

Имаджинариум

КИНО



Правила игры

Самый большой стресс после приобретения игры — это 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 придумывают ассоциации к своим картам и угадывают карты других игроков по их ассоциациям».

Если вы поняли то, что написано в предыдущем предложении, — расслабьтесь, вы уже умеете играть в «Имаджинариум»! А всё, что написано дальше, поможет определить, кто из ваших друзей делает это лучше, чем вы.



**Ищите видеоправила
на YouTube**

#космоправила #Имаджинариум

Что в коробке?

98 больших карт

С немного сумасшедшими рисунками.
С их помощью вы будете загадывать
и отгадывать ассоциации.



49 жетонов

С номерами, по 7 штук
каждого цвета.



7 фишек игроков

Каждая со своим цветом
и характером.



Нумераторы

7 жетонов для обозначения
порядкового номера карты
во время игры.

Игровое поле

Нужно для того,
чтобы отмечать очки.

Подготовка к игре

1. Игра ведётся до последней карты в колоде, поэтому при разном числе участников нужно разное количество карт. Уберите лишние карты в коробку в соответствии с таблицей справа. Для игры втроём и вдвоём есть особые правила на с. 7 и 8. Прочитайте их после основных правил.
2. Каждый игрок выбирает фигурку и берёт жетоны такого же цвета. Количество жетонов должно равняться числу игроков: например, если игроков пятеро, то вам понадобятся жетоны с цифрами от 1 до 5.
3. Поставьте свои фигурки на клетку «0» игрового поля.
4. Перемешайте колоду, взакрытую раздайте каждому игроку по 6 карт, а остаток колоды положите в центр стола рубашкой вверх.
5. Рядом с колодой положите нумераторы карт. Возьмите столько цифр, сколько участников в игре.
6. Лишние компоненты уберите в коробку.
7. Любым удобным способом определите, кто первым возьмёт на себя роль ведущего.

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



Пример подготовки игры на пятерых



Порядок хода

Каждый ход один из игроков становится ведущим и загадывает ассоциацию. Эта роль переходит от одного игрока к другому по часовой стрелке.

Ход ведущего

Ведущий выбирает одну из своих карт, кладёт её на середину стола рубашкой вверх и называет ассоциацию к этой карте. Ассоциацией может быть что угодно: слово, предложение, стихотворение, известная цитата или даже произвольный набор звуков. Ведущий ограничен лишь своей фантазией (если только его фишка не стоит на одной из специальных клеток, о которых написано ниже).

Ответы игроков

Остальные игроки выбирают среди своих карт одну такую, которая лучше всего подходит под ассоциацию ведущего, и тоже кладут её на стол рубашкой вверх.

Примечание: иногда бывает так, что ни одна карта не подходит под ассоциацию, но выбор всё равно нужно сделать всем игрокам.

Нумерация

Ведущий перемешивает все выложенные карты вместе со своей и раскладывает их в ячейки нумератора в случайном порядке.

Пример хода

Ассоциация ведущего

Ведущий придумал ассоциацию «Путешествие» к крайней правой карте. Он объявляет её вслух.



Ассоциации игроков

Каждый игрок выбирает одну из своих карт, которая, по его мнению, лучше всего подходит под ассоциацию «Путешествие», и кладёт её на стол рубашкой вверх.



1



2



3



4



5

Отгадывание карты ведущего

Теперь задача игроков — догадаться, какую именно из выложенных на стол карт загадал ведущий. Каждый игрок выбирает жетон с номером своей версии (согласно цифре на нумераторе) и кладёт его перед собой цифрой вниз.

- Выбирать свою карту нельзя.
- Ведущий в отгадывании не участвует и выложенные на стол карты не комментирует.

После того как все игроки проголосовали, они переворачивают свои жетоны и кладут их под соответствующими цифрами нумератора для удобства подсчёта.

Подсчёт очков

Карту ведущего отгадали все

Фишка ведущего остаётся на месте, а фишки остальных игроков двигаются на 3 клетки вперёд.

Карту ведущего никто не отгадал

Фишка ведущего остаётся на месте, а все остальные игроки двигают свои фишки на столько клеток вперёд, сколько жетонов лежит под их картами.

Карту ведущего отгадала часть игроков

Фишка ведущего и фишки правильно угадавших его карту двигаются на 3 клетки вперёд. Кроме того, все игроки, включая ведущего, передвигают свои фишки на столько клеток вперёд, сколько жетонов лежит под их картами.

Каждый игрок, кроме ведущего, выбирает жетон с номером своей версии и кладёт его перед собой цифрой вниз. Выбирать собственную карту нельзя.



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



Жёлтый и синий игроки отгадали карту ведущего. Они получают по 3 очка плюс по 1 очку за зелёный и оранжевый жетоны под их картами. Жёлтая и синяя фишки двигаются на 4 клетки вперёд.

Ведущий получает 3 базовых очка и ещё 2 очка за жёлтый и синий жетоны под его картой. Фишка ведущего двигается на 5 клеток вперёд.

Зелёная и оранжевая фишки остаются на месте.



Заработанные очки отмечаются фишками на поле.



Конец хода

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

Специальные клетки

Некоторые клетки на игровом поле помечены особыми флажками. Если фишка ведущего стоит на одной из таких клеток, то на его ассоциацию накладываются ограничения:



Ассоциация загадывается в форме вопроса.



Ассоциация должна быть основана на кинофильме (мультфильме, сериале, телепрограмме).



Ассоциация должна содержать ровно 4 слова.



Ассоциация загадывается на одного из людей, сидящих за столом.



Ассоциация загадывается в форме рассказа.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда заканчиваются карты в руках. Последнюю карту придётся сыграть не выбирая, но так даже веселее. Победителем становится тот игрок, чья фишка продвинулась дальше всех. Если таких фишек несколько, то и победителей несколько.

Если в начале хода вы разобрали все карты из колоды, то этот ход становится последним и после него игра заканчивается.

Всякое разное

- Если одна из фишек добралась до последней клетки и должна идти дальше, не переживайте — отправьте её на второй круг.
- Закончить игру можно в тот момент, когда первая фишка дойдёт до клетки «34».
- Можно играть всеми картами: когда колода закончится, перемешайте сброс и продолжайте игру. И так до бесконечности! В этом случае можете не убирать лишние карты при подготовке к игре.
- 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 разделить на пары и играть вдвоём за одну фишку.

Режим для трёх игроков

Подготовьтесь к игре как обычно: возьмите фишки и жетоны, а из колоды уберите 23 карты.

Ведущий так же загадывает ассоциацию, а два игрока подбирают карты под неё. Ведущий перемешивает выложенные карты и добавляет к ним две верхние карты из колоды. Мы называем это игрой с ботами. Как будто два невидимых игрока положили карты со своими ассоциациями.

Процесс угадывания также не отличается от базовых правил. Игрок, который выбрал карту бота, не получает очков.

Этот режим позволяет разнообразить выбор игроков, чтобы отгадывать карту ведущего было интереснее.





Режим для двух игроков



В «Имаджинариум» можно играть вдвоём!

В этом режиме игроки действуют сообща: их задача — добраться до финиша раньше, чем это сделает незримый противник. Подготовьте игру по обычным правилам со следующими исключениями:

- Каждый игрок получает 5 жетонов выбранного цвета (возьмите жетоны под номерами от 1 до 5).
- Разместите на клетке «0» одну фишку, за которую вы будете играть вместе с другим участником. Поставьте рядом ещё одну фишку (рекомендуем чёрную): это ваш противник. Назовём его летучей мышью!

Как играть вдвоём?

Каждый раунд проходит так:

1. Возьмите из колоды 1 карту и положите в центр стола рубашкой вверх. Не смотрите, что на ней нарисовано. Это карта летучей мыши.
2. Игроки берут по 6 карт из колоды и кладут перед собой рубашкой вверх. Смотреть на карты пока нельзя!
3. Один из игроков становится ведущим. Он придумывает ассоциацию, не глядя на свои карты. Ассоциация может быть любой, ведь он ещё не видел иллюстрации на картах.
4. После того как ведущий придумал ассоциацию, оба игрока смотрят свои карты и стараются подобрать по 2 карты, подходящие под ассоциацию. Затем ведущий замешивает выбранные карты вместе с картой летучей мыши. Подглядывать нельзя!
5. Выложите перемешанные карты лицом вверх над нумераторами.
6. Задача обоих игроков — угадать, какая именно карта принадлежит летучей мыши. Для этого они тайно голосуют, выкладывая жетон с нужным номером.

Подсчёт очков при игре вдвоём

- Если никто из игроков не угадал карту, то мышь получает 3 очка, а игроки не получают очков.
- Если один игрок угадал карту, то мышь и игроки получают по 1 очку.
- Если оба игрока угадали карту, то мышь не получает очков, а игроки получают по 2 очка.

Передвиньте фишки вперёд. Все открытые карты и карты игроков, которые остались в руках, уходят в сброс. Смените ведущего и начните новый раунд.

Игра заканчивается, когда одна из фишек придёт на клетку «20». Не дайте мыши победить!

Например, ведущий загадал ассоциацию «Крепкий сон». Только один игрок угадал карту. Значит, летучая мышь и игроки получают по 1 очку.



Карта летучей
мышь



Режим для игры с детьми

Игра «Имаджинариум» рекомендована для детей от 12 лет. Но если вы хотите играть с детьми помладше, в первую очередь удалите из колоды карты, которые, на ваш взгляд, не стоит показывать ребёнку. Например, те, которые кажутся вам мрачными или пугающими.

Во время игры с детьми взрослый становится бессменным ведущим. Другими словами, всю игру только он загадывает ассоциации.

Как играть с детьми?

У ведущего в руке всегда должно быть 6 карт. Если вы играете с одним ребёнком, то вам не понадобятся жетоны голосования. Но понадобятся 2 фишки (ваша и ребёнка). Ведущий загадывает ассоциацию к одной из своих карт, замешивает её с двумя случайными картами из колоды и выкладывает в открытую. После этого маленький игрок старается отгадать ассоциацию. И если он отгадывает, то зарабатывает 1 очко. А если не отгадывает, то 1 очко зарабатывает ведущий. Подстраивайтесь под ребёнка и загадывайте несложные ассоциации.

Если детей в игре двое или больше, они будут соревноваться между собой. Ведущий загадывает карту, замешивает её с двумя случайными картами из колоды и выкладывает в открытую. Дети стараются отгадать карту ведущего, выбирая жетон с номером 1, 2 или 3. Отгадавшим начисляется по 1 очку, а неотгадавшим — ничего.

Правило отстающего

Если ребёнок отгадывает карту, а его фишка последняя, то ему причитается 3 очка вместо 1. Это поможет отстающим нагонять победителей. Ведущий (при игре один на один) такой привилегии не получает.

Окончание игры и определение победителя при игре с детьми

Игру стоит закончить, когда одна из фишек пройдёт полный круг. Побеждают все, кто прошёл полный круг вместе с ней. Это значит, что в игре может быть несколько победителей. И это здорово!



Пожалуй, ассоциация «Райский остров» хорошо подходит для этой карты при игре с детьми.

Чего не скажешь об ассоциации «Отчаяние и одиночество».

Над игрой работали

Проект-менеджер: **Анна Ларионова.**

Главный редактор: **Максим Верещагин.**

Арт-директор: **Виктор Забурдаев.**

Корректор: **Екатерина Тупицына, корректорское бюро «Ёлки-палки».**

Директор по производству: **Сергей Морозов.**

Продакшн-менеджер: **Андрей Незнамов.**

Директор по продажам: **Дмитрий Калмыков.**

Директор по маркетингу: **Владимир Эделев.**

Генеральный директор: **Михаил Пахомов.**



«Имаджинариум» онлайн

В «Имаджинариум» можно играть с друзьями, которые далеко от вас!
Заходите на сайт, приглашайте друзей и придумывайте больше ярких ассоциаций.

