

П Р А В И Л А И Г Р Ы

Имадџинариум

Л Е Т

5

Коллекционное издание игры «Имаджинариум» предполагает наличие виниловой пластинки с голосом Луи Армстронга, напевающего правила. Но мы потеряли запись перед самой печатью, чем обрекли вас на использование архаичных бумажных правил. Однако и к этому вопросу мы подошли основательно, убрав всё лишнее и оставив суть.

Компоненты игры:

- Игровое поле
- 98 больших карт с немного сумасшедшими рисунками
- 7 разноцветных индивидуальных фишек игроков
- 49 жетонов с номерами, по 7 штук каждого цвета
- Правила

Подготовка к игре

1. Игра ведётся до последней карты в колоде, поэтому для разного числа игроков понадобится различное количество карт в колоде. Уберите в коробку лишние карты согласно таблице ниже:

<i>Число игроков</i>	4	5	6	7
<i>Убрать карт</i>	2	23	26	0

2. 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.
3. Поставьте свою фишку на стартовую клетку с номером 1.
4. Перемешайте колоду и раздайте каждо-

му игроку по шесть карт. Остаток колоды положите в центр стола рубашкой вверх.

5. 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.

Специальные поля

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



Ассоциация загадывается в форме вопроса.



Ассоциация должна содержать ровно четыре слова.



Ассоциация на одного из людей, сидящих за столом.



Ассоциация должна начинаться со слов: «Больше всего я люблю...»



Ассоциация загадывается в форме рассказа.

На любые уточнения по специальным клеткам отвечайте одно: вы ограничены лишь своей фантазией!

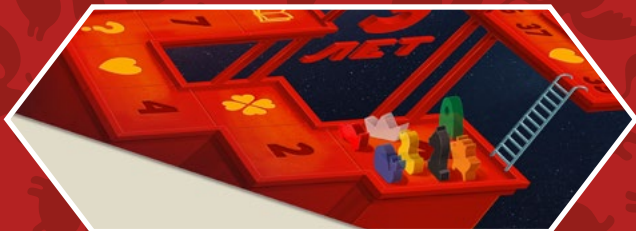
Окончание игры

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.

Наглядный пример, или краткие правила

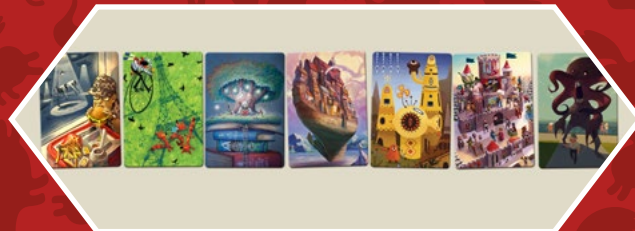
Расстановка фишек

Фишки игроков встают на стартовое поле.
В данном примере у ведущего жёлтая фишка.



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 придётся определить самостоятельно.



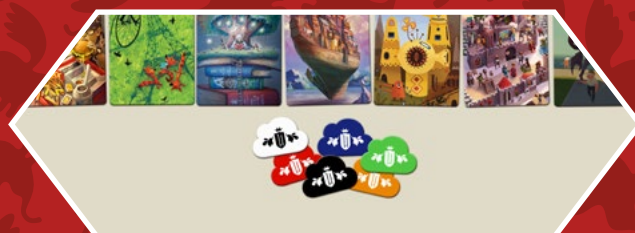
Загадывание ассоциации

Ведущий решил загадывать ассоциацию на свою самую правую карту.
Его ассоциация — «Окно в Европу».
Он объявляет её вслух.



Голосование

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



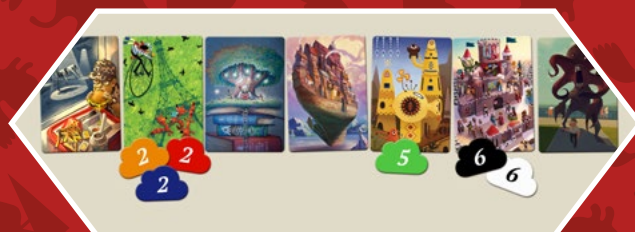
Ассоциации игроков

Игроки выбирают одну из своих карт, максимально, по их мнению, подходящую под ассоциацию «Окно в Европу», и кладут её на стол рубашкой вверх.



Открытие жетонов

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



Подсчёт очков и передвижение фигурок

Трое игроков угадали карту ведущего, еще трое выбрали карты других игроков.

Соответственно, ведущий получает 3 базовых очка и по 1 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 карту выбрал один человек. Игрок, который положил карту номер 6, получает 2 очка, так как эту карту выбрали два человека.

В соответствии с набранными очками фишки передвигаются по полю.



Вариации правил

Правила «Имаджинариума» можно менять так, как вам угодно. Например, мы предлагаем попробовать следующие вариации:

- Можно заканчивать игру, когда одна из фишек достигает клетки с номером 39.
- 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 четырёх слов или только рассказы.
- Если желающих поиграть больше семи, можно объединиться в пары и играть двоим за одного.

Приятной вам игры!