



ПРАВИЛА ГРИ

ОПИС ГРИ

Що таке українська мова?

Можна було би сказати просто: будь-яка мова – це набір звуків, які складаються в слова, а слова – в речення. Але краще назвати мову символічним кодом. У різних куточках будь-якої країни цей код читають по-різному, у власний унікальний спосіб. Можна говорити однією мовою, але з певними особливостями.

Це стосується не лише української, кожна жива мова існує не лише в літературному варіанті. Такі варіації всередині однієї мови називають діалектами, а слова – діалектизмами.

У цій грі ми разом зможемо познайомитися із деякими з них. Ми будемо пізнавати нові слова, вгадувати їхні значення, підбирати асоціації. Звісно, найвлучніший гравець здобуде найвищий ранг та перемогу, а всі разом – ще й нові знання та яскраві емоції. І, як бонус, збагатимо наш словниковий запас.

Гра буде цікавою всім, хто любить ігри на інтуїцію та асоціації. Вона розвиває уяву і логічне мислення, фантазію і комунікативні навички.

А ще гра навчить обмінюватися досвідом і враженнями, розповідати смішні історії у компанії.

ВМІСТ ГРИ

- 84 картки для гри
- 7 комплектів фішок (з номерами від 1 до 6)
- правила гри

КОРОТКО ПРО ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра складається з раундів, які тривають, доки кожен з гравців по разі не стане ведучим (іншими словами — бути ведучим це твій хід).

Будучи ведучим, гравцю потрібно придумати асоціацію на одну із своїх карток, озвучити її викласти цю картку долілиць у центр стола. Інші гравці також вибирають картку із своїх, відповідно до загаданої асоціації, та викладають її на картку ведучого, після цього вони разом перетасовуються і викладаються у ряд для голосування. За допомогою фішок, кожен із гравців, окрім ведучого, повинен проголосувати за картку, яка, на його думку, була загадана ведучим. За правильно відгадану картку гравці отримують картки з колоди на руки.

Мета гри — з допомогою асоціацій вгадувати діалектизми, в результаті чого мати на руках якнайбільше карток в кінці гри.

ОПИС КАРТОК

На лицевій стороні картки написано діалектизм (слово) та наведено цитату з його використанням як доказ того, що таке слово існує і не є просто вигадкою.

На звороті (сорочці) кожної картки зображений QR-код з посиланням на сучасне значення (пояснення) всіх діалектизмів і місце/регіон їх використання.

Рекомендація! Задля більшої цікавості гри, найкраще користуватися цією інформацією (підказкою) уже після того, коли картки вибувають з гри у скид.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- Гравці обирають собі по 1 комплекту ігрових фішок з цифрами від 1 до 6, відповідно до кількості гравців (наприклад: якщо 3 гравці, то 3 фішки з цифрами від 1 до 3, якщо 4 гравці, то 4 фішки від 1 до 4 і т.д.), і викладають їх перед собою. Ці фішки будуть використовуватися для голосування (обирання слова).
- Перетасуйте колоду і роздайте кожному гравцеві по 6 карток. Решту покладіть у центр стола сорочкою догори. Не показуйте свої картки іншим гравцям.
- Визначте першого ведучого. Для цього кожен гравець витягує по одній картці з колоди. Той, у кого на картці найдовший діалектизм (слово), ходить першим. Якщо у декількох гравців є карти зі словами, що містять найбільшу кількість букв, тоді ці гравці витягують ще по одній картці. Після жеребкування, замішайте всі витягнуті карти назад у колоду.
- Візьміть один комплект фішок, не вибраний жодним гравцем. Відберіть стільки фішок, скільки гравців у грі і розмістіть їх у центрі стола, за зростанням цифр, на

БАЮРА



відстані одна від одної (наприклад: при грі на чотирьох гравців візьміть фішки із цифрами 1, 2, 3, 4). Під цими фішками (цифрами) ведучі будуть викладати картки.

ПОЧАТОК ГРИ

Починаючи з ведучого і за годинниковою стрілкою, усі по черзі виконують ходи. Ведучий обирає одну зі своїх карток і формулює та озвучує до неї асоціацію-підказку, після цього кладе цю картку на стіл сорочкою догори.

Головне завдання Ведучого - зробити таку підказку, яка була б і не занадто складною і не примітивною. Вона повинна дати змогу відгадати слово хоча б комусь із гравців, але не усім.

Асоціація-підказка може складатися з одного слова або ж словосполучення, яке будь-яким чином описувало б загадане слово. Звісно, гравець може не знати справжнього значення діалектизму, тому, для кращого розуміння, яку саме асоціацію-підказку дати, можна скористатися цитатою, зазначеною на картці, або ж власною фантазією і уявити, що це слово могло б означати.

Наприклад: гравець обирає картку зі словом «БАЮРА» (сучасне значення - калюжа), він може використати словосполучення «ПОВИЛАЗИЛИ ХРОБАКИ» (оскільки після дощу з'являються баюри і вилазять хробаки).

Асоціація-підказка:

- не може бути прямим тлумаченням слова літературною мовою;
- не може бути синонімом чи антонімом до слова;
- не може містити персональної інформації, яка відома не всім гравцям;
- не може бути однонокореневим словом;
- не може прямо розкривати його зміст.

Наприклад, до діалектизму «БАЮРА» (калюжа) не можна використовувати занадто очевидну підказку “ПІСЛЯ ДОЩУ”.

Після того, як ведучий озвучив асоціацію-підказку до картки та виклав її сорочкою догори у центр стола, інші гравці обирають зі своїх карток відповідну (на їхню думку) картку і кладуть на стіл сорочкою догори.

Далі ведучий перетасовує усі ці картки і розкладає їх горілиць, під фішками з цифрами, які були викладені на початку гри.

ВИБІР КАРТОК (вгадування загаданого слова)

Завдання гравців - вгадати картку ведучого.

Після того, як ведучий виклав картки горілиць під цифрами, кожен гравець повинен обрати одну зі своїх фішок і покласти її долілиць перед собою. Ця фішка повинна співпадати цифрою з тією, що лежить над обраною картою.

Гравці не можуть озвучувати свій вибір, але коментувати і обговорювати усі картки між собою можна, бо у цьому і є «магія» та атмосфера гри. Обговорення може проходити перед вибором картки і після нього.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Коли всі гравці зробили свій вибір, виклавши перед собою фішки, вони відкривають їх одночасно. Після цього відбувається обговорення (аналіз) де чия картка і хто чию картку обрав, визначаються бали гравців.

Отримуючи бал, гравець бере одну картку із колоди і додає її собі на руку. Чим більше карток буде зібрано, тим більші шанси на перемогу.

Підрахунок балів ведучого:

- 🟡 якщо ніхто не поставив фішку на картку ведучого – ведучий отримує 0 балів. Це означає, що ведучий погано підібрав асоціацію-підказку до свого слова.
- 🟡 якщо всі гравці поставили фішки на карту ведучого – ведучий отримує 0 балів. Це означає, що ведучий підібрав занадто явну асоціацію-підказку до свого слова.
- 🟡 якщо хоча б один гравець (але не всі) поставив фішку на карту ведучого – ведучий отримує 1 бал, а також по 1 балу за кожну поставлену фішку гравця.

Підрахунок балів інших гравців:

- 🟡 гравці, які поставили фішки на карту ведучого – отримують 2 бали. Це означає, що їм вдалося зрозуміти обрану ведучим асоціацію-підказку до його слова.
- 🟡 гравці, на чию картку поклали фішку, отримують 1 бал за кожну з них. Це означає, що гравцям вдалося зі своїх карт влучно підібрати слово до асоціації-підказки ведучого.
- 🟡 гравці, які не вгадали картку ведучого, і на їхню картку ніхто з інших гравців не поклав фішку, – отримують 0 балів.

Приклад № 1

чотири гравці: Ярослав, Микита, Марія, Олена. Олена – ведуча Микита та Марія вгадали картку ведучої Олени, а Ярослав поставив на картку Марії. Ведуча Олена отримує 3 бали: 2 за те, що її картку вгадали Микита та Марія, та 1 за те, що її картку взагалі вгадали. Тепер Олена повинна з колоди взяти 3 картки собі на руки. Микита отримує 2 бали за те, що вгадав картку ведучої (бере 2 картки з колоди собі на руки).

Марія отримує 3 бали: 2 за те, що вгадала картку ведучої і 1 за те, що на її картку поставив фішку Ярослав (бере 3 картки з колоди собі на руки).
Ярослав не отримує нічого, тобто 0 балів.

Приклад № 2

чотири гравці: Ярослав, Микита, Марія, Олена. Олена – ведуча
Ніхто не вгадав картку ведучої. Марія та Микита проголосували за картку Ярослава, Ярослав проголосував за картку Марії.

Ведуча Олена не отримує нічого, тобто 0 балів.

Марія отримує 1 бал, бо на її слово поставив фішку Ярослав (бере 1 картку з колоди собі на руки).

Ярослав отримує 2 бали, бо на його слово поставили фішки Марія та Микита (бере 2 картки з колоди собі на руки).

Микита не отримує нічого, тобто 0 балів.

Приклад № 3

чотири гравці: Ярослав, Микита, Марія, Олена. Олена – ведуча.
Всі проголосували за картку ведучої.

Ведуча Олена не отримує балів.

Ярослав, Микита та Марія отримують по 2 бали за те, що вгадали картку ведучої (кожен бере 2 картки з колоди собі на руки).

ПРОДОВЖЕННЯ ГРИ

В кінці ходу, коли всі гравці підрахували бали та отримали відповідну кількість карток з колоди собі на руки, перекладіть зіграні картки з центру стола до скиду.

Гравці, що мають на руці менше 3 карток, добирають з колоди по 1 картці. Тобто, на початку ходу гравці повинні мати на руках більше ніж 3 картки.

Якщо, у колоді бракує карток, перемішайте скид і сформуйте нову колоду.

Хід передається наступному гравцю за годинниковою стрілкою. Він стає поточним ведучим.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Коли кожен з гравців за столом по одному разу ставав ведучим, то раунд вважається завершеним і гравці повинні підрахувати свої переможні бали (ПБ). Кожна карта на руці гравця приносить 1 ПБ.

Якщо учасник має 12 ПБ, при грі від трьох до п'яти гравців, або 14 ПБ, при грі на шість гравців, він стає переможцем.

Якщо ніхто з гравців не має потрібної кількості ПБ, то грається наступний раунд.

У випадку, якщо декілька гравців мають однакову максимальну кількість ПБ, і ця кількість дорівнює чи перевищує ліміт (12 ПБ на 3-5 гравців; 14 ПБ на 6 гравців), тоді гра продовжується ще один чи декілька раундів, доки не буде визначений єдиний переможець *(буде мати найбільшу кількість карт на руці (ПБ))*.

ВАРІАНТИ ГРИ:

За бажанням гравці можуть самостійно встановлювати кількість карток на руці (ПБ), які потрібно мати для перемоги. Гравці навіть можуть грати до закінчення усіх карток у колоді і вже після закінчення визначати переможця.



БЮРО ІГОР

TAKA MAKA

Слідкуй за нами у соц. мережах:



@takamaka.games



TAKA MAKA games



TAKA MAKA games