

Имаджинариум

Добро



Самый большой стресс после приобретения игры — 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 подбирают 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 ниже, поможет определить, кто из ваших друзей делает это лучше, чем вы.

Что лежит в коробке?

- Игровое поле с облаками.
- 98 больших карт с немного сумасшедшими рисунками.
- 7 разноцветных специально обученных летающих слонов.
- 49 жетонов с номерами, по 7 штук каждого цвета.
- Правила игры, которые вы сейчас держите в руках.
- Брошюра с информацией о детях-художниках и иллюстраторах.



Подготовка к игре

1. Игра ведётся до последней карты в колоде, поэтому для разного числа игроков понадобится различное количество карт в колоде. Уберите в коробку лишние карты согласно таблице ниже.

Число игроков	4	5	6	7
Убрать карт	2	23	26	0

2. Каждый игрок выбирает себе жетоны и слона одного цвета. Количество жетонов должно равняться числу игроков: например, если игроков пятеро, то вам понадобятся жетоны с цифрами от 1 до 5.
3. Поставьте своих слонов на стартовое облако на игровом поле (облако номер один).



4. Перемешайте колоду, раздайте каждому игроку по 6 карт, а остаток колоды положите в центр стола рубашкой вверх.
5. Пусть ведущим будет игрок, последним сделавший доброе дело! Теперь можно начинать игру!



Процесс игры

На каждом ходу один из игроков исполняет роль ведущего, который задаёт ассоциацию, и в последующие ходы эта роль переходит от одного участника к другому по часовой стрелке.

Ход ведущего

Ведущий выбирает одну из своих карт, кладёт её на середину стола рубашкой вверх и называет свою ассоциацию, связанную с этой картой. 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 одном из специальных облаков, о которых написано ниже).

Ответы игроков

Остальные игроки выбирают среди своих карт одну, которая лучше всего подходит под ассоциацию ведущего, и тоже кладут её на стол рубашкой вверх. Ведущий перемешивает все выложенные карты, включая свою собственную, и раскладывает их в один ряд рисунками вверх.

Карты нумеруются слева направо: первая, вторая и так далее. Где у вас находится лево, а где право, вам придётся определить самостоятельно.

Отгадывание карты ведущего

Теперь основная задача игроков — догадаться, какую именно из выложенных на столе карт загадал ведущий. Каждый игрок выбирает жетон с номером своей догадки и кладёт его перед собой цифрой вниз. Выбирать собственную карту нельзя. Ведущий в отгадывании не участвует и выложенные на столе карты не комментирует. После того как все игроки приняли решение, они переворачивают свои жетоны и кладут их на соответствующие карты для удобства подсчёта.





Подсчёт очков

- Если карту ведущего отгадали все игроки, то слон ведущего остаётся на месте, а слоны остальных игроков двигаются на 3 шага вперёд.
- Если карту ведущего никто не отгадал, то его слон остаётся на месте, а все остальные игроки передвигают своих слонов вперёд на столько шагов, сколько человек выбрало их карты.
- В любом другом случае слон ведущего и слоны правильно угадавших его карту игроков двигаются вперёд на 3 шага. Кроме того, все игроки, включая ведущего, передвигают своих слонов вперёд на столько шагов, сколько человек выбрало их карты.

Конец хода



В конце хода разыгранные карты отправляются в сброс, а игроки получают по одной новой карте из колоды (когда колода закончится, просто продолжайте играть оставшимися на руках картами). Роль ведущего переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Наглядный пример



1. Расстановка слонов

Фишки игроков встанут на стартовое поле.



2. Выбор первого игрока

Пусть роль ведущего на себя возьмет тот, кто последним делал доброе дело.



3. Загадывание ассоциации

Ведущий решил загадать ассоциацию на крайнюю правую карту. Его ассоциация – «Покорение космоса». Он объявляет её вслух.



4. Ассоциации игроков

Каждый игрок выбирает одну из своих карт, которая, по его мнению, максимально подходит под ассоциацию «Покорение космоса», и кладут её на стол рубашкой вверх.



5. Ряд карт

Ведущий перемешивает все выложенные карты, включая свою собственную, и раскладывает их в один ряд рисунками вверх. Карты нумеруются слева направо: первая, вторая и так далее.



6. Голосование

Каждый игрок выбирает жетон с номером своей догадки и кладёт его перед собой цифрой вниз. Выбирать собственную карту нельзя. Ведущий в отгадывании не участвует.



7. Открытие жетонов

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



Специальные поля

Некоторые облака на игровом поле помечены особыми значками. Если слон ведущего стоит на одном из таких облаков, то на его ассоциацию накладываются ограничения:



Ассоциация загадывается в форме вопроса.



8. Подсчёт очков и передвижение слонов

Трое игроков угадали карту ведущего, ещё трое выбрали карты других игроков. Соответственно, ведущий получает 3 базовых очка и ещё по 1 очку за каждого угадавшего. Всего 6. Игроки, которые угадали карту ведущего, получают по 3 очка. Игрок, который положил карту номер 5, получает 1 очко, так как эту картинку выбрал один человек. Игрок, который положил карту номер 6, получает 2 очка, так как эту картинку выбрали два человека. В соответствии с набранными очками слоны передвигаются по полю.



Ассоциация должна включать слово «добро».



Ассоциация на историю из детства.



Ассоциация, основанная на книге, фильме, сериале с хорошим концом.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда заканчиваются карты на руках у игроков. Победителем становится тот игрок, чей слон продвинулся дальше всех. Если один из слонов добрался до последнего облака и должен идти дальше, ничего страшного, просто отправляйте его на второй круг.

Вариации правил

Правила «Имаджинариума» можно менять так, как вам угодно. Например, мы предлагаем попробовать следующие вариации:

- Можно заканчивать игру, когда один из слонов достигает облака с номером 29.
- Можно использовать в игре все карты, а когда колода заканчивается, перемешивать сброс, формируя новую колоду. И так до бесконечности.
- Можно ввести постоянные ограничения на ассоциации. Например, провести целую партию, загадывая только фразы из четырёх слов или только рассказы.
- Если желающих поиграть больше семи, можно объединиться в пары и играть двоим за одного.



Дополнительные наборы карт

Через некоторое время вы изучите карты в колоде слишком хорошо и вам захочется чего-то нового. В этом случае вы можете купить дополнительные наборы карт для «Имаджинариума», использовать карты из других игр в ассоциации или даже нарисовать новые карты самостоятельно. Информацию о дополнительных наборах вы можете найти на сайте игры:

www.cosmodrome.games



С любыми вопросами и предложениями по игре вы также можете обращаться на наш сайт или писать по электронному адресу

hello@cosmodrome-games.com

Приятной вам игры!

