

RU



# MATCHMASTER

 для 2-7 игроков

 от 8 до 99 лет

 30 минут

Прямо из тепла швейцарского шале к вам пришёл MatchMaster – простая и увлекательная игра для всей семьи, в которой может победить даже тот, кому достались плохие карты..

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Автор:

Общий доступ /Hadi Barkat

Графический дизайнер:

Katie Burk

© HELVETIQ

All rights reserved

Côte de Montbenon 30

CH-1003 Lausanne

## СОСТАВ ИГРЫ

- 52 карты
- 50 деревянных палочек
- Также потребуется: карандаш и бумага

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Угадывайте, сколько взяток вы выиграете в зависимости от карт в руке.

Игроки получают дополнительные очки за угаданное число выигранных взяток и штрафуются за неверные предсказания.

Игра ведётся до 13 раундов с чередованием количества карт в руке (от 7 до 1).

В конце игры побеждает игрок, набравший максимальное количество очков.

В колоде четыре масти.

Масти: тёмно-оранжевая, светло-оранжевая, тёмно-синяя и светло-синяя.

Карты каждой масти пронумерованы от 1 до 13 (13 – самая старшая карта).

Тёмно-оранжевая – сильнейшая масть (козырь).

Все остальные масти равноценны.

## 1. ХОД ИГРЫ

•Запишите имена игроков. Раздайте 7 палочек каждому игроку.

Перетасуйте колоду.

•Первый дилер – тот, кто ближе всех сидит к окну (или чему-то подобному); затем очередь сдавать карты переходит к следующему игроку справа. Игрок справа от дилера начинает игру.

•В первом раунде каждому игроку раздаётся по 7 карт.

•Игроки смотрят в карты и загадывают число выигранных взяток.

•Выборное количество выражается в спрятанных в руке палочках. Одна палочка – одна взятка. Игроки одновременно раскрывают руку с палочками. Игра продолжается до тех пор, пока все карты не будут разыграны.

Совет: крайне важно сохранять в секрете загаданное число до тех пор, пока все игроки не будут готовы.

## 2. ПРАВИЛА ИГРЫ

•Игроки должны по возможности ходить в масть. Если масть ведущей карты не козырная, игроки могут сыграть любой картой той же масти (нет необходимости бить предыдущие карты). Однако если масть ведущей карты козырная, игрок должен побить карту старшим козырем в руке.

•Если у игрока нет карты нужной масти, ему следует ходить козырем. Если противник выигрывает взятку при помощи козыря, игроку следует ответить по возможности старшим козырем; если у него нет старшего козыря, он должен сыграть младшим козырем. Игрок, у которого в руке нет карт нужной масти и нет козырей, может выложить любую карту. В конце игры игроки проверяют, чьи предсказания сбылись, а чьи нет.

## 3. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

За удачное предсказание игроку даётся 10 очков, а также 1 очко за каждую выигранную взятку.

Неправильные предсказания штрафуются: минус 1 очко за каждую лишнюю взятку (выигранную или проигранную).

## 4. ПРИМЕРЫ

- Выиграно 3 взятки, сбылось, 13 очков
- Выиграно 4 взятки, не сбылось (3 выиграно), минус 1 очко
- Не выиграно ни одной взятки, сбылось, 10 очков
- Не выиграно ни одной взятки, не сбылось (2 выиграно), минус 2 очка

## 5. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РАЗДАЧИ

Последовательность сдаваемых карт: 6, 5, 4, 3, 2, 1

и затем в обратной последовательности до 7 карт в руке.

## 6. КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок с наибольшим количеством очков побеждает. Если у нескольких игроков равное количество очков, объявляется несколько победителей. Играйте снова!

