

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА АЛЕКСАНДРА ПЕШКОВА

СМАРТ МЭТЧ 1

Правила игры



2-6 8+ 5 мин.

Компоненты

48 карт с заданиями

(16 карт «Иконки», 16 карт «Котики»
и 16 карт «Пароль»)

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

ЧТО ТАКОЕ «СМАРТМЭТЧ»?

«СмартМэтч» — это динамичная кооперативная игра, в которой вам необходимо сообща выполнить как можно больше заданий, прежде чем истечёт время. В «СмартМэтч-1» вас ждут 3 мини-игры с заданиями: «Иконки», «Котики» и «Пароль». Каждое задание состоит из 2 карт – двух половинок задания: вопроса ? и ответа !.

Чтобы успешно справиться с заданием, вам нужно найти игрока со второй половинкой задания и совместными усилиями найти верный ответ.

Чем больше заданий вы успеете решить до того, как истечёт время, тем больше очков заработаете. Вы готовы сыграть в «СмартМэтч» и отыскать как можно больше умных пар?



В «СмартМэтч-2» входят 3 новые мини-игры: «Лабиринт», «Кубики» и «Машинки». Две части игры — в два раза больше заданий и веселья!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разделитесь на 2 примерно равные команды: **команду-вопрос** и **команду-ответ**. Если игроков нечётное количество, то в команде-ответ должно быть на 1 игрока больше.

2. Затем разделите все карты в игре на 2 колоды: **карты вопросов** и **карты ответов**. Перемешайте карты в каждой колоде по отдельности лицом вниз и поместите колоду карт вопросов перед командой-вопрос, а колоду карт ответов — перед командой-ответ.



Примечание: если вы играете с двумя наборами «СмартМэтч-1» и «СмартМэтч-2», то соедините карты вопросов и ответов из обоих наборов в соответствующие колоды и перемешайте их. Вы можете играть со всеми шестью мини-играми из обоих наборов или выбрать задания, которые вам нравятся. Однако мы рекомендуем играть хотя бы с 3 мини-играми.

3. Раздайте каждому игроку из соответствующей колоды (игроки из команды-вопрос берут карты из колоды карт вопросов, а игроки из команды-ответ — из колоды карт ответов) следующее количество карт:

КОЛИЧЕСТВО ВСЕХ УЧАСТНИКОВ В ИГРЕ	2	3	4	5	6
-----------------------------------	---	---	---	---	---

КОЛИЧЕСТВО КАРТ	8	7	6	5	4
-----------------	---	---	---	---	---

Не смотрите на свои карты до начала игры!

4. Как только все игроки возьмут карты в руки, засекуте на таймере телефона или любого другого устройства 5 минут и начинайте играть.



Примечание: для первой игры мы рекомендуем установить таймер на 6 минут.

КАК ИГРАТЬ

В каждой мини-игре есть 8 заданий, каждое из них разделено на 2 половинки: карту вопроса и карту ответа. Две половинки одного задания называются **парой**.

Пример пары из мини-игры «Пароль»: карта вопроса ? (рис. 1а) и карта ответа ! (рис. 1б).



Рис. 1а



Рис. 1б

Все игроки действуют одновременно. Вам нужно всем вместе собрать как можно больше пар, пока не истечёт время. Как собрать пару? Для этого:

- 1 Найдите игрока противоположной команды с заданием того же типа, что и у вас.
- 2 Решите задание вместе.
- 3 Проверьте пару.

1 НАЙДИТЕ ИГРОКА противоположной команды с заданием того же типа

Описывайте свои карты игрокам другой команды громко и внятно, одновременно слушая, что говорят они.

Показывать свои карты другим игрокам нельзя!

***Пример:** Саша играет в команде-вопрос. Он обращается к игрокам команды-ответ: «У меня есть 2 карты “Иконок”. У кого-нибудь из вас есть “Иконки”? Нет? Ещё у меня есть “Пароль”...» Тут откликается Маша из команды-ответ: «У меня есть “Пароль”! Давай сверим наши пароли!»*

2 РЕШИТЕ задание вместе

Как только вы нашли игрока с подходящей картой, попробуйте решить задание.

Начинает всегда игрок с картой вопроса.

Если в процессе решения вы понимаете, что карты не подходят друг к другу, попробуйте снова найти пару к этой или другим картам в вашей руке.

Подробное описание мини-игр читайте на стр. 9–12.

3 ПРОВЕРЬТЕ пару

Если вы считаете, что нашли пару, положите одну карту поверх другой так, чтобы значки в верхней части карт оказались друг над другом (рис. 2).

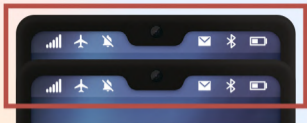


Рис. 2

- Если на картах совпали все 6 значков и ваш **ответ правильный**, значит, вы верно решили задание. Громко скажите: «Пара!» и положите эти карты в **стопку победных карт** в центре стола **лицом вверх**.

- Если на картах совпали все 6 значков, но ваш **ответ неверный**, значит, вы неверно решили задание, и эта пара не приносит очков. Отправьте эти карты в стопки сброса каждой из команд **рубашкой вверх**.

- Если на картах совпали не все значки, то вы ошиблись. Сбросьте обе карты **рубашкой вверх** в соответствующие **стопки сброса** каждой из команд.

После этого доберите карты из колоды и продолжайте игру. У вас в руке всегда должно быть столько же карт, сколько было в начале игры.

В процессе решения задания вы не можете сообщать информацию о значках на своей карте другим игрокам!

Во время игры вы должны активно общаться с другими участниками, кроме случаев, когда это явно запрещено правилами самой мини-игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только время на таймере истечёт, вы должны немедленно остановить игру и прекратить решать все задания. Карты, оставшиеся у вас в руках, поместите в сброс.

Подсчитайте количество пар, лежащих лицом вверх (задания, которые вам удалось решить), — это ваши победные очки. Запомните или запишите ваш результат и постарайтесь улучшить его в следующий раз!

ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

- Если вы долгое время не можете найти пару для ваших половинок заданий, возможно, есть смысл заменить часть карт — отправьте одну или две карты в стопку сброса своей команды и возьмите столько же новых из колоды.

- Если в какой-то момент игры у одной из команд закончилась колода, перемешайте карты в сбросе этой команды и сделайте новую колоду.



СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



Хотите сразиться командой против команды? Попробуйте этот соревновательный режим!

Для этого режима вам понадобятся обе части игры — «СмартМэтч-1» и «СмартМэтч-2».



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разделитесь на 2 группы. В каждой группе создайте 2 команды по базовым правилам. Таким образом, в каждой группе будет своя команда-вопрос и своя команда-ответ.
- 2 Первая группа получает 3 случайные мини-игры. Вторая группа берёт себе оставшиеся 3 мини-игры. Каждая группа разделяет все свои карты на 2 колоды, перемешивает их по отдельности и затем помещает колоду карт вопросов ? перед своей командой-вопрос, а колоду карт ответов ! – перед своей командой-ответ. Игроки будут использовать только карты из колод своей группы.
- 3 Раздайте каждому игроку своей группы указанное количество карт из соответствующих колод согласно таблице на стр. 2.
- 4 Как только все игроки возьмут карты в руки, засекуте на таймере вашего телефона или любого другого устройства 5 минут и начинайте играть.

КАК ИГРАТЬ

Игра длится 2 раунда по базовым правилам. Обе группы играют одновременно, но игрокам запрещено перебивать или любым другим способом мешать группе соперников.

КОНЕЦ РАУНДА

Как только время на таймере истечёт, группы подсчитывают пары карт, лежащих перед ними. Не забудьте записать ваши результаты.

Затем обе группы по отдельности перемешивают карты в своих колодах вопросов и ответов лицом вниз. Обменяйтесь колодами — в следующем раунде группы будут играть с другим набором мини-игр. Подготовьтесь к новому раунду как обычно и начинайте играть.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после второго раунда. Сначала посчитайте количество заданий, которые решила ваша группа во втором раунде, а затем прибавьте этот результат к результату первого раунда. Это победные очки вашей группы. Группа, набравшая больше победных очков, становится победителем. В случае ничьей группы делят победу.



МИНИ-ИГРЫ



ИКОНКИ


ВНИМАНИЕ: в процессе решения игроки не могут разговаривать или издавать какие-либо звуки!



Попробуйте догадаться, что другой игрок пытается вам показать!

Игрок с картой вопроса должен, пользуясь только одной рукой, жестами показать последовательность иконок со своей карты, двигаясь сверху вниз. Игрок с картой ответа должен понять, есть ли эта последовательность среди вариантов ответа на его карте — номер последовательности является решением.

На карте вопроса только одна последовательность — она является верным ответом, но сообщать номер колонки до решения задания нельзя!

Найдя решение, игрок с картой ответа сперва называет номер ответа , который он считает верным. Затем игроки проверяют пару, наложив одну карту на другую, как показано на рис. 3в.



Пример: Женя, игрок с картой вопроса  (рис. 3а), молча показывает последовательность иконок из второй колонки. Андрей, игрок с картой ответа  (рис. 3б), должен понять, какую из четырёх после-



Рис. 3а



Рис. 3б

довательностей показывает Женя.

После того как Женя показала все иконки в последовательности, Андрей говорит, что верное решение — последовательность 2. Игроки открывают свои карты и проверяют пару. Они накладывают карту ответа ! на карту вопроса ? (рис. 3в). Значки на картах совпадают, а решение 2 оказалось верным, поэтому игроки кладут обе карты в стопку победных карт.

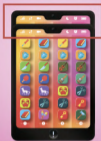


Рис. 3в



КОТИКИ

ВНИМАНИЕ: в процессе решения игроки не могут разговаривать или издавать какие-либо звуки!



Корчите рожицы, изображая эмоции котиков, чтобы отыскать вашего собеседника по переписке!

Независимо от того, какая у вас карта (вопрос ? или ответ !), котики, эмоции которых вы будете изображать, находятся **справа** 🐱, а котики собеседника — **слева** 🐱 (всё как в настоящем чате!).

Игрок с картой вопроса изображает эмоцию первого (верхнего) оранжевого котика. Игрок с картой ответа проверяет, совпадает ли это выражение лица игрока с первым (верхним) фиолетовым котиком на его карте. Если да, то он изображает следующего оранжевого котика и т. д.

Если цепочка сообщений не прервалась до самого конца, то карты образуют пару. Если на каком-то этапе эмоции котиков не совпали, то эти карты не являются парой.







Пример: у Жени карта вопроса  (рис. 4а), она изображает сердитого котика  (сверху справа). У Андрея карта ответа  (рис. 4б), он сравнивает Женино выражение лица с первым котиком на своей



Рис. 4а



Рис. 4б

карте (фиолетовым котиком  сверху слева). Они совпадают, так что Андрей показывает следующего котика — подмигивающего . Теперь Женя сравнивает выражение лица Андрея со вторым котиком на своей карте . Они тоже совпадают, поэтому Женя показывает следующего котика и т. д. Если цепочка не прерывается до самого конца, то карты являются парой. Игроки проверяют, так ли это.





ПАРОЛЬ

ВНИМАНИЕ: в процессе решения игроки не могут разговаривать или издавать какие-либо звуки!



Представьте, что вам нужно разблокировать смартфон, но сделать это можно только вдвоём!

Для этого вы должны синхронно ввести зеркально отражённые коды (рис. 5а и 5б).

Поставьте ваши ладони  друг напротив друга, не касаясь, и начинайте одновременно перемещать их, выводя в воздухе линии, изображённые на ваших картах, начиная с красного кружка . Если ваши движения полностью совпали, то карты образуют пару.



Пример: у Саши и Жени есть карты с «Паролем». Они хотят проверить, образуют ли их карты пару. У Саши карта вопроса  (рис. 5а), а у Жени карта ответа  (рис. 5б). Игроки ставят свои ладони друг напротив друга и начинают одновременно их перемещать, следуя линиям на своих картах. Как только Саше и Жене удаётся синхронизировать скорость своих движений, они замечают, что показывают одинаковый узор. Значит, их карты — пара. Саша и Женя открывают свои карты: на них изображён один и тот же зеркально отображённый код. Значки в верхней части карт также совпадают, поэтому игроки кладут обе карты в стопку победных карт.



Рис. 5а



Рис. 5б



Автор игры: Александр Пешков
 Иллюстраторы: Агнешка Мазур, Диана Шамсутдинова,
 Надежда Фомичёва | Менеджер проекта: Анастасия Губанова
 Редактор: Егор Дрознес | Корректор: Мария Кравченко
 Руководитель редакции: Анастасия Дурова
 Вёрстка: Артур Бурлаков | Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Лицензировано
 с разрешения
 Red Cat Games. © 2023
 Все права защищены.

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