



ПРАВИЛЫ
ГУЛЬНІ



Будзьце першым, хто назаве падыходзячае слова на патрэбную літару ў правільнай катэгорыі. Перамога той, хто цяміць хутчэй за ўсіх!

СКЛАД ГУЛЬНІ

- 60 карт катэгорый
- 52 карты літар
- Правілы гульні



ПАДРЫХТОўКА ДА ПАРТЫІ

Ператасуйце калоды катэгорый і літар паасобку і пакладзіце побач у цэнтры стала ў закрытую. Гульцы павінны размясціцца вакол так, каб усе добра бачылі абедзве калоды. Той, хто вучыцца (ці вучыўся) лепш за ўсіх, пачынае гульню.

Цягам гульні вам можа спатрэбіцца таймер на 1 хвіліну. Яго можна знайсці ў смартфоне ці іншай сучаснай электроннай прыладзе.

ХОД ПАРТЫІ

Гулец адкрывае верхнюю карту катэгорыі, зачытвае ўслых тэкст і кладзе карту ў адкрытую побач з калодай катэгорый. Пасля гэтага бярэ верхнюю карту літары і кладзе яе побач з калодай літар так, каб літара на карце была добра бачная ўсім.

Гулец можа не прамаўляць адкрытую літару ўслых. Ён павінен адкрываць карту ў напрамку «ад сябе», каб не атрымаць перавагі ў долі секунды перад сапернікамі.

Цяпер удзельнікі спрабуюць як мага хутчэй назваць слова, якое пасуе да адкрытай катэгорыі і пачынаецца на адкрытую літару.



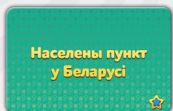
Гулец, які першым назаве адпаведнае слова, забірае сабе карту катэгорыі і кладзе яе ў закрытую перад сабой: у канцы партыі кожная карта прынясе 1 пераможны бал (выключэнне — карта «Хто больш?», гл. стар. 5).

Пасля гэтага адкрытая карта літары адпраўляецца ў асобны стос скіду, а ход перадаецца гульцу, які забраў карту катэгорыі.

Падыходзячае слова — гэта назоўнік ці словазлучэнне, якія пачынаюцца з адкрытай літары і якія можна аднесці па сэнсу да адкрытай катэгорыі.

Рэч (слова, якое часта выкарыстоўваецца ў заданнях) — прадмет, які адназначна з’явіўся на свет дзякуючы чалавечай працы. Напрыклад, ліст паперы, аўтамабіль, тэлефонная будка ці хмарачос — гэта рэчы, а лужына, смецце, самародак або метэарыт — не.

Калода катэгорый



**Адкрытая
карта катэгорыі**



Скід катэгорый

Калода літар



**Адкрытая
карта літары**



Скід літар

ПРЫКЛАД ХОДУ

Вася адкрыў катэгорыю «Расліна, якая расце ў Беларусі» і літару «В». Можна назваць такія падыходзячыя словы, як «васілёк», «водарасць» ці «верас». Ліза цяміць хутчэй за ўсіх і кажа: «Вярба!» Ліза забірае карту «Расліна, якая расце ў Беларусі» ў якасці пераможнага бала.

Літара «В» скідаецца ў стос скіду. Далей карты будзе адкрываць Ліза.



Што рабіць, калі некалькі гульцоў адначасова назвалі падыходзячае слова? Іншыя гульцы галасуюць і вырашаюць, хто быў першы.

Што рабіць, калі ніхто не змог назваць падыходзячага слова? У рэдкіх выпадках ніхто з гульцоў так і не падбірае патрэбнае слова. Тады карта літары скідаецца, а карта катэгорыі застаецца на месцы. Той жа гулец адкрывае новую катэгорыю, зачытвае яе і кладзе зверху папярэдняй карты катэгорыі (адкрытай лічыцца толькі новая катэгорыя), потым бярэ новую літару. Гулец, які першым назаве падыходзячае слова, забярэ сабе адразу ўсе карты катэгорый з адкрытага стоса, уключаючы тыя, што ляжаць пад адкрытай.

РОЗЫГРЫШ «ХТО АПОШНІ?»

Калі адкрываецца карта «Хто апошні?», адзін ход партыя ідзе па асаблівых правілах.

Гулец адкрывае наступную карту катэгорыі, зачытвае яе тэкст, кладзе зверху карты «Хто апошні?» і адкрывае карту літары.

Цяпер любы гулец можа назваць падыходзячае слова. Далей гэты гулец паво-о-ольна і ціха ўслых лічыць: «Раз... два... тры... чатыры... пяць!» Калі за час, пакуль не прагучыць «Пяць!», ніхто іншы не змог назваць яшчэ адно падыходзячае слова, то гулец, які вядзе адлік, забірае сабе карту катэгорыі і карту «Хто апошні?». Кожная прынясе яму 1 бал у канцы партыі.

Калі нехта з удзельнікаў паспее назваць яшчэ адно падыходзячае слова, то цяпер ён лічыць да пяці, і гэтак далей, пакуль адзін з гульцоў не забярэ карты.

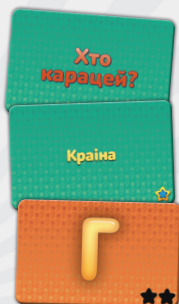
РОЗЫГРЫШ «ХТО ДАЎЖЭЙ?» АБО «ХТО КАРАЦЕЙ?»

Ідзе па тых жа правілах, што і «Хто апошні?», але кожнае наступнае названае слова або словазлучэнне павінна быць даўжэй за папярэдняе («Хто даўжэй?») або карацей за папярэдняе («Хто карацей?»).

ПРЫКЛАД ХОДУ

Ліза адкрыла катэгорыю «Хто карацей?». Яна адразу бярэ наступную карту катэгорыі, выпадае «Краіна». І, нарэшце, адкрывае літару «Г».

Першым цяміць Саша: ён называе Галандыю. У гэтым слове 8 літар. Саша пачынае адлік, але тут Ліза называе Грэцыю — слова з 6 літар! Лізін адлік перапыняе Андрэй, які сядзеў цішэй вады, ніжэй травы, але раптам успомніў краіну Гану. Ніхто з гульцоў не можа ўзгадаць назву краіны з трох літар ці яшчэ карацей, таму Андрэй забірае сабе карту «Краіна» і карту «Хто карацей?»: разам яны прынясуць яму 2 балы ў канцы гульні.



РОЗЫГРЫШ «ХТО БОЛЬШ?»

Калі адкрываецца карта «Хто больш?», адзін ход партыя ідзе па асаблівых правілах.

Гулец адкрывае наступную карту катэгорыі, зачытвае яе тэкст і кладзе зверху карты «Хто больш?».

Цяпер гэты ўдзельнік можа зрабіць стаўку, назваўшы любую лічбу, напрыклад, «тры». Гэта азначае, што за хвіліну гулец абавязваецца назваць тры падыходзячыя словы адной і той жа катэгорыі (той, што адкрыта), якія пачынаюцца з адной і той жа літары, пакуль невядамай. Наступны ўдзельнік (па гадзіннікавай стрэлцы) можа пры жаданні перабіць стаўку і назваць любую лічбу ў бок павелічэння, напрыклад, «пяць»: ён абавязваецца назваць пяць падыходзячых слоў. Калі няма жадання перабіваць стаўку, гулец пасуе і выбывае з розыгрышу «Хто больш?». І гэтак далей, пакуль у розыгрышы не застанецца адзіны чалавек з максімальнай стаўкай.

Запускаецца таймер на 1 хвіліну (калі няма таймера, адзін з гульцоў паво-о-ольна і ціха ўслых лічыць да шасцідзсяці).

Гулец, чыя стаўка была большая, адкрывае літару. За 1 хвіліну ён (і толькі ён) павінен назваць пэўную колькасць падыходзячых слоў згодна стаўцы. Калі гэта атрымліваецца, ён забірае сабе карту катэгорыі (1 пераможны бал) і карту «Хто больш?» (2 пераможныя балы). Калі не атрымліваецца, гулец забірае сабе адкрытую карту літары (–2 пераможныя балы), а карты катэгорыі і «Хто больш?» адпраўляюцца ў асобны стос скіду. Незалежна ад выніку, гэты ж гулец пачынае наступны ход.

ПРЫКЛАД ХОДУ

Андрэй адкрыў катэгорыю «Хто больш?». Ён адразу бярэ наступную карту катэгорыі, там «Населены пункт у Беларусі». Андрэй робіць стаўку: «Пяць». Гэта значыць, што ён абавязваецца за хвіліну назваць 5 беларускіх населеных пунктаў на неадкрытую пакуль літару. Наступнай па гадзіннікавай стрэлцы сядзіць Ліза. Яна робіць стаўку: «Шэсць». Наступны — Вася. Ён вырашае не ўвязвацца ў тэргі і пасуе. Затое рызыкаўны Саша ставіць адразу «Восем». Астатнія гульцы вырашаюць дазволіць згуляць Сашы і адмаўляюцца ад далейшага ўдзелу ў аўкцыёне.

Такім чынам, Саша абавязаўся назваць 8 населеных пунктаў у Беларусі за хвіліну. Ён адкрывае літару, а там: «Ш». Саша пачынае ўспамінаць: Шчучын, Шклоў, Шаркаўшчына, Шчорсы... Але далей, колькі ні намагаецца, ніяк не можа сцяміць. Хвіліна скончылася, і Саша прайграў. Ён забірае сабе карту літары «Ш». У канцы гульні гэтая карта адбярэ ў яго два балы.

Што рабіць, калі пасля карты «Хто апошні?» ці «Хто больш?» адкрытая іншая карта «Хто апошні?» або «Хто больш?»

Працуе толькі тая карта, што зверху. Гулец, які выйграе ў гэты ход, забірае ўсе адкрытыя карты з калоды катэгорый у якасці пераможных балаў.



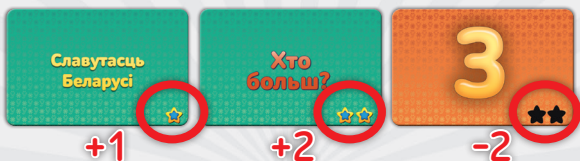
КАНЕЦ ПАРТЫІ

Апошні ход аб'яўляецца перад тым, як будзе адкрытая апошняя літара ў калодзе. Па заканчэнні гэтага ходу гульцы падлічваюць балы.

- +1 бал за кожную катэгорыю або карты «Хто апошні?», «Хто карацей?», «Хто даўжэй?»
- +2 балы за кожную карту «Хто больш?»
- –2 балы за кожную літару (літару гулец можа атрымаць толькі ў тым выпадку, калі не выканаў умовы розыгрышу «Хто больш?»)

У каго больш балаў — той цяміць хутчэй за ўсіх, той і перамог!

Каб было зручней падлічваць, на кожнай карце пазначана, колькі балаў яна прыносіць.



ДОўГАЯ ПАРТЫЯ

Калі вы жадаеце падоўжыць час з «Саабражарый. Беларусь», гуляйце партыі адну за другой, пакуль адзін з гульцоў не выйграе ўмоўленую колькасць партый (напрыклад, тры). Зрэдку могуць трапіцца тыя ж спалучэнні літар і катэгорый, што ўжо сустракаліся ў папярэдніх партыях. Дамоўцеся загадзя, што рабіць у такіх выпадках: ці замяшаць літару назад у калоду літар і адкрыць новую, ці не залічваць тыя падыходзячыя словы, якія называліся раней.

ПАРАДА АД АЎТАРА

«Саабражарый. Беларусь» — гульня для вясёлай кампаніі. Не трэба ставіцца занадта сур'ёзна і спрабаваць набраць балы любой цаной. Саступайце сваім сябрам, а яны будуць саступаць вам :)



ВЫДАВЕЦ: ТАА «МІР ХОБІ»

СТВАРАЛЬНІКІ ГУЛЬНІ

Аўтар гульні: Мікалай Пягасаў
Дызайн і ілюстрацыі: Наста Янкоўская
Пераклад і рэдактура: Антон Янкоўскі
Карэктар: Дзяніс Вашкевіч
Прадзюсер: Георгій Вайноў

Выдавец: ТАА «Мір Хобі»

Агульнае кіраўніцтва: Міхаіл Акулаў
Кіраўніцтва вытворчасцю: Іван Папоў
Дырэктар выдавецкага дэпартамента:
Аляксандр Кісялёў
Галоўны рэдактар: Валянцін Мацюша
Старэйшы дызайнер-вэрстальшчык:
Іван Сухавей

Асаблівая падзяка выказваецца Іллі Карпінскаму.

Праваўладальнік арыгінальнай гульні —
кампанія Hobby World.

Па пытаннях выдання гульніаў пішыце на адрас
info@hobbyworld.ru з тэмай ліста «Выданне гульні».

Перадрук і публікацыя правілаў,
кампанентаў і ілюстрацый гульні
без дазволу праваўладальніка забароненыя.
© 2025 ТАА «Мір Хобі». Усе правы абароненыя.
Версія правілаў 1.0
www.hobbyworld.ru

