



ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

МЕМА

правила игры

KUBIK:

СТУДИЯ РАЗРАБОТКИ
НАСТОЛЬНЫХ ИГР

kubikgames.by

Автор, руководитель проекта:

Антон Янковский

Художник, дизайнер: **Анастасия Янковская**

Редактор: **Денис Вашкевич**

Эксперт: историк, краевед **Андрей Вашкевич**

OZ Приносит
радость :)

@myozby
@myozby
@myozby



Заказывайте товары на OZ.by,
в мобильном приложении OZ или по телефону: 695-25-25 МТС, A1, life)

Настольная игра «МЕМО. Достопримечательности» познакомит вас с архитектурным наследием Беларуси. На картах размещены здания разных времен постройки, разных архитектурных стилей и назначения — от церквей и костёлов до вокзалов и театров.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЬ

(бел. славугасць)

Место, предмет, замечательные чем-либо, достойные особого внимания.

Большой толковый словарь русского языка

В игре есть **три варианта правил:**

МЕМО

Классический вариант игры, в котором нужно искать пары карт с одинаковыми достопримечательностями.



ИНФРАСТРУКТУРА

Этот вариант добавит разнообразия классическим правилам и сделает ваш экземпляр игры уникальным.

ХРОНОЛОГИЯ

Вас ждёт командная игра, в которой нужно будет выложить карты в хронологической последовательности.

СОСТАВ ИГРЫ



48 карт с изображениями достопримечательностей (24 карты по 2 копии)

наклейки для варианта игры «Инфраструктура»

правила игры

брошюра с интересными фактами о достопримечательностях

В Беларуси существует множество интересных достопримечательностей, каждая из которых уникальна и самобытна. Для игры мы выбрали всего 24 здания: разные по времени постройки, архитектурному стилю, назначению, популярные и менее известные. Надеемся, что они станут для вас отправной точкой, чтобы осуществить путешествие по Беларуси и посетить как можно больше знаменитых мест! Играйте и путешествуйте!

МЕМО

Это классический вариант правил игры «Мемори». Он поможет вам познакомиться и запомнить достопримечательности из игры.

ПОДГОТОВКА

Для игры понадобятся **все карты**. Перетасуйте карты и выложите в произвольном порядке в центре стола рубашками вверх. Для удобства рекомендуем выложить карты прямоугольником 8x6.

Игру начинает тот, кто последним ездил в путешествие.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок переворачивает **две любые карты** изображением вверх так, чтобы их видели все игроки.

Если две открытые карты **совпали** (на них находится одинаковый рисунок), игрок **забирает их себе**. Далее он имеет право открыть **следующие две**. Игрок продолжает делать ходы до тех пор, пока находит одинаковые карты.

Если две открытые карты разные, игрок снова переворачивает карты изображением вниз и оставляет их на местах. Ход переходит к следующему игроку.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в центре стола не остаётся карт.

Каждый участник подсчитывает карты, которые он собрал. Побеждает тот, у которого **больше всех карт**. При одинаковом количестве игроки делят победу.

Чтобы упростить игру, возьмите меньше карт (например 12, 24, 36), главное, чтобы у каждой карты была пара. Либо закончите игру, как только один из игроков наберет 10 карт. Он и будет победителем.



ИНФРАСТРУКТУРА

В этой версии игры вы будете при помощи наклеек развивать **инфраструктуру** возле достопримечательностей — открывать кофейни, строить обзорные площадки, организовывать фестивали и др. Вы будете решать, на какие карты **добавлять наклейки**, и именно ваш выбор сделает игру уникальной, отличающейся от остальных экземпляров.

ПОДГОТОВКА

Для игры вам понадобятся все карты. Перетасуйте карты и выложите в произвольном порядке в центре стола рубашками вверх. Наклейки отложите в сторону, они понадобятся в конце игры.

ХОД ИГРЫ

Игра будет проходить по классическим правилам «МЕМО» (поиск двух карт с одинаковым изображением достопримечательности), учитывая **три новых правила**.

1 ПРАВИЛО РАЗМЕЩЕНИЯ НАКЛЕЕК

Первый раз обязательно сыграйте по классическим правилам «МЕМО». В конце игры победитель получает право разместить любые **две наклейки одного вида** на две карты с изображениями **разных достопримечательностей**.

Разместите наклейку в левом верхнем углу карты. На одной карте может быть только **одна наклейка**. Наклейка обозначает **развитие инфраструктуры достопримечательности**, на которой она помещена. После каждой игры добавляйте новую пару наклеек, и спустя 12 партий у вас будет **уникальная игра**, отличающаяся от остальных экземпляров.

ПРИМЕР:

Миша добавил наклейку «Кофейня» на карты с изображением **Лидского замка** и **Коссовского дворца**.



2 ПРАВИЛО ВЫБОРА

Когда игрок открывает карту с наклейкой, у него появляется выбор: **искать пару к достопримечательности** либо **искать карту с такой же наклейкой**, игнорируя изображение достопримечательности на карте. Когда игрок находит две карты с одинаковой наклейкой, он забирает их себе. Если ошибается — заканчивает свой ход.

ПРИМЕР:

Миша открывает карту с изображением **Лидского замка**, на ней есть наклейка «Кофейня». Теперь он может искать либо другую карту с **Лидским замком**, либо карту с **Коссовским дворцом**, на которой есть наклейка «Кофейня».



3 ПРАВИЛО ХРАНЕНИЯ

Забрав пару карт с центра стола, игрок выкладывает их возле себя **рубашкой вверх** в цепочку. С этого времени карты **нельзя перемещать**. Игрокам стоит внимательно следить за тем, какие карты забирают себе и в какой последовательности выкладывают их соперники.

В игре будет возникать ситуация (чем больше наклеек, тем чаще), когда карта, которая составляет пару по принципу «достопримечательности» либо «инфраструктуры», **находится у другого игрока**. В этом случае можно искать пару, открывая карту другого игрока. Если карты совпали, игрок забирает их себе: **одну из центра, вторую от другого игрока**.

Обратите внимание: первую карту игрок **всегда** открывает в **центре стола**, а вторую карту может открыть как в центре, так и у соперника.

ПРИМЕР: Миша открывает карту с изображением **Лидского замка**, на которой есть наклейка «Кофейня». Он помнит, что две карты с **Коссовским дворцом** находятся у Насти, она нашла их несколько ходов тому. Миша решает искать вторую карту по **наклейкам «инфраструктуры»** и открывает **одну из карт Насти**. На обеих открытых картах есть наклейка «Кофейня», поэтому он **забирает их себе**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда в **центре стола закончатся карты**. При подсчете баллов карта с наклейкой приносит игроку **два победных балла**, карта без наклейки — **один балл**. Подсчитайте баллы и определите победителя. Он добавляет новую пару наклеек на две карты.

В любое время вы можете вернуться к классическим правилам и играть, не обращая внимания на наклейки на картах.

ХРОНОЛОГИЯ

Командная версия, в которой игрокам нужно будет совместно выкладывать карты достопримечательностей в **хронологической последовательности** (дата в нижнем правом углу карты). В этот вариант можно играть **одному**.

ПОДГОТОВКА И ХОД ИГРЫ

Возьмите **24 карты** достопримечательностей, по **одной копии** каждой. Перемешайте карты и выложите их рубашкой вверх в центре стола прямоугольником 6×4.

В свой ход игрок открывает любые карты одну за другой до того момента, пока **даты на картах идут в хронологическом порядке** по нарастающей либо по убывающей. Как только открыта карта с датой, которая **нарушает хронологию**, закончите ход. Запомните открытые карты и переверните все карты рубашкой вверх.

Далее ход переходит к следующему игроку. Все игроки — **одна команда**, поэтому могут переговариваться между собой, но финальное решение о том, какую карту открыть, принимает активный игрок. Каждый следующий ход вам нужно будет **начинать цепочку сначала**. Чтобы победить, нужно стараться запоминать открытые карты и искать новые, чтобы в результате на протяжении последнего хода вы смогли открыть **как можно больше карт** в хронологическом порядке.



ПРИМЕР: Миша открывает три карты: с **Троицким костёлом** в **д. Ишкольдзь** (1472), затем с **Дворцом Румянцевых и Паскевичей** в **Гомеле** (1796), затем с **Церковью св. Николая в Кожан-Городке** (1818). Даты на картах идут по нарастающей. Далее Миша открывает карту с **Лидским замком** и заканчивает ход, так как дата (1330-е годы) **нарушает хронологический порядок**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра длится **10 ходов**. Отмечайте каждый ход, а в конце запишите результат: сколько карт за один раз получилось открыть. Любой результат — уже победа! Отлично, если за 10 ходов получится открыть **все 24 карты** в хронологической последовательности.