



## СЛАВУТАСЦІ

# МЕМА

правілы гульні

**KUBIK:**

СТУДЫЯ РАСПРАЦОЎКІ  
НАСТОЛЬНЫХ ГУЛЬНЯЎ

kubikgames.by

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

**OZ** Прывоіце радасць :)

@myozby  
@myozby  
@myozby



Замаўляйце тавары на OZ.by,  
у мабільным дадатку OZ або па тэлефоне: 695-25-25 МТС, А1, life:)

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

### СЛАВУТАСЦЬ

(рус. достопримечательность)  
месца ці прадмет,  
выдатныя чым-небудзь.

Тлумачальны слоўнік  
беларускай мовы

У гульні ёсць **тры варыянты правілаў**:



### МЕМА

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



### ІНФРАСТРУКТУРА

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

### ХРАНАЛОГІЯ

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

### СКЛАД ГУЛЬНІ



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

налепкі  
да варыянта гульні  
«Інфраструктура»

правілы  
гульні

брашура  
з цікавымі фактамі  
аб славутасцях

Скачаць варыянт правілаў на руском мове  
можна на сайце OZ.by і kubikgames.by

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

# МЕМА

Гэта класічны варыянт 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 **дзе любыя карты** выявай ўверх так, каб іх бачылі ўсе гульцы.

Калі дзве адкрытыя карты **супалі** (на іх змешчаны аднолькавыя 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 **розна**, гулец зноў пераварочвае карты выявай ўніз і пакідае іх на месцы. Ход пераходзіць да наступнага гульца.



### КАНЕЦ ГУЛЬНІ

Гульня заканчваецца, калі ў цэнтры стала не застаецца карт.

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

**Каб спрасціць гульню**, возьміце менш карт (напрыклад 12, 24, 36), галоўнае, каб усе карты мелі пару. Альбо скончыце гульню, як толькі адзін з гульцоў набярэ 10 карт. Ён і будзе пераможцам.



# ІНФРАСТРУКТУРА

У гэтай версіі гульні вы будзеце з дапамогай наллек паказваць **інфраструктуру** паблізу славуцасцяў — адкрываць кавярні, будаваць аглядныя пляцоўкі, арганізоўваць фестывалі і інш. Вы будзеце вырашаць, на якія карты **размяшчаць наллекі**, і менавіта ваш выбар зробіць гульню ўнікальнай, адрознай ад іншых асобнікаў.

## ПАДРЫХОЎКА

Для гульні вам спатрэбяцца ўсе карты. Ператасуйце карты і выкладзіце ў адвольным парадку ў цэнтры стала рубашкамі ўверх. Наллекі адкладзіце ўбок, яны спатрэбяцца ў канцы гульні.

## ХОД ГУЛЬНІ

Гульня будзе праходзіць па класічных правілах гульні «МЕМА» (шукайце дзве карты з аднолькавай выявай славуцасці), улічваючы **тры новыя правілы**.

### 1 ПРАВИЛА РАЗМЯШЧЭННЯ НАЛЕПАК

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

Наллеку змясціце ў левым верхнім куце карты. На адной карце можа быць толькі **адна наллекка**. Наллекка абазначае **развіццё інфраструктуры славуцасці**, на якой яна размешчаная. Пасля кожнай гульні дадавайце новую пару наллек, і праз 12 гульняў у вас будзе **ўнікальная гульня**, адрозна ад іншых асобнікаў.

### ПРЫКЛАД:

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



### 2 ПРАВИЛА ВЫБАРУ

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

### ПРЫКЛАД:

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



### 3 ПРАВИЛА ЗАХОЎВАННЯ

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

У гульні будзе ўзнікаць сітуацыя (*чым больш наллек, тым часцей*), калі карта, якая складае пару па прыncyпу «славуцасці» 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 цэнтры, другую ад іншага гульца**.

**Звярніце 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 наллекка «Кавярня». Ён памятае, што дзве карты з **Косаўскім замкам** знаходзяцца ў Насты, яна знайшла іх некалькі хадом таму. Міхась вырашае шукаць другую карту па **наллекам «Інфраструктуры»** і адкрывае **адну з карт Насты**. На абедзвюх адкрытых картах ёсць наллекка «Кавярня», таму ён **забірае іх сабе**.

## КАНЕЦ ГУЛЬНІ

Гульня заканчваецца, калі ў **цэнтры стала скончацца карты**. Пры падліку балаў карта з наллекай прыносіць гульцу **два пераможныя балы**, карта без наллекі — **адзін бал**. Падлічыце балы і вызначце пераможцу. Ён лепіць новую пару наллек на дзве карты.

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

# ХРАНАЛОГІЯ

**Камандная версія**, у якой гульцам даўдзецца сумесна выкладваць карты славуцасцяў у **храналагічнай паслядоўнасці** (дата ў ніжнім правым куце карты). У гэты варыянт можна гуляць **аднаму**.

## ПАДРЫХОЎКА І ХОД ГУЛЬНІ

Вазьміце **24 карты** славуцасцяў, па **адной копіі** кожнай. Перамяшайце карты і выкладзіце іх рубашкай ўверх 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 адкрытая карта з датай, якая **парушае храналогію**, скончыце ход. Запомніце адкрытыя карты і перавярніце ўсе карты рубашкай ўверх.

Далей ход пераходзіць да наступнага гульца. Усе гульцы — **адна каманда**, таму могуць размаўляць паміж сабой, але фінальнае рашэнне, якую карту адкрыць, прымае 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. Ішкалдзь (1472)**, затым з **Палацам Румянцавых і Паскевічаў 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 гадзі**) парушае храналагічны парадак. Міхась закрывае ўсе карты.

## КАНЕЦ ГУЛЬНІ

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