

ВОБРАЖАРИИ

ИГРА В АССОЦИИ

РАССКАЖИ



НАРИСУЙ



ПОКАЖИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБЗОР ИГРЫ

«Воображарий» — игра в ассоциации. Игрок-ведущий здесь меняется каждый ход. Он получает задание — слово или словосочетание, которое должен донести до других игроков. Ведущий может сделать это одним из трёх способов:

- рассказом,
- рисунком,
- представлением.

Игрок, отгадавший задание ведущего, и сам ведущий получают по одному победному очку. В конце партии побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

СОСТАВ ИГРЫ

147 двусторонних карт заданий
27 карт действия (9 разноцветных комплектов по 3 карты в каждом)
Песочные часы
Правила игры

Простые задания



Сложные задания



Случайное число от 1 до 10

Комплект карт действия



Рассказ



Рисунок



Представление

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

Играть в «Воображарий» можно, пока не надоест, но лучше заранее договориться, когда закончится партия.

Каждый ход (разгадывание одной ассоциации) длится 1–3 минуты. Поэтому 20 заданий могут отнять полчаса-час реального времени. Каждое задание требует 2 карты из колоды заданий. Поэтому если в начале игры вы случайно выберете из колоды 40 карт заданий (остальные верните в коробку), то партия будет длиться ровно 20 заданий, т. е. от 20 до 60 минут. Одну карту нужно добавить, чтобы игрок, выбирающий задание последним, получил случайное число между 1 и 10 (зачем — см. «Выбор задания» на стр. 3). Желательно, чтобы количество заданий было кратным числу игроков.

Так сколько карт положить в колоду заданий? Мы можем дать следующие рекомендации для партии с длительностью в пределах одного-полутора часов:

для 3 игроков	49 карт
для 4 игроков	49 карт
для 5 игроков	51 карта
для 6 игроков	49 карт
для 7 игроков	57 карт
для 8 игроков	49 карт
для 9 игроков	55 карт

Другой вариант — играть, пока один из игроков не наберёт установленное количество победных очков (например, 10).

По взаимной договорённости игроков в начале партии время объяснения можно увеличить или уменьшить для каждого из трёх способов объяснения заданий (см. «Три способа объяснения» на стр. 4).

В комплект игры входят песочные часы, но многие игроки предпочитают играть с электронным таймером, который подаёт звуковой сигнал по окончании заданного времени (например, 60 секунд). Подобный таймер наверняка имеется в мобильном телефоне одного из игроков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Колода заданий состоит из двусторонних карт. Одна сторона у карт синяя, это простые задания. Другая сторона — красная, это сложные задания. Все карты колоды заданий должны лежать одинаково (например, синей стороной вверх). До начала партии игроки должны решить, с какими заданиями они будут играть: простыми или сложными.

Если в партии участвуют игроки, ранее не игравшие в «Воображарий», мы советуем выбрать простые задания.

В зависимости от решения игроков, карты заданий будут лежать красными или синими рубашками вверх.

- Если игроки решили играть с простыми заданиями, то карты в колоде должны лежать синей (и в данном случае лицевой) стороной вниз.
- Если игроки решили играть со сложными заданиями, то карты в колоде должны лежать красной (и в данном случае лицевой) стороной вниз.

Перемешайте колоду заданий и положите в центре стола лицевой стороной вниз. Оставьте место для сброса карт. Поставьте рядом песочные часы.

Раздайте каждому игроку комплект из трёх карт действия того цвета, который ему нравится. Каждый игрок кладёт эти карты перед собой лицевой стороной вверх.

Для объяснения заданий с помощью рисунка вам понадобятся письменные принадлежности, которые не входят в комплект игры: бумага и пишущее средство.

Игрок, который последним был в театре или в кино, становится ведущим.

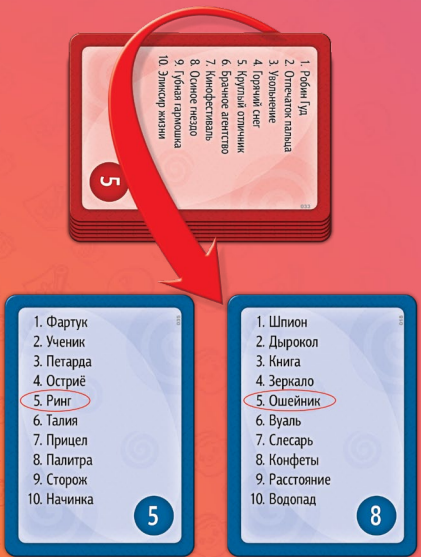
ПОРЯДОК ХОДА

Выбор задания

Ведущий тянет на руку 2 верхние карты из колоды заданий, не показывая другим. Ведущий смотрит на рубашку верхней карты из колоды заданий и называет вслух число, указанное в правом нижнем углу этой карты (от 1 до 10).

Теперь ведущему нужно про себя выбрать одно из двух доступных заданий, которые указаны на двух вытянутых картах в строчках с названным числом. Это задание ведущий должен будет донести до остальных игроков по правилам, описанным ниже.

Пример



Ведущий вытянул 2 карты. На рубашке следующей карты колоды значится число «5». Ведущий может выбрать пятое задание с любой из двух карт.



Он решает, что заданием на этот ход будет «Ринг».

Выбор способа объяснения

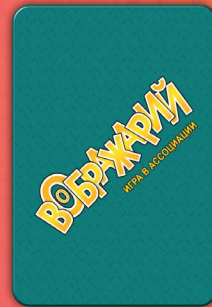
Теперь ведущий должен выбрать способ, которым он донесёт задание до других игроков.

Перед ведущим в начале игры лежат 3 карты действия лицевой стороной вверх. Каждая карта соответствует одному из трёх способов: рассказ, рисунок или представление. Ведущий выбирает доступный ему способ и переворачивает соответствующую карту действия лицевой стороной вниз. После этого он объясняет задание выбранным способом.

Когда до ведущего снова дойдёт ход и он будет вынужден объяснять новое задание, одна из его карт действия будет перевернута лицевой стороной вниз, то есть этот способ объяснения будет недоступен. На третий ход ведущего у него останется единственный способ объяснения.

Если в начале своего хода у игрока перевернуты лицевой стороной вниз все три карты действия, он переворачивает их лицевой стороной вверх: ему снова доступны все три способа объяснения.

Пример



В предыдущий раз ведущий воспользовался рисунком для объяснения. Теперь у него остались открытыми только карты «рассказ» и «представление». Ведущий выбирает «представление» и переворачивает эту карту лицевой стороной вниз.

Объяснение

После этого ведущий переворачивает песочные часы и за 60 секунд объясняет задание игрокам тем способом, который он выбрал. Каждый игрок пытается первым произнести вслух задание в точной формулировке, которая указана на карте.

В случае, если вы решили играть со сложными заданиями, то перед началом партии можно договориться, что на объяснение будет выделяться более 60 секунд (например, 2 минуты). Главное, чтобы с таким условием игры были согласны все участники.

Итог объяснения

Если один из игроков точно называет загаданное слово или словосочетание, он получает одну из карточек заданий, которую вытянул ведущий в начале хода (если несколько игроков одновременно отгадывают задание, ведущий решает, кому из них отдать карту). Вторую карту забирает себе ведущий за то, что смог объяснить задание. Эти карты и игрок, и ведущий кладут в свой персональный запас победных очков (каждая карта приносит 1 победное очко в конце партии).

Если никто из игроков не смог разгадать объяснение ведущего за отведённое время или если ведущий нарушил любое из правил объяснения, то никто не получает победных очков, и обе карточки, вытянутые ведущим в начале хода, отправляются в сброс.

Переход хода

Игрок слева от ведущего становится новым ведущим, и начинается новый ход.

Завершение партии

Партия завершается, когда в колоде заданий остаётся 1 карта или когда один из игроков набирает условленное количество победных очков — в зависимости от договорённости игроков перед партией.

Побеждает игрок, у которого больше всего победных очков. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество очков, то они делят победу.

ВАРИАНТ КОМАНДНОЙ ИГРЫ

В «Воображарий» можно играть командой на команду. Например, если вас шестеро, вы можете сыграть трое на трое, а если девять, то тремя командами по три человека в каждой. Если собралось такое число игроков, что оно не делится нацело на два или три, ничего страшного — пусть в одной из команд будет на одного участника больше.

Отличия при командной игре

Каждая команда получает один комплект из трёх карт действия. Этот комплект ограничивает способ объяснения не для одного игрока, а для всей команды.

Ход передаётся от команды к команде. Когда ход переходит к следующей команде, участники команды выбирают, кто будет ведущим (играть интереснее, если ведущие внутри одной команды чередуются).

В начале хода ведущий берёт 2 карты задания, выбирает задание под определённым номером на одной из двух карт и доступный способ объяснения. Соответствующая карта действия, принадлежащая всей команде, переворачивается. Ведущий объясняет задание не перед всеми игроками, а только перед представителями своей команды (остальные игроки могут наблюдать, но не комментировать), и только его команда пытается разгадать объяснение. При удаче команда оставляет себе обе карты заданий в качестве победных очков.

В противном случае обе карты заданий сбрасываются. Если в начале хода команды все её карты действия перевернуты лицевой стороной вниз, они разворачиваются обратно — все три действия доступны снова.

Остальное — как в игре «каждый за себя». В конце партии побеждает команда, накопившая наибольшее количество очков.

Три способа объяснения



Рассказ

Ведущий за отведённое время должен устно описать игрокам загаданное слово или понятие. Ведущему запрещено использовать при рассказе слова, однокоренные с загаданными или производные от загаданных. Например, для объяснения слова «дружеский» нельзя произносить слово «друг», но можно произносить слова «товарищ» или «приятельский». Ведущий не должен использовать иностранный язык. Ведущий может объяснять словосочетание по частям: сперва одно слово, затем другое и т. д. Победную карту при этом заберёт тот игрок, который первым произнесёт словосочетание целиком. Во время рассказа ведущему запрещено делать жесты или использовать другие элементы пантомимы. Ведущий может говорить игрокам «да» или «нет», намекая на то, насколько произнесённая ими версия близка заданию.



Рисунок

Ведущий за отведённое время должен изобразить на бумаге загаданное слово или понятие. Ведущему запрещено использовать буквы или цифры, но он может пользоваться изображениями любых других символов или картинок. Ведущий может объяснять словосочетание по частям: первым рисунком одно слово, затем другое и т. д. Победную карту при этом заберёт тот игрок, который первым произнесёт словосочетание целиком. В ходе рисования ведущему запрещено разговаривать и жестикулировать. Ведущий может утвердительно кивать или отрицательно качать головой, намекая игрокам на то, насколько произнесённая ими версия близка заданию. *Постарайтесь расположиться так, чтобы все игроки одинаково хорошо видели, что рисует ведущий.*



Представление

Ведущий за отведённое время должен описать игрокам загаданное слово или понятие при помощи жестов, пантомимы, звуков и музыки. Ведущему запрещено произносить осмысленные слова, но он может имитировать крики животных, шум ветра, грохот машин... Ведущий может напевать мелодии, избегая осмысленных слов (например, «ля-ля-ля, тра-та-там»). Ведущий может показывать на любые предметы в своём поле зрения, брать их в руки, манипулировать ими, воздействовать одним предметом на другой. Ведущий может объяснять словосочетание по частям: сперва одно слово, затем другое и т. д. Победную карту при этом заберёт тот игрок, который первым произнесёт словосочетание целиком. Во время представления ведущему запрещено разговаривать. Ведущий может утвердительно кивать или отрицательно качать головой, намекая игрокам на то, насколько произнесённая версия близка заданию. *Постарайтесь расположиться так, чтобы все игроки одинаково хорошо видели представление ведущего.*

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

Если двое (или больше) игроков одновременно произнесли правильный ответ на задание, кто из них получает карту задания в качестве победного очка?

Карту получает только один игрок, кто именно в данном случае — решает ведущий.

Если отгадывающий задание называет загаданное слово или словосочетание в другом падеже или числе, считается ли это верным ответом?

Да. Например, если загадано слово «слёзы», а один из игроков произносит «слеза», то это считается правильным ответом.

Если в словосочетании определение (прилагательное) можно без потери смысла заменить на дополнение (существительное), будет ли засчитан ответ с использованием соответствующего дополнения или определения?

Да. Например, вместо «обеденный перерыв» игрок может сказать «перерыв на обед» и т. п. Руководствуйтесь здравым смыслом.

Если у загадываемого слова есть несколько значений, волен ли ведущий сам выбрать значение?

Да. Например, слово «такса» может быть синонимом слова «тариф», а может быть породой собак. Ведущий сам выбирает, какое значение объяснять. Более того, ведущий, если использует рассказ, может загадать слово «такса» так: «Это синоним тарифа и одновременно порода собак».

Как правильно выбрать задание и способ объяснения?

Ведущий тянет из колоды заданий 2 карты в закрытую. Он проверяет, какая цифра крупно написана на рубашке верхней карты колоды, затем смотрит обе вытянутые карты и находит там задания под данным номером. Допустим, на рубашке верхней карты колоды стоит цифра «7», тогда ведущий находит на каждой из двух карт задание №7. Допустим, это будут «доходное место» и «миллион алых роз».

Перед ведущим в открытую (как и перед каждым игроком) лежит его индивидуальный набор из трёх карт действий. Изначально все карты действий лежат лицевой стороной вверх.

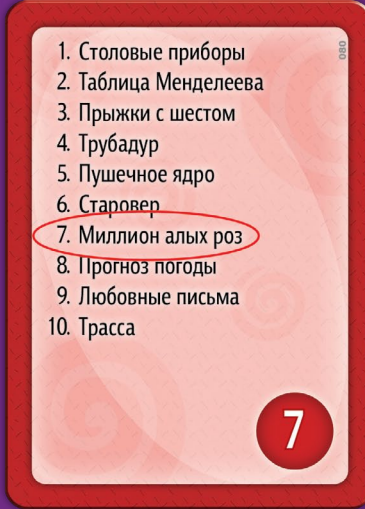
Ведущий может выбрать любое из двух заданий и донести его до игроков при помощи любого из доступных действий.

Допустим, в нашем случае ведущий рассуждает так:

«Представление» — самое сложное по исполнению действие, поэтому его выгодно потратить раньше, если это возможно.

«Доходное место» с помощью представления изобразить трудновато, а вот «миллион алых роз»...

Ведущий оставляет в руке карту с «миллионом алых роз», а вторую кладёт перед собой. Он выбирает действие «представление» и переворачивает соответствующую карту действия лицевой стороной вниз. Ведущий напевает (без слов!) мотив «Миллион, миллион алых роз», и кто-то из игроков сразу цитирует эту строчку. Прекрасно, слова «миллион алых роз» прозвучали!



Авторы игры: Ольга Перасова, Николай Перасов

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Смирнова, Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховей

Вопросы издания игр: Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
www.hobbyworld.ru



КРАТКИЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ИГРЕ

Подготовка к игре

1. Определите длительность партии одним из двух способов.
Ограничьте количество карт заданий

Наши рекомендации по количеству карт заданий:

для 3 игроков	49 карт
для 4 игроков	49 карт
для 5 игроков	51 карта
для 6 игроков	49 карт
для 7 игроков	57 карт
для 8 игроков	49 карт
для 9 игроков	55 карт

или

установите предел победных очков (например, 10).

2. Решите, с какими заданиями будете играть: простыми или сложными.

- Если вы решили играть с **простыми заданиями**, то карты в колоде должны лежать **синей стороной вниз**.



- Если вы решили играть со **сложными заданиями**, то карты в колоде должны лежать **красной стороной вниз**.



3. Перетасуйте колоду заданий.

4. Раздайте каждому игроку комплект из 3 карт действия одного цвета.



5. Определите первого игрока.

Порядок хода

1. Ведущий тянет на руку 2 верхние карты из колоды заданий.
2. Ведущий смотрит на верхнюю карту из колоды заданий и называет вслух число, указанное в правом нижнем углу.



3. Ведущий выбирает одно из двух доступных заданий на вытянутых картах в строчках с названным числом.



4. Ведущий выбирает способ объяснения задания, после чего переворачивает карту этого способа объяснения лицевой стороной вниз и начинает объяснение. Если в начале хода у ведущего все три карты объяснения лежат лицевой стороной вниз, они вместе переворачиваются в исходное положение.



Рассказ



Рисунок



Представление

5. **Загаданное слово или словосочетание названо.** Ведущий отдаёт одну карту задания первому отгадавшему, а вторую оставляет себе.

1 карта = 1 победное очко.

Загаданное слово или словосочетание не названо. Никто не получает карт заданий.

6. Игрок слева от ведущего становится новым ведущим.

Завершение партии

Партия завершается, когда в колоде заданий осталась 1 карта

или

кто-то из игроков набрал установленное количество победных очков.

Все игроки считают свои победные очки. Игроки, набравшие больше всего победных очков, становятся победителями.