

# ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

## Настольная игра «тропа следопыта: найди совпадение»

### Комплектация игры:

1. Карточки – 55 шт.;
2. Правила – 1 шт.;
3. Таблица подсчёта очков – 20 шт.;
4. Коробка;
5. Упаковка.

### 1. КАРТОЧКИ

#### Технические параметры

- Количество: 55 шт.
- Формат: прямоугольник;
- Размер: (после обрезки) 8,5×8,5 см;
- Форма углов: закруглённые, с радиусом 3-5 мм;
- Материал: плотный картон (не менее 300 г/м<sup>2</sup>);
- Отделка: матовая ламинация с обеих сторон;
- Толщина картона: не менее 0,4 мм.

#### Дизайн и печать

- Лицевая сторона: индивидуальный макет для каждой карточки;
- Обратная сторона («рубашка»): единый макет для всех карточек;
- Разрешение печати: не менее 300 dpi (для чёткости мелких и неярких элементов);
- Печать: двусторонняя, полноцветная;
- Отсутствие дефектов: отсутствие царапин, пятен, полос от печати, перекоса ламинации, без пузырей, отслоений, неровностей.

### 2. ПРАВИЛА

#### Технические параметры

- Количество: 1 шт.;
- Формат: прямоугольный буклет типа «гармошка» с 4 фальцами;
- Сгибы: точность совмещения сгибов с размером и изображениями с двух сторон;
- Размер: в разложенном виде (после обрезки) 42,5×17 см  
в сложенном виде 8,5×8,5 см;
- Форма углов: без скругления;
- Материал: бумага мелованная 170 г/м<sup>2</sup>;
- Разрешение печати: не менее 600 dpi (для цифровой печати);
- Печать: двусторонняя, полноцветная.

### 3. ТАБЛИЦА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

#### Технические параметры

- Количество: 20 шт.;
- Размер: (после обрезки) 8,5×8,5 см;
- Форма углов: без скругления;
- Материал: бумага офисная 80 г/м<sup>2</sup>;
- Печать: односторонняя, одноцветная.

## 4. КОРОБКА

### Технические параметры

- Количество: 1 шт.;
- Размер в собранном виде: 9×9×4 см;
- Материал: плотный картон (не менее 300 г/м<sup>2</sup>);
- Отделка: матовая ламинация с обеих сторон;
- Толщина картона: не менее 0,4 мм.

### Дизайн и печать

- Лицевая сторона: единый макет;
- Внутренняя сторона: один цвет;
- Разрешение печати: не менее 300 dpi (для чёткости мелких и неярких элементов);
- Печать: двусторонняя, полноцветная;
- Отсутствие дефектов: отсутствие царапин, пятен, полос от печати, перекоса ламинации, без пузырей, отслоений, неровностей.

## 5. УПАКОВКА

### Технические параметры

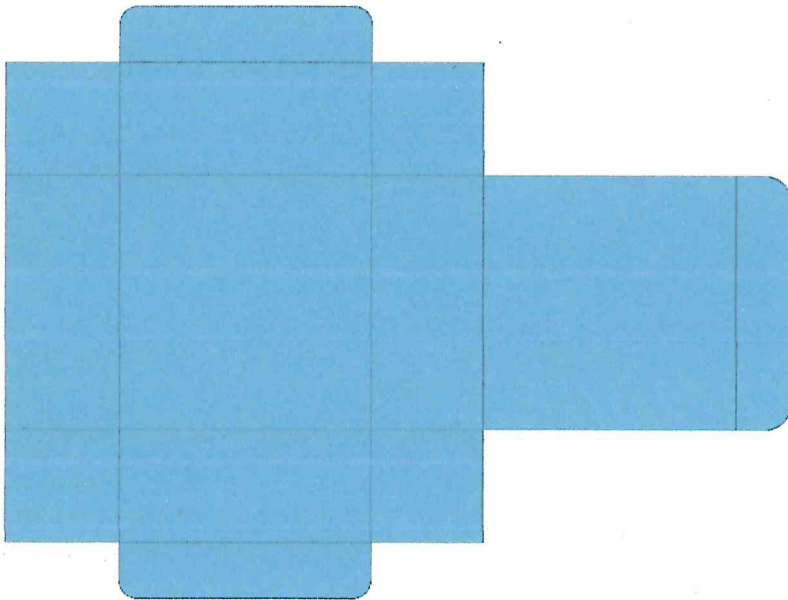
- Индивидуальная упаковка: термоусадочная плёнка;
- Групповая упаковка: гофрокоробка с усилением по углам с целью предотвращения повреждения игр при транспортировке.

### ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ:

- Макеты согласовываются с изготовителем и предоставляются заказчиком в формате PDF/CDR;
- В случае повреждения игр (карточки, правила, коробка), при сборке/транспортировке или выявлении брака после получения заказа, замена бракованных изделий осуществляется за счёт изготовителя;
- Тираж: 100 шт.;
- Доставка готовых изделий в течение 20 дней с момента заключения контракта;
- Стоимость доставки включена в стоимость изделий и оплачивается изготовителем;
- Адрес доставки: 184 506, Россия, Мурманская область, город Мончегорск, пер. Зелёный, дом 8.

### Образец макетов:

## Макет внешней стороны коробки



## Внутренняя сторона коробки

## Коробка в собранном виде (9\*9\*4 см)



# Правила игры – 1 сторона. В разложенном виде (после обреза) 42,5 × 17 см

**ПРАВИЛА ИГРЫ**

**Перед началом игры:**

- Ищите совпадения в списке или рассекречивайте, как видите их колоды (картинки, текст «Тропа Деда Мороза» можно оставить закрытым).
- Обратите внимание: картинки на карточках могут быть разных размеров — это нормально, не сбивайтесь!
- Важные указания: Они будут создавать картинку и карту и помогать находить совпадения. Если вы не играете — делайте только то, что вам нужно, и помогайте решать спорные моменты.

**Секрет игры:**

На каждой карте картинка всегда есть одинаково изображена — это и нужно будет искать.

**Главное правило всех игр:**

Ищите совпадения: только на картинках, только — только в тексте, если вы собираете из общей колоды. Не забывайте про подсчет!

**ТАБЛИЦА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ**

Игра	Победителю	Другим игрокам
1 выигрывает тот, кто набрал больше всего картинок	за каждую картинку +3 очка дополнительно — +5 очков	за каждую картинку на руках и в колоде — +1 очко
2 выигрывает тот, кто первым набрал больше всего картинок	за каждую найденную картинку — +3 очка	за каждую найденную картинку — +3 очка
3 выигрывает тот, кто набрал больше всего картинок	за каждую картинку — +1 очко дополнительно — +5 очков	за каждую картинку на руках и в колоде — +1 очко
4 выигрывает тот, у кого больше всего картинок	за каждую картинку — +1 очко дополнительно — +5 очков	за каждую картинку на руках и в колоде — +1 очко
5 выигрывает тот, у кого больше всего картинок	за каждую найденную картинку — +3 очка	за каждую найденную картинку — +3 очка

Победитель этой игры выигрывает тот, кто набрал больше всего очков в сумме.

**НАЗВАНИЯ ЗОБРАЖЕНИЙ**

Бабочка	Заяц	Машина	Сейд
Берёза	Змея	Медведь	След оленя
Брусника	Калипсо	Морошка	Снежинка
Варежки	Комар	Муха	Сова
Вереск	Кулацница	Облако	Солнце
Вода	Куропатка	Олень	Стрелоза
Волк	Лебедь	Орёл	Сыростки
Герб	Лемминг	Подбел	Терем Деда Мороза
Глухари	Лисича	Подберёзники	Турист зимой
Гора	Лишайник	Птичка	Турист летом
Горностай	Логотип	Роскошка	Фотоаппарат
Гусеница	Лось	Рыба	Черника
Ёлка	Лула	Рюкзак	Чулки
Жук	Лигушка	Северное сияние	Ящерца

# Правила игры – 2 сторона. В разложенном виде (после обреза) 42,5 × 17 см

**Игра №1 «КОЛОДА ОРИГА: СВАДБИ КАРТОЧКИ»**

**Цель игры:** Быстрее других забрать из общей колоды как можно больше картинок с совпадающими картинками.

**Подготовка:**

- Тщательно перемешайте все карточки.
- Раздайте игрокам по 1 карточке рубашкой вверх.
- В центре стола поместите колоду изображений.

**Как играть:**

- По команде ведущего все игроки одновременно пересматривают свои карточки — искать изображения.
- Задача — быстро найти совпадения между изображениями на своей карточке и изображениями на верхней карточке в колоде.
- Кто первым нашёл совпадение — громко кричит: «Совпадение!» и забирает себе карточку из центральной колоды.
- Сделав это, он снова открывает новую верхнюю карточку — и всё повторяется снова.

**Игра заканчивается:** когда все карточки из общей колоды использованы.

**Победитель:** выигрывает тот, у кого больше всего картинок.

**Подсчёт очков:** за каждую картинку, которую выиграл игрок — +3 очка.

**Победитель:** — дополнительный +5 очков.

**Игра №2 «КОЛОДА СЕРЫС: СЕРЫС КАРТОЧКИ»**

**Цель игры:** Быстрее других «собрать» все свои карточки.

**Подготовка:**

- Тщательно перемешайте все карточки.
- В центре стола поместите 1 карточку изображением вверх.
- Составьте колоду картинок: разложите карты между игроками — картинка кладётся рубашкой вверх. Если колода не делится поровну, то оставшиеся картинки уберите в сторону — они не понадобятся.

**Как играть:**

- По команде ведущего все игроки одновременно пересматривают свои карточки — искать изображения.
- Задача — быстро найти совпадения между изображениями на своей карточке и изображением на верхней карточке в колоде.
- Кто первым нашёл совпадение — громко кричит: «Совпадение!» и забирает себе карточку из центральной колоды.
- Сделав это, он снова открывает новую верхнюю карточку — и всё повторяется снова.

**Игра заканчивается:** когда все карточки из общей колоды использованы.

**Победитель:** выигрывает тот, кто первым собрал все карточки.

**Подсчёт очков:** за каждую найденную картинку — +3 очка.

**Победитель:** — дополнительный +5 очков.

**Игра №3 «НАЙДИ ГРЕЗИМ: ПЕЧАТКИ КАРТОЧКИ»**

**Цель игры:** Быстрее других «переворачивать» карточки из общей колоды и играть другим игрокам.

**Подготовка:**

- Тщательно перемешайте все карточки.
- Раздайте игрокам по 1 карточке рубашкой вверх.
- В центре стола поместите колоду изображений вверх — это будет стартовая карточка.

**Как играть:**

- По команде ведущего все игроки одновременно пересматривают свои карточки — искать изображения.
- Задача — быстро найти совпадения между изображениями на своей карточке и изображением на верхней карточке в колоде.
- Кто первым нашёл совпадение — громко кричит: «Совпадение!» и забирает себе карточку из центральной колоды.
- Сделав это, он снова открывает новую верхнюю карточку — и всё повторяется снова.

**Игра заканчивается:** когда все карточки из общей колоды использованы.

**Победитель:** выигрывает тот, кто набрал больше всего картинок.

**Подсчёт очков:** за каждую картинку, которую выиграл игрок — +3 очка.

**Победитель:** — дополнительный +5 очков.

**Игра №4 «КОЛОДА ВЕТРА: НЕ УХОДИТ КАРТОЧКИ»**

**Цель игры:** Быстрее других «собрать» как можно больше картинок «на руки».

**Подготовка:**

- Тщательно перемешайте все карточки.
- Раздайте игрокам по 1 карточке рубашкой вверх.
- В центре стола поместите 1 карточку изображением вверх — это будет стартовая карточка.
- Остальные карты отложите в сторону — они понадобятся позже.

**Как играть:**

- По команде ведущего все игроки одновременно пересматривают свои карточки — искать изображения.
- Задача — быстро найти совпадения между изображениями на своей карточке и изображением на верхней карточке в колоде.
- Кто первым нашёл совпадение — громко кричит: «Совпадение!» и забирает себе карточку из центральной колоды.
- Сделав это, он снова открывает новую верхнюю карточку — и всё повторяется снова.

**Игра заканчивается:** когда все карточки из общей колоды использованы.

**Победитель:** выигрывает тот, у кого больше всего картинок «на руках».

**Подсчёт очков:** за каждую картинку, которую выиграл игрок — +3 очка.

**Победитель:** — дополнительный +5 очков.

**Игра №5 «КОЛОДА ОЛЕНЬ: ПОДНИМИ КАРТОЧКИ»**

**Цель игры:** Быстрее других поднять свою карточку долу или в руки, чтобы в итоге с помощью карты можно было увидеть совпадения.

**Подготовка:**

- Тщательно перемешайте все карточки.
- Раздайте игрокам по 1 карточке рубашкой вверх.
- Составьте колоду картинок: разложите карты между игроками — картинка кладётся рубашкой вверх. Если колода не делится поровну, то оставшиеся картинки уберите в сторону — они не понадобятся.

**Как играть:**

- По команде ведущего все игроки одновременно пересматривают свои карточки — искать изображения.
- Задача — быстро найти совпадения между изображениями на своей карточке и изображением на верхней карточке в колоде.
- Кто первым нашёл совпадение — громко кричит: «Совпадение!» и забирает себе карточку из центральной колоды.
- Сделав это, он снова открывает новую верхнюю карточку — и всё повторяется снова.

**Игра заканчивается:** когда все карточки из общей колоды использованы.

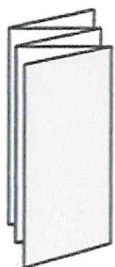
**Победитель:** выигрывает тот, у кого больше всего картинок «на руках».

**Подсчёт очков:** за каждую картинку, которую выиграл игрок — +3 очка.

**Победитель:** — дополнительный +5 очков.

## Правила игры в сложенном виде:

Правила сложены в виде буклета «гармошка», 4 фальца.



Готовый буклет сложен ещё раз пополам, размер в сложенном виде 8,5 × 8,5 см



Карточки (все макеты разные) – общее количество 55 шт.

Размер готовой карточки 8,5 × 8,5 см. Скруглённые углы.



Рубашка карточек



Таблица подсчёта очков 8,5 × 8,5 см.

Таблица подсчёта очков

Имя				
Игра				
1				
2				
3				
4				
5				

ч/б, простая бумага, 20 шт.