



СЛАВУТАСЦІ

МЕМА

правілы гульні

KUBIK
студыя распрацоўкі
настольных гульнь

kubikgames.by

Аўтар, кіраўнік праекту: **Аnton Янкоўскі**
Мастак, дызайнер: **Наста Янкоўская**
Рэдактар: **Дзяніс Вашкевіч**
Эксперт: гісторык, краязнаўца
Андрэй Вашкевіч



Прыносіць
радасць :)

@myozby
@myozby
@myozby



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

Настольная гульня «МЕМА. Славутасці» пазнаёміць вас з архітэктурнай спадчынай Беларусі. На картах размешчаны будынкі розных часоў пабудовы, розных архітэктурных стыляў і прызначэння — ад цэрквай і касцёлаў да вакзалаў і тэатраў.

СЛАВУТАСЦЬ
(рус. достопримечательность)
месца ці предмет, выдатны чым-небудзь.
Тлумачальны слоўнік беларускай мовы

У гульні ёсць **тры варыянты правілаў:**



МЕМА

Класічны варыант гульні, у якім трэба шукаць пары карт з аднолькавымі славутасцямі.



ІНФРАСТРУКТУРА

Гэты варыант дадасць разнастайнасці класічным правілам і зробіць ваш асобнік гульні ўнікальным.

ХРАНАЛОГІЯ

Вас чакае камандная гульня, у якой трэба будзе выкласці будынкі ў храналагічнай паслядоўнасці.

СКЛАД ГУЛЬНІ



48 карт з выявамі
славутасцяў
(24 карты па 2 копii)



налепкі
да варыянта гульні
«Інфраструктура»



правілы
гульні
з цікавымі фактамі
аб славутасцях



Скачать варыант правил на русском языке
можно на сайте [OZ.by](#) і [kubikgames.by](#)

У Беларусі існуе безліч цікавых славутасцяў, кожная з якіх унікальная і самабытная. Для гульні мы абрали ўсяго 24 будынкі: розныя па часе пабудовы, па архітэктурнаму стылю, па прызначэнню, папулярныя і менш вядомыя. Спадзяемся, што яны стануць для вас адпрайной крапкай, каб здзейсніць падарожжа па Беларусі і наведаць як мага больш славутых мясцін! Гуляйце і вандруйце!

МЕМА

Гэта класічны варыант правілаў гульні «Мемары». Ён дапаможа вам пазнаёміцца і запомніць славутасці з гульні.

ПАДРЫХТОЎКА

Для гульні спатрэбяцца **ўсе карты**. Ператасуйце карты і выкладзіце ў адвольным парадку ў цэнтры стала рубашкамі ўверх. Для зручнасці рэкамендуем выкласці карты прамавугольнікам 8x6.

Гульню пачынае той, хто апошнім ездзіў у падарожжа.

ХОД ГУЛЬНІ

У свой ход гулец пераварочвае **дзве любыя карты** выявай уверх так, каб іх бачылі ўсе гульцы.

Калі дзве адкрытыя карты **супалі** (на іх змешчаны аднолькавы малюнак), гулец **забірае іх сабе**. Пасля ён мае права адкрыць **наступныя дзве**. Гулец працягвае свой ход да таго часу, пакуль знаходзіць аднолькавыя карты.

Калі дзве адкрытыя карты **розныя**, гулец зноў пераварочвае карты выявамі ўніз і пакідае іх на месцы. Ход пераходзіць да наступнага гульца.



КАНЕЦ ГУЛЬНІ

Гульня заканчваецца, калі ў цэнтры стала не застанецца карт.

Кожны ўдзельнік падлічвае карты, якія ён сабраў. Перамагае гулец, у якога **больш за ўсіх карт**. Пры аднолькавай колькасці, гульцы дзеляць перамогу.

Каб спрасіць гульню, вазьміце менш карт (напрыклад 12, 24, 36), галоўнае, каб усе карты мелі пару. Альбо скончце гульню, як толькі адзін з гульцу набяра 10 карт. Ён будзе пераможцам.



ІНФРАСТРУКТУРА

У гэтай версіі гульні вы будзеце з дапамогай налепак развіваць інфраструктуру паблізу славутасцяў – адкрываць кавярні, будаваць аглядныя пляцоўкі, арганізоўваць фестывалі і інш. Вы будзеце вырашаць, на якія карты размяшчаць налепкі, і менавіта ваш выбар зробіць гульню ўнікальнай, адрознай ад іншых асобнікаў.

ПАДРЫХТОЎКА

Для гульні вам спатрэбяцца ўсе карты. Ператасуйце карты і выкладзіце ў адвольным парадку ў цэнтры стала рубашкамі уверх. Налепкі адкладзіце ў бок, яны спатрэбяцца ў канцы гульні.

ХОД ГУЛЬНІ

Гульня будзе праходзіць па класічных правілах гульні «МЕМА» (шукайце дзве карты з адноўкавай выявай славутасці), улічвавочы **тры новая правілы**.

1 ПРАВІЛА РАЗМЯШЧЭННЯ НАЛЕПАК

Першы раз абавязкова згуляйце па класічных правілах «МЕМА». Па заканчэнні гульні пераможца атрымліва права размясціць любыя дзве налепкі **аднаго віда** на дзве карты з выявамі **розных славутасцяў**.

Налепку змясціце ў левым верхнім куце карты. На адной карце можа быць толькі **адна налепка**. Налепка абазначае **развіццё інфраструктуры** славутасці, на якой яна размешчаная. Пасля кожнай гульні дадавайце новую пару налепак, і праз 12 гульняў у вас будзе **унікальная гульня**, адрозная ад іншых асобнікаў.

ПРЫКЛАД:

Міхась наляпіў налепкі **«Кавярня»** на карты з выявамі **Лідскага замка** і **Косаўскага палаца**.



2 ПРАВІЛА ВЫБАРУ

Калі гулец адкрывае карту з налепкай, у яго з'яўляецца выбар: **шукаць пару славутасці**, альбо **шукаць карту з такой самай налепкай**, ігнаруючы выяву славутасці на карце. Калі гулец знаходзіць дзве карты з адноўкавай налепкай, ён забірае іх сабе. Калі памыляецца – заканчвае свой ход.

ПРЫКЛАД:

Міхась адкрывае карту з выявай **Лідскага замка**, на ёй змешчана налепка **«Кавярня»**. Цяпер ён можа шукаць альбо другую карту з **Лідскім замкам**, альбо карту з **Косаўскім палацам**, на якой размешчана другая налепка **«Кавярня»**.



3 ПРАВІЛА ЗАХОЎВАННЯ

Забраўшы пару карт з цэнтра стала, гулец выкладвае іх каля сябе **рубашкай уверх** у ланцужок. З гэтага часу карты **нельга перамяшчаць**. Гульцам варта ўважліва сачыць за tym, якія карты забіраюць сабе і ў якой паслядоўнасці іх размяшчаюць супернікі.

У гульні будзе ўзнікаць сітуацыя (чым больш налепак, tym часцей), калі карта, якая складае пару па прынцыпу «славутасці» альбо «інфраструктуры», **знаходзіцца ў іншага гульца**. У гэтым выпадку можна шукаць пару, адкрываючы карту іншага гульца. Калі карты супалі, гулец забірае іх сабе: **адну з цэнтра, другую ад іншага гульца**.

Зярніце ўвагу: першую карту гулец **заўсёды** адкрывае ў цэнтры стала, а другую карту можа адкрыць як у цэнтры, так і ў іншага гульца.

ПРЫКЛАД: Міхась адкрывае карту з выявай **Лідскага замка**, на якой змешчана налепка **«Кавярня»**. Ён памятае, што дзве карты з **Косаўскім замкам** знаходзяцца ў Насты, яна знайшла іх некалькі хадоў таму. Міхась вырашае шукаць другую карту па **налепкам «Інфраструктуры»** і адкрывае **адну з карт Насты**. На абедзвюх адкрытых картах ёсьць налепка **«Кавярня»**, таму ён **забірае іх сабе**.

КАНЕЦ ГУЛЬНІ

Гульня заканчваецца, калі **у цэнтры стала скончацца карты**. Пры падліку балаў карта з налепкай прыносіць гульцу **два пераможныя балы**, карта без налепкі – **адзін бал**. Падлічыце балы і вызначце пераможцу. Ён лепіць новую пару налепак на дзве карты.

У любы час вы можаце вярнуцца да класічных правілаў і гуляць, не звяртаючы ўвагі на налепкі на картах.

ХРАНАЛОГІЯ

Камандная версія, у якой гульцам давядзенца сумесна выкладваць карты славутасцяў у **храналагічнай паслядоўнасці** (дата ў ніжнім правым куце карты). У гэтым варыянте можна гуляць **аднаму**.

ПАДРЫХТОЎКА І ХОД ГУЛЬНІ

Вазьміце **24 карты** славутасцяў, па **адной копіі** кожнай. Перамяшайце карты і выкладзіце іх рубашкай уверх у цэнтры стала прамавугольнікам 6×4.

У свой ход гулец адкрывае любыя карты адну за адной да таго моманту, пакуль **даты на картах ідуць у храналагічным парадку** па нарастальнай альбо па спадальнай. Як толькі адкрыйта карта з датай, якая **парушае храналогію**, скончце ход. Запомніце адкрытыя карты і перавярніце ўсе карты рубашкай уверх.

Далей ход пераходзіць да наступнага гульца. Усе гульцы – **адна каманда**, таму могуць размоляць паміж сабой, але фінальнае рашэнне, якую карту адкрыць, прыме актыўны гулец. Кожны наступны ход вам трэба будзе **пачынаць ланцужок спачатку**. Каб перамагчы, трэба намагацца запамінаць адкрытыя карты і шукаць новыя, каб у выніку, цягам апошняга хода, вы змаглі адкрыць **як мага больш карт** у храналагічнай паслядоўнасці.



ПРЫКЛАД: Міхась адкрывае тры карты: з **Троіцкім касцёлам** у в. **Ішкадзь** (1472), затым з **Палацам Румянцевых і Паскевічай** у **Гомелі** (1796), затым з **Царквой св. Мікалая ў Кажан-Гарадку** (1818). Даты на картах ідуць па нарастальнай. Далей Міхась адкрывае карту з **Лідскім замкам** і заканчвае ход, бо дата (**1330-я гады**) парушае храналагічны парадак. Міхась закрывае ўсе карты.

КАНЕЦ ГУЛЬНІ

Гульня доўжыцца **10 хадоў**. Адзначайце кожны ход, а ў канцы запішыце вынік: колькі карт за адзін раз атрымалася адкрыць. Любы вынік – ужо перамога! Выдатна, калі за 10 хадоў атрымаецца адкрыць **усе 24 карты** ў храналагічнай паслядоўнасці.