

DIFFERENCE[®]

Asterix[®]

7+

2-6

20 PERC

TARTOZÉKOK

50 kétoldalas kártya



25
lakoma-
kártya



25
Obelix az
iskolában
kártya



25
varázsital-
kártya

25
omnibusz-
kártya



A JÁTÉK CÉLJA

Ebben a megfigyelőkészséget próbára tevő játékban a képek közötti apró különbségeket kell megtalálnotok.

Minden játékos előtt van egy azonos típusú képeket tartalmazó pakli (lakoma, Obelix az iskolában, varázsital vagy omnibusz).

A játék kezdetén egy ugyanilyen típusú kártyát tesztel az asztal közepére. Ezután mindenki egyszerre próbálja megtalálni a két különbséget a paklija felső kártyája és a közepén lévő kártya között.

Akinek ez először sikerül, az ráteszi a kártyáját a közepén lévő kártyára. Mostantól ez számít a játékban lévő kártyának, és a játék folytatódik.

Az lesz a győztes, aki elsőként szabadul meg az összes kártyájától.

ELŐKÉSZÜLETEK

A kezdés előtt a játékosok beszéljék meg, melyik képpel szeretnének játszani (lakoma, Obelix az iskolában, varázsital vagy omnibusz).

Keverjétek meg a 25 kártyát, és tegyék az egyiket a kiválasztott képpel felfelé az asztal közepére: ez lesz az első forduló **referenciakártyája**.

A többi kártyát osszátok szét egyenlően a játékosok között a kiválasztott képpel lefelé.

5 játékos esetén 4 lapot tegyetek félre.

- 5-6 játékos esetén: 4 kártyát, • 3 játékos esetén: 8 kártyát,
 - 4 játékos esetén: 6 kártyát, • 2 játékos esetén: 12 kártyát
- összátok mindenkinek.



Előkészületek 3 játékos
esetén

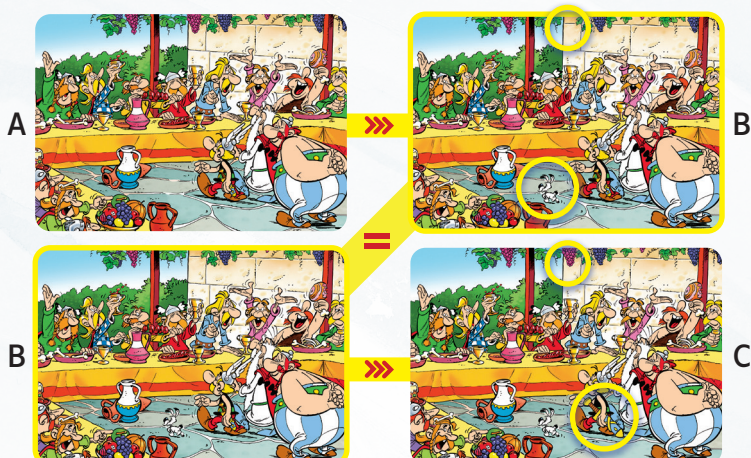
A JÁTÉK MENETE

Minden játékos egyszerre felcsapja a paklija felső kártyáját, és összehasonlítja az asztal közepén elhelyezett referenciakártyával. Mindenki igyekszik elsőként megtalálni a **két** különböző részletet a **saját kártyája** és a **referenciakártya** között.

Amint ez valakinek sikerül, azt kiáltja, hogy „**MEGVAN!**”, és megmutatja a két különbséget a többi játékosnak:

- Ha a válasza helyes, a kártyáját ráteszi a jelenlegi referenciakártyára: mostantól ez lesz az új referenciakártya. Ezután felcsapja a paklija következő kártyáját. A többi játékos megtartja a saját kártyáját, és a játék folytatódik.
- Ha a válasza helytelen, a játékos megtartja a kártyáját, és a játék folytatódik, amíg egy másik játékos nem kiáltja, hogy „**MEGVAN!**”.

Megjegyzés: Az egyes fordulók során talált két különbség közül az egyik mindig megegyezik az előző forduló egyik különbségével. Így az első forduló kivételével mindig csak egy új különbséget kell megtalálni – és egyet az előző fordulóból.



Példa:

1. forduló: a referenciakártya (A) és a B kártya között két különbség van, a **szőlőfűrt** és **Ideafix kutyus**.
2. forduló: az új referenciakártya (B) és a C kártya között az egyik különbség megegyezik az előző fordulóéval (a **szőlőfűrt**), és van egy új különbség, **Asterix kardjának mérete**.

Megjegyzés: mindig meg kell nevezned és meg kell mutatnod a két különbséget, hogy megszabadulhass a kártyádtól.

A JÁTÉK VÉGE

Az lesz a győztes, aki elsőként szabadul meg az összes kártyájától. A többi játékos, ha szeretné, folytathatja a játékot, hogy további helyezetteket is hirdethessenek.

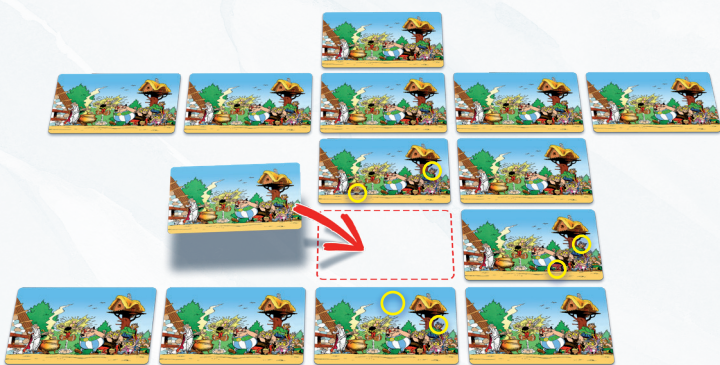
JÁTÉKVÁLTOZATOK

Kezdő változat:

Ha egy játékos nem találja meg a különbségeket a paklija első kártyáján, dönthet úgy, hogy azt a paklija aljára teszi, és a következő kártyával játszik.

Haladó változat:

A szabályok nagyrészt ugyanazok, mint az alapjátéknál, de a játékban több referenciakártya is lehet egyszerre. Amikor egy játékos megtalál két különbséget, a kártyáját vagy a referenciakártya mellé (az első fordulóban mindenképp ide), vagy egy már lehelyezett kártya mellé teszi. Mielőtt egy kártyát letenne, meg kell találnia, milyen két részletben különbözik minden olyan kártyától, ami szomszédos azzal a hellyel, ahová tenni szeretné. A játékosok nem tehetik a kártyájukat egy már lehelyezett másik kártyára.



Példa:

A játékos a kártyáját a pirossal jelölt helyre szeretné tenni. Ehhez meg kell neveznie, hogy miben különbözik a kártyája az ezzel szomszédos három kártyától, vagyis összesen hat különbséget kell megtalálnia.

Fontos: Soronként és oszloponként legfeljebb 5 kártya helyezhető egymás mellé.

Az lesz a győztes, aki elsőként szabadul meg az összes kártyájától. A többi játékos, ha szeretné, folytathatja a játékot, hogy további helyezetteket is hirdethessenek.

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2025 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO



Christophe Boelinger

www.asterix.com



Figyelem! Nem alkalmas három éven aluli gyermekek részére! Fulladásveszély!



Gyártó:

© & © Gigamic 2014



ZAL les Garennes,
22 rue Jean-Marie Bourguignon,
F 62930 Wimereux
France



Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1064 Budapest
Izabella u. 66., III./26.
www.gemker.hu
info@gemker.hu