

# 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. Выберите жетоны одного из цветов, перемешайте и пусть каждый игрок вытянет 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.

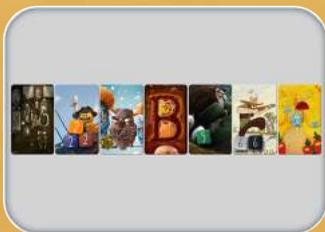
## Выбор первого игрока

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](http://www.imaginarium.sc)

С любыми вопросами и предложениями по игре вы также можете обращаться на наш сайт [www.imaginarium.sc](http://www.imaginarium.sc) или писать по электронному адресу [info@imaginarium.sc](mailto:info@imaginarium.sc)

# Приятной вам игры!

