

# Тутэйшыя

ПРАВІЛЫ

ГУЛЬНІ

ад14  
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

## Правілы для 3-6 гульцуў

### ПАДРЫХТОЎКА ДА ГУЛЬНІ

Перамяшайце калоду **карт Персанажаў** і выкладзіце на стол у адзін шэраг столькі карт, колькі чалавек зараз будзе гульць. Астатнюю калоду пакладзіце побач рубашкайверх. 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 гульцуў, кожной лічбы па дзве копіі. **Напрыклад**, для гульні на 4 чалавекі вазьміце карты **1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4** (усюю 8 карт). Ператасуйце адбраныя **карты Выбару** і раздайце кожнаму гульцу па адной карце рубашкайверх, рэшту адкладзіце ўбок. Лічба на карце — гэта нумар **карты Персанажа** ў шэрагу, калі лічыць злева направа. Кожны гульец таемна глядзіць лічбу на свайго **карце Выбару** і знаходзіць Персанажа, за якога ён будзе гульць у гэтым раўндзе.

ПРЫКЛАД: Гульцы атрымалі **карты Выбару**, у 1 раўндзе ёсьць пара **двойнікоў** (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 цігам гульни.

### ХОД ГУЛЬНІ

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

#### 1. АДКАЗ НА ПЫТАННЕ

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

У адказе аваязкова 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 гульец злева ад **актыўнага гульца**. Далей кожны па чарзе дае свой адказ, апошнім адказвае **актыўны гульец**. Уважліва слухаць адказы сваіх супернікаў, каб пасправаваць даведацца, ці трапіўся каму-небудзь той самы Персанаж, што і вам.

Уявіце, што межы часу сцерліся, і выбітныя беларусы розных часоў апынуліся ў XXI стагоддзі! Што яны ўбачылі і як адрезавалі? Як прымянілі свой талент і раскрылі свой характер? Усё гэта давядзеца вырашаець вам! Аднак час гуляе злыв жарты, і ў некаторых Персанажаў з'явіліся двайнікі, якіх трэба тэрмінова адшукаць! А можа двайнік гэта вы? Як не выдаць сябе, калі ваша натура імкненца зрабіць усё па-зыкламу...

У гульні «Тутэйшыя» вам давядзеца ў ролі знакамітага беларуса адказваць на каверзныя пытанні і адначасова спрабаваць вылічыць, хто з гульцуў з'яўляецца вашым двайніком...

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

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

 **Наста: «Гадаваў дачку Камілу»**

(У Дуніна-Марцінкевіча была дачка Каміла, якая таксама ўвайшла ў гісторыю)

 **Міхась: «Размаўляў са Львом»**

(Гусоўскі напісаў сваю знакамітую пазму пры двары папы Льва X)

 **Дзяніс: «Быў на паляванні»**

(Гусоўскі быў сынам паляўнічага, дзякуючы чаму добра ведаў звычкі зуброў)

 **Антось: «Разглядаў «свяю» столь»**

(Шагал займаўся роспісам плафона парыжскай Оперы Гарнье)

 **На картах Пытанняў зварот «Вы/BAC» — 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 давалі магчымасць гульцам пафантазіраваць. Пасправубіце змясціць герояў у нязвыклы для іх асяродак!**

#### 2. ПОШУК ДВАЙНІКОЎ

Пасля апошняга адказу ва ўсіх гульцуў ёсьць хвіліна, каб вызначыцца з выбарам. Пасля ўсё гульцы адначасова выкладаюць калі якіх **карту Так/Не** адным з бакоў:

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

У гэтым выпадку гульец павінен называць, хто з'яўляецца ягоным **двойніком**.

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 магчымыя наступныя варыянты: **1.** кожны гульец мае **двойніка**; **2.** частка гульцуў мае **двойніка**; **3.** ніхто не мае **двойніка**.

За правільны выбар гульец бярэ себе адну **карту Персанажа** з цэнтра стала, калі ён:

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

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

**Карта Персанажа**, якую атрымаў гульец, гэта яго **пераможны бал**. З цэнтра стала можна абраць **любую карту**, не аваязкова свайго Персанажа.

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

Антось		і меў рацыю, бо ў  <b>двойніка няма</b> . Ен атрымлівае <b>карту Персанажа</b> .
Наста		і памылілася, бо ў  <b>двойніка няма</b> .
Міхась		і правільна вызначыў, што <b>двойнік</b> у  Ен атрымлівае <b>карту Персанажа</b> .
Дзяніс		і памыліўся, бо ў  <b>двойнік</b> .

### 3. РАЗДАЧА ПАДАБАЕК

- Актыўны гулец абірае самы цікавы на яго погляд адказ у раўндзе.
- Калі большасць гульцоў згодныя з яго рашэннем, то аўтар абрانага адказу атрымлівае карту Падабайкі. Яна таксама лічыцца за пераможны бал.
  - Калі большасць не згодныя з выбарам альбо лічыцца, што цікавых адказаў у гэтым раўндзе не было, карту Падабайкі ніхто не атрымлівае.

Будзьце шчырым і галасуйце за добрыя адказы, нават калі іх аўтар не вы. І намагайцеся прыдумаць самы цікавы і креатыўны адказ, каб атрымаць падабайку!



ПРЫКЛАД: Антось як актыўны гулец самым цікавым адказам абірае адказ Міхася («Размайліў са Лівом»), астатнія гульцы згодныя з яго рашэннем, таму Міхась атрымлівае карту Падабайкі.

Такім чынам, па выніках 1 раўнду Антось мае 1 пераможны бал (карта Персанажа), Міхась мае 2 пераможныя балы (карта Персанажа і карта Падабайкі), Наста і Дзяніс пакуль не маюць балаў.

### ПАДРЫХТОЎКА ДА НОВАГА РАЙНДА

Дакладзіце з калоды ў шэраг новыя карты Персанажаў, каб на стале зноў ляжала колькасць карт адпаведная колькасці гульцоў. Збярыце і змяшайце карты Выбару гульцоў з адкладзенымі ў пачатку раўнда. Ператасуйце і зноў раздайце кожнаму гульцу па адной карце Выбару, рэшту адкладзіце ўбок. Актыўным гульцом становіцца наступны па колу ўдзельнік. Ён бярэ карту Пытання і пачынае новы раўнд.

### КАНЕЦ ГУЛЬНІ

У канцы шостага раўнда замест падрыхтоўкі кожны з гульцоў падлічвае свае карты Персанажаў і карты Падабаек. Перамагае той гулец, які набраў больш за ўсіх карт (пераможных балаў). Пры аднолькавай колькасці балаў перамагае гулец, у якога больш за ўсіх карт Падабаек.

### Правілы для 2 гульцоў



#### ПАДРЫХТОЎКА ДА ГУЛЬНІ

Перамашайце калоду карт Персанажаў і выкладзіце на стол у адзін шэраг **6 карт Персанажаў**. Раздайце кожнаму гульцу карты Выбару з **лічбамі ад 1 да 6**. Лічба на карце — гэта нумар карты Персанажа ў шэрагу, калі лічыць злева направа.

У гэтым варыянце ў гульцоў будуть розныя ролі: адзін з іх будзе **задаваць трывогі**, а другі будзе на іх **адказваць**. Кожны наступны раўнд гульцы будуть **мняцца ролямі**. Абярыце гульца, які першым будзе задаваць пытанні.

#### ХОД ГУЛЬНІ

**1. Першы гулец** цягне карту з **калоды Пытанняў**, абірае адзін з трох варыянтаў і зачытвае яго ўсlyх.

**2. Другі гулец** абірае любога з **шасці** выкладзеных Персанажаў, у ролі якога ён можа прыдумаць цікавы адказ. Затым агучвае адказ і выкладвае каля сябе рубашкай уверх карту Выбару з лічбай, адпаведнай абранным Персанажам.

**3. Першы гулец** спрабуе згадацца, за каго з шасці Персанажаў адказаў яго супернік, і выкладвае каля сябе рубашкай уверх карту Выбару з адпаведнай лічбай.

Такім самым чынам гульцы абыгryваюць **другое і трэцяе** пытанне (пункты 1-3). Пасля трох пытанняў **першы гулец** хвіліну абдумвае ўсе адказы і, па жаданні, можа замяніць выкладзену ім карты Выбару. Затым гульцы пераварочваюць свае карты Выбару парамі па чарзе, параўноўваюць лічбы на кожнай пары карт, каментуюць свае адказы і выбар.

**Калі лічбы супалі** — першы гулец адгадаў Персанажа, **калі лічбы не супалі** — не адгадаў. **Першы гулец** забірае сабе карты Персанажаў, якіх ён адгадаў. **Другі гулец** забірае сабе карты неадгаданых Персанажаў.

#### ПАДРЫХТОЎКА ДА НОВАГА РАЙНДА І КАНЕЦ ГУЛЬНІ

Выкладзіце ў цэнтр трэцяе новыя карты Персанажаў замест забраных. Вярніце карты Выбару сабе на руку. Першы і другі гулец мняюцца ролямі. Гульня складаецца з **6 раўндаў**. У канцы 6 раўндаў гульцы складаюць свае карты Персанажаў. Перамагае той, хто набраў больш карт Персанажаў.

Антон Янкоўскі - аўтар, кіраўнік праекту

Наста Янкоўская - мастак, дызайнер

Дзяніс Вашкевіч - рэдактар, складальнік брашуры

**KUBIK**  
студыя распрацоўкі  
настольных гульняў  
[kubikgames.by](http://kubikgames.by)

### ПАРАДЫ, ЯК АДКАЗВАЦЬ НА ПЫТАННІ

#### НЕ ВЫДАВАЙЦЕ СЯБЕ!

Срабуйце не звязваць свой адказ на пытанне з галоўным заняткам вашага Персанажа: калі ваши Персанаж пісьменнік — не кажыце пра кнігу, калі князь — пра валоданне землямі, калі мастак — пра карціны.

#### ГЛЯДЗІЦЕ ГЛЫБЕЙ!

Успомніце хобі і заняткі вашага Персанажа, зрабіце спасылку на рысы ягона-га характару, на выгляд, на звычкі, на яго творчасць, гендэр альбо стагоддзе, у якім ён жыў. Зразумела, што, чым больш вы ведаеце аб Персанажы, тым лягчэй будзе падабраць цікавы адказ.

#### ПАРАҮНОЎВАЙЦЕ!

Уважліва паглядзіце, якія Персанажы ўдзельнічаюць у раўнdez. Падумайце, што агульнага можа быць у вашага Персанажа з іншымі, і шукайце адказ менавіта ў гэтым накірунку. Так будзе лягчэй не вылучацца сярод іншых. Калі шмат пісьменнікаў і асветнікаў — пагаварыце пра творчасць, але калі ваши персанаж адзіны пісьменнік, агульны тэмай можа стаць любоў да раздзімы, стагоддзе, хобі, рысы характару.

#### НЕЛЬГА ГАВАРЫЦЬ ЛУХТУ!

Ні ў якім разе нельга гаварыць тое, што зусім не датычыць вашага Персанажа, альбо даваць неадпаведны адказ, толькі каб вас не адгадалі. У такім выпадку іншыя гульцы маюць права не залічыць ваши адказ і вы не атрымаеце карты напрыканцы раўнду.

Убрашуры з кароткімі біяграфіямі змешчаныя «Парады, як вывучаць Персанажаў», рэйм пазнаёміца з імі перад гульней.

### Правілы гульні «ХТО Я?»

#### ПАДРЫХТОЎКА ДА ГУЛЬНІ

У «Тутэйшых» можна згуляць па правілах добра вядомай гульні «Хто я?». Для гэтага вам спатрэбяцца толькі карты Персанажаў. Нагадаем класічныя правілы гульні.

Ператасуйце калоду карт Персанажаў і выкладзіце ў цэнтры стала. Раздайце ўсім гульцам па адной карце рубашкай уверх. **УВАГА: нельга глядзець, хто з Персанажаў вам трапіў!** Калі ў вас ёсцьмагчымацца, можаце замацаваць карты Персанажаў на ілбе з дапамогай гумкі альбо стужкі.

#### ХОД ГУЛЬНІ

Гульцы ходзяць па чарзе. У свой ход гулец падымае перад сабой сваю карту Персанажа такім чынам, каб усе маглі яе добра бачыць, але сам гулец не мог падглядаць Персанажа на карце. Далей ён любому з удзельнікаў задае пытанне, на якое можна адказаць толькі «так» ці «не».

• **Адказ «так»** дае гульцу права задаць яшчэ адно пытанне ўжо іншаму ўдзельніку, альбо паспрабаваць адгадаць свайго Персанажа.

• **Адказ «не»:** ход адразу пераходзіць да наступнага гульца.

ПРЫКЛАД: У настыры карты з Максімам Багдановічам, у свой ход яна запытвае ў Антона: «**Я напісаў кнігу?**» Антось адказвае «**Так.**» Наста запытвае ў Міхася: «**Я пісаў аб жывёлах?**» Міхась адказвае «**Не.**» Ход пераходзіць да наступнага гульца.

Гульцы можа паспрабаваць **адгадаць** Персанажа са сваёй карты ў пачатку свайго хода альбо пасля станоўчага адказу на пытанне.

• Калі гулец **адгадвае** — ён адкладае адгаданую карту Персанажа ўбок каля сябе ў якасці **пераможнага бала** і бярэ з калоды новую карту Персанажа рубашкай уверх. Ход пераходзіць да наступнага гульца.

• Калі гулец **не адгадвае** — ход адразу пераходзіць да наступнага гульца.

#### КАНЕЦ ГУЛЬНІ

Гульня заканчваецца калі адзін з гульцоў **адгадае** 5 Персанажаў. Ён і будзе лічыцца **пераможцам**.



Прыносіць  
радасць :)

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

