

ПРАВИЛА ИГРЫ

ДИФФЕРАНС

7+

2-6

20 мин.



ДИФФЕРАНС

Обратите внимание:
мелкий шрифт.
Для прочтения правил
может понадобиться
взрослый игрок.

КОМПОНЕНТЫ

- 50 двусторонних карточек: 25 карточек простого уровня (цирк/замок) и 25 карточек сложного уровня (озеро/дракон).

ПРИНЦИП ИГРЫ

«Дифферанс» — игра на наблюдательность, основанная на известном принципе «найди отличия». Перед каждым игроком находится колода карточек с одной и той же картинкой: цирк, замок, озеро или дракон. В начале игры одна карточка с этой же картинкой помещается в центр стола в качестве главной. Все игроки одновременно пытаются найти два отличия между главной карточкой в центре стола и верхней карточкой своей колоды. Тот, кому удастся быстрее всех найти два отличия, кладёт верхнюю карточку из своей колоды поверх карточки в центре стола — так появляется новая главная карточка. Участник, быстрее всех избавившийся от своих карточек, побеждает!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

До начала игры участники должны договориться, с какой картинкой они будут играть (цирк, замок, озеро или дракон). Перемешайте 25 карточек и положите одну из них в центр стола выбранной картинкой вверх. Она будет **главной карточкой** в этом раунде. Раздайте остальные карточки игрокам поровну (по 4 карточки при игре с 5 или 6 участниками, по 6 карточек при игре вчетвером, по 8 карточек при игре втроём и по 12 карточек при игре вдвоём). Колоды игроков располагаются перед ними выбранной картинкой вниз. При игре с 5 участниками 4 карточки окажутся лишними — их нужно отложить в сторону.

Рис. 1: пример подготовки к игре втроём.

ХОД ИГРЫ

Все игроки одновременно открывают верхние карточки своих колод и сравнивают их с главной карточкой в центре стола. Вам нужно быстрее всех найти **два отличия** между вашей карточкой и главной карточкой. 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 карточку поверх карточки в центре стола, и она становится новой главной карточкой. Он открывает следующую верхнюю карточку своей колоды. Остальные игроки продолжают играть с теми же открытыми карточками, которые у них были. Игра продолжается по тем же правилам.
- Если он ошибся, его открытая карточка 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 указать одно отличие из предыдущего раунда + найти одно новое отличие.

Пример на рис. 2.

Раунд 1: есть два отличия между главной карточкой А и карточкой Б — цвет кувшинки и лягушка.

Раунд 2: есть одно отличие между новой главной карточкой Б и карточкой В, повторяющее отличие из предыдущего раунда (лягушка), и одно новое отличие — не хватает стрекозы.

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

КОНЕЦ ИГРЫ

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

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Начальный уровень:

Если у игрока не получается найти отличия своей карточки от главной карточки, он может убрать свою карточку под свою колоду и играть со следующей карточкой.

Продвинутый уровень:

Играйте по базовым правилам, но с одним исключением: в центре стола теперь будет не одна главная карточка, а несколько. Когда игрок находит два отличия, он кладёт свою карточку рядом с главной карточкой (в первом раунде это обязательно, поскольку других карточек на столе пока ещё нет) или рядом с другой выложенной на стол карточкой. Чтобы выложить свою карточку рядом с одной из карточек на столе, нужно найти отличия между своей карточкой и всеми карточками, соприкасающимися с тем местом, куда вы хотите её положить. Закрывать своими карточками те, что уже выложены на стол, запрещено.

Пример на рис. 3.

Игрок хочет положить карточку на место, обозначенное красным пунктиром. Для этого ему нужно найти отличия его карточки от трёх соседних карточек, то есть по два отличия от каждой из этих трёх карточек.

Важно: игроки не могут выложить более 5 карточек в ряд (по вертикали или по горизонтали).

Игра заканчивается, когда один из игроков избавится от всех своих карточек. Остальные игроки по желанию могут продолжить игру, чтобы определить второе, третье место и так далее.



2

Б

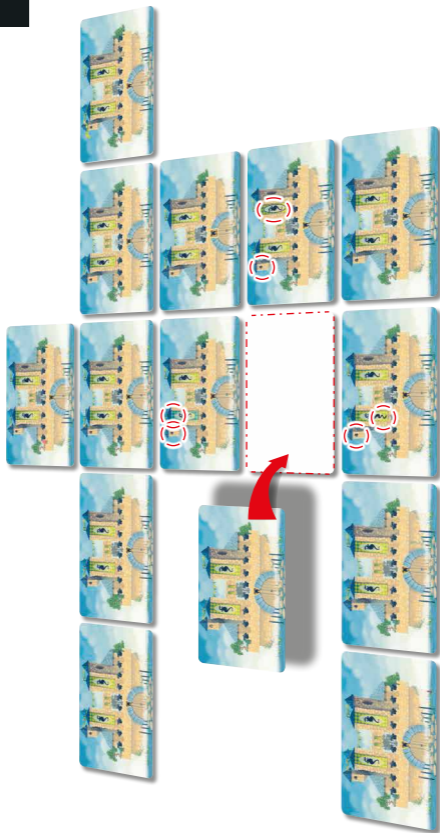


Б

А



Б



Дифферанс

ДЛЯ ДЕТЕЙ



4+


2-6


® & © 2014 Gigamic



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com



 Кристоф Бёлингер

 Карин Индер и Лин Паке



**Больше интересных настольных
игр для взрослых и детей
на сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru**



Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors

