карт, побеждает! Остальные игроки по желанию могут продолжить игру, чтобы определить второе место, третье и так далее.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Начальный уровень:
Если у игрока не получается найти отличия своей карты от главной карты, он может убрать свою карту под свою колоду и играть со следующей картой.

® & © 2014 Gigamic по концепции Кристофа Бёланже.

EE

DIFFERENCE® JUNIOR

MÄNGU OSAD

50 kahepoolset kaarti

MÄNGU PÕHIMÕTE

Difference Junior on tähelepanumäng, mis rajaneb tuntud põhimõttel: “märka erinevust”. Iga mängija ees on kaardipakk ühesuguste piltidega. Mängu alguses pannakse sellesama pildiga kaart laua keskele. Kõik mängivad üheaegselt ja peavad võimalikult kiiresti leidma kaks erinevust oma kaardipaki pealmise kaardi ja laua keskel oleva kaardi vahel. Mängija, kes sellega esimesena hakkama saab, katab laua keskel oleva kaardi enda kaardiga, sellest saab uus võrdluskaart ning mäng jätkub. Võidab mängija, kes esimesena vabaneb kõigist oma kaartidest!

ETTEVALMISTUS MÄNGUKS

Kõigepealt peavad mängijad kokku leppima, millise pildiga nad mängima hakkavad. Segage 25 kaarti ja asetage neist üks laua keskele, valitud pildiga külg ülespoole: see on esimeses voorus **võrdluskaart**. Jagage ülejäänud kaardid võrdselt mängijate vahel (6 ja 5 mängija puhul 4 kaarti, 4 mängija puhul 6 kaarti, 3 mängija puhul 8 kaarti ja 2 mängija puhul 12 kaarti) nii, et valitud pilt on kaartidel allapoole. Kui mängijaid on 5, jäävad 4 kaarti mängust välja.

Joonis 1: mängu algus 3 mängija puhul.

MÄNGU KÄIK

Kõik mängijad pööravad üheaegselt oma paki pealmise kaardi ümber ja otsivad erinevusi selle ja laua keskel oleva võrdluskaardi vahel. Mängija peab võimalikult kiiresti leidma **kaks** erinevust. Kui ta on need leidnud, hüüab ta “stopp!” ja näitab neid erinevusi teistele mängijatele:

• kui vastus on õige, asetab ta oma kaardi senise võrdluskaardi peale: tema kaardist saab kõigi mängijate jaoks uus võrdluskaart. Seejärel pöörab ta ümber järgmise kaardi oma pakist, teistel mängijatel jääb senine kaart alles ning mäng jätkub;

• kui vastus ei ole õige, jääb mängijale tema kaart alles ning mäng jätkub, kuni järgmine mängija hüüab “stopp!”.

Märkus: kuna igas voorus tuleb leida kaks erinevust, on üks nendest alati sama, mis eelmises voorus. Teisisõnu, sa pead leidma igas voorus (välja arvatud esimeses) ühe erinevuse, mis oli leitud eelmises voorus ja lisaks uue erinevuse.
Joonis 2, näide.
Voor 1: võrdluskaardi A ja kaardi B vahel on kaks erinevust: palli värv ja linnuke päikesevarjul.
Voor 2: üks erinevus uue võrdluskaardi B ja kaardi C vahel on sama, mis eelmises voorus (palli värv), ja uus erinevus on liumäe värv.

Märkus: kaardist vabanemiseks peab mängija alati nimetama ja näitama kahte erinevust.

MÄNGU LÕPP

Võidab mängija, kellel saavad esimesena kaardid otsa. Kui mängijad soovivad, võivad nad mängu jätkata, et selgitada välja teise, seejärel kolmanda koha omanik jne.

VARIANT

Algajatele:
Kui mängija ei leia oma esimeselt kaardilt ühtegi erinevust, võib ta panna selle pakis kõige alla ja mängida järgmise kaardiga.

® & © 2016 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

LV

DIFFERENCE® JUNIOR

SPĒLES KOMPLEKTS

50 abpusēji apdrukātas kārtis

SPĒLES IDEJA

Difference Junior ir vērības un uzmanības spēle, kas ir balstīta uz plaši zināmo „atrodi atšķirību" principa. Katram spēlētājam priekšā ir kaudzīte ar kārtīm, uz kurām visām ir šķietami vienāds atēls. Spēles sākumā viena no kārtīm tiek nolikta galda vidū ar izvēlēto attēlu uz augšu. Visi spēlē vienlacīgi, 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 atšķrības, 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. Pirms uzsākt spēli, spēlētājiem ir jāvienojas, kuru no attēliem tie izmantos. Sajauc visas 25 kārtis un vienu no tām noliec galda vidū ar izvēlēto attēlu uz augšu — tā kļūs par **aktīvo kārti** pirmajam gājienam. Visiem spēlētājiem 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 apgriež 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 gājienos, kā arī viena jauna.

2. att., piemērs.
1. gājiens — starp aktīvo kārti A un kārti B ir divas atšķirības — bumbas krāsa un putns uz saulessarga.
2. gājiens — ir viena jau bijusi atšķirība starp jauno aktīvo kārti B un kārti C (bumbas krāsa), kā arī viena jauna atšķirība — slidkalniņa krāsa.

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.

VARIANTS

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.

® & © 2016 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

LT

DIFFERENCE® JUNIOR

ŽAIDIMO RINKINYS

50 kortų su paveikslėliais abiejose pusėse

ŽAIDIMO IDĖJA

„Difference Junior" yra pastabumo žaidimas, pagrįstas visiems gerai žinomu principu „surask skirtumus". Kiekvienas žaidėjas priešais save turi po krūvelę kortų, kuriose pavaizduotas tas pats paveikslėlis. Pradedant žaidimą, viena korta su šiuo paveikslėliu yra padedama stalo centre. Visi žaidžia tuo pačiu metu ir turi kuo greičiau pastebėti du skirtumus tarp savo kortos, esančios jo kortų krūvelės viršuje, ir stalo viduryje esančios kortos. Pirmasis skirtumus pastebėjęs žaidėjas ant stalo centre esančios kortos uždeda savąją kortą, kuri tada tampa naująja žaidimo korta ir žaidimas tęsiamas toliau. Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis atsikrato visų savo kortų!

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Prieš pradėdami žaisti, žaidėjai turi susitarti, kurį paveikslėlį nori naudoti žaidime. Sumaišykite 25 kortas, tada vieną jų padėkite stalo centre atverstą: tai bus šio pirmojo ėjimo **pagrindinė korta**. Likusias kortas padalinkite žaidėjams po lygiai (po 4 kortas, jei žaidžia 6 ir 5 žaidėjai; po 6 kortas, jei žaidžia 4 žaidėjai; po 8 kortas, jei žaidžia 3 žaidėjai; po 12 kortų, jei žaidžia 2 žaidėjai) taip, kad pasirinktas paveikslėlis būtų užverstas. Jeigu žaidžia 5 žaidėjai, nepanaudotos liks 4 kortos, jas padėkite į šalį.

1 pav.: pasiruošimas žaidimui, kai žaidžia 3 žaidėjai.

ŽAIDIMO EIGA

Visi žaidėjai vienu metu atverčia pirmą kortą savo krūvelėje ir palygina ją su stalo viduryje esančia pagrindine korta. Jūs turite būti greičiausias ir rasti du skirtumus tarp savo kortos ir pagrindinės kortos. Kai tik žaidėjui pavyksta tai padaryti, jis turi sušukti „Skirtumai!", o tada parodyti du skirtumus kitiems žaidėjams:

• jei jo atsakymas yra teisingas, jis turi padėti savo kortą ant dabartinės pagrindinės kortos: jo korta dabar tampa naująja pagrindine korta. Tada jis atsiverčia kitą kortą savo krūvelėje; kiti žaidėjai palieka atvestą tą pačią kortą ir žaidimas tęsiamas;

• jei jo atsakymas yra neteisingas, žaidėjas pasilieka savo kortą ir žaidimas tęsiasi tol, kol kitas žaidėjas sušunka „Skirtumai!"

Pastaba: Kalbant apie du skirtumus, kuriuos reikia rasti kiekvieno ėjimo metu, vienas skirtumas visada yra toks pats, koks buvo ankstesnio ėjimo metu. Kitaip tariant, išskyrus pirmąjį ėjimą, jums reikia rasti vieną skirtumą, jau rastą ankstesnio ėjimo metu + naują šio ėjimo skirtumą.
2 pav., pavyzdys.
1 ėjimas: tarp pagrindinės kortos A ir kortos B yra du skirtumai: skiriasi kamuoliuko spalva ir paukštis ant skėčio.
2 ėjimas: vienas skirtumas tarp naujos pagrindinės kortos B ir kortos C yra toks pats kaip ir ankstesnio ėjimo metu (kamuoliuko spalva) ir vienas naujas — čiuožyklos spalva.

Pastaba: norėdamas atsikratyti kortos, žaidėjas visada privalo parodyti pastebėtus skirtumus.

ŽAIDIMO PABAIGA

Pirmasis visų savo kortų atsikratęs žaidėjas laimi žaidimą. Jeigu nori, kiti žaidėjai gali tęsti žaidimą ir išsiaiškinti, kuris iš jų bus antras, trečias ir t. t.

ŽAIDIMO VARIANTAI

Pradedantiesiems:
Jei žaidėjas negali rasti skirtumo tarp pirmosios kortos savo krūvelėje, jis gali ją padėti į krūvelės apačią ir žaisti su kita korta.

® & © 2016 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

HU

DIFFERENCE® JUNIOR

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 középen 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

Kezdés előtt meg kell egyeznetek, 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 középen lévő kártyával. A cél az, hogy a leggyorsabban találjuk meg a saját kártyánk és a középen 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.

® & © 2016 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

PL

DIFFERENCE® JUNIOR

ZAWARTOŚĆ

50 dwustronnych kart

CEL GRY

Difference Junior to gra obserwacyjna oparta na dobrze znanej technice odnajdywania różnic. Gracze mają przed sobą stosy kart z taką samą ilustracją. Na początku gry kartę z tą ilustracją umieszcza się na środku stołu. Gracze grają równocześnie, a ich zadaniem jest jak najszybsze odnalezienie różnic pomiędzy rysunkiem na środku stołu, a tym znajdującym się na wierzchnich kartach z ich stosów. Osoba, która dokona tego jako pierwsza, kładzie kartę z wierzchu swojego stosu na tej znajdującej się już na środku stołu. Teraz gracze porównują swoje obrazki z nową kartą i gra toczy się dalej. Pierwszy gracz, który pozbędzie się wszystkich swoich kart, wygrywa!

PRZYGOTOWANIE

Przed rozpoczęciem gry uczestnicy decydują, którą ilustrację będą wykorzystywali w grze. Następnie tasuje się 25 kart i wykłada na środek stołu jedną z odkrytą wybraną wcześniej ilustracją – będzie to karta porównawcza w pierwszej turze. Pozostałe karty trzeba rozdać po równo pomiędzy pozostałych graczy (po 4 karty dla 6 i 5 graczy, po 6 kart dla 4 graczy, po 8 kart dla 3 graczy i po 12 kart dla 2 graczy), tak by wybrana ilustracja była zakryta. W grze 5-osobowej 4 karty są odkładane na bok i nie biorą udziału w grze.

Rys. 1: Przygotowanie gry dla 3 graczy.

PRZEBIEG GRY

Każdy gracz w tym samym czasie odwraca pierwszą kartę na swoim stosie i porównuje ją z kartą znajdującą się na środku stołu. Gracze starają się odnaleźć 2 różnice pomiędzy ilustracją na ich karcie, a tą na karcie porównawczej szybciej od przeciwników. Gdy tylko uda się komuś je zauważyć, musi krzyknąć – *Różnica!* – a następnie pokazać je pozostałym graczom:

• jeśli odpowiedź gracza jest prawidłowa, kładzie swoją kartę na wierzchu karty porównawczej: staje się ona teraz nową kartą porównawczą dla wszystkich graczy. Następnie odwraca kolejną kartę znajdującą się na wierzchu jego stosu. Pozostali gracze używają tych samych kart, co poprzednio, a gra toczy się dalej;

• jeśli odpowiedź gracza była nieprawidłowa, zatrzymuje wierzchnią kartę ze swojego stosu, a gra toczy się dalej, dopóki ktoś znów nie krzyknie *Różnica!*

Uwaga: Wśród dwóch różnic, które należy odnaleźć w każdej rundzie, zawsze znajduje się jedna taka sama, co w poprzedniej rundzie. Innymi słowy, z wyjątkiem pierwszej rundy, gracze muszą odnaleźć jedną różnicę, którą odkryto w poprzedniej rundzie oraz jedną nową.

Rys. 2 Przykład

Runda 1: Pomiędzy kartą porównawczą A, a kartą B są dwie różnice: kolor piłki i ptaszek na parasolu.

Runda 2: Pomiędzy nową kartą porównawczą B, a kartą C jest jedna różnica z poprzedniej rundy (kolor piłki) oraz jedna nowa różnica, którą jest kolor zjeżdżalni.

Uwaga: Gracz zawsze musi pokazać różnice pozostałym, aby móc pozbyć się swojej karty.

KONIEC GRY

Pierwszy gracz, któremu skończą się karty w stosie, wygrywa grę. Pozostali mogą kontynuować grę, by wyłonić kolejnych zwycięzców.

WARIANTY GRY

Poziom początkujący:

Jeśli gracz nie jest w stanie znaleźć różnicy na pierwszej karcie ze swojego stosu, może odłożyć ją na spód i grać używając kolejnej karty.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

CZ

DIFFERENCE® JUNIOR

HRA OBSAHUJE

50 oboustranných karet

PRINCIP HRY

Difference Junior je postřehová hra založená na známém principu „hledej rozdíly“. Každý hráč má před sebou balíček karet s jedním motivem. Na začátku hry se na stůl mezi hráče vyloží 1 karta se stejným motivem. Všichni hráči hrají zároveň a snaží se co nejrychleji najít dva rozdíly mezi vrchní kartou svého balíčku a kartou vyloženou uprostřed stolu. Hráč, který najde jako první oba rozdíly, zakryje svojí kartou kartu ležící na stole. Jeho karta se stane novým zadáním a hra pokračuje dále. Vítězem hry se stává hráč, který se jako první zbaví všech karet.

PŘÍPRAVA HRY

Před začátkem hry hráči společně vyberou obrázek, se kterým budou v tomto kole hrát. Poté zamíchají 25 karet a 1 z nich vyloží doprostřed stolu, vybraným obrázkem nahoru. Tato karta se stává **zadáním** pro začátek hry. Zbytek karet se rozdá rovnoměrně mezi hráče (4 karty při 6 a 5 hráčích, 6 karet při 4 hráčích, 8 karet při 3 hráčích a 12 karet při hře 2 hráčů) dospod obrázkem, o který se hraje. Při hře 5 hráčů se dají zbylé 4 karty stranou.

Obr. 1: Příprava hry pro 3 hráče.

PRŮBĚH HRY

Všichni hráči zároveň otočí vrchní kartu ze svého balíčku a hledají rozdíly mezi ní a kartou vyloženou uprostřed stolu. Cílem je najít co nejrychleji **2 rozdíly** (obr. 2). Hráč, který najde oba rozdíly mezi kartami jako první, zakřičí „Mám to“ a ukáže rozdíly ostatním hráčům:

• Pokud je jeho odpověď správná, položí svoji kartu na kartu zadání na stole. Jeho karta se stává novým zadáním pro všechny hráče. Poté hráč otočí vrchní kartu ze svého balíčku. Ostatní hráči se dále snaží umístit karty z minulého kola.

• Pokud je jeho odpověď špatná, hráč si kartu ponechá a hraje se dále, dokud některý jiný hráč nezakřičí: „Mám to“.

Poznámka: Ze dvou rozdílů v každém kole je vždy jeden totožný s jedním z rozdílů z minulého kola. S výjimkou prvního kola hry hráči vždy najdou jeden rozdíl, který se objevil v minulém kole, a jeden nový rozdíl.

Obr. 2. Příklad:
První tah: Mezi kartou A na stole a kartou B, kterou přikládá hráč, jsou dva rozdíly: barva míče a chybějící pták na deštníku.
Druhý tah: Mezi novou kartou zadání B a kartou hráče C je jeden rozdíl stejný jako v minulém kole (barva míče) a jeden nový rozdíl – barva skluzavky.

Pozor! Hráč musí, dříve než vyloží na stůl novou kartu, nejprve ukázat ostatním hráčům oba rozdíly.

KONEC HRY

Vítězem hry se stává hráč, který se jako první zbaví všech karet. Pokud hráči chtějí, mohou pokračovat ve hře o druhé, třetí a další místa.

VARIANTY HRY

Pro začátečníky:
Pokud hráč není schopen najít rozdíly mezi vrchní kartou svého balíčku a kartou na stole, může dát kartu dospodu balíčku a otočit další kartu.

® & © 2014 Gigamic koncept: Christophe Boelinger.

SK

DIFFERENCE® JUNIOR

HRA OBSAHUJE

50 obojstranných kariet

PRINCÍP HRY

Difference Junior je pozorovacia hra založená na známom princípe „hľadaj rozdiely“. Každý hráč má pred sebou balíček kariet s jedným motívom: cirkusom, hradom, jazerom alebo drakom. Na začiatku hry sa na stôl medzi hráčov vyloží 1 karta s rovnakým motívom. Všetci hráči hrajú zároveň a snažia sa čo najrýchlejšie nájsť dva rozdiely medzi vrchnou kartou svojho balíčka a kartou vyloženou uprostred stola. Hráč, ktorý nájde ako prvý oba rozdiely, zakryje svojou kartou kartu ležiacu na stole. Jeho karta sa stane novým zadaním a hra pokračuje ďalej. Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých kariet.

PRÍPRAVA HRY

Pred začiatkom hry hráči spoločne vyberú obrázok, s ktorým budú v tomto kole hrať. Potom zamiešajú 25 kariet a 1 z nich vyložia doprostred stola otočenú vybratým obrázkom nahor. Táto karta sa stáva zadaním na začiatok hry. Zvyšok kariet sa rozdá rovnomerne medzi hráčov (4 karty pri 6 a 5 hráčoch, 6 kariet pri 4 hráčoch, 8 kariet pri 3 hráčoch a 12 kariet pri hre 2 hráčov) otočený obrázkom, o ktorý sa hrá, nadol. Pri hre 5 hráčov sa zvyšné 4 karty odložia nabok.

Obr. 1: Príprava hry pre 3 hráčov.

PRIEBEH HRY

Všetci hráči zároveň otočia vrchnú kartu zo svojho balíčka a hľadajú rozdiely medzi ňou a kartou vyloženou uprostred stola. Cieľom je nájsť čo najrýchlejšie 2 rozdiely (obr. 2). Hráč, ktorý nájde oba rozdiely medzi kartami ako prvý, zakričí: „Mám to!“ a ukáže rozdiely ostatným hráčom.

• Ak je jeho odpoveď správna, položí svoju kartu na kartu zadania na stole. Jeho karta sa stáva novým zadaním pre všetkých hráčov. Potom hráč otočí vrchnú kartu zo svojho balíčka. Ostatní hráči sa ďalej snažia umiestniť karty z minulého kola.

• Ak je jeho odpoveď nesprávna, hráč si kartu ponechá a hrá sa ďalej, kým niektorý iný hráč nezakričí: „Mám to!“

Poznámka: Z dvoch rozdielov v každom kole je vždy jeden totožný s jedným z rozdielov z minulého kola. S výnimkou prvého kola hry hráči vždy nájdu jeden rozdiel, ktorý sa objavil v minulom kole, a jeden nový rozdiel.

Obr. 2. Príklad:
Prvý ťah: medzi kartou A na stole a kartou B, ktorú dokladá hráč, sú dva rozdiely: farba lopty a chýbajúci vták na dáždniku.
Druhý ťah: medzi novou kartou zadania B a kartou hráča C je jeden rozdiel rovnaký ako v minulom kole (farba lopty) a jeden nový rozdiel – farba kĺzačky.

Pozor! Hráč musí pred vyložením novej karty na stôl najskôr ukázať ostatným hráčom oba rozdiely.

KONIEC HRY

Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých kariet. Ak hráči chcú, môžu pokračovať v hre o druhé, tretie a ďalšie miesta.

VARIANTY HRY

Pre začiatočníkov

Ak hráč nie je schopný nájsť rozdiely medzi vrchnou kartou svojho balíčka a kartou na stole, môže dať kartu naspodok balíčka a otočiť ďalšiu kartu.

® & © 2014 Gigamic koncept: Christophe Boelinger.

SR

DIFFERENCE® JUNIOR

SADRŽAJ

50 karata štampanih sa obe strane

PRINCIP IGRE

Difference Junior je igra posmatranja bazirana na dobro poznatom principu «uočiti razliku». Svaki igrač ima ispred sebe gomilu karata sa istim ilustracijama. Na početku igre, kartica sa jednom od ilustracija se smešta na centar stola. Svi igrači igraju u isto vreme i treba da uoče dve razlike između kartice na vrhu svoje gomile i kartice na sredini stola, što je brže moguće. Prvi koji to uspe pokriva karticu na sredini stola sopstvenom karticom koja onda postaje nova kartica na sredini stola i igra se nastavlja. Prvi igrač koji se otarasi svih svojih kartica je pobednik

POSTAVLJANJE IGRE

Pre početka, igrači moraju da se dogovore o ilustraciji karata sa kojom žele da igraju. Promešajte 25 kartica i stavite jednu od njih, sa izabranom ilustracijom licem na gore, na centar stola: ona će biti referentna kartica za prvi krug. Rasporedite ostatak karata podjednako između igrača (po 4 kartice za 6 i 5 igrača, 6 kartica za 4 igrača, 8 kartica za 3 igrača i 12 karata za 2 igrača), na takav način da je odabrana ilustracija licem na dole. Kada je u igri 5 igrača, 4 kartice se ostavljaju sa strane.

Sl.1: postavka za 3 igrača..

IGRANJE IGRE

Svi igrači istovremeno okreću prvu karticu sa svoje gomile i upoređuju je sa referentnom karticom smeštenom na sredini stola. Morate najbrže da pronađe dve razlike između Vaše kartice i referentne kartice. Čim ih pronađe, igrač viče ‘razlika!’ i pokazuje te dve uočene razlike ostalim igračima:

• ako je njegov odgovor tačan, on stavlja svoju karticu preko aktuelne referentne kartice: njegova kartica će sada postati nova referentna kartica za igrače. On tada okreće sledeću karticu na svojoj gomili, ostali igrači zadržavaju već okrenutu karticu i igra se nastavlja;

• ako je odgovor netačan, igrač zadržava svoju karticu i igra se nastavlja dok drugi igrač ne vikne ‘Razlika!’’.

Napomena: Što se tiče dve razlike, uvek postoji jedna koja je identična razlici iz prethodnog kruga. Drugim rečima, osim za prvi krug, potrebno je da pronađete jednu od razlika koju ste pronašli u predhodnom krugu + novu razliku iz aktuelnog kruga.
Sl . 2, Primer.
Krug 1: postoje dve razlike između referentne kartice A i kartice B: boja lopte i ptice na suncobranu
Krug 2: postoji jedna razlika između nove referentne kartice B i kartice C koja je ista kao u predhodno krugu (boja lopte) i jedna nova razlika, koja je boja tobogana.

Napomena: igrač mora uvek da stane i pokaže dva razlike da bi se otarasio kartice

KRAJ IGRE
Prvi igrač koji se otarasi svih svojih karata je pobednik. Ako ostali igrači žele, oni mogu da nastave igru da bi odredili drugo mesto, treće mesto, itd.

VARIJANTE

Početnički nivo:
Ako igrač ne može da pronađe razlike na prvoj kartici na svojoj gomili, on može izabrati da karticu sa vrha stavi na dno gomile i traži razlike na sledećoj kartici.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

RO

DIFFERENCE® JUNIOR

CONȚINUT

50 cărți imprimate pe ambele fețe

PRINCIPIUL JOCULUI

Difference Junior este un joc de observație bazat pe cunoscutul principiu ‘observă diferența‘. Fiecare jucător primește în fața sa un teanc de cărți cu aceeași ilustrație. La începutul jocului așezăm o carte cu una dintre aceste ilustrații în centrul mesei. Fiecare jucăm în același timp și trebuie să observăm diferențele dintre cartea ce acoperă teancul propriu și cartea din centrul mesei în cel mai scurt timp posibil. Primul care reușește acoperă cartea din centrul mesei cu cartea sa iar jocul continuă. Primul dintre noi ce reușește să rămână fără nici o carte e declarat câștigător!

PREGĂTIREA JOCULUI

Înainte de a începe, vom hotărî asupra ilustrațiilor cu care dorim să jucăm. 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. Împărţim apoi în mod egal 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 întoarcem simultan prima carte din teancurile 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 teancul propriu; ceilalți ne vom păstra cărțile intoarse anterior iar 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, intotdeauna 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 diferenţă.

Fig. 2, Exemplu.
Tura 1: Sunt două diferențe între cartea de referință A şi cartea B: culoarea mingii şi pasărea de pe umbrela de soare.
Tura 2: Este o singură diferență între noua carte de referință B și cartea C care este la fel ca în tura precedentă (culoarea mingii) și o nouă diferență, care este culoarea toboganului.

Notă: întotdeauna 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 stabilirea locurilor 2 și 3.

VARIANTE

Varianta pentru începători:
Dacă un jucător nu poate găsi o diferență între cartea de referință și prima sa carte din teanc, poate alege să joace cu următoarea carte iar pe prima să o așeze la fundul teancului.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

IR

DIFFERENCE® JUNIOR

اجزاء بازی:
۵۰ کارت دو رو

قواعد کلّی بازی:
«تفاوت کودکانه (Difference Junior)» بازی‌ای است وابسته به قدرت مشاهده‌ی افراد که بر اساس قواعد شناخته شده‌ی «تفاوت را کشف کنید! (spot the difference!)» طراحی شده است. هر بازیکن، ستونی از کارت‌های یک گروه تصویری را پیش روی خود دارد. در آغاز بازی، یک کارت از کارت‌های این گروه، در وسط میز بازی گذاشته می‌شود. همه‌ی بازیکنان همزمان بازی را آغاز می کنند و هر بازیکن باید تلاش کند به سریع‌ترین شکل ممکن، دو تفاوت بین کارت بالایی ستون کارت‌های خودش و کارت روی میز پیدا کند. هر بازیکنی که موفق به انجام این کار شد، کارت خود را روی آن کارت می‌گذارد؛ کارت او، به کارت تازه‌ی بازی تبدیل شده و بازی ادامه پیدا می‌کند. بازیکنی که زودتر از همه، از شرّ همه‌ی کارت‌هایش خلاص شود، برنده‌ی بازی است!

آماده سازی:
پیش از شروع، بازیکنان باید یک گروه تصویری را برای بازی انتخاب کنند. ۲۵ کارت را بُر بزنید و یکی از آن‌ها را طوری روی میز بازی بگذارید که تصویر انتخاب شده‌اَش رو به بالا (قابل دیدن) باشد: این کارت، کارت مرجع برای دور اوّل بازی است. بقیه‌ی کارت‌ها را به طور مساوی بین بازیکنان پخش کنید (۴ کارت برای بازی ۶ یا ۵ نفره؛ ۶ کارت برای بازی ۴ نفره؛ ۸ کارت برای بازی ۳ نفره و ۱۲ کارت برای بازی ۲ نفره)، به شکلی که تصویر انتخاب شده‌ی‌شان رو به پایین (غیر قابل دیدن) باشد! در بازی ۵ نفره، ۴ کارت از بازی بیرون گذاشته می‌شود.
شکل ۱: چیدمان شروع برای بازی ۳ نفره.

چگونگی بازی:
همه‌ی بازیکنان همزمان کارت بالایی ستون کارت‌های خود را برگردانده و هر بازیکن، کارت خود را با کارت مرجع در وسط میز بازی مقایسه می‌کند. شما باید بتوانید زودتر از بقیه، ۲ تفاوت بین تصویر کارت مرجع و تصویر کارت خودتان پیدا کنید! هر بازیکنی که موفق به انجام این کار شد، فریاد می‌زند «تفاوت! (Difference!)» و ۲ تفاوت موجود را برای دیگر بازیکنان توضیح می‌دهد:
* اگر درست بود، او کارت خود را بر روی کارت مرجع می‌گذارد: حالا، کارت او تبدیل به کارت مرجع می‌شود. او سپس کارت بعدی ستون کارت‌های خود را «رو» می‌کند؛ بقیه‌ی بازیکنان همان

کارت‌های قبلی خودشان را نگه می‌دارند و بازی ادامه پیدا می‌کند.
* اگر درســـت نبود، بازیکن کارتش را در دستش نگه می‌دارد و بازی ادامه پیدا می‌کند تا این که یک بازیکن دیگر فریاد بزند «تفاوت! (Difference!)».

نکته: با توجه به این که شما در هر دور از بازی باید ۲ تفاوت را پیدا کنید، همیشه یکی از این ۲ تفاوت، همانند یکی از تفاوت‌های دور قبل است. به بیانی دیگر، در هر دور از بازی (بجُز دور اوّل) شما باید یکی از تفاوت‌هایی را که در دور قبل پیدا شده + تفاوت جدید این دور، پیدا کنید.
شکل ۲، مثال:
دور اوّل: دو تفاوت موجود بین کارت مرجع A و کارت B مشخص است: رنگ توپ و پرنده‌ی روی چتر!
دور دوّم: یـــک تفـــاوت بین کارت مرجع تـــازه B و کارت C همانند تفاوتی اســـت که در دور قبل دیده شد (رنگ توپ) و تفاوت تازه نیز رنگ سُرسُره است.

نکته: هر بازیکن برای خلاص شدن از شرّ کارتش باید تفاوت‌ها را بیان کرده و نشان بدهد.

پایان بازی:
بازیکنی که زودتر از بقیه، از شـــرّ کارت‌هایش خلاص شـــود، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تمایل، بقیه‌ی بازیکنان می‌توانند برای مشخص کردن نفرات دوّم و سوّم بازی را ادامه بدهند.

شیوه‌های دیگر بازی:

سطح مبتدی:
اگر بازیکنی نتواند تفاوتی بین کارت اوّل خودش و کارت مرجع پیدا کند، می‌تواند کارت اوّل خود را زیر ستون کارت‌هایش گذاشته و بازی را با کارت بعدی ادامه دهد.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

SL

DIFFERENCE® JUNIOR

VSEBINA

50 kart z ilustracijami na obeh straneh.

CILJ IGRE

Difference Junior je igra opazovanja, ki temelji na znanem principu ‘poišči razliko’. Vsak igralec ima pred seboj kupček kart z enako ilustracijo. Na začetku igre postavimo eno karto na sredino mize. Vsi igralci začnejo istočasno iskati dve razliki med to karto in karto, ki jo imajo na vrhu svojega kupčka. Prvi, ki mu uspe, prekrije karto, ki je na sredini mize s svojo karto, tako da le-ta postane nova sredinska karta in igra se nadaljuje. Zmagovalec je tisti, ki se prvi znebi vseh svojih kart!

ZAČETEK IGRE

Preden se igra začne, se morajo igralci dogovoriti, s katero ilustracijo želijo igrati. Premešajte 25 kart in položite eno z izbrano ilustracijo navzgor na sredino mize: le-ta bo referenčna karta za prvi krog igre. Razdelite preostale karte med igralce (4 karte za 6 in 5 igralcev, 6 kart za 4 igralce, 8 kart za 3 igralce in 12 kart za 2 igralca) tako, da je izbrana ilustracija obrnjena navzdol. Če igro igra 5 igralcev, se 4 karte izločijo.

Slika 1: postavitev za tri igralce

POTEK IGRE

Vsi igralci istočasno obrnejo vrhnjo karto iz kupčka in jo primerjajo z referenčno karto, ki je na sredini mize. Kdor najhitreje najde dve razliki med svojo karto in karto na sredini, zavpije ‘RAZLIKA!’ in ostalim igralcem pokaže razliki:

• če je odgovor pravilen, igralec položi svojo karto na trenutno referenčno karto: njegova karta tako postane nova referenčna karta za vse igralce. Nato obrne naslednjo karto iz svojega kupčka; ostali igralci ohranijo svojo prejšnjo karto in igra se nadaljuje;

• če je odgovor napačen, igralec obdrži svojo karto in igra se nadaljuje, dokler nekdo spet ne zavpije ‘RAZLIKA!’

Opomba: Ena razlika je vedno enaka razliki iz prejšnjega poskusa. Z drugimi besedami, vedno iščite eno razliko iz prejšnjega poskusa in eno novo razliko (razen pri prvem iskanju).

Slika 2: Primer
Prvi krog: med referenčno karto A in igralčevo karto B sta dve razliki: barva žoge in ptica na senčniku.
Drugi krog: med novo referenčno karto B in karto C je ena razlika, ki je enaka, kot v prejšnjem poskusu (barva žoge) in nova razlika (barva tobogana).
Opomba: igralec mora vedno pokazati razliki, da bi se lahko znebil svoje karte.

KONEC IGRE

Prvi igralec, ki se znebi vseh kart je zmagovalec. Če ostali igralci želijo, lahko igro nadaljujejo in tako določijo uvrstitve na preostala mesta.

RAZLIČICE

Začetniška raven

Če igralec ne najde razlik na svoji prvi karti, jo lahko zamenja in položi na dno svojega kupčka, ter igra naprej z naslednjo karto.

® & © 2016 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

KR

DIFFERENCE® JUNIOR

구성물
양면에 그림이 있는 카드 50장

게임 개요
디퍼런스 주니어는 잘 알려진 '다른 그림 찾기'의 원리를 기반으로 만들어진 관찰력 게임입니다. 각 플레이어는 같은 그림이 그려진 한 더미의 카드를 받게 됩니다. 테이블 가운데에도 이 그림이 그려진 카드를 한 장 놓고 게임을 시작합니다. 게임이 시작되면, 모든 플레이어는 동시에 자신이 가지고 있는 더미 맨 위의 그림과 테이블 가운데의 그림 사이에 있는 2가지 다른 점을 가능한 한 빠르게 찾아야 합니다. 이를 가장 먼저 찾아낸 플레이어는 테이블 가운데 카드 위에 자신의 카드 더미 맨 위의 카드를 놓고, 이 카드를 새로운 카드로 하여 새로운 게임을 시작합니다. 자신의 더미에 있는 카드를 가장 먼저 모두 없앤 플레이어가 승리합니다.

게임 준비
게임 시작 전에, 어떤 그림으로 게임을 진행할 지 결정합니다. 그림을 결정했다면, 선택한 그림이 위로 올라오도록 한 25장의 카드를 잘 섞고, 그 중 한 장을 테이블 가운데 놓습니다. 이 카드는 첫 번째 라운드의 기준 카드가 됩니다. 나머지 카드를 각 플레이어들에게 똑같이 나누어 줍니다.(5명이나 6명이 게임을 할 경우 4장씩, 4명이 게임을 할 경우 6장씩, 3명이 게임을 할 경우 8장씩, 2명이 게임을 할 경우 12장씩) 각 플레이어는 나누어 받은 카드 더미를 선택한 그림이 아래로 가도록 뒤집어 자신의 앞에 놓습니다. 5명이 게임을 할 경우, 남은 카드 4장은 한 쪽에 치워놓습니다.
그림 1. 3명일 때의 게임 준비

게임 진행
각 플레이어는 동시에 더미 맨 위의 카드를 뒤집고, 테이블 가운데의 기준 카드의 그림과 비교합니다. 플레이어들은 가장 먼저 기준 카드와 자신의 카드 사이에 있는 2가지 다른 점을 찾아내야 합니다. 이를 찾아냈다면, 그 플레이어는 '디퍼런스!'를 외치고 다른 플레이어에게 찾아낸 2가지 부분을 보여줍니다.
– 그 플레이어가 올바르게 찾았다면, 해당 플레이어는 자신의 카드를 기준 카드 위에 놓아 덮습니다. 그 카드가 다음 라운드의 새로운 기준 카드가 됩니다. 그리고, 그 플레이어는 자신의 카드 더미 맨 위의 카드를 뒤집습니다. 다른 플레이어들은 이전 라운드와 같은 카드를 사용합니다. 새로운 라운드를 시작합니다.
– 그 플레이어가 틀렸다면, 그 플레이어는 자신의 카드를 그대로 갖고 있고, 이번 라운드에는 더 이상 참가할 수 없습니다. 다른 플레이어가 '디퍼런스!'를 외칠 때까지 게임을 계속 진행합니다.
참고: 매 라운드 찾아야 하는 2개의 다른 점 가운데, 반드시 1개의 다른 점은 이전 차례의 다른

점과 동일합니다. 다시 말해서, 첫 번째 라운드를 제외하고, 플레이어들은 이전 차례에 찾았던 다른 점 하나와 새로운 다른 점 하나를 찾아야 합니다.

그림2. 예시
차례 1: 기준 카드 A와 카드 B 사이에는 다른 점이 2개 있습니다. 공의 색깔과 파라솔 위의 새가 다릅니다.
차례 2: 새로운 기준 카드 B와 카드 C사이에는 이전 차례에 있었던 다른 점 1개(공의 색깔)과, 새로운 다른 점인 미끄럼틀의 색깔, 총 2가지 다른 점이 있습니다.
참고: 플레이어들은 카드를 제거하기 위해 반드시 다른 점 2가지를 모두 선언하고 보여주어야 합니다.

게임 종료
가장 먼저 자신의 카드 더미의 카드를 모두 없앤 플레이어가 승리합니다. 다른 플레이어들이 원한다면, 2위와 3위를 뽑기 위해 게임을 계속 진행해도 됩니다.

추가 규칙
처음 시작하는 플레이어를 위한 규칙:
플레이어가 이번 라운드 동안 카드에서 기준 카드와 다른 점을 찾지 못했다면, 라운드가 끝나고 그 플레이어는 해당 카드를 더미 맨 밑에 넣고, 다음 카드를 공개하여 게임을 진행할 수 있습니다.

TR

DIFFERENCE® JUNIOR

FARKLARI BUL - ÇOCUK

İÇİNDEKİLER

50 kart (her iki tarafı da baskılı)

OYUNUN TEMEL PRENSİPLERİ.

Farkları Bul - Çocuk çok iyi bilinen 'farkı bul' prensibi üzerine inşa edilmiş bir gözlem oyunudur. Her bir oyuncunun önünde aynı resimden oluşan bir kart destesi bulunur. Oyunun başında, masanın ortasına karar verilen resmin bulunduğu bir kart konur. Herkes aynı anda oynar ve oyuncuların masanın ortasına konan kart ile kendi kart destesinin en üstündeki kart arasındaki iki farkı mümkün olduğu kadar çabuk bulması gerekmektedir. Bunu ilk başaran oyuncu kartını ortada duran kartın üzerine koyar ve bu kart oyundaki yeni kart olur ve oyun bu şekilde devam eder. Tüm kartlarını ilk bitiren ilk oyuncu oyunu kazanır!

HAZIRLIK

Başlamadan önce, oyuncular oynamak istedikleri resme karar verirler. 25 kartı da karıştırın seçtiğiniz resim üste gelecek şekilde kartlardan bir tanesini masanın ortasına koyun: bu kart ilk tur için referans kartı olur. Geriye kalan kartları oyuncular arasında resimler kapalı olacak şekilde eşit olarak dağıtın (6 ve 5 oyuncu için 4'er kart, 4 oyuncu için 6'şar kart, 3 oyuncu için 8'er ve 2 oyuncu için 12'şer kart). Oyunda 5 kişi varsa, 4 kart kenara konur.

Resim1: 3 oyuncu için hazırlık.

OYUN

Her bir oyuncu aynı anda kendi kart destesinin en üstündeki kartı açar ve masanın ortasındaki referans kartı ile karşılaştırır. Kendi kartınız ile referans kartı arasında iki farkı bulmak için en hızlı kişi olmaya çalışmalısınız. Bir oyuncu farkları bulur bulmaz, 'Fark!' diye bağırır ve bulduğu iki farkı diğer oyunculara gösterir:

• Eğer cevabı doğru ise, kartını ortada duran referans kartının üzerine koyar: böylece koyduğu kart oyuncular için yeni referans kartı olur. Bu oyuncu kart destesinin en üstündeki kartı açar; diğer oyuncular açık olan kartlarını kullanırlar ve oyun bu şekilde devam eder.

• Eğer cevap yanlış ise, oyuncu kartını kullanmaya devam eder ve tur başka bir oyuncu ' Fark!' diye bağırana kadar devam eder.

Dikkat: Her bir turda iki farkın bulunması ile ilgili olarak, bir önceki turdaki faklılıktan bir

tanesi her zaman bu yeni turda aynıdır. Yani ilk turun dışında, bir önceki turda bulunan iki farklılıktan birini + bu turdaki yeni farklılığı bulmanız gerekir.

Şekil 2, Örnek.
Tur 1: Referans kartı A ile kart B arasında iki farklılık bulunmaktadır: topun rengi ve güneş şemsiyesinin üzerindeki kuş.
Tur 2: Yeni referans kartı B ile kart C arasındaki farklılık bir önceki turda bulunan topun rengi ve yeni bir farklılık olarak da kaydırağın rengidir.

Dikkat: Bir oyuncu elinden bir kart çıkarmak için iki farkı da söyleyip göstermek zorundadır.

OYUNUN SONU

Tüm kartlarını elden çıkaran ilk oyuncu oyunu kazanır. Diğer oyuncular isterlerse oyunun ikincisi, üçüncüsü vb. belirlemek için oyuna devam edebilirler.

ÇEŞİTLEME

Başlangıç seviyesi:
Eğer bir oyuncu kart destesinin en üstündeki kartta bir faklılık bulamazsa bu kartı destesinin en altına koyup bir sonraki kart ile oynayabilir.

® & © 2016 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

PT

DIFFERENCE® JUNIOR

CONTEÚDO

50 cartas impressas nos dois lados.

PRINCÍPIO DO JOGO

Difference Junior é um jogo de observação baseado no mais conhecido “Jogo dos 7 erros”. Cada jogador tem uma pilha de cartas na sua frente com a mesma ilustração. No começo do jogo, uma carta com essa ilustração é colocada no centro da mesa. Todos jogam ao mesmo tempo e devem encontrar o mais rápido possível as duas diferenças existentes entre a carta no topo de sua pilha e a carta que está no centro da mesa. O primeiro que conseguir, cobre a carta no centro da mesa com a sua carta na qual depois será a nova carta no jogo e o jogo continua. O primeiro jogador que conseguir se desfazer de todas as suas cartas é o ganhador!

PREPARAÇÃO DO JOGO

Antes de começar, os jogadores devem concordar com a ilustração que eles querem jogar. Embaralhe as 25 cartas e coloque uma delas, com a ilustração escolhida virada para cima, no centro da mesa: Essa será a **carta de referência** nessa primeira rodada. Distribua igualmente as outras cartas entre os jogadores (4 cartas para 6 e 5 jogadores; 6 cartas para 4 jogadores; 8 cartas para 3 jogadores e 12 cartas para 2 jogadores), de algum modo que a ilustração escolhida esteja virada para baixo. Quando há 5 jogadores, 4 cartas serão removidas do jogo.

Fig.1: preparação para 3 jogadores.

DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Cada jogador simultaneamente começa com a primeira carta em sua pilha e a compara com a carta de referência que está colocada no centro da mesa. Você precisa ser o mais rápido a encontrar as duas diferenças entre sua carta e a carta de referência. Assim que um jogador tiver as encontrado, ele grita “Difference!”, e mostra as duas diferenças aos outros jogadores:

• Se a resposta estiver correta, ele coloca sua carta no topo da carta de referência: a carta dele agora será a nova carta referência para ele e todos os outros jogadores. Ele então, continua com a próxima carta em sua pilha; os outros jogadores mantêm a mesma carta e o jogo continua.

• Se a resposta estiver incorreta, o jogador fica com sua carta e o jogo continua até algum jogador gritar «Difference!”.

Nota: Respeitando as duas diferenças a serem encontradas durante cada rodada, há sempre uma que é idêntica à uma das diferenças da rodada anterior. Em outras palavras, exceto para a primeira rodada, você precisa encontrar uma das diferenças encontradas na rodada anterior + a nova diferença na atual rodada.

Fig. 2 exemplo:
Rodada 1: há duas diferenças entre a carta referência A e a carta B: a cor da bola e o pássaro em cima do para-sol.
Rodada 2: há uma diferença entre a nova carta de referência B e a carta C na qual é a mesma que na rodada anterior (a cor da bola), e uma nova diferença, que é a cor do escorrega.

Nota: Um jogador sempre deve anunciar as duas diferenças para se desfazer de suas cartas.

FIM DO JOGO

O primeiro jogador a conseguir se desfazer de todas as suas cartas, é o ganhador. Se os outros jogadores desejarem, eles podem continuar o jogo a fim de determinar o segundo lugar, depois terceiro lugar, etc.

VARIANTES

Nível de iniciante:
Se um jogador não consegue encontrar a diferença na primeira carta de sua pilha, ele pode escolher em pegar essa mesma carta e a colocar por último em sua pilha e jogar com a sua próxima carta.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

CN

DIFFERENCE® JUNIOR

大家来找碴(入门)

2至6人 - 4岁以上 - 游戏时间： 20分钟

游戏配件

50张双面图卡

游戏概要

这是一款极需观察力的游戏，大家来找碴(入门)，顾名思义游戏规则就是来自众所熟知的「大家来找碴」，游戏一开始，会在桌面中央放置一张题目卡，所有玩家拥有相同数量且相同场景的图卡，目标是成为最快找到与题目卡不同之处的人，注意，会有两个喔！第一位找到的玩家，将自己最上方的图卡放置桌面中央，盖住原先的题目卡，该卡即成为新的题目卡，游戏继续进行，最先将图卡用尽的玩家获胜！

游戏准备

游戏开始前，玩家必须先共同决定出一个场景，将25张图卡洗匀后，随机抽一张放置桌面中央(决定出来的场景面朝上)，成为该局的**题目卡**，剩余的图卡平均分给玩家(6或5位玩家，每位4张；4位玩家，每位6张；3位玩家，每位8张；2位玩家，每位12张)，决定出来的场景面朝下。若为5位玩家时，将多余的4张图卡放置一旁。

参考图1，该图为3位玩家之范例。

注：图片在说明书的最后面(彩色页)。

游戏流程

所有玩家同时翻开自己牌堆中最上面的一张卡，观察自己的图卡与桌面中央的题目卡，你必须成为最快找到**两个**不同之处的玩家，一旦玩家找到两处不同时，大喊'DIFFERENCE!'并且将找到的不同之处给其余的玩家确认。

- 若该玩家没有看错，那么他的图卡成为新的题目卡，再从自己的牌堆中翻开最上面一张，其余的玩家用同样的图卡继续寻找。

- 若该玩家看错了，那么游戏继续进行，直到有下一位玩家喊出'DIFFERENCE!'。

注：关于这两个不同之处，每次找到的这两个不同之处，一定有一个跟前一位玩家重复，换句话说，除了第一局之外，后面的玩家只需要再多找一个不同之处就可以啰！(前一个玩家找到的其中一个+自己新找到的一个)

范例 (详见图2)
第一局：图卡A和B之间有两个不同之处，分别是沙滩球的颜色及阳伞上的鸟。
第二局：新的题目卡B和图卡C有两个不同之处，一个是前一局提到的沙滩球的颜色，另一个是溜滑梯的颜色。

注：玩家要丢弃图卡之前，必须先告诉其余玩家自己的两个不同之处。

游戏结束

第一个将图卡用尽的玩家获胜！其余的玩家可继续游戏，找出第二名、第三名...依此类推。

变体规则

给初学者：
如果玩家无法从自己的牌堆最上面那张图卡找到两个不同之处，可先将该卡移到牌堆最下面，再重新翻开一张，继续寻找。

® & © 2014 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

TW

DIFFERENCE® JUNIOR

大家來找碴(入門)

2至6人 - 4歲以上 - 遊戲時間：20分鐘

遊戲配件

50張雙面圖卡

遊戲概要

這是一款極需觀察力的遊戲，大家來找碴(入門)，顧名思義遊戲規則就是來自眾所熟知的「大家來找碴」，遊戲一開始，會在桌面中央放置一張題目卡，所有玩家擁有相同數量且相同場景的圖卡，目標是成為最快找到與題目卡不同之處的人，注意，會有兩個喔！第一位找到的玩家，將自己最上方的圖卡放置桌面中央，蓋住原先的題目卡，該卡即成為新的題目卡，遊戲繼續進行，最先將圖卡用盡的玩家獲勝！

遊戲準備

遊戲開始前，玩家必須先共同決定出一個場景，將25張圖卡洗勻後，隨機抽一張放置桌面中央(決定出來的場景面朝上)，成為該局的**題目卡**，剩餘的圖卡平均分給玩家(6或5位玩家，每位4張；4位玩家，每位6張；3位玩家，每位8張；2位玩家，每位12張)，決定出來的場景面朝下。若為5位玩家時，將多餘的4張圖卡放置一旁。

參考圖1，該圖為3位玩家之範例。

註：圖片在說明書的最後面(彩色頁)。

遊戲流程

所有玩家同時翻開自己牌堆中最上面的一張卡，觀察自己的圖卡與桌面中央的題目卡，你必須成為最快找到**兩個**不同之處的玩家，一旦玩家找到兩處不同時，大喊'DIFFERENCE!'並且將找到的不同之處給其餘的玩家確認。

- 若該玩家沒有看錯，那麼他的圖卡成為新的題目卡，再從自己的牌堆中翻開最上面一張，其餘的玩家用同樣的圖卡繼續尋找。

- 若該玩家看錯了，那麼遊戲繼續進行，直到有下一位玩家喊出'DIFFERENCE!'。

註：關於這兩個不同之處，每次找到的這兩個不同之處，一定有一個跟前一位玩家重複，換句話說，除了第一局之外，後面的玩家只需要再多找一個不同之處就可以囉！(前一個玩家找到的其中一個+自己新找到的一個)

範例 (詳見圖2)
第一局：圖卡A和B之間有兩個不同之處，分別是沙灘球的顏色及陽傘上的鳥。
第二局：新的題目卡B和圖卡C有兩個不同之處，一個是前一局提到的沙灘球的顏色，另一個是溜滑梯的顏色。

註：玩家要丟棄圖卡之前，必須先告訴其餘玩家自己的兩個不同之處。

遊戲結束

第一個將圖卡用盡的玩家獲勝！其餘的玩家可繼續遊戲，找出第二名、第三名...依此類推。

變體規則

給初學者：
如果玩家無法從自己的牌堆最上面那張圖卡找到兩個不同之處，可先將該卡移到牌堆最下面，再重新翻開一張，繼續尋找。

® & © 2014 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.

BG

DIFFERENCE® JUNIOR

СЪДЪРЖАНИЕ

50 двустранни карти.

ПРИНЦИП НА ИГРАТА

Играта „Разлики“ е игра за наблюдение на принципа на ребусите „Открий разликите”. Всеки участник има купчина карти пред себе си с еднакви илюстрации. В началото на играта една карта с едно от изображенията се поставя по средата. Всички играят едновременно и трябва да открият разликите между картата, която е най-отгоре в тяхната купчина, и тази в средата на масата възможно най-бързо. Първият, който е готов, поставя своята карта върху тази в средата на масата, която се превръща в следващата карта, по която ще се откриват разлики. Този участник, който пръв се освободи от всички карти е победител!

ПОДГОТОВКА

В началото на играта участниците трябва да съгласуват с кое изображение от картите ще играят. Разбъркайте 25-те карти, които са с избраното изображение и поставете една по средата на масата. Тази карта ще бъде отправната карта (по която ще се сравняват илюстрациите) за този ход на играта. Другите карти се разпределят по равно между останалите играчи: по 4 карти за 6 или 5 участника, по 6 карти за 4 участника, по 8 карти за трима или по 12 карти за двама участници. При раздаването илюстрацията на избраното изображение трябва да сочи надолу. Когато участниците са пет, 4 карти ще останат извън игра.

Фиг. 1: постановка при 3-ма участника.

КАК СЕ ИГРАЕ

Всички участници едновременно обръщат най-горната карта от купчината пред себе си и я сравняват с картата, която е по средата на масата. Трябва да сте бърз и да откриете двете разлики между вашата карта и отправната. Участникът, който ги открие, извиква „РАЗЛИКИ!”. Той трябва да ги покаже на останалите играчи:

• Ако отговорът е правилен, той поставя своята карта по средата върху предната отправна карта и всички започват да сравняват своите карти по новата отправна карта, а участникът, който е намерил правилния отговор обръща следващата по ред карта от купчината пред себе си, докато другите участници сравняват с картите, които са били пред тях и в предния ход.

• Ако отговорът е погрешен, всички продължават да сравняват картите си, докато следващ участник извика „РАЗЛИКИ!”.

Бележка: От двете разлики, които трябва да се открият, една от тях винаги е идентична с една от откритите в предния ход. С други думи, с изключение, на първия ход, когато трябва да откриете две разлики, при всеки следващ ход трябва да откриете разликата, която е била в предния ход и една нова разлика.

Фиг.2, Пример.
Ход 1: Има 2 разлики между отправната карта A и карта B: цветът на топката и птичето върху чадъра.
Ход 2: Има една разлика между картите B и C, която е същата като преди (цвета на топката) и една нова разлика, която е цвета на пързалката.

Забележка: Всеки играч, който извика „РАЗЛИКИ!” трябва да покаже и двете разлики, за да му се признае отговора за верен.

КРАЙ НА ИГРАТА

Първият играч, който изиграе картите си, е победител. Ако останалите участници имат желание, могат да продължат да играят за второ, трето и т.н. място.

ВАРИАНТ ЗА ИГРА:

Начинаещи:
Ако участник не може да открие разликите в своята карта, която е най-отгоре в купчината му, може да я смени като я постави най-отдолу в купчината пред себе си и да опита да открие разликите със следващата карта.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Christophe Boelinger.