

# 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.
- Правила игры, которые вы сейчас держите в руках.

### Подготовка к игре

Первым делом подготовьте игровую колоду. Для разного числа игроков потребуется разный объем колоды. Уберите в коробку лишние карты согласно таблице ниже.

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

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

1

Перемешайте колоду и раздайте каждому игроку по шесть карт. Остаток колоды положите в центр стола рубашкой вверх.

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.

## Наглядный пример



### Расстановка слонов

Фишки игроков встанут на стартовое поле.

### Выбор первого игрока

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



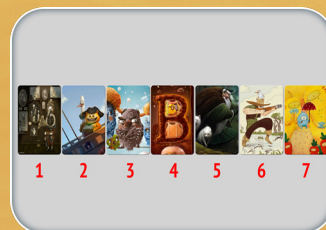
### Загадывание ассоциации

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



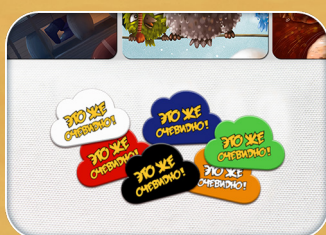
### Ассоциации игроков

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



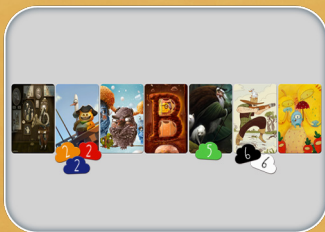
### Выкладка

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.



### 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, жетоны для голосования открываются и раскладываются для подсчёта очков.



### Подсчет очков и передвижение фигурок

Трое игроков угадали карту ведущего, еще трое выбрали карты других игроков. Соответственно: ведущий получает 3 базовых очка и еще по одному 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 картинку выбрал один человек. Игрок, который положил карту номер 6, получает 2 очка, так как эту картинку выбрали два человека. В соответствии с набранными очками слоны передвигаются 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, то ты идешь на два камня вперед



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, 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.

### 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.cosmodrome.games](http://www.cosmodrome.games)

С любыми вопросами и предложениями по игре вы также можете обращаться на наш сайт или писать по электронному адресу

[hello@cosmodrome-games.com](mailto:hello@cosmodrome-games.com)

   /cosmodrome.games  
#cosmodromegames

# Приятной вам игры!

