

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;
- 5 жетонов с изображением мусорной корзины (их надо выбросить).

Подготовка к игре

Первым делом подготовьте игровую колоду. Для разного числа игроков потребуется разный объем колоды (см. таблицу). Отсчитайте нужное количество карт, а лишние карты верните в коробку.

Число игроков	4	5	6	7
Количество карт	96	75	72	98

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.

Поставьте своих слонов на стартовый камень на игровом поле (камень номер один).

1

Перемешайте колоду, раздайте каждому игроку по 6 карт, а остаток колоды положите в центр стола рубашкой вверх. Теперь можно начинать игру.

Ход игры

На каждом ходу один из игроков исполняет роль ведущего, который задает ассоциацию, и эта роль переходит от одного к другому по часовой стрелке.

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.

Ход ведущего

Ведущий выбирает одну из своих карт, кладет ее на середину стола рубашкой вверх и называет свою ассоциацию с этой картой. Ассоциацией может быть что угодно: слово, предложение, стихотворение, известная цитата или даже неповторимый 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 такую, которая лучше всего подходит под ассоциацию ведущего и тоже кладут ее 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 придется 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 кладет 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 подсчета.

Передвижение слонов

- Если карту ведущего отгадали все игроки, то все слоны остаются на месте.
- Если карточку ведущего никто не отгадал, то его слон отступает на 2 шага назад.
- В любом другом случае слон ведущего и слоны правильно угадавших его карту игроков двигаются вперед на 3 шага.

Кроме того, все игроки, включая ведущего, передвигают своих слонов вперед на столько шагов, сколько человек выбрало их карты.



Загадывание ассоциации

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

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.



Ассоциации игроков

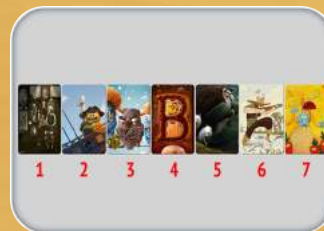
Игроки выбирают одну из своих карточек максимально подходящую под ассоциацию «Пираты Карибского моря» и кладут ее на стол рубашкой вверх.

Наглядный пример



Расстановка слонов

Фишки игроков встают на стартовое поле.



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.

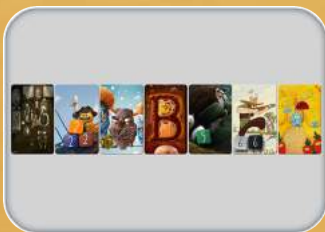
Выбор первого игрока

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



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 – карточки для голосования открываются и раскладываются для подсчета очков.



Подсчет очков и передвижение фигурок

Правильно угадали ведущего три игрока и трое выбрали карточки других игроков. Соответственно: Ведущий получает 3 базовых очка и еще 3 очка за каждого угадавшего. Всего 6.

Игрок, который положил карточку номер 5, получает 1 очко, т.к. эту картинку выбрал один человек. Игрок, который положил карточку номер 6, получает 2 очка, т.к. эту картинку выбрали два человека. В соответствии с набранными очками передвигаются слоны 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, ты не идешь назад



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, чей слон продвинулся дальше всех. Если один из слонов добрался до последнего камня 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 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.imaginarium.sc

С любыми вопросами и предложениями по игре вы также можете обращаться на наш сайт www.imaginarium.sc или писать по электронному адресу info@imaginarium.sc

Приятной вам игры!

