

# Патлумач

15-30 минут от 14 лет 2-6 человек



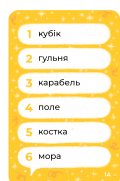
## 1200

белорусских слов  
в одной игре!

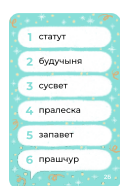
В этой командной настольной игре вам нужно будет объяснять слова на картах другими словами. Но будьте осторожны, потому что каждое ваше объяснение – это ловушка для остальных игроков.



**Состав игры:** 100 двухсторонних карт со словами, 36 карт выбора (по 6 карт каждого цвета), правила игры.



На каждой из сторон **карты со словами** находится шесть пронумерованных слов. У карты две стороны: **Сторона А** (жёлтая). На ней находятся более простые слова. Советуем выбрать этот вариант игрокам, которые не в совершенстве знают белорусский язык, или для игры с детьми.



**Сторона Б** (бирюзовая). На ней находятся более сложные и уникальные белорусские слова. Его советуем выбрать игрокам, которые хорошо знают белорусский язык или уже много раз сыграли со словами со стороны А.

Также во время игры вы можете выкладывать карты одновременно и стороной А, и стороной Б.

## Ход игры

**Главная задача игры:** за ограниченное время объяснить слова на картах так, чтобы не повториться с другими игроками. Все игроки ходят по очереди по кругу начиная с первого игрока. Каждый из них **объясняет слово** со следующей в ряду карты.

В свой ход игрок выбирает на карте одно из шести слов и объясняет его другим участникам. Объяснять слово с карты можно **одним словом** или **словосочетанием** (смотрите в конце правил «Советы по объяснению»).

Первый игрок всегда объясняет слово с первой карты. Каждый следующий игрок выбирает одно из шести слов на следующей в ряду карте и объясняет его.

**Важное условие:** нельзя выбирать для объяснения слова с теми порядковыми номерами, которые уже были использованы. Поэтому надо стремиться правильно определять слова, загаданные до вас!

После объяснения игрок **выкладывает** возле карты, с которой он загадывал слово, **карту выбора рубашкой вверх**. Цифра на карте должна совпадать с порядковым номером, под которым находится загаданное слово. Остальные игроки не должны видеть её.

Каждый участник пробует самостоятельно **отгадать**, какое из шести слов на карте выбора объяснил активный игрок. Нельзя произносить свои догадки вслух!

Игрок, которому осталась последняя, шестая карта со словами, **не объясняет слово**. Он сразу выкладывает карту выбора с цифрой, которая, по его мнению, соответствует цифре, под которой еще не загадывали слово.

## Подготовка к игре

Перетасуйте **карты со словами**. Выложите в центр стола шесть случайных карт в один ряд выбранной стороной вверх. Раздайте каждому игроку **карты выбора** с цифрами от 1 до 6 одного цвета. **Первым игроком** становится тот, кто последним сказал «дзякуй».

Для игры вам понадобится таймер, который можно найти на любом телефоне. Выберите уровень сложности и поставьте таймер на соответствующее время. Вам нужно объяснить и отгадать слова на всех картах за выбранное время:

- **простой** вариант: за 2 минуты.
- **средний** вариант: за 1 минуту 30 секунд.
- **сложный** вариант: за 1 минуту.

**ПРИМЕР.** В игре участвуют **6 игроков**. Они решают выкладывать карты **стороной Б** и выбирают **простой** уровень сложности (2 минуты).

Анна — первый игрок. Она **запускает таймер** и объясняет с первой в ряду карты **слово под номером 6 «кіроўца»** (водитель): «Пасведчанне» (удостоверение). Одновременно Анна выкладывает **свою карту выбора с цифрой 6** рубашкой вверх возле карты с загаданным словом. Теперь остальные игроки **не должны** выбирать для объяснения слова под номером 6 на остальных картах. Но для этого им нужно правильно разгадать объяснение Анны.

Дальше **Антон** объясняет со следующей карты слово под номером **4 «куцця»** (кутья): «На Каляды» (на святки) — и выкладывает карту выбора с цифрой 4 рубашкой вверх возле второй карты.

Затем **Андрей** объясняет с третьей карты слово под номером **2 «шанец»** (шанс): «Апошні» (последний) — и выкладывает карту выбора с цифрой 2. Пока игроки выбирают слова под разными номерами. Но они про это могут только догадываться, потому что карты выбора лежат в закрытую.

У **Насті** количество слов для объяснения сократилось до трёх, она решает объяснить слово под номером **1 «спадчына»** (наследие): «Янка Купала» — и выкладывает карту выбора с номером 1.

У **Артэма** ещё более сложная задача: выбрать слово из двух оставшихся вариантов и не попасть ни в

одну из четырёх уже выложенных цифр. Он объясняет слово под номером **5 «дзірка»** (дырка): «У маіх шарпэтках» (в моих носках) — и выкладывает карту выбора с цифрой 5.

**Наталье** остаётся определить последнее неиспользованное слово. Она выкладывает карту выбора с цифрой **3**. Потому что, как она считает, всё, что осталось — это «гузік». Наталья **останавливает таймер**.

Игроки уложились в отведённое время. Они переворачивают карты выбора и видят, что **цифры на всех картах разные**. Таким образом, они выиграли! Антон становится первым игроком и начинает новый раунд.



## Конец раунда

Раунд заканчивается, когда выложено шесть карт выбора или на таймере закончилось выбранное время. Игроки переворачивают карты выбора и определяют результат игры.

**Игроки победили**, если вложились в выбранное время и все цифры на перевёрнутых картах разные.

**Игроки проиграли**, если время закончилось раньше, чем они объяснили слова и выложили карты выбора, **или** если хоть одна цифра на перевёрнутых картах повторяется.

Уберите карты со словами с центра стола и выложите шесть новых карт. Каждый игрок возвращает свои карты выбора на руку. Следующий по кругу игрок начинает **новый раунд**.

**Совет:** несколько первых раундов сыграйте **без таймера**. Объясняйте и отгадывайте слова в произвольном темпе. Так вам будет легче освоить правила игры.

## Конец игры

После каждого раунда отмечайте, победили вы или проиграли. Сыграйте **до шести побед** или **проигрышей**.

Шесть победных раундов — и вы **одержали победу в игре!** Поздравляем вас, вы отличная команда, держитесь вместе. Шесть проигранных раундов — и вы **потерпели поражение в игре!** Кажется, вам нужно ещё немного потренироваться и начать всё сначала.

## Разное количество игроков

**Независимо от количества** игроков, всегда нужно объяснять слова с пяти карт со словами и выложить карту выбора возле шестой.

**При игре на 6 игроков** у каждого будет своя карта со словом. Пять игроков будут объяснять по одному разу, а шестой — только выложит карту выбора.

**При игре на 2-5 игроков** некоторым из них нужно будет объяснять слова несколько раз за раунд с разных карт. Игроки продолжают объяснять слова по кругу с каждой следующей карты, пока не объяснят по одному слову с первых пяти карт и выложат карту выбора возле шестой.

**Совет:** каждый новый раунд **первый игрок меняется**, поэтому во время игры каждый участник побудет в разных ролях.

**ПРИМЕР.** В игре участвуют **3 игрока**. Антон объясняет слово с первой карты, Настя — со второй, Андрей — с третьей. Затем снова Антон объясняет слово, теперь уже с четвёртой карты, а дальше Настя объясняет слово с пятой карты. Андрею остаётся шестая карта, и он выкладывает карту выбора с цифрой, под которой ещё не загадывали слово.



Антон Янковский — автор, руководитель проекта  
Настя Янковская — художник, дизайнер  
Денис Вашкевич — редактор

**KUBIK**

СТУДИЯ РАЗРАБОТКИ  
НАСТОЛЬНЫХ ИГР

kubikgames.by

kubikgames  
kubikgames  
kubikgames

**OZ**

Приносит  
радость :)

Заказывайте товары на OZ.by,  
в приложении OZ или по телефону: 695-25-25 МТС, А1, life:)

@myozby  
@myozby  
@myozby



## Советы по объяснению

**Объяснить слово** — это значит назвать одно слово или словосочетание, связанное с выбранным словом, и выложить свою карту выбора с соответствующей цифрой. Тогда задача остальных — правильно определить объясненное слово. Поэтому советуем давать объяснения, которые будут понятны и близки вашей компании.

**Важное условие: объяснение должно быть коротким.**

Это может быть **одно слово**:

— **Ассоциация** с предметом, местом, событием или человеком. Например: слово «**спадчына**» (наследие) напоминает известное стихотворение Янки Купалы, слово «**куцця**» (кутья) — праздник **Каляды** (святки), а «**пасведчанне**» (удостоверение) — это то, что должно быть у «**кіроўцы**» (водителя).

— **Прилагательное** или **глагол**, который хорошо подходит к слову, которое вам нужно объяснить. Например: «**апошні**» (последний) — «**шанец**» (шанс) или «**набіў**» (набил) — «**гузак**» (шишку).

Это может быть **несколько слов**:

— **Словосочетание** или **два слова**, между которыми может стоять один или два предлога. Например: фразой «**на пачатку дня**» (в начале дня) можно загадать слово «**світанак**» (рассвет).

— Логическое **продолжение фразы**.

Например: фразой «**у маіх шкарпэтках**» (в моих носках) можно загадать слово «**дзірка**» (дырка).

**Во время объяснения нельзя:**

- повторять своё объяснение или давать дополнительные подсказки;
- использовать однокоренные слова;
- использовать перевод слова на другой язык;
- объяснять своё слово другим словом с этой же карты.

**Совет:** обратите внимание на **другие слова на карте!** Иногда они могут вас запутать. Например, вы сказали «**круціцца**» (крутиться), но на карте есть слова «**стырно**» (руль), «**кружэлка**» (пластинка), «**калаўрот**» (прялка) — и всё это может крутиться. Объясняйте слова как можно точнее, чтобы не запутать других игроков.

## Испытание

Испытайте свою компанию: победите в шести раундах подряд, где с каждым следующим раундом время на объяснение будет сокращаться! Если вы проиграли хоть в одном из раундов — начните всё сначала. Вам нужно успеть:

**1 раунд** за 2 минуты;

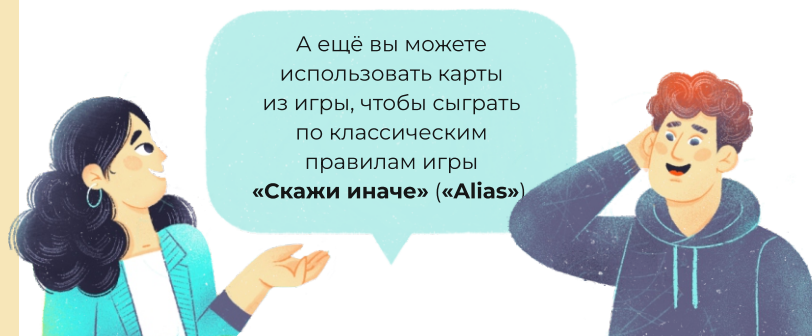
**2 раунд** за 1 минуту 40 секунд;

**3 раунд** за 1 минуту 20 секунд;

**4 раунд** за 1 минуту;

**5 раунд** за 50 секунд;

**6 раунд** за 40 секунд.



Антон Янковский — автор, руководитель проекта  
Настя Янковская — художник, дизайнер  
Денис Вашкевич — редактор

**KUBIK**

СТУДИЯ РАЗРАБОТКИ  
НАСТОЛЬНЫХ ИГР

kubikgames.by

kubikgames  
kubikgames  
kubikgames

**OZ**

Приносит  
радость :)

Заказывайте товары на OZ.by,  
в приложении OZ или по телефону: 695-25-25 МТС, А1, life:)

@myozby  
@myozby  
@myozby

