

Имаджинариум

ДЕТСТВО

Правила



Самый большой стресс после приобретения игры — это разобраться в ее 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 все, 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.

Подготовка к игре

Первым делом подготовьте игровую колоду. Для разного числа игроков потребуется разный объем колоды. Уберите в коробку лишние карты согласно таблице ниже.

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

Каждый игрок выбирает себе жетоны и фишку одного цвета. Количество жетонов должно равняться числу участников: например, если их пятеро, то вам понадобятся жетоны с цифрами от 1 до 5. Остальные жетоны уберите в коробку. Поставьте своих слонов на стартовый камень на игровом поле (камень номер один).

1

Перемешайте колоду и раздайте каждому игроку по шесть карт. Остаток колоды положите в центр стола рубашкой вверх.

Любым удобным вам способом определите, кто первым возьмёт на себя роль ведущего. Теперь можно начинать игру!

Процесс игры

Роль ведущего переходит от игрока к игроку по часовой стрелке. Задача ведущего — загадать ассоциацию, а задача остальных игроков — подобрать подходящие к ней карты.

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. Исключение в это правило вносят специальные клетки на игровом поле, где может находиться фишка ведущего, но об этом позже.

Ответы игроков

Остальные игроки выбирают из карт на руке одну такую, 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.

Выкладка

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 версии и кладёт его перед собой цифрой вниз.

ВАЖНО! *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

1. Если карту ведущего отгадали все игроки, то фишка ведущего остаётся на месте, а фишки остальных игроков двигаются на 3 шага вперёд.
2. Если карту ведущего никто не отгадал, то его фишка остаётся на месте, а все остальные игроки передвигают свои фишки вперёд на столько шагов, сколько человек выбрало их карты.
3. В любом другом случае фишка ведущего и фишки правильно угадавших его карту игроков двигаются вперёд на 3 шага. Кроме того, все игроки, включая ведущего, передвигают свои фишки 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. Роль ведущего переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Наглядный пример

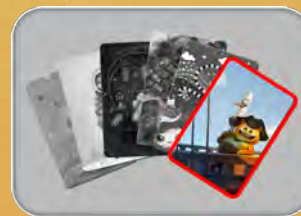


Расстановка слонов

Фишки игроков встают на стартовое поле.

Выбор первого игрока

С выбором первого ведущего вам помогут жетоны. Выберете жетоны одного из цветов, перемешайте и пусть каждый игрок вытягивает по жетону. Первым ходит тот, кто вытянул жетон с наибольшим числом. Впрочем, никто не запрещает использовать любой другой принцип жеребьевки.



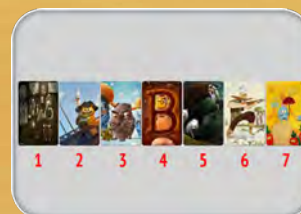
Загадывание ассоциации

Ведущий решил загадывать ассоциацию на самую правую карточку. Его ассоциация — «Пираты Карибского моря». Он объявляет ее вслух.



Ассоциации игроков

Игроки выбирают одну из своих карточек максимально подходящую под ассоциацию «Пираты Карибского моря» и кладут ее на стол рубашкой вверх.



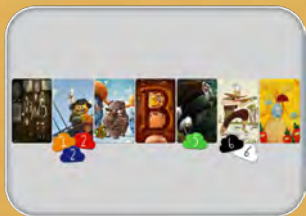
Выкладка

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 придется определить самостоятельно.



Голосование

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



Открытие жетонов

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



Подсчет очков и передвижение фигурок

Трое игроков угадали карту ведущего, еще трое выбрали карты других игроков. Соответственно: ведущий получает 3 базовых очка и еще по одному 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.

Специальные поля

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



Если все отгадают твою ассоциацию, то ты идешь на два камня вперед



Ассоциация про любого сказочного персонажа



Ассоциация должна начинаться со слов «давным давно»

Окончание игры

Игра заканчивается, когда заканчиваются карты на руках у игроков. Победителем становится тот игрок, чья фишка продвинулась дальше всех. Если одна из фишек добралась до последней клетки и должна идти дальше – ничего страшного, просто отправляйте её 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 камня с номером 30.
- 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 четырех слов или 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 эти 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

   /cosmodrome.games
#cosmodromegames

Приятной вам игры!

