

ТУТЭЙШЫЯ

ПРАВИЛЫ

ГУЛЬНІ

ад 14
год

2-6
чалавек

30-45
хвілін

КАМПЛЕКТАЦЫЯ ГУЛЬНІ:



50 карт
Персанажаў



25 карт
Пытанняў



12 карт
Выбару



6 карт
Так/Не



6 карт
Падабаек



Брашура
з біяграфіямі



Правілы
гульні

Скачать вариант правил на **русском языке** вы можете на сайте **OZ.by** и **kubikgames.by**

Правілы для 3-6 гульцоў

ПАДРЫХОЎКА ДА ГУЛЬНІ

Перамяшайце калоду **карт Персанажаў** і выкладзіце на стол у адзін шэраг столькі карт, колькі чалавек зараз будзе гуляць. Астатнюю калоду пакладзіце побач рубашкай уверх. Побач з **калодай Персанажаў** выкладзіце калоду **карт Пытанняў** і шэсць **карт Падабаек**. Раздайце кожнаму гульцу па **карце Так/Не**.

Вазьміце **карты Выбару** з лічбамі ад аднаго да колькасці гульцоў, кожнай лічбы па дзве копіі. *Напрыклад, для гульні на 4 чалавекі вазьміце карты 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4 (усяго 8 карт)*. Ператасуйце адабраныя **карты Выбару** і раздайце кожнаму гульцу па адной карце рубашкай уверх, рэшту адкладзіце ўбок. Лічба на карце — гэта нумар **карты Персанажа** ў шэрагу, калі лічыць злева направа. Кожны гулец таемна глядзіць лічбу на сваёй **карце Выбару** і знаходзіць Персанажа, за якога ён будзе гуляць у гэтым раўндзе.

ПРЫКЛАД: Гульцы атрымалі **карты Выбару**, у 1 раўндзе ёсць пара **двайнікоў** (4).



Гульню пачынае той, хто апошнім чытаў папяровую кнігу. Ён становіцца **актыўным гульцом** і будзе **зачытваць пытанне**. Кожны раўнд роля **актыўнага гульца** пераходзіць па колу. Па жаданню, можна абраць аднаго ўдзельніка, які будзе зачытваць усе пытанні цягам гульні.

ХОД ГУЛЬНІ

Гульня складаецца з **6 раўндаў**. Падчас кожнага з раўндаў гульцы па чарзе будуць **адказваць на пытанне**, спрабаваць **знайсці дваінікоў** і **раздаваць падабайкі**.

1. АДКАЗ НА ПЫТАННЕ

Актыўны гулец цягне карту з **калоды Пытанняў**, абірае адзін з трох варыянтаў і зачытвае яго ўслых. Кожны з гульцоў па чарзе адказвае на пытанне так, як мог бы адказаць ягоны Персанаж (*вызначаецца картай Выбару пры падрыхтоўцы*).

У адказе абавязкова павінна **прысутнічаць асацыяцыя** з вашым Персанажам, але вы **не павінны выдаць**, хто з Персанажаў вам патрапіў. Задача — прыдумаць такі адказ, які не будзе відавочным, але будзе мець прамыя адносіны да вашага Персанажа (*далей змешчаны раздзел «Парады, як адказваць на пытанні»*).

Першым на пытанне адказвае гулец злева ад **актыўнага гульца**. Далей кожны па чарзе дае свой адказ, апошнім адказвае **актыўны гулец**. Уважліва слухайце адказы сваіх супернікаў, каб паспрабаваць даведацца, ці трапіўся каму-небудзь той самы Персанаж, што і вам.

Уявіце, што межы часу сцёрліся, і выбітныя беларусы розных часоў апынуліся ў XXI стагоддзі! Што яны ўбачылі і як адрэагавалі? Як прымянілі свой талент і раскрылі свой характар? Усё гэта давадзецца вырашаць вам! Аднак час гуляе злыя жарты, і ў некаторых Персанажаў з'явіліся дваінікі, якіх трэба тэрмінова адшукаць! А можа дваінік гэта вы? Як не выдаць сябе, калі ваша натура імкнецца зрабіць усё па-звыкламу...

У гульні «Тутэйшыя» вам давадзецца ў ролі знакамітага беларуса адказаць на каверзныя пытанні і адначасова спрабаваць вылічыць, хто з гульцоў з'яўляецца вашым дваініком...

ПРЫКЛАД: Антось — **актыўны гулец**. Ён зачытвае пытанне: «**Апішыце момант, з якога машына часу перакінула вас у XXI стагоддзе**». Гульцы па чарзе даюць адказы:

- Наста:** «Г адаваў дачку Камілу»
(У Дуніна-Марцінкевіча была дачка Каміла, якая таксама ўвайшла ў гісторыю)
- Міхась:** «Размаўляў са Львом»
(Гусоўскі напісаў сваю знакамітую паэму пры двары папы Льва X)
- Дзясніс:** «Быў на паляванні»
(Гусоўскі быў сынам паляўнічага, дзякуючы чаму добра ведаў звычкі зуброў)
- Антось:** «Разглядаў «сваю» столь»
(Шагал займаўся росісам плафона парыжскай Оперы Гарнье)

На картах Пытанняў зварот «**ВЫ/ВАС**» — зварот да вашага Персанажа. Слова «**СЁННЯ**» абазначае дзень, калі вы гуляеце ў гульню.

Вы можаце самі прыдумляць пытанні! Важная ўмова, каб яны датычыліся XXI стагоддзя і дэвалі магчымасць гульцам пафантазіраваць. Паспрабуйце змясціць герояў у нязвыклы для іх асяродак!

2. ПОШУК ДВАЙНІКОЎ

Пасля апошняга адказу ва ўсіх гульцоў ёсць хвіліна, каб вызначыцца з выбарам. Пасля ўсе гульцы адначасова выкладаюць каля сябе **карты Так/Не** адным з бакоў:

- «**НЕ**»: гулец лічыць, што нікому не патрапіў такі ж Персанаж, як і яму.
- «**ТАК**»: гулец лічыць, што аднаму з гульцоў патрапіў такі ж Персанаж, як і яму.

У гэтым выпадку гулец павінен назваць, хто з'яўляецца ягоным **дваініком**.

Далей усе гульцы адначасова пераварочваюць свае **карты Выбару** і паказваюць, хто за якога з Персанажаў гуляў і, па жаданню, тлумачаць свае адказы на пытанне. У гульні магчымы наступныя варыянты: **1.** кожны гулец мае **дваініка**; **2.** частка гульцоў мае **дваініка**; **3.** ніхто не мае **дваініка**.

За правільны выбар гулец бярэ сабе адну **карту Персанажа** з цэнтра стала, калі ён:

- выклаў «**ТАК**», і **правільна адгадаў гульца**, у якога быў такі ж Персанаж (**дваінік**).
- выклаў «**НЕ**» і **меў рацыю**, бо ў яго не было **дваініка**.

У астатніх выпадках гулец не атрымлівае **карты Персанажа**.

Карта Персанажа, якую атрымаў гулец, гэта яго **пераможны бал**. З цэнтра стала можна браць **любую карту**, не абавязкова свайго Персанажа.

ПРЫКЛАД: усе гульцы па камандзе выклалі свае **карты Так/Не** пэўным бокам.

- Антось выклаў **НЕ** і **меў рацыю**, бо ў **дваініка** няма. Ён атрымлівае **карту Персанажа**.
- Наста выклала **ТАК** і **памылілася**, бо ў **дваініка** няма.
- Міхась выклаў **ТАК** і **правільна вызначыў**, што **дваінік** у Дзясніса. Ён атрымлівае **карту Персанажа**.
- Дзясніс выклаў **НЕ** і **памыліўся**, бо ў гэтым раўндзе ў **быў дваінік**.

