

2 - 6 hráčů - od 8 let - délka hry 20 minut

HRA OBSAHUJE

50 oboustranných karet

(25 karet s jednoduchými úkoly: cirkus/hrad, 25 karet s obtížnými úkoly: jezero/drak)

PRINCIP HRY

Difference je pozorovací hra založená na známém principu „hledej rozdílly“. Každý hráč má před sebou balíček karet s jedním motivem: cirkusem, hradem, jezerem nebo drakem. 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 rozdílly mezi vrchní kartou svého balíčku a kartou vyloženou uprostřed stolu. Hráč, který najde jako první oba rozdílly, zakryje svoji 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 (cirkus, hrad, jezero nebo draka). 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 rozdělí rovnoměrně mezi hráče (4 karty při 6 a 5 hráčích, 6 karet při 4 hráčích, 8 karet při 3 hráčích a 12 karet při 2 hráčích) dle obrázku, o který se hraje. Při 5 hráčích 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 rozdílly mezi ní a kartou vyloženou uprostřed stolu. Cílem je najít co nejrychleji **2 rozdílly** (obr. 2). Hráč, který najde oba rozdílly mezi kartami jako první, zakřičí „Mám to“ a ukáže rozdílly 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 rozdílly: barva leknínu a skákající žába.

Druhý tah: Mezi novou kartou zadání B a kartou hráče C je jeden rozdíl stejný jako v minulém kole (skákající žába) a jeden nový rozdíl – chybějící vážka.

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

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 rozdílly mezi vrchní kartou svého balíčku a kartou na stole, může dát kartu dospodu balíčku a otočit další kartu.

Pro pokročilé:

Pro hru platí stejná pravidla jako pro základní hru s jediným rozdílem: hráči během hry nepřikládají své karty na původní kartu zadání, na stole může být zároveň vyloženo více karet zadání. Hráč, který najde dva rozdílly, může umístit svoji kartu vedle původní karty zadání (povinné umístění v prvním tahu) nebo vedle kterékoli jiné vyložené karty. Dříve než hráč vyloží svoji kartu, musí najít dva rozdílly mezi touto kartou a každou další kartou, která sousedí s místem, kam ji chce umístit. Hráč nesmí nikdy umístit svoji kartu tak, že jí zakryje některou kartu na stole.

Obr. 3. Příklad:

Hráč chce vyložit svoji kartu na červeně vyznačené místo. Přitom musí najít dva rozdílly mezi svojí kartou a každou ze tří sousedících karet, tzn. celkem 6 rozdílů.

Pozor! Hráči nesmějí umístit do jedné řady nebo sloupce více než 5 karet.

Hra končí, jakmile se některý z hráčů zbaví všech svých karet. Pokud hráči chtějí, mohou pokračovat ve hře o druhé, třetí a další místa.