

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА АЛЕКСАНДРА ПЕШКОВА

# СМАРТ МЭТЧ<sup>2</sup>

## Правила игры



2-6 8+ 5 мин.

### Компоненты

48 карт с заданиями

(16 карт «Лабиринт», 16 карт «Кубики»  
и 16 карт «Машинки»)

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-2» вас ждут 3 мини-игры с заданиями: «Лабиринт», «Кубики» и «Машинки». 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-1» входят 3 новые мини-игры: «Иконки», «Котики» и «Пароль». 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 «Тетрис»: 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 "Тетрис". У кого-нибудь из вас есть "Тетрис"? Нет? Ещё у меня есть "Лабиринт"...» Тут откликается Маша из команды-ответ: «У меня есть "Лабиринт"! Давай попробуем его решить!»

## 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).

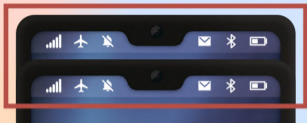


Рис. 2

- 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



    
4-12 8+ 10 мин.

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, засекайте 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



## ЛАБИРИНТ

**ВНИМАНИЕ:** в процессе решения игроки должны разговаривать друг с другом и объяснять свои действия.




### Помогите мадам Пак выбраться из лабиринта.

В этой мини-игре две карты задания изображают две части лабиринта. Вам нужно мысленно провести мадам Пак сквозь лабиринт до одного из выходов с монеткой, «перемещая» её с одной карты на другую при помощи фруктов. Как только мадам Пак доходит до какого-либо фрукта на одной карте, она тут же перемещается к этому фрукту на другой карте.

Мадам Пак 🐼 всегда начинает свой путь на карте вопроса ❓. Когда она доходит до одного из фруктов на вашей карте, назовите этот фрукт вашему партнёру. Если на его карте есть этот фрукт, то он может продолжить вести мадам Пак по своей части лабиринта от этого фрукта до следующего и т. д. Если на вашей карте нет фрукта, который назвал партнёр, или мадам Пак оказывается в тупике, то ваши карты не образуют пару.

Если в конце концов мадам Пак удаётся прийти к монетке, то карты образуют пару, а значит, вы решили задание.

**Пример:** у Саши карта вопроса ❓ (рис. 3а), так что он ведёт мадам Пак до первого фрукта — клубники 🍓 —

и сообщает об этом Маше, у которой карта ответа **!** (рис. 36). Она находит клубнику на своей карте и проводит мадам Пак от клубники до следующего фрукта — малины  — о чём и сообщает




Саше и т. д. Игроки продолжают называть друг другу фрукты: , , . В конце концов, Маша замечает, что мадам Пак может добраться от вишни до монетки. Значит, решение найдено! Игроки проверяют пару.



Рис. 3а



Рис. 3б



## КУБИКИ

**ВНИМАНИЕ:** в процессе решения игроки должны разговаривать друг с другом и объяснять свои действия.



### Восстановите недостающий элемент конструкции!

На карте вопроса **?** изображён блок кубиков четырёх цветов с вырезанной фигурой. На карте ответа **!** изображены 4 варианта фигур, которые могут встать на её место и дополнить фигуру. Их можно мысленно поворачивать, но не переворачивать. Найдите верную фигуру по описанию партнёра!

**На карте вопроса указан номер верного варианта ответа, но сообщать его до окончания решения нельзя!**

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




**Пример:** у Маши карта вопроса **?** (рис. 4а), поэтому она начинает описывать недостающий элемент Жене, у которой карта ответа **!** (рис. 4б). Хотя Маша знает, что верным будет решение под номером 1, она не может сказать об этом Жене. Маша говорит Жене, что недостающий элемент имеет форму креста из 5 кубиков. Центральный, верхний и левый кубики — зелёные , правый — розовый , а нижний — оранжевый . Женя смотрит на фигуры на своей карте и находит ту, которая подходит под описание Маши. Женя говорит Маше, что решением будет элемент под номером 1. Игроки открывают свои карты и проверяют решение, сравнивая значки в верхней части карт. Решение оказалось верным, значки совпали, а это значит, что Маша и Женя нашли пару.



Рис. 4а



Рис. 4б



## МАШИНКИ

**ВНИМАНИЕ:** в процессе решения игроки должны разговаривать друг с другом и объяснять свои действия.



### Освободите пешеходный переход от машинок!

Игрок с картой вопроса **?** «передвигает» машинки, а игрок с картой ответа **!** проверяет, подходит ли это решение к его карте. Машинки на картах вопроса и ответа, составляющих пару, расположены одинаково.

Каждая машинка **всегда** движется вперёд, пока не дос-

тигнет края дороги или другой машинки. Каждую машинку можно передвинуть только 1 раз. При передвижении машинки вы должны издать особый звуковой сигнал:

ЛЕГКОВАЯ



«БИП»

ПОЛИЦЕЙСКАЯ



«ВИУ-ВИУ»

«ТРАКТОР»



«ТЫР-ТЫР-ТЫР»

ГОНОЧНАЯ



«ВРУМ-ВРУМ»

Игрок с картой вопроса издаёт сигналы, игрок с картой ответа — слушает и расшифровывает их. Если, следуя соответствующим командам, игрок с картой ответа может убрать все машинки с перехода, то эти карты образуют пару.

**Пример:** у Саши карта вопроса ? (рис. 5а), поэтому он должен издавать сигналы. Он находит решение: чтобы все машинки уехали с перехода, сначала должна поехать полицейская машинка, затем легковая, гоночная и, наконец, трактор. Теперь Саша должен сообщить своё решение: «Виу-виу! Бип! Врум-врум! Тыр-тыр-тыр!» У Маши карта ответа ! (рис. 5б), она слушает Сашины сигналы и мысленно передвигает свои машинки в соответствии с ними. Маше удаётся убрать машинки с пешеходного перехода, а значит, карты образуют пару.



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  
Верстка: Артур Бурлаков | Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается  
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



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