

Имаджинариум

СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМ

Правила игры



Такая маленькая игра, а впереди столько букв?! Но на самом деле всё очень просто! Настолько, что мы могли бы ограничиться одним предложением.

У вас есть карты, вы подбираете свои ассоциации к ним, а другие игроки их угадывают и потом вы меняетесь местами.

Поздравляем, вы только что научились играть в «Имаджинариум»! Ну а остальные правила дайте почитать кому-то не настолько сообразительному!

Что лежит в коробке?

- Игровое поле с кувшинками на воде.
- 98 больших карт с кадрами из ваших любимых мультфильмов.
- 7 разноцветных фишек игроков в форме мультгероев.
- 49 жетонов для голосования.
- Небольшая, но очень важная книжка со списком мультфильмов, использованных в игре.
- Правила игры, которые вы сейчас держите в руках.



Подготовка к игре

1. Первым делом подготовьте игровую колоду. Для разного числа игроков потребуется разный объём колоды (см. таблицу). Отсчитайте лишние карты и верните их в коробку.

Число Игроков	4	5	6	7
УБРАТЬ КАРТ	2	23	26	0

2. Каждый выбирает себе игровую фишку и жетоны одного цвета. Количество жетонов должно равняться числу игроков: например, если игроков пятеро, то вам понадобятся жетоны с цифрами от 1 до 5.
3. Поставьте свои фишки на стартовую кувшинку на игровом поле (листок с номером 1).
4. Перемешайте колоду, раздайте каждому игроку по 6 карт, а остаток колоды положите в центр стола рубашкой вверх. Теперь можно начинать игру.



Процесс игры

На каждом ходу один из игроков исполняет роль ведущего, который задаёт ассоциацию. В последующие ходы эта роль переходит от одного игрока к другому по часовой стрелке. Первым ходит самый младший игрок.

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 неповторимый набор звуков. Ведущий ограничен лишь своей фантазией (если только его фишка не стоит на одном из специальных листочков, о которых написано ниже).

Ответы игроков

Остальные игроки выбирают среди своих карт одну такую, которая (по их мнению) 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.

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 – определить, какую именно из выложенных на столе карт загадал ведущий. Каждый игрок выбирает жетон с номером своей версии и кладёт его перед собой цифрой вниз.

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

- Если карту ведущего отгадали все игроки, то фишка ведущего остаётся на месте, а фишки остальных игроков двигаются на 3 шага вперёд.
- 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.
- 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 (когда колода закончится, просто продолжайте играть оставшимися на руках картами). Роль ведущего переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из игроков добирается до листочка номер 30. Этот игрок объявляется победителем. Если у игроков заканчиваются карты на руках прежде, чем чья-либо фишка добирается до листочка номер 30, то победителем объявляется тот, кто прошёл дальше всех.

Наглядный пример



Расстановка фишек

Фишки игроков встают на стартовый листок.

Выбор первого игрока

Всё просто: первым ходит самый младший игрок.



Загадывание ассоциации

Ведущий решил загадать ассоциацию на самую правую карточку. Его ассоциация – «Сочинская олимпиада». Он объявляет её вслух и выкладывает карту на стол рубашкой вверх.

Ассоциации игроков

Каждый игрок выбирает одну из своих карточек, максимально подходящую под ассоциацию «Сочинская олимпиада», и также кладёт её на стол рубашкой вверх.



Ряд карт

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.



Голосование

Теперь игрокам нужно попробовать догадаться, какую из карт загадал ведущий, и проголосовать за неё.

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 на соответствующие карты для удобства подсчёта очков.



Подсчёт очков и передвижение фигурок

В нашем примере трое игроков угадали карту ведущего, ещё трое – выбрали карты других игроков. Соответственно, ведущий получает 3 базовых очка и ещё по одному очку за каждого угадавшего. Всего 6.

Игроки, угадавшие карту ведущего, получают по 3 очка.

Игрок, который положил карточку номер 5, получает 1 очко, т. к. эту картинку выбрал один человек. Игрок, который положил карточку номер 6, получает 2 очка, т. к. эту картинку выбрали два человека.

В соответствии с набранными очками передвигаются фишки по полю.



Специальные листки

Некоторые листочки на игровом поле помечены особыми значками. Если фишка ведущего стоит на одном из них, то на его ассоциацию накладываются ограничения.



Ослик Иа

Ассоциация должна быть такой же грустной, как ослик Иа, потерявший свой хвост.



Попугай Кеша

Каждое слово в ассоциации повторяется дважды.



Щука

Ассоциация должна начинаться с «По щучьему велению».



Золотая Рыбка

Ассоциация загадывается в виде желания «Хочу, чтобы...»). Но будьте осторожны с желаниями: вдруг они тут же начнут исполняться?

Вариации правил

Правила созданы для того, чтобы их нарушать!

Поэтому вы можете создать собственную игру, меняя правила как угодно. Вводите ограничения на определенные ассоциации, загадывайте рассказы, или слова только мужского рода, или названия фильмов – можно всё, что угодно!

Если игроков больше семи, можно объединиться в пары и играть двоим за одного.

Особые правила для трёх игроков

В «Имаджинариум» можно играть и небольшой компанией, даже втроём!

При розыгрыше карт, когда два игрока подбирают карту на ассоциацию ведущего, им нужно выложить не одну, а две карты. На столе окажется 5 карт: одна карта ведущего и по 2 карты игроков.

Каждому игроку понадобится 5 жетонов для голосования с номерами от 1 до 5.

Во время добора карт игроки берут две карты, а ведущий – одну. Остальные правила не меняются.

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 собственные. Информацию о дополнительных наборах вы можете найти на нашем сайте:

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

**COSMO
DROME
GAMES**

Изготовлено по лицензии: © Союзмультфильм
www.souzmult.ru

