



Имаджинариум

ПРАВИЛА ИГРЫ

Смысл «Имаджинариума» можно объяснить одним предложением:

Игроки выдумывают фантазии на тему своих карт и угадывают карты других игроков по их фантазиям. Если вы поняли, вы готовы играть! А подробные правила ниже

COSMO
DROME
GAMES



Мир да Лад



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** От того, сколько игроков, зависит, сколько карт. Посмотрите в таблицу и уберите лишние карты в коробку. Оставшиеся карты — ваша колода.
- 2** Каждый игрок выбирает слона и берёт жетоны такого же цвета. Жетонов столько же, сколько игроков.

Например, если игроков пятеро, вам понадобятся жетоны с цифрами от 1 до 5.

- 3** Поставьте своих слонов на клетку игрового поля с цифрой 0.
- 4** Перемешайте колоду, не глядя раздайте каждому игроку по 6 карт, а остаток колоды положите в центр стола картинками вниз.
- 5** Рядом с колодой положите карточки с цифрами (нумераторы). Возьмите жетоны с цифрами по количеству игроков.
- 6** Всё лишнее уберите в коробку.
- 7** Решите, кто первый будет ведущим, как вам хочется.

СКОЛЬКО ИГРОКОВ?	2	3	4	5	6	7
СКОЛЬКО УБРАТЬ КАРТ?	0	11	2	3	2	21

ЧТО ТАКОЕ ФАНТАЗИИ?

Фантазия или ассоциация — мысль, которая возникает у вас в голове, когда вы смотрите на карту. Это может быть что угодно: слово, предложение, стихотворение, известная цитата или даже произвольный набор жестов.



ПОРЯДОК ХОДА

Каждый ход один из игроков становится ведущим и придумывает фантазии на тему карт. 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.

Ответы игроков. Остальные игроки выбирают среди своих карт одну, которая лучше всего подходит под фантазию ведущего, и тоже кладут её на стол

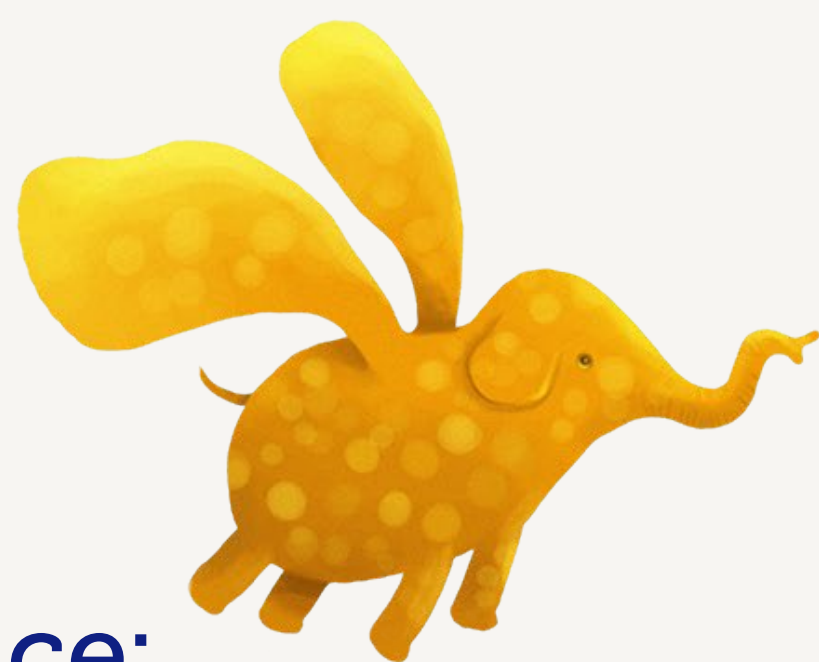
картинкой вниз. Иногда ни одна карта не подходит, но выбор всё равно нужно сделать всем игрокам.

Счёт. Ведущий не глядя перемешивает все выложенные карты вместе со своей и раскладывает их над карточками с цифрами (нумераторами) в случайном порядке.

Выбор. Каждый игрок пытается понять, какая карта принадлежит ведущему. Каждый выбирает жетон с номером своей версии (согласно цифре на нумераторе) и кладёт его перед собой номером вниз. Свою карту выбирать нельзя. Ведущий не участвует в выборе и ничего не говорит.

Итог. После того как все игроки выбрали карту, они переворачивают свои жетоны и кладут их под соответствующими цифрами для удобства.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ



Если карту ведущего угадали все: Слон ведущего остаётся на месте, а слоны остальных игроков двигаются на 3 клетки вперёд.

Если карту ведущего никто не угадал: 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 угадала часть игроков:
Слон ведущего и слоны тех, кто угадал,
двигаются на 3 клетки вперёд. Кроме того,
все игроки, включая ведущего, передвигают
своих слонов на столько клеток вперёд,
сколько жетонов лежит под их картами.

Если один из слонов добрался до последней
клетки, но вы не хотите заканчивать игру,
поставьте его в начало — это будет второй
круг.

Закончить игру можно, когда первый слон
дойдёт до клетки «34».

КАК ЕЩЁ МОЖНО ИГРАТЬ?

Можно не убирать лишние карты в начале
игры и играть всеми картами: когда колода
закончится, перемешайте сброс и продо-
лжайте. И так сколько хотите!

Если хочет поиграть больше семи человек,
можно разделиться на пары. Два человека
будут играть за одного слона.

Для трёх человек:

Ведущий так же загадывает фантазию,
а два игрока подбирают карты под неё.
Ведущий перемешивает выложенные карты

и добавляет к ним 2 верхние карты из колоды. Как будто два невидимых игрока положили карты со своими фантазиями.

Процесс отгадывания и получения победных очков не отличается от основных правил. Если игрок проголосовал за карту невидимого игрока, никто не получает очков.

Для двух человек:

Подготовка игры такая же, как в обычной игре, но есть дополнительные правила:

- 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 (лучше чёрного) — это ваш невидимый противник. Назовём его мамонтом!

Каждый круг для двух человек проходит так:

- 1** Возьмите 4 карты из колоды и положите в центр стола картинкой вниз. 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 картинкой вниз и называет фантазию из одного слова к этой карте. Фантазия может быть любой, но нельзя называть то, что изображено на карте.
- 4** Ведущий перемешивает все выложенные карты и раскладывает их над карточками с цифрами 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 одного из 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. Побеждает тот, у кого больше очков — или оба игрока, или мамонт.



ИГРА С ДЕТЬМИ

Всю игру ведущим будет взрослый. Только он загадывает фантазии.

Как играть?

У ведущего в руке всегда должно быть 6 карт.

Если взрослый играет с одним ребёнком, жетоны для выбора не понадобятся. Но понадобятся 2 слона (взрослого и ребёнка). Ведущий загадывает фантазию на одну из своих карт, замешивает её с 2 случайными картами из колоды и выкладывает картинками вверх. После этого ребёнок пробует отгадать карту ведущего. Если ребёнок догадался, он зарабатывает 1 очко. Если нет, 1 очко зарабатывает ведущий. Загадывайте несложные фантазии.

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 картинками вверх. Дети стараются отгадать карту ведущего, выбирая жетон с номером **1**, **2** или **3**. Отгадавшим начисляется по 1 очку, а неотгадавшим — ничего.

Правило отстающего

Если ребёнок отгадывает карту, а его слон стоит последний, он получает **3** очка вместо **1**. Это поможет отстающему догонять победителей.

Когда закончить игру и кто побеждает?

Игру лучше закончить, когда один из слонов пройдёт полный круг. Побеждают все, кто прошёл полный круг вместе с ним. В игре может быть несколько победителей. И это здорово!

