

# Имаджинариум

★ НОЧЬ ЧУДЕС ★



## 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, 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  
#имаджинариумночьчудес

## Что в коробке?

### 98 больших карт

С волшебными зимними рисунками. С их помощью вы будете загадывать и отгадывать ассоциации.



### 7 фигурок слонов

Разноцветных, специально обученных и летающих.



### 49 жетонов

С номерами, по 7 штук каждого цвета.

### Игровое поле

Нужно, чтобы отмечать очки. А ещё поле подскажет, как их считать.



### Нумераторы

7 жетонов для обозначения порядкового номера карты во время игры.

## 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 слона и берёт жетоны соответствующего цвета. Количество жетонов должно соответствовать числу игроков: например, если игроков пятеро, то вам понадобятся жетоны с цифрами от 1 до 5.
3. Поставьте фигурки слонов на клетку «0» на игровом поле.
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 фигурка слона 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 над нумераторами 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



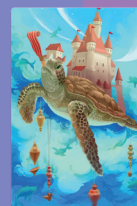
2



3



4



5



## Отгадывание карты ведущего

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

- Выбирать свою карту нельзя.
- Ведущий в отгадывании не участвует и выложенные на столе 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

Фигурка слона ведущего остаётся на месте, а фигурки остальных игроков двигаются на 3 клетки вперёд.

### Карту ведущего никто не отгадал

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

### Карту ведущего отгадала часть игроков

Слон ведущего и слоны правильно угадавших его карту двигаются на 3 клетки вперёд. Кроме того, все игроки, включая ведущего, передвигают своих слонов 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.



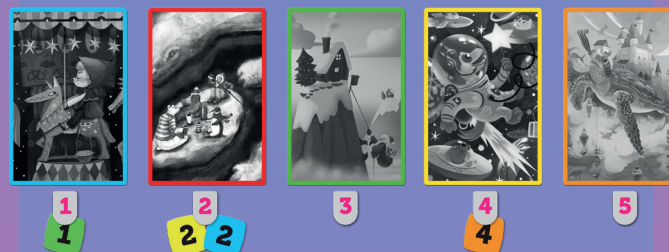
Когда все игроки проголосовали, жетоны для голосования открываются и раскладываются под соответствующими картами для подсчёта очков.



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

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

Зелёный и красный слоны остаются на месте.



Заработанные очки отмечаются фигурками слонов 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 элементами. Если фигурка слона ведущего стоит на одной из таких клеток, то на его ассоциацию накладываются ограничения:



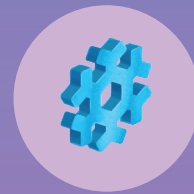
Ассоциация должна содержать что-то съедобное.



Ассоциация загадывается в виде желания «Хочу, чтобы...».



Ассоциация загадывается в форме вопроса.



Ассоциация должна быть по-настоящему зимней.

## Окончание игры

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

## Всякое разное

- Если один из слонов добрался до последней клетки и должен идти дальше, не переживайте — отправьте его на второй круг.
- Закончить игру можно в тот момент, когда первый слон дойдёт до клетки «34».
- Можно играть всеми картами: когда колода закончится, перемешайте сброс и продолжайте игру. И так до бесконечности!
- Можно ввести постоянные ограничения на ассоциации. Например, провести целую партию, загадывая только фразы в форме вопроса или в виде желания.
- Если желающих поиграть больше семи, можно разделить на пары и играть вдвоём за одного слона.

## Режим для трёх игроков

Подготовьтесь к игре как обычно: возьмите слонов 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 фигурку слона, которой вы будете играть вместе с другим участником. Поставьте рядом ещё одного слона (рекомендуем чёрного) — это ваш противник. Назовём его мамонтом!

### Как играть?

Каждый раунд проходит так:

1. Возьмите из колоды одну карту и положите в центр стола рубашкой вверх. Не смотрите, что на ней нарисовано. Это карта мамонта.
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 на свои карты и стараются подобрать по 2 карты, подходящие под ассоциацию. Затем ведущий замешивает выбранные карты вместе с картой мамонта. Подглядывать нельзя!
5. Выложите перемешанные карты лицом вверх над нумераторами.
6. Задача обоих игроков — угадать, какая именно карта принадлежит мамонту. Для этого они тайно голосуют, выкладывая жетон с соответствующим номером.

## Подсчёт очков

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

Передвиньте фигурки слонов 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 фигурок слонов окажется на клетке «20». Не дайте мамонту победить!

**Например,** ведущий загадал ассоциацию «Путешествие». Только один игрок угадал карту. Значит, мамонт и игроки получают по 1 очку.



1



4



Карта мамонта



## Альтернативный режим игры

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

### Как играть?

У ведущего в руке всегда должно быть 6 карт. Если взрослый играет с одним ребёнком, то ему не понадобятся жетоны голосования. Но понадобятся 2 фигурки слонов (взрослого и ребёнка). Ведущий загадывает ассоциацию на одну 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 не отгадавшим — ничего.

### Правило отстающего

Если ребёнок отгадывает карту, а его фигурка слоника 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

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



Пожалуй, ассоциация «Весёлый цирк» хорошо подходит для этой карты при игре с детьми.

Чего не скажешь про ассоциацию «Клоун Пеннивайз».



## «Имаджинариум» Онлайн

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



## Над игрой работали

**Проект-менеджер:** Анна Ларионова.

**Главный редактор:** Максим Верещагин.

**Арт-директор:** Виктор Забурдаев.

**Продакшен-директор:** Сергей Морозов.

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

**Продакшен-менеджер:** Андрей Незнамов.

**Директор по продажам:** Дмитрий Калмыков.

**Директор по маркетингу:** Владимир Эделев.

**Генеральный директор:** Михаил Пахомов.



С любимыми вопросами и предложениями по игре вы можете обратиться на наш сайт или написать на электронную почту:

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

Приятной вам игры!