

Сображарий ДВА!!

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

58 карт категорий
54 карты букв
Правила игры



ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

Перетасуйте колоды категорий и букв по отдельности и положите рядом в центре стола рубашкой вверх. Игроки должны разместиться вокруг так, чтобы все хорошо видели обе колоды. Тот, кто учится (или учился) лучше всех, начинает игру.

В ходе игры вам может понадобиться таймер на 1 минуту. Такой таймер можно найти практически в любом современном мобильном устройстве.

ХОД ПАРТИИ

Игрок открывает верхнюю карту категории, зачитывает вслух текст и кладёт в открытую рядом с колодой категорий. После этого игрок открывает верхнюю карту буквы и кладёт её рядом с колодой букв так, чтобы буква на карте была хорошо видна всем игрокам.

Игрок может не произносить открытую букву вслух. Он должен открывать карту от себя, чтобы не получить преимущества в доли секунды перед соперниками.

Теперь игроки пытаются как можно быстрее назвать слово, которое подходит открытой категории и начинается на открытую букву.

Игрок, который первым назовёт подходящее слово, забирает себе карту категории и кладёт её в закрытую перед собой. В конце партии каждая карта принесёт 1 победное очко (некоторые карты категорий принесут по 2 победных очка — на таких нарисовано по две звёздочки).

После этого открытая карта буквы сбрасывается в отдельную стопку сброса, а ход передаётся игроку, забравшему карту категории.

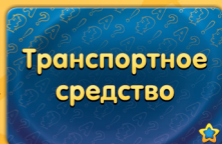
Подходящее слово — это слово (обязательно существительное) или словосочетание, начинающееся с открытой буквы и подходящее открытой категории.

Вещь (слово, часто используемое в заданиях) — предмет, однозначно появившийся на свет благодаря человеческому труду. Например, лист бумаги, автомобиль, телефонная будка или небоскрёб — это вещи, а лужа, мусор, самородок или метеорит — нет.

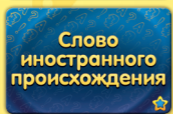
Предыдущая буква — та же самая буква, что была в предыдущем раунде игры.

ПРИМЕР ХОДА

Вася открыл категорию «Транспортное средство» и букву «М». Можно назвать такие подходящие слова, как «машина», «маршрутка» или «молоковоз». Лиза соображает быстрее всех и говорит: «Мотоцикл!» Лиза забирает карту «Транспортное средство» в качестве победного очка. Буква «М» сбрасывается в стопку сброса. Дальше карты будет открывать Лиза.



Колода категорий



Открытая карта категории



Сброс категорий

Колода букв



Открытая карта буквы



Сброс букв

Что делать, если несколько игроков одновременно назвали подходящее слово? Другие игроки голосуют и решают, кто был первый.

Что делать, если никто не смог назвать подходящего слова? В редких случаях никто из игроков так и не подбирает нужного слова. В этом случае карта буквы сбрасывается, а карта категории остаётся на месте. Тот же игрок открывает новую категорию, зачитывает её и кладёт поверх старой категории (открытой считается только новая категория), затем открывает новую букву. Игрок, который первым назовёт подходящее слово, заберёт себе сразу все карты категорий из открытой стопки, включая те, что лежат под открытой.

РОЗЫГРЫШ «КТО ПОСЛЕДНИЙ??»

Когда открывается карта «Кто последний??», один ход партия течёт по особым правилам.

Игрок открывает следующую карту категории, зачитывает её и кладёт поверх карты «Кто последний??». Затем игрок открывает карту буквы.

Теперь любой игрок может назвать подходящее слово. Далее этот игрок ме-е-е-е-е-едленно и тихо, но вслух считает: «Раз... два... три... четыре... пять!» Если за время, пока не прозвучит «Пять!», никакой другой игрок не сможет назвать другое подходящее слово, то игрок забирает себе карту категории и карту «Кто последний??» — каждая принесёт ему 1 очко в конце партии.

Если кто-то из игроков успеет назвать другое подходящее слово, то теперь этот игрок считает до пяти, и так далее, пока один из игроков не заберёт карты.

РОЗЫГРЫШ «КТО БОЛЬШЕ??»

Когда открывается карта «Кто больше??», один ход партия течёт по особым правилам.

Игрок открывает следующую карту категории, зачитывает её и кладёт поверх карты «Кто больше??».

Теперь этот игрок может сделать ставку, назвав любое число, например «три». Это означает, что за минуту этот игрок обязуется назвать 3 подходящих слова одной и той же категории (той, что открыта) и начинающихся с одной и той же буквы (пока неизвестной). Следующий игрок по часовой стрелке может при желании перебить ставку и назвать любое число в сторону увеличения, например «пять»: он обязуется назвать пять подходящих слов. Если игрок не желает перебивать ставку, он пасует и выбывает из розыгрыша «Кто больше??». И так далее, пока в розыгрыше не останется единственный игрок с максимальной ставкой.

Запускается таймер на 1 минуту (если нет таймера, один из игроков ме-е-е-е-е-едленно и тихо, но вслух считает до шестидесяти).

Игрок, чья ставка была больше, открывает букву. За 1 минуту он (и только он) должен назвать столько же подходящих слов, какова была его ставка. Если игроку это удаётся, он забирает себе карту категории (1 победное очко) и карту «Кто больше??» (2 победных очка). Если игроку это не удаётся, он забирает себе открытую карту буквы (–2 победных очка), а карты категории и «Кто больше??» сбрасываются в отдельную стопку сброса. Независимо от результата этот же игрок начинает следующий ход.

ПРИМЕР ХОДА

Андрей открыл категорию «Кто больше??». Он тут же открывает следующую карту категории, там оказывается посуда. Андрей делает ставку: «5». Это значит, что он обязуется за минуту назвать 5 предметов посуды на неоткрытую пока ещё букву. Следующей по часовой стрелке сидит Лиза. Она делает ставку: «6». Следующий — Вася. Он решает не ввязываться в торги и пасует. Зато рискованный Саша ставит сразу «8». Остальные игроки отказываются от дальнейшего участия в аукционе. Итак, Саша обязался назвать 8 предметов посуды за минуту. Он открывает букву, а там: «К». Саша начинает судорожно вспоминать: кофейник, креманка, кружка, казан, кастрюля... Но дальше сколько ни старается, сообразить не может. Минута истекла, и Саша проиграл. Он забирает себе карту буквы («К»). В конце игры эта карта отнимет у него два очка.



РОЗЫГРЫШ «ДВЕ БУКВЫ!!»

Когда открывается карта «Две буквы!!», один ход партии течёт по особым правилам.

Игрок открывает следующую карту категории, зачитывает её и кладёт поверх карты «Две буквы!!». Затем игрок, не открывая, одной рукой берёт с верха колоды первую карту буквы, второй рукой — вторую карту буквы. После этого он одновременно открывает обе карты.

Теперь любой игрок может назвать два подходящих слова, одно на первую букву и одно на вторую букву (порядок не важен, можно сперва назвать слово на вторую букву). Их необязательно произносить сразу, одно за другим. Игрок может назвать первое слово, подумать и назвать второе. Оба слова должны быть уникальными, нельзя повторять слова, которые в этом же раунде называли другие игроки. Игрок, назвавший два слова, кричит: «Два!!» и забирает себе карту категории и карту «Две буквы!!» — каждая принесёт ему 1 очко в конце партии.

ПРИМЕР ХОДА

Катя открыла категорию «Две буквы!!». Она открывает следующую карту категории, там: «Титул, звание, обращение». Катя сначала в закрытую берёт две карты букв, а потом открывает их одновременно. Там: «А» и «К».

Лиза: «Король!»

Саша: «Адмирал!»

Ира: «Капитан!»

Саша: «Капрал! Два!!»

Саша забирает две карты. Саша не мог назвать капитана и короля, поскольку другие игроки назвали их ранее.



РОЗЫГРЫШ «ДВА СЛОВА!!»

Когда открывается карта «Два слова!!», один ход партии течёт по особым правилам.

Игрок открывает следующую карту категории, зачитывает её и кладёт поверх карты «Два слова!!». Затем игрок открывает карту буквы.

Теперь любой игрок может назвать два подходящих слова. Их необязательно произносить сразу, одно за другим. Игрок может назвать первое слово, подумать и назвать второе. Оба слова должны быть уникальными, нельзя повторять слова, которые в этом же раунде называли другие игроки. Игрок, назвавший два слова, кричит: «Два!!» и забирает себе карту категории и карту «Два слова!!» — каждая принесёт ему 1 очко в конце партии.

ПРИМЕР ХОДА

Открыта категория «Овощ, фрукт, ягода» и буква «А».

Лиза: «Апельсин!»

Слава: «Абрикос!»

Ира: «Арбуз!»

Лиза: «Ананас! Два!!»

Лиза забирает две карты. Лиза не могла называть абрикос и арбуз, поскольку другие игроки назвали их ранее.



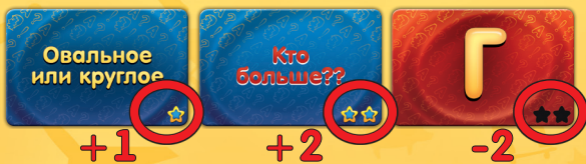
Что делать, если после особой карты («Кто последний??», «Кто больше??», «Две буквы!!» или «Два слова!!») открыта другая особая карта? Работает только та карта, что сверху. Игрок, который выиграет в этот ход, забирает все открытые карты из колоды категорий в качестве победных очков.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Последний ход объявляется перед тем, как будет открыта последняя буква или категория в колоде. По окончании этого хода игроки подсчитывают очки.

- +1 очко за каждую категорию с одной звёздочкой
- +2 очка за каждую категорию с двумя звёздочками
- -2 очка за каждую букву (букву игрок может получить только в том случае, когда он не выполнил условий розыгрыша «Кто больше??»)

У кого больше очков — тот лучше всех соображает, тот и победил!



ДЛИННАЯ ПАРТИЯ

Если вы хотите поиграть в «Соображарий» подольше, играйте партии одну за одной, пока один из игроков не выиграет условленное количество партий (например, три). В редких случаях могут попасться те же сочетания букв и категорий, что уже встречались в предыдущих партиях. Договоритесь заранее, как поступать в таких случаях: или замешать букву обратно в колоду букв и открыть новую, или не засчитывать уже называвшиеся подходящие слова.

Само собой, вы можете смешать первый и второй «Соображарий» и сыграть длинную партию. Обе игры полностью совместимы, при этом все задания уникальны.



СОВЕТ ОТ АВТОРА

«Соображарий» — игра для весёлой компании. Не нужно играть всерьёз и пытаться набрать очки во что бы то ни стало. Уступайте своим друзьям, а они будут уступать вам :)

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Автор игры: Николай Пегасов

Иллюстрации и дизайн: Сергей Дулин

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Редактор: Евгения Некрасова

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Тестирование игры: Евгения Андросова,

Илья Белянов, Игорь Журавлёв, Николай Ведяскин,

Морфей де Кореллон, Евгения Короткевич,

Ольга Пегасова, Константин Пономарев,

Илья Семёнов, Петр Тюленев,

Станислав Тюренков, Юрий Шихов

Мы провели конкурс, на котором самые преданные игроки в «Соображарий» предложили несколько сотен новых категорий. Вот имена победителей конкурса:

Екатерина Агапова, Дмитрий Акатьев,

Галина Бондарева, Антон Воробьев, Иван Лашин,

Александр Орлов, Екатерина Перегудова,

Екатерина Середа, Алексей Шкилев,

Артем Шумилов, Úrskurir Jólendum

По вопросам издания игр пишите
на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций
игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru



Играть интересно