

IR

DIFFERENCE®

برای ۲ تا ۶ بازیکن - ۶ ساله یا بزرگتر - مدت بازی: ۲۰ دقیقه

اجزاء بازی:

۵۰ کارت دو رو (۲۵ کارت برای بخش آسان: سیرک / قلعه / ۲۵ کارت برای بخش سخت: دریاچه / اژدها).

قواعد کلی بازی:

«تفاوت» (Difference) 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، ستوانی از کارت‌های یک گروه تصویری را پیش روی خود دارد: گروه سیرک، گروه قلعه، گروه دریاچه یا گروه اژدها. در آغاز بازی، یک کارت از کارت‌های این گروه، در وسط میز بازی گذاشته می‌شود. همه‌ی بازیکنان همزمان بازی را آغاز می‌کنند 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 شر همه‌ی کارت‌هایش خلاص شود، برنده‌ی بازی است!

آماده سازی:

پیش از شروع، بازیکنان باید یک گروه تصویری را برای بازی انتخاب کنند (سیرک، قلعه، دریاچه یا اژدها). ۲۵ کارت را بُریزند و یکی از آن‌ها را طور روی میز بازی بگذارید که تصویر انتخاب شده‌اش رو به بالا (قابل دیدن) باشد: این کارت، کارت مرتع برای دور اول 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 شده‌ی شان 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 مرتع در وسط میز بازی مقایسه می‌کند. شما باید بتوانید زودتر از بقیه، ۲ تفاوت بین تصویر کارت مرتع 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 درست 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 (بجز دور اول) شما باید یکی از تفاوت‌هایی را که در دور قبل پیدا شده + تفاوت جدید این دور، پیدا کنید.

شکل ۲، مثال:

دور اول: دو تفاوت موجود بین کارت مرجع A و کارت B مشخص است: رنگ نیلوفر آبی و قورباغه‌ی جهنده!

دور دوم: یک تفاوت بین کارت مرجع تازه B و کارت C همانند تفاوتی است که در دور قبل دیده شد (قورباغه‌ی جهنده) و تفاوت تازه شیز سنجاقک گم شده است.

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

بازیکنی که زودتر از بقیه، از شر کارت‌هاییش خلامن شود، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تعاملی، بقیه‌ی بازیکنان می‌توانند برای مشخص کردن نفرات دوم و سوم بازی را ادامه بدهند.

شیوه‌های دیگر بازی:

سطح مبتدی:

اگر بازیکنی تواند تفاوتی بین کارت اول خودش و کارت مرجع پیدا کند، می‌تواند کارت اول خود را زیر ستون کارت‌هاییش گذاشته و بازی را با کارت بعدی ادامه دهد.

سطح پیشرفته:

قوایین، همانند بازی اصلی است، بجز این که در طول بازی، دیگر فقط یک کارت مرجع در هر دور وجود ندارد بلکه می‌توانید همزمان چندین کارت مرجع در وسط میز بازی داشته باشید و وقتی یکی از بازیکنان، تفاوت‌ها را پیدا کرد، کارت خود را در کنار کارت مرجع (اجباری برای براز دور اول) یا کنار یکی دیگر از کارت‌هایی که قبلاً در کنار کارت مرجع قرار گرفته‌اند، می‌گذارد. برای آن که بازیکنی بتواند کارت خود را در وسط میز بازی بگذارد، باید ۲ تفاوت بین تصویر روبی کارت خودش و تصویر هر کارتی که همسایه‌ی جایی است که او مخواهد کارت‌ش را در آن بگذارد، پیدا کند. بازیکنان حق ندارند کارت‌های خود را روی کارت‌هایی که قبلاً روبی گرفته‌اند، بگذارند.

شکل ۳، مثال:

بازیکن می‌خواهد کارت خود را در جایی که با رنگ قرمز مشخص شده، قرار دهد؛ او باید ۲ تفاوت بین کارت خودش و هر یک از ۳ کارتی که همسایه‌ی آن قسمت هستند، پیدا کند؛ ۶ تفاوت!

نکته‌ی مهم: در هیچ ردیف یا ستونی نمی‌توان بیش از ۵ کارت قرار داد. به محض آن که یکی از بازیکنان، از شر مهمی کارت‌هاییش خلامن شد، بازی تمام می‌شود. در صورت تعاملی، بقیه‌ی بازیکنان می‌توانند برای مشخص کردن نفرات دوم و سوم بازی را ادامه بدهند.