

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.

- 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.



## *Загадывание ассоциации*

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



## *Ассоциации игроков*

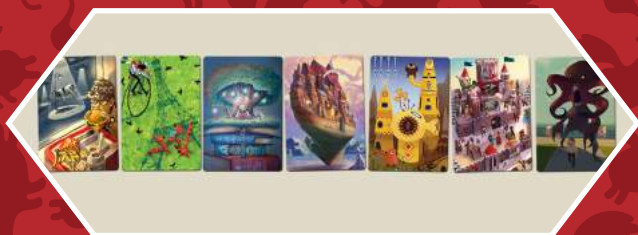
Игроки выбирают одну из своих карт,  
максимально, по их мнению, подходящую  
под ассоциацию «Окно в Европу», и кладут  
её на стол рубашкой вверх.





## **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.



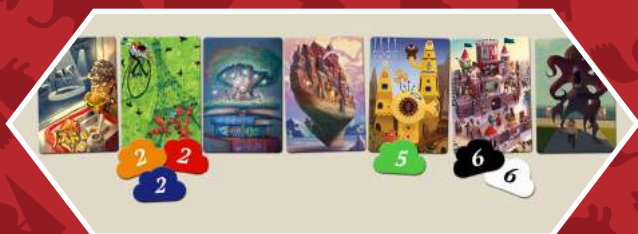
## **Голосование**

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



## **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!**