

# Патлумач

15-30 хвілін

ад 14 год

2-6 чалавек



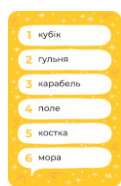
1200  
беларускіх слоў  
у адной гульні!



У гэтай каманднай настольнай гульні вам давядзецца тлумачыць словы на картах іншымі словамі. Але будзьце асцярожныя, бо кожнае вашае тлумачэнне – гэта пастка для астатніх гульцоў.

Скачаць варыянт правіл на русскай мове вы можаце на сайце [OZ.by](http://OZ.by) і [kubikgames.by](http://kubikgames.by)

**Склад гульні:** 100 двухбаковых карт са словамі, 36 карт выбару (па 6 карт кожнага колеру), правілы гульні.

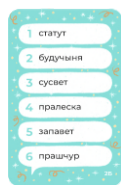


На кожным баку **карты са словамі** размешчаныя шэсць пранумараваных слоў. У карты ёсць два бакі:

**Бок А** (жоўты). На ім размешчаныя больш простыя словы. Раім гэты варыянт гульцам, якія не дасканала ведаюць беларускую мову, альбо для гульні з дзецьмі.

**Бок Б** (бірузовы). На ім размешчаныя больш складаныя і ўнікальныя беларускія словы. Яго раім абраць гульцам, якія добра ведаюць беларускую мову, альбо ўжо шмат разоў згулялі са словамі з боку А.

Таксама падчас гульні вы можаце выкладваць карты **адначасова** і бокам А і бокам Б.



## Ход гульні

**Галоўная задача гульні:** за абмежаваны час патлумачыць словы на картах так, каб не паўтарыцца з іншымі гульцамі.

Усе гульцы ходзяць па чарзе па колу пачынаючы ад першага гульца. Кожны з іх **тлумачыць слова** з наступнай у шэрагу карты.

У свой ход гулец абірае на карце адно з шасці слоў і тлумачыць яго іншым удзельнікам. Тлумачыць слова з карты можна **адным словам** альбо **словазлучэннем**. (Глядзіце ў канцы правілаў «Парады па тлумачэнні»)

Першы гулец заўсёды тлумачыць слова з першай карты. Кожны наступны гулец абірае адно з шасці слоў на наступнай у шэрагу карце і тлумачыць яго.

**Важная ўмова:** нельга абіраць для тлумачэння словы з **тымі парадкавымі нумарамі, якія ўжо былі выкарыстаныя**.

Таму важна імкнуцца правільна вызначаць словы, загаданыя да вас!

Пасля тлумачэння гулец **выкладвае** каля карты, з якой ён загадваў слова, **карту выбару рубашкай уверх**. Лічба на карце павінна супадаць з парадкавым нумарам, пад якім размешчанае загаданае слова. Іншыя гульцы не павінны бачыць яе.

Кожны ўдзельнік спрабуе самастойна **адгадаць**, якое з шасці слоў на карце выбраў і патлумачыў актыўны гулец. Нельга называць свае здагадкі ўслых!

Гулец, якому засталася апошняе шостае карта са словамі, **не тлумачыць слова**. Ён адразу выкладвае карту выбару з лічбай, якая, на яго думку, адпавядае нумару, пад якім яшчэ не загадвалі слова.

## Падрыхтоўка да гульні

Ператасуйце **карты са словамі**. Выкладзіце ў цэнтр стала шэсць выпадковых карт у адзін шэраг абраным бокам. Раздайце кожнаму гульцу **карты выбару** з лічбамі ад 1 да 6 аднаго колеру. **Першым гульцом** становіцца той, хто апошнім сказаў «дзякуй».

Для гульні вам спатрэбіцца таймер, які можна знайсці на любым тэлефоне. Абярыце ўзровень цяжкасці і пастаўце таймер на адпаведны час. Вам трэба патлумачыць і адгадаць словы на ўсіх картах за вызначаны час:

- **просты** варыянт: за 2 хвіліны;
- **сярэдні** варыянт: за 1 хвіліну 30 секунд;
- **складаны** варыянт: за 1 хвіліну.

**ПРЫКЛАД.** У гульні ўдзельнічаюць **6 гульцоў**. Яны вырашаюць выкладваць карты **бокам Б** і абіраюць **просты** ўзровень цяжкасці (2 хвіліны).

**Ганна** — першы гулец. Яна **запускае таймер** і тлумачыць з першай у шэрагу карты **слова пад нумарам 6 (кіроўца): «Пасведчанне»**. Адначасова Ганна выкладвае **сваю карту выбару з лічбай 6** рубашкай уверх каля карты з загаданым словам. Цяпер астатнія гульцы не павінны абіраць для тлумачэння словы пад нумарам 6 на астатніх картах. Але для гэтага ім трэба правільна разгадаць тлумачэнне Ганны.

Далей **Антон** тлумачыць з наступнай карты слова пад нумарам **4 (куцця): «На Каляды»** і выкладвае карту выбару з лічбай 4 рубашкай уверх каля другой карты.

Затым **Андрэй** тлумачыць з трэцяй карты слова пад нумарам **2 (шанец): «Апошні»** і выкладвае карту выбару з лічбай 2. Пакуль што гульцы абіраюць словы пад рознымі нумарамі. Але яны пра гэта могуць толькі здагадвацца, бо карты выбару ляжаць у закрытую.

У **Насты** колькасць слоў для тлумачэння скарацілася да трох, і яна вырашае патлумачыць слова пад нумарам **1 (спадчына): «Янка Купала»** і выкладвае карту выбару з лічбай 1.

У **Арцёма** яшчэ больш складаная задача: абраць слова з двух застаўшыхся варыянтаў і не патрапіць ні ў адну з чатырох ужо выкладзеных лічбай.

Ён тлумачыць слова пад нумарам **5 (дзірка): «У маіх шкарпэтках»** і выкладвае карту выбару з лічбай 5.

**Наталлі** застаецца вызначыць апошняе нескарыванае слова. Яна выкладвае карту выбару з **лічбай 3**. Бо, як яна лічыць, усё, што засталася — гэта «гузік». Наталлі **спыняе таймер**.

Гульцы ўклаліся ў час. Яны пераварочваюць карты выбару і бачаць, што **лічбы на ўсіх картах розныя**. Такім чынам, яны **перамаглі!** Цяпер Антон становіцца першым гульцом і пачынае новы раўнд.



## Канец раўнда

Раўнд заканчваецца, калі выкладзеныя шэсць карт выбару альбо на таймеры скончыўся абраны час. Гульцы пераварочваюць карты выбару і вызначаюць вынік гульні.

**Гульцы перамаглі**, калі ўкляліся ў абраны час і ўсе лічбы на перавярнутых картах розныя.

**Гульцы прайгралі**, калі час скончыўся раней, чым яны патлумачылі словы і выклалі карты выбару, **альбо** калі хоць адна лічба на перавярнутых картах паўтараецца.

Прыбярэце карты са словамі з цэнтра стала і выкладзіце шэсць новых карт. Кожны гулец вяртае свае карты выбару на руку. Наступны па колу гулец пачынае **новы раўнд**.

**Парада:** раім некалькі першых раўндаў згуляць **без таймера**. Тлумачце і адгадвайце словы ў адвольным тэмпе. Так вам будзе лягчэй засвоіць правілы гульні.

## Канец гульні

Пасля кожнага раўнда адзначайце перамаглі вы ці прайгралі. Згуляйце **да шасці перамог** альбо **прайгрышаў**.

Шэсць пераможных раўндаў — і вы **перамаглі ў гульні!** Віншуйце вас, вы выдатная каманда. Трымайцеся моцна адзін аднаго!

Шэсць прайграных раўндаў — і вы **прайгралі ў гульні!** Падаецца, вам трэба яшчэ крыху папрактыкавацца і пачаць спачатку!

## Розная колькасць гульцоў

**Незалежна ад колькасці гульцоў**, заўсёды трэба патлумачыць словы з пяці карт са словамі і выкладзе карту выбару каля шостага.

**Пры гульні на 6 гульцоў** у кожнага будзе свая карта са словам. Пяць гульцоў будуць тлумачыць па адным разе, а шосты — толькі выкладзе карту выбару.

**Пры гульні на 2-5 гульцоў** некаторым з іх давядзецца тлумачыць словы некалькі разоў за раўнд з розных карт. Гульцы працягваюць тлумачыць словы па колу з кожнай наступнай карты пакуль не патлумачаць па аднаму слову з першых пяці карт і выкладуць карту выбару каля шостага.

**Звярніце ўвагу:** кожны новы раўнд **першы гулец змяняецца**, таму падчас гульні кожны ўдзельнік пабудзе ў розных ролях.

**ПРЫКЛАД.** У гульні ўдзельнічаюць **3 гульцы**. Антон тлумачыць слова з першай карты, Наста — з другой, Андрэй — з трэцяй. Затым зноў Антон тлумачыць слова, цяпер ужо з чацвёртай карты, а далей Наста тлумачыць слова з пятай карты. Андрэю застаецца шостая карта, і ён выкладвае карту выбару з лічбай, пад якой яшчэ не загадвалі слова.



Антон Янкоўскі — аўтар, кіраўнік праекту  
Наста Янкоўская — мастак, дызайнер  
Дзясніс Вашкевіч — рэдактар

**KUBIK**

СТУДЫЯ РАСПРАЦОЎКІ  
НАСТОЛЬНЫХ ГУЛЬНЯЎ

kubikgames.by

kubikgames  
kubikgames  
kubikgames

## Парады па тлумачэнні

**Патлумачыць слова** — гэта значыць назваць адно слова альбо словазлучэнне, звязанае з абраным словам, і выкладзі сваю карту выбару з адпаведнай лічбай. Цяпер задача астатніх — правільна вызначыць патлумачанае слова. Таму раім даваць тлумачэнні, якія будуць зразумелыя і блізкія вашай кампаніі.

**Важная ўмова: тлумачэнне павінна быць кароткім.**

Гэта можа быць **адно слова**:

— **Асацыяцыя** з прадметам, месцам, падзеяй альбо чалавекам.  
**Напрыклад:** слова «спадчына» нагадвае знакаміты верш **Янкі Купалы**, слова «куцця» — святая **Каляды**, а **пасведчанне** — гэта тое, што павінна быць у «**кіроўцы**».

— **Прыметнік** альбо **дзеяслоў**, што добра дапаасуецца да слова, якое вам трэба патлумачыць.  
**Напрыклад:** «**апошні**» — «**шанец**» альбо «**набіў**» — «**гузак**».

Гэта можа быць **некалькі слоў**:

— **Словазлучэнне** альбо **два словы**, між якімі можа стаяць адзін альбо два прыназоўнікі.  
**Напрыклад:** фразай «**на пачатку дня**» можна загадаць слова «**світанак**».

— Лагічны **працяг фразы**.

**Напрыклад:** фразай «**у маіх шкарпэтках**» можна загадаць слова «**дзірка**».

**Падчас тлумачэння нельга:**

- паўтараць сваё тлумачэнне альбо даваць дадатковыя падказкі;
- выкарыстоўваць аднакаранёвыя словы;
- выкарыстоўваць пераклад слова на іншую мову;
- тлумачыць сваё слова іншым словам з гэтай самай карты.

**Парада:** звяртайце ўвагу на **іншыя словы на карце!** Часам яны могуць вас заблытаць. **Напрыклад**, вы казалі «**круціцца**», але на карце ёсць словы «**стырно**», «**кружэлка**», «**калаўрот**» — і ўсё гэта можа круціцца. Тлумачце словы як мага дакладней, каб не заблытаць іншых гульцоў.

## Выпрабаванне

Выпрабуйце сваю кампанію: перамажыце ў шасці раўндах запар, дзе з кожным наступным раўндам час на тлумачэнне будзе скарачацца! Калі вы прайгралі хаця б адзін раўнд — пачніце ўсё спачатку. Вам трэба паспець:

**1 раўнд** за 2 хвіліны;

**2 раўнд** за 1 хвіліну 40 секунд;

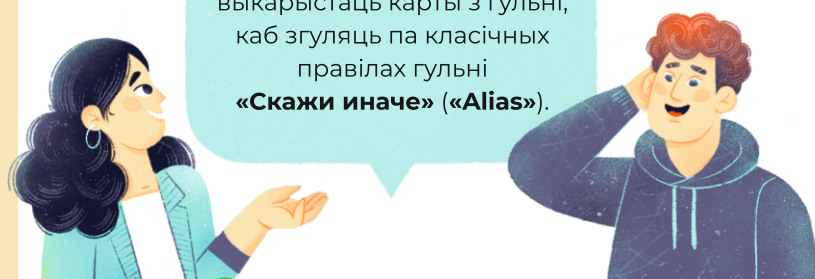
**3 раўнд** за 1 хвіліну 20 секунд;

**4 раўнд** за 1 хвіліну;

**5 раўнд** за 50 секунд;

**6 раўнд** за 40 секунд.

А яшчэ вы можаце  
выкарыстаць карты з гульні,  
каб згуляць па класічных  
правілах гульні  
«Скажы іначэ» («**Alias**»).



Антон Янкоўскі — аўтар, кіраўнік праекту  
Наста Янкоўская — мастак, дызайнер  
Дзясніс Вашкевіч — рэдактар

**KUBIK**

СТУДЫЯ РАСПРАЦОЎКІ  
НАСТОЛЬНЫХ ГУЛЬНЯЎ

kubikgames.by

kubikgames  
kubikgames  
kubikgames

**OZ**

Прывосьце  
радасць :)

Замаўляйце тавары на OZ.by,  
у мабільным дадатку OZ або па тэлефоне: 695-25-25 МТС, A1,life)

@myozby  
@myozby  
@myozby

