

Имаджинариум

Ю Б И Л Е Й Н О Е И З Д А Н И Е

ПРАВИЛА ИГРЫ

Самый большой стресс после приобретения игры — разбираться 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 вас.

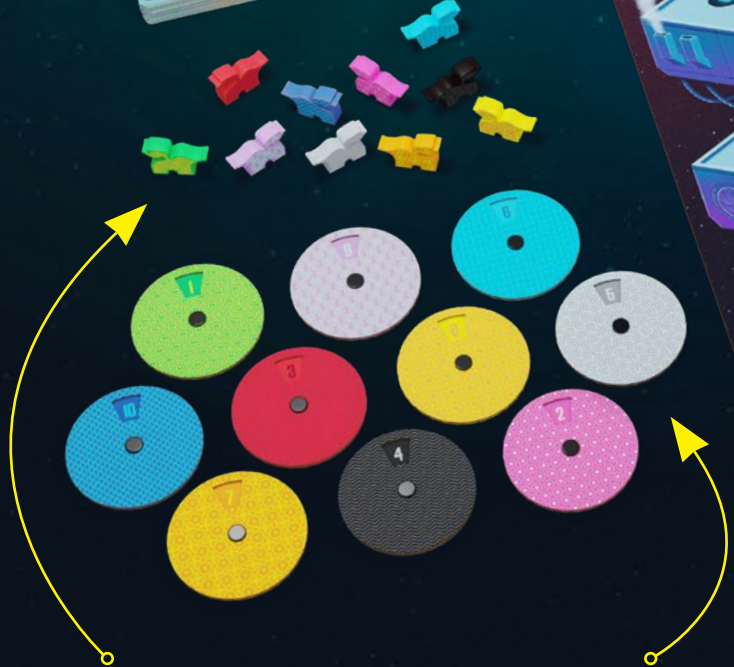


**Ищите видеоправила
на нашем сайте**
#космоправила Имаджинариум

ЧТО В КОРОБКЕ?

100 больших карт

С немного сумасшедшими рисунками. С их помощью вы будете загадывать и отгадывать ассоциации.



10 фигурок слонов

Разноцветных, специально обученных и летающих.

10 устройств для голосования

Чтобы было удобно угадывать.

Игровое поле

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

Правила игры

Которые вы держите в руках.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Игра ведётся до последней карты в колоде, поэтому при разном числе участников нужно разное количество карт. Уберите лишние карты в коробку в соответствии с таблицей справа. Для игры втроём и вдвоём есть особые правила на с. 7 и 8. Прочитайте их после основных правил.
2. Каждый игрок выбирает слона и берёт одно устройство для голосования соответствующего цвета.
3. Поставьте своих слонов на игровое поле на клетку «1».
4. Перемешайте колоду, раздайте каждому игроку по 6 карт, а остаток колоды положите взакрытую в центр стола.
5. Лишние компоненты уберите в коробку.
6. Любым удобным способом определите первого ведущего.

Число игроков	4	5	6	7	8	9	10
Убрать карт	36	25	28	2	20	19	0



Пример подготовки игры на пятерых игроков

ПОРЯДОК ХОДА

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

ХОД ВЕДУЩЕГО

Ведущий выбирает одну из своих карт, кладёт её на середину стола в закрытую 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 специальных клеток, о которых написано ниже).

ОТВЕТЫ ИГРОКОВ

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

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

НУМЕРАЦИЯ

Ведущий перемешивает все выложенные карты вместе со своей и раскладывает их на столе в случайном порядке. Договоритесь, где будет первая карта, а где — последняя.

ПРИМЕР ХОДА

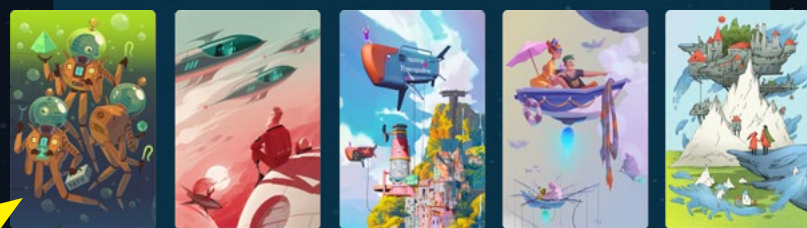
Ассоциация ведущего

Ведущий (красный слон) посмотрел на свои карты и придумал ассоциацию «Путешествие» на крайнюю правую карту. Он объявляет её вслух.



Ассоциации игроков

Каждый игрок выбирает одну из своих карт, которая, по его мнению, лучше всего подходит под ассоциацию «Путешествие», и кладёт её на стол в закрытую.



ОТГАДЫВАНИЕ КАРТЫ ВЕДУЩЕГО

Теперь задача игроков — догадаться, какую именно из выложенных на столе карт загадал ведущий. Каждый игрок выбирает номер карты на устройстве для голосования и кладёт его перед собой цифрой вниз.

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

После того, как все игроки проголосовали, они переворачивают свои устройства и кладут их под соответствующими картами для удобства подсчёта.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Ведущий объявляет номер своей карты.

Карту ведущего отгадали все

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

Карту ведущего никто не отгадал

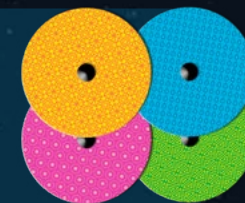
Слон ведущего остаётся на месте, а все остальные игроки двигают своих слонов на столько клеток вперёд, сколько устройств для голосования лежит под их картами.

Карту ведущего отгадала часть игроков

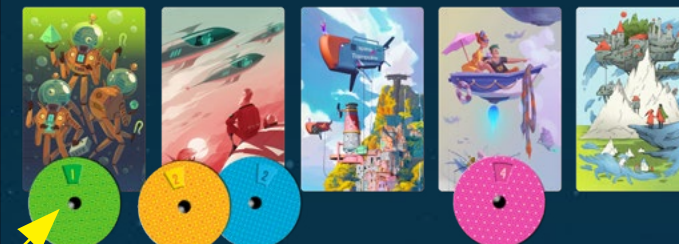
Слон ведущего и слоны игроков, правильно угадавших его карту, двигаются на 3 клетки вперёд. Кроме того, все игроки, включая ведущего, передвигают своих слонов на столько клеток вперёд, сколько устройств для голосования лежит под их картами.

Заработанные очки отмечаются слонами на поле.

Каждый игрок, кроме ведущего, выбирает цифру на устройстве для голосования и кладёт его перед собой цифрой вниз. Выбирать собственную карту нельзя.



Когда все игроки проголосовали, устройства для голосования переворачиваются и раскладываются для подсчёта очков.



Жёлтый и синий игроки отгадали карту ведущего. Они получают по 3 очка плюс по 1 очку за зелёное и розовое устройство для голосования под их картами. Жёлтый и синий слоны двигаются на 4 клетки вперёд.

Ведущий получает 3 базовых очка и ещё 2 очка за жёлтое и синее устройство для голосования под своей картой. Слон ведущего двигается на 5 клеток вперёд.

Зелёный и розовый слоны остаются на месте.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки всегда добирают карты, пока не кончится колода. При 6, 8, 9 и 10 игроках партия продолжается до последней карты в руке. При 4, 5 и 7 игроках игра заканчивается, когда в колоде не остаётся карт. Когда на руках у игроков оказывается по 6 карт и колода заканчивается, разыгрывается последний раунд. Затем игра завершается.

Победителем становится тот игрок, чей слон продвинулся дальше всех. Если таких слонов несколько, то и победителей несколько.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КЛЕТКИ

Некоторые клетки на игровом поле помечены особыми флажками. Если слон ведущего стоит на одной из таких клеток, то на его ассоциацию накладываются ограничения:



Ассоциация загадывается в форме рассказа.



Ассоциация загадывается в форме вопроса.



Ассоциация должна содержать ровно 4 слова.



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



Ассоциация загадывается на одного из людей, сидящих за столом.

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 «25».
- Можно играть всеми картами: когда колода закончится, перемешайте сброс и продолжайте игру. И так до бесконечности!
- Можно ввести постоянные ограничения на ассоциации. Например, провести целую партию, загадывая только фразы из четырёх слов или ассоциации в форме рассказов.
- Если желающих поиграть больше десяти, можно разделить на пары и играть вдвоём за одного слона.

РЕЖИМ ДЛЯ ТРЁХ ИГРОКОВ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам: возьмите слонов и устройства для голосования, а из колоды уберите 25 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 это игрой с ботами. Как будто два невидимых игрока положили карты со своими ассоциациями.



Процесс угадывания не отличается от базовых правил. Игрок, который выбрал карту бота, не получает 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 — добраться до финиша раньше, чем это сделает незримый противник.

Подготовьтесь к игре по обычным правилам

со следующим исключением: разместите на клетке «1» одного слона, за которого вы будете играть вместе с другим участником.

Поставьте рядом ещё одного слона

(рекомендуем чёрного) — это ваш противник.

Назовём его мамонтом!



Мамонт

Как играть?

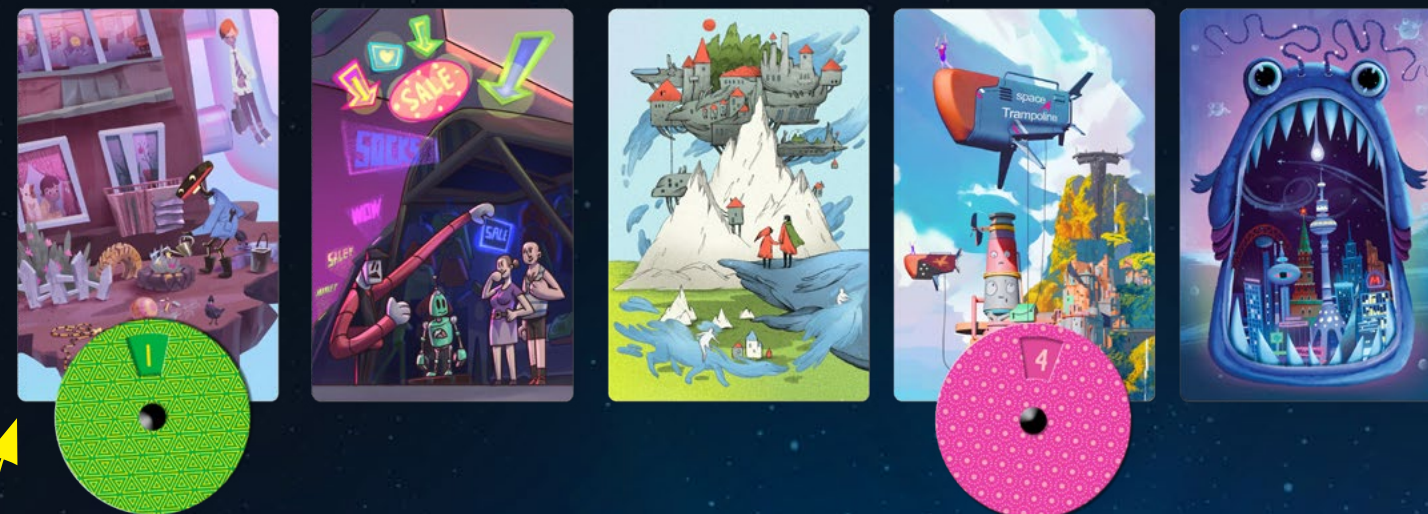
Каждый раунд проходит так:

1. Возьмите из колоды одну карту и положите в центр стола взакрытую. Не смотрите, что на ней нарисовано. Это карта мамонта.
2. Игроки берут по 6 карт из колоды и кладут перед собой взакрытую. Смотреть на карты пока нельзя!
3. Игроки берут по одному устройству для голосования.
4. Один из игроков становится ведущим. Он придумывает ассоциацию, не глядя свои карты. Ассоциация может быть любой, ведь он ещё не видел иллюстрации на картах.
5. После того, как ведущий придумал ассоциацию, оба игрока смотрят свои карты и стараются выбрать по 2 карты, подходящие под ассоциацию. Затем ведущий замешивает выбранные карты вместе с картой мамонта. Подглядывать нельзя!
6. Выложите перемешанные карты в открытую.
7. Задача обоих игроков — угадать, какая именно карта принадлежит мамонту. Для этого они тайно голосуют, выкладывая устройства для голосования с нужным номером.

Подсчёт очков

- Если никто из игроков не угадал карту, то мамонт получает 3 очка, а игроки не получают очков.
- Если один игрок угадал карту, то мамонт и игроки получают по 1 очку.
- Если оба игрока угадали карту, то мамонт не получает очков, а игроки получают 2 очка.

Передвиньте слонов вперёд. Все открытые карты и карты игроков, которые остались в руках, уходят в сброс. Смените ведущего и начните новый раунд. Игра заканчивается, когда один из слонов придёт на клетку «20». Не дайте мамонту победить!



Карта мамонта

Например, ведущий загадал ассоциацию «Простота». Только один игрок угадал карту. Значит, мамонт и игроки получают по 1 очку.

РЕЖИМ ДЛЯ ИГРЫ С ДЕТЬМИ

Игра «Имаджинариум» рекомендована для детей от 12 лет. Но, если вы хотите играть с детьми помладше, в первую очередь удалите из колоды карты, которые, на ваш взгляд, не стоит показывать ребёнку. Например, те карты, которые кажутся вам мрачными или пугающими. 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 вы играете с одним ребёнком, то вам не понадобятся устройства для голосования. Но понадобятся 2 слона (ваш и ребёнка). Ведущий загадывает ассоциацию на одну из своих карт, замешивает её с двумя случайными картами из колоды и выкладывает в открытую. После этого маленький игрок старается отгадать ассоциацию. И если он отгадывает, то зарабатывает 1 очко. А если не отгадывает, то 1 очко зарабатывает ведущий. Подстраивайтесь под ребёнка и загадывайте несложные ассоциации. Если детей в игре двое или больше, они будут соревноваться между собой. Ведущий загадывает карту, замешивает её с двумя случайными картами из колоды и выкладывает в открытую. Дети стараются отгадать карту ведущего, выбирая цифру 1, 2 или 3 на устройстве для голосования. Отгадавшим начисляется по 1 очку, а тем, кто не смог определить карту ведущего, — ничего.

Правило отстающего

Если ребёнок отгадывает карту, а его слоник последний, то ему причитается 3 очка вместо 1. Это поможет отстающим нагонять 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!



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

Что не скажешь про ассоциацию «Курортный роман».

«ИМАДЖИНАРИУМ» ОНЛАЙН

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





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

hello@cosmodrome-games.com

**COSMO
DRØME
GAMES**