

Имаджинариум

ИСТОРИЯ ИГРУШЕК

Правила игры

Самый большой стресс после приобретения игры — это разобраться в её правилах. Хуже правил для игр могут быть только инструкции к микроволновкам. Мы решили облегчить вам жизнь и сформулировали суть «Имаджинариума» в одном предложении:

«Игроки придумывают ассоциации к своим картам и угадывают карты других игроков по их ассоциациям».

Если вы поняли, что написано в предыдущем предложении, — расслабьтесь, вы уже умеете играть в «Имаджинариум»! А всё, что написано дальше, поможет определить, кто из ваших друзей делает это лучше, чем вы.

Видеоправила здесь



#космоправила Имаджинариум

Что в коробке?

98 больших карт

С волшебными рисунками.
С их помощью вы будете загадывать
и отгадывать ассоциации.



7 фигурок слонов

Разноцветных, специально
обученных и летающих.



49 жетонов

С номерами, по 7 штук
каждого цвета.

Игровое поле

Нужно, чтобы отмечать
очки. А ещё поле подскажет,
как их считать.



Нумераторы

7 жетонов для обозначения
порядкового номера карты
во время игры.

Подготовка к игре

1. При разном числе игроков нужно разное количество карт. Уберите лишние карты в коробку в соответствии с таблицей справа. Оставшиеся карты – ваша колода.
2. Каждый игрок выбирает слона и берёт жетоны его цвета. Количество жетонов должно равняться числу игроков: например, если игроков пятеро, то вам понадобятся жетоны с номерами от 1 до 5.
3. Поставьте своих слонов на клетку игрового поля с цифрой «0».
4. Перемешайте колоду, взакрытую раздайте каждому игроку по 6 карт, а остаток колоды положите в центр стола рубашкой вверх.
5. Рядом с колодой положите нумераторы карт. Возьмите жетоны с цифрами по количеству игроков.
6. Лишние компоненты уберите в коробку.
7. Любым удобным способом определите, кто первым возьмёт на себя роль ведущего.

Число игроков	2	3	4	5	6	7
Убрать карт	0	11	2	3	2	21



Пример подготовки игры на пятерых



Порядок хода

Каждый ход один из игроков становится ведущим и загадывает ассоциацию. Эта роль переходит по очереди от одного игрока к другому по часовой стрелке.

Ход ведущего

Ведущий выбирает одну из своих карт, кладёт её на середину стола рубашкой вверх и называет ассоциацию к этой карте. Ассоциацией может быть что угодно: слово, предложение, стихотворение, известная цитата или даже произвольный набор звуков. Ведущий ограничен лишь своей фантазией (если только его слон не стоит на одной из особых клеток, о которых написано на стр. 6).

Ответы игроков

Остальные игроки выбирают среди своих карт одну такую, которая лучше всего подходит под ассоциацию ведущего, и тоже кладут её на стол рубашкой вверх.

Примечание: иногда бывает так, что ни одна карта не подходит под ассоциацию, но выбор всё равно нужно сделать всем игрокам.

Нумерация

Ведущий взакрытую перемешивает все выложенные карты вместе со своей и раскладывает их над нумераторами в случайном порядке.

Пример хода

Ассоциация ведущего

Ведущий придумал ассоциацию «Моя первая игрушка» к крайней правой карте. Он объявляет её вслух.



Ассоциации игроков

Каждый игрок выбирает одну из своих карт, которая, по его мнению, лучше всего подходит под ассоциацию «Моя первая игрушка», и кладёт её на стол рубашкой вверх.



1



2



3



4



5

Отгадывание карты ведущего

Теперь задача игроков — догадаться, какую именно из выложенных на столе карт загадал ведущий. Каждый игрок выбирает жетон с номером своей версии (согласно цифре на нумераторе) и кладёт его перед собой цифрой вниз.

- Выбирать свою карту нельзя.
- Ведущий в отгадывании не участвует и выложенные на столе карты не комментирует.

После того как все игроки проголосовали, они переворачивают свои жетоны и кладут их под соответствующими цифрами нумератора для удобства подсчёта.

Подсчёт очков

Если карту ведущего отгадали все

Слон ведущего остаётся на месте, а слоны остальных игроков двигаются на 3 клетки вперёд.

Если карту ведущего никто не отгадал

Слон ведущего остаётся на месте, а все остальные игроки двигают своих слонов на столько клеток вперёд, сколько жетонов лежит под их картами.

Если карту ведущего отгадала часть игроков

Слон ведущего и слоны правильно угадавших его карту двигаются на 3 клетки вперёд. Кроме того, все игроки, включая ведущего, передвигают своих слонов на столько клеток вперёд, сколько жетонов лежит под их картами.

Каждый игрок, кроме ведущего, выбирает жетон с номером своей версии и кладёт его перед собой цифрой вниз. Выбирать собственную карту нельзя.



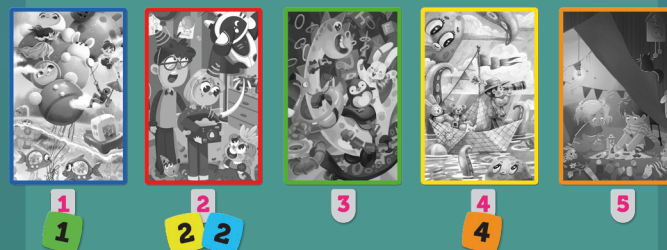
Когда все игроки проголосовали, жетоны игроков открываются и раскладываются для подсчёта очков.



Жёлтый и синий игроки отгадали карту ведущего. Они получают по 3 очка плюс по 1 очку за зелёный и оранжевый жетоны под их картами. Жёлтый и синий слоны двигаются на 4 клетки вперёд.

Ведущий получает 3 очка и ещё 2 очка за жёлтый и синий жетоны под его картой. Слон ведущего двигается на 5 клеток вперёд.

Зелёный и оранжевый слоны остаются на месте.



Заработанные очки отмечаются слонами на поле.



Конец хода

В конце хода разыгранные карты отправляются в сброс, а игроки берут по одной карте из колоды. Роль ведущего переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Особые клетки

Некоторые клетки на игровом поле помечены особыми элементами. Если слон ведущего стоит на одной из таких клеток, в его ход действует особое условие:



Ассоциация загадывается в форме вопроса.



Ассоциация должна быть основана на кинофильме (мультфильме, сериале, телепрограмме).



Ассоциация должна содержать ровно 4 слова.

Окончание игры

Если после хода ведущего у игроков осталось по 4 карты в руке, а в колоде больше нет карт, то игра заканчивается. Победителем становится игрок, набравший больше всех победных очков.



Всякое разное

- Если один из слонов добрался до последней клетки и должен идти дальше, не переживайте — отправьте его на второй круг.
- Закончить игру можно в тот момент, когда первый слон дойдёт до клетки «34».
- Можно играть всеми картами: когда колода закончится, перемешайте сброс и продолжайте игру. И так до бесконечности! В этом случае можете не убирать лишние карты из колоды в начале игры.
- Можно использовать особые условия для всех ассоциаций. Например, провести целую партию, загадывая только фразы из четырёх слов или только рассказы.
- Если желающих поиграть больше семи, можно разделить на пары и играть вдвоём за одного слона.

Режим для трёх игроков

Подготовьтесь к игре как обычно: возьмите слонов и жетоны, а из колоды уберите 11 карт.

Ведущий так же загадывает ассоциацию, а два игрока подбирают карты под неё. Ведущий перемешивает выложенные карты и добавляет к ним две верхние карты из колоды. Мы называем этой игрой с ботами. Как будто два невидимых игрока положили карты со своими ассоциациями.

Процесс отгадывания и получения победных очков не отличается от основных правил. Если игрок проголосовал за карту бота, то бот не получает победных очков.

Этот режим позволяет разнообразить выбор игроков, чтобы отгадывать карту ведущего было интереснее.





Режим для двух игроков



В «Имаджинариум» можно играть вдвоём!

В этом режиме игроки действуют сообща: их задача — набрать победных очков больше, чем это сделает незримый противник. Подготовьте игру по основным правилам со следующими исключениями:

- Каждый игрок получает 5 жетонов выбранного цвета (возьмите жетоны под номерами от 1 до 5).
- Разместите на клетке «0» одного слона, за которого вы будете играть вместе с другим участником. Поставьте рядом ещё одного слона (рекомендуем чёрного) — это ваш противник. Назовём его мамонтом!

Как играть?

Каждый раунд проходит так:

1. Возьмите 4 карты из колоды и положите в центр стола рубашкой вверх. Не смотрите, что на них нарисовано. Это карты мамонта.
2. Каждый игрок берёт 6 карт из колоды. Показывать карты другому игроку нельзя.
3. Один игрок становится ведущим. Ведущий выбирает одну из своих карт, кладёт её на середину стола рубашкой вверх и называет ассоциацию из одного слова к этой карте. Ассоциация может быть любой, но нельзя называть то, что изображено на карте.
4. Ведущий перемешивает все выложенные карты и раскладывает их над нумераторами в случайном порядке.
5. Задача игрока — догадаться, какая именно карта принадлежит ведущему. Для этого он тайно голосует, выкладывая жетон с нужным номером. Ведущий в отгадывании не участвует и выложенные на столе карты не комментирует.

Подсчёт очков

- Если игрок не угадал карту ведущего, мамонт получает 3 очка, а игроки не получают очков.
- Если игрок угадал карту ведущего, игроки получают 2 очка, а мамонт не получает очков.

Передвиньте слонов вперёд.

В конце хода разыгранные карты отправляются в сброс, а игрок берёт одну карту из колоды. Роль ведущего переходит к следующему игроку, начните новый ход.

Если после хода ведущего у него осталось 4 карты в руке, а в колоде больше нет карт, то игра заканчивается. Победителем становится тот, кто набрал больше всего победных очков, – игроки или мамонт.

Например, ведущий загадал ассоциацию «Космос». Игрок угадал карту. Значит, мамонт не получает очков, а игроки получают по 2 очка.



Карта мамонта



Альтернативный режим игры

Во время игры с детьми взрослый становится бессменным ведущим. Другими словами, всю игру только он загадывает ассоциации.

Как играть?

У ведущего в руке всегда должно быть 6 карт.

Если взрослый играет с одним ребёнком, жетоны для голосования не понадобятся. Но понадобятся 2 слона (взрослого и ребёнка). Ведущий загадывает ассоциацию на одну из своих карт, замешивает её с 2 случайными картами из колоды и выкладывает в открытую. После этого маленький игрок старается отгадать карту ведущего. Если ребёнок догадался, он зарабатывает 1 очко. Если нет, 1 очко зарабатывает ведущий. Подстраивайтесь под ребёнка и загадывайте несложные ассоциации.

Если детей в игре двое или больше, они соревнуются между собой. Раздайте им слонов и жетоны с номерами. Ведущий в соревновании не участвует, не голосует и слона не получает.

Ведущий загадывает карту, замешивает её с 2 случайными картами из колоды и выкладывает в открытую. Дети стараются отгадать карту ведущего, выбирая жетон с номером 1, 2 или 3. Отгадавшим начисляется по 1 очку, а неотгадавшим — ничего.



Пожалуй, ассоциация «Взрослые дети» хорошо подходит для этой карты при игре с детьми.

Чего не скажешь про ассоциацию «Нефтяной кризис 73-го».

Правило отстающего

Если ребёнок отгадывает карту, а его слон стоит последним, то ему причитается 3 очка вместо 1. Это поможет отстающему догнать победителей. Ведущий (при игре один на один) такой привилегии не получает.

Окончание игры и определение победителя

Игру стоит закончить, когда один из слонов пройдёт полный круг. Побеждают все, кто прошёл полный круг вместе с ним. Это значит, что в игре может быть несколько победителей. И это здорово!

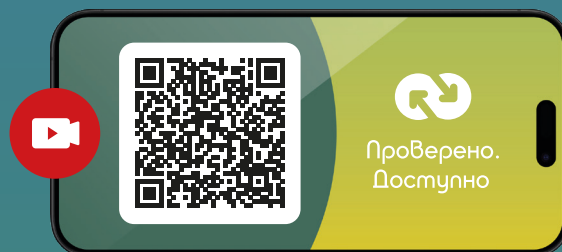
«Имаджинариум» Онлайн

В «Имаджинариум» можно играть с друзьями, которые далеко от вас!
Заходите на сайт, приглашайте друзей и придумывайте больше ярких ассоциаций.





Адаптированные правила игры для людей
с нарушением слуха от Центра «Мир да Лад»



С любыми вопросами и предложениями по игре
вы можете обратиться на наш сайт или написать
на электронную почту:

hello@cosmodrome-games.com

Приятной вам игры!

