

Christophe Boelinger

ZNAJDŹ RÓŻNICE




FOXGAMES

ZAWARTOŚĆ

50 dwustronnych kart

CEL GRY

ZNAJDŹ RÓŻNICĘ 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 wyklada 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 komuś się 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, ale musi być ona inna od tej z poprzedniej rundy.

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 różnicę 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.





B



A



C



B







Autor gry: Christophe Boelinger
Ilustracje: Amandine Gardie, Elodie Bossrez,
Nathalie Janeri, Nicolas Gervais
Wydawca: Michał Herman
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
Opracowanie graficzne: Sławomir Bejda



© 2018 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl



© 2014 Gigamic

 /FOXGAMESpl