

HOBBY  
WORLD

Играть интересно

ПРАВИЛА  
ИГРЫ

# ВООБРАЖАРИЙ



НАРИСУЙ



РАССКАЖИ



ПОКАЖИ



# ВООБРАЖАРИЙ

## ОБ ИГРЕ

«Воображарий» — игра в ассоциации. Игрок-ведущий здесь меняется каждый ход. Он получает задание — слово или словосочетание, которое должен объяснить другим игрокам. Ведущий может сделать это одним из трёх способов:

- ▶ РАССКАЗАТЬ ▶ НАРИСОВАТЬ ▶ ПОКАЗАТЬ

Игрок, отгадавший задание ведущего, и сам ведущий получают по одному победному очку. В конце партии побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

## КОМПЛЕКТ КАРТ ДЕЙСТВИЯ



РАССКАЖИ



НАРИСУЙ



ПОКАЖИ

## СОСТАВ ИГРЫ

### 147 ДВУСТОРОННИХ КАРТ ЗАДАНИЙ

1 ФАРТУК	ПАМЯТНИК АРХИТЕКТУРЫ
2 УЧЕНИК	НАРУЧНЫЕ ЧАСЫ
3 ПЕТАРДА	ПЕХОТА
4 ОСТРИЕ	БУКИНИСТ
5 РИНГ	ТЕРНОВЫЙ ВЕНЕЦ
6 ТАЛИЯ	СВАДЕБНОЕ ПЛАТЬЕ
7 ПРИЦЕЛ	БУТЫЛОЧНОЕ ГОРЛЫШКО
8 ПАЛИТРА	НАСЛЕДНИК ПРЕСТОЛА
9 СТОРОЖ	УТЕШИТЕЛЬНЫЙ ПРИЗ
10 НАЧИНКА	КОРОТКИЙ ПОВОДОК

ПРОСТЫЕ  
ЗАДАНИЯ

СЛОЖНЫЕ  
ЗАДАНИЯ

СЛУЧАЙНОЕ  
ЧИСЛО  
ОТ 1 ДО 10

10

### ПРАВИЛА ИГРЫ



27 КАРТ ДЕЙСТВИЯ  
9 РАЗНОЦВЕТНЫХ КОМПЛЕКТОВ  
ПО 3 КАРТЫ В КАЖДОМ

## ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

Играть в «Воображарий» можно, пока не надоест, но лучше заранее договориться, когда закончится партия.

Для партии длительностью от часа до полутора мы рекомендуем взять такое количество случайных карт заданий:

ЧИСЛО ИГРОКОВ	3	4	5	6	7	8	9
ЧИСЛО КАРТ	49	49	51	49	57	49	55

Другой вариант — играть, пока один из игроков не наберёт установленное количество победных очков (например, 10).

Также вы можете уменьшить или увеличить время на объяснение задания. По умолчанию на объяснение даётся 60 секунд.

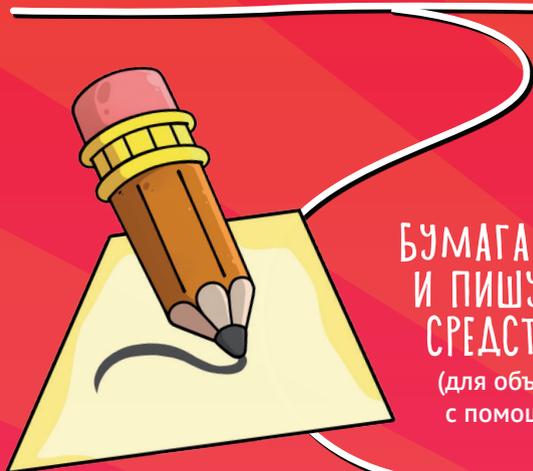
# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перемешайте колоду заданий. Все вместе решите, с какими заданиями хотите играть: простыми (на синей стороне карт) или сложными (на красной стороне карт). Если вы выбрали простые, положите колоду заданий синей стороной вниз. Если сложные — красной стороной вниз.

*Если в партии участвуют игроки, ранее не игравшие в «Воображений», мы советуем выбрать простые задания.*

- 2 Раздайте каждому игроку комплект из трёх карт действия того цвета, который ему нравится. Каждый игрок кладёт эти карты перед собой лицевой стороной вверх.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНО ВАМ ПОНАДОБЯТСЯ:



### БУМАГА И ПИШУЩИЕ СРЕДСТВА

(для объяснения заданий с помощью рисунка),

### ТАЙМЕР НА 60 СЕКУНД В ТЕЛЕФОНЕ

(для того чтобы засекал время на объяснение). Если вы играете со сложными заданиями, рекомендуем увеличить время объяснения (например, до 120 секунд).



Игрок, который последним был в театре или в кино, становится ведущим.

# ХОД ИГРЫ

## 1. ВЫБОР ЗАДАНИЯ

Ведущий берёт на руку 2 верхние карты из колоды заданий, не показывая другим. Ведущий смотрит на рубашку верхней карты в колоде заданий и называет вслух число, указанное в правом нижнем углу этой карты (от 1 до 10).

Теперь ведущему нужно про себя выбрать одно из заданий на его картах, указанных под названным числом. Это задание ведущий будет объяснять игрокам.

**ПРИМЕР**

Ведущий взял 2 карты. На рубашке следующей карты колоды значится число «5». Ведущий может выбрать пятое задание с любой из двух карт.

1 РОБИН ГУД
2 ОТПЕЧАТОК ПАРЫЦА
3 ДУКШИФТИНГ
4 ГОРЯЧИЙ СНЕГ
5 КРУПНЫЙ ОТПИХНИК
6 БРАЧНОЕ АГЕНТСТВО
7 КИНОФЕСТИВАЛЬ
8 ОСИНОЕ ГНЕЗДО
9 ГУБНАЯ ПАРЮШКА
10 ЭЛИКСИР ЖИЗНИ

5

1 ШПИОН
2 ДЫРОКОЛ
3 КНИГА
4 ЗЕРКАЛО
5 ОШЕЙНИК
6 ВУАЛЬ
7 СЛЕСАРЬ
8 КОНФЕТЫ
9 РАССТОЯНИЕ
10 ВОДОПАД

8

1 ФАРТУК
2 УЧЕНИК
3 ПЕТАРДА
4 ОСТРИЕ
5 РИНГ
6 ТАЛИЯ
7 ПРИЦЕЛ
8 ПАЛИТРА
9 СТОРОЖ
10 НАЧИНКА

5

5 РИНГ

Он решает, что будет объяснять слово «Ринг».

## 2. ВЫБОР СПОСОБА ОБЪЯСНЕНИЯ

Теперь ведущий должен выбрать способ, которым он объяснит задание игрокам.

Перед ведущим в начале игры лежат 3 карты действия лицевой стороной вверх: «Расскажи», «Нарисуй» и «Покажи». Ведущий выбирает способ объяснения и переворачивает карту этого способа лицевой стороной вниз.

Когда до ведущего снова дойдёт ход и он будет вынужден объяснять новое задание, одна из его карт действия будет перевёрнута лицевой стороной вниз, то есть этот способ объяснения будет недоступен. На третий ход ведущего у него останется единственный способ объяснения.

Если в начале своего хода у игрока перевёрнуты лицевой стороной вниз все три карты действия, он переворачивает их лицевой стороной вверх: ему снова доступны все три способа объяснения.

### ПРИМЕР

В предыдущий раз ведущий воспользовался рисунком для объяснения. Теперь у него остались открытыми только карты «Расскажи» и «Покажи».



Ведущий выбирает «Покажи» и переворачивает эту карту лицевой стороной вниз.

## 3. ОБЪЯСНЕНИЕ

После этого ведущий за 60 секунд объясняет задание игрокам тем способом, который он выбрал. Каждый игрок пытается первым произнести вслух задание в точной формулировке, которая указана на карте.

## 4. ИТОГ ОБЪЯСНЕНИЯ

Если один из игроков точно называет загаданное слово или словосочетание, он получает одну из карточек заданий, которую вытянул ведущий в начале хода (если несколько игроков одновременно отгадывают задание, ведущий решает, кому из них отдать карту). Вторую карту забирает себе ведущий за то, что смог объяснить задание. Эти карты и игрок, и ведущий кладут в свой персональный запас победных очков (каждая карта приносит 1 победное очко в конце партии).

Если никто из игроков не смог разгадать объяснение ведущего за отведённое время или если ведущий нарушил любое из правил объяснения, то никто не получает победных очков и обе карточки, вытянутые ведущим в начале хода, отправляются в сброс.

## 5. ПЕРЕХОД ХОДА

Игрок слева от ведущего становится новым ведущим, и начинается новый ход.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в колоде заданий остаётся 1 карта или когда один из игроков набирает условленное количество победных очков — в зависимости от договорённости игроков перед партией.

Побеждает игрок, у которого больше всего победных очков. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество очков, то они делят победу.

## ВАРИАНТ КОМАНДНОЙ ИГРЫ

В «Воображарий» можно играть командой на команду. Например, если вас шестеро, вы можете сыграть трое на трое, а если девять, то тремя командами по три человека в каждой. При нечётном количестве игроков в одной команде может быть на одного человека больше.

# ОТЛИЧИЯ ПРИ КОМАНДНОЙ ИГРЕ

Каждая команда получает один комплект из трёх карт действия. Этот комплект ограничивает способ объяснения не для одного игрока, а для всей команды.

Ход передаётся от команды к команде. Когда ход переходит к следующей команде, участники команды выбирают, кто будет ведущим (играть интереснее, если ведущие внутри одной команды чередуются).

В начале хода ведущий берёт 2 карты задания, выбирает задание под определённым номером на одной из двух карт и доступный способ объяснения. Соответствующая карта действия, принадлежащая всей команде, переворачивается. Ведущий

объясняет задание не перед всеми игроками, а только перед представителями своей команды (остальные игроки могут наблюдать, но не комментировать), и только его команда пытается разгадать объяснение. При удаче команда оставляет себе обе карты заданий в качестве победных очков.

В противном случае обе карты заданий сбрасываются. Если в начале хода команды все её карты действия перевернуты лицевой стороной вниз, они разворачиваются обратно — все три действия доступны снова.

Остальное — как в игре «каждый за себя». В конце партии побеждает команда, накопившая наибольшее количество очков.

## ТРИ СПОСОБА ОБЪЯСНЕНИЯ



### РАССКАЖИ

Ведущий должен объяснить устно загаданное слово или словосочетание по следующим правилам.

- Словосочетание можно объяснять по частям: сначала одно слово, затем другое. Победное очко при этом получит тот игрок, который первым произнесёт словосочетание целиком.
- Ведущий может говорить «да» или «нет», намекая игрокам на то, насколько их версия близка заданию.
- Нельзя называть загаданные слова, однокоренные с загаданными и производные от загаданных. Например: для объяснения слова «дружеский» не подходит слово «друг», но подходят слова «товарищ» и «приятельский».
- Нельзя использовать иностранные языки.
- Нельзя использовать жесты и пантомиму.



### НАРИСУЙ

Ведущий должен нарисовать на бумаге загаданное слово или словосочетание по следующим правилам.

- Постарайтесь сесть так, чтобы всем игрокам хорошо было видно, что вы рисуете.
- Можно рисовать любые символы, кроме букв и цифр.
- Словосочетание можно объяснять по частям: сначала одно слово, затем другое. Победное очко при этом получит тот игрок, который первым произнесёт словосочетание целиком.
- Ведущему нельзя разговаривать или жестикулировать, но можно кивать или качать головой, намекая игрокам на то, насколько их версия близка заданию.



### ПОКАЖИ

Ведущий должен объяснить загаданное слово или словосочетание жестами, пантомимой, звуками и музыкой, не используя осмысленные слова.

- Можно напевать мелодии, имитировать крики животных, шум ветра и т. д.
- Можно показывать на предметы в своём поле зрения, брать их в руки и взаимодействовать с ними.
- Словосочетание можно объяснять по частям: сначала одно слово, затем другое. Победное очко при этом получит тот игрок, который первым произнесёт словосочетание целиком.
- Ведущему нельзя разговаривать, но можно кивать или качать головой, намекая игрокам на то, насколько их версия близка заданию.

# ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

- ? Если двое (или больше) игроков одновременно произнесли правильный ответ на задание, кто из них получает карту задания в качестве победного очка?

Карту получает только один игрок, кто именно в данном случае — решает ведущий.

- ? Если отгадывающий задание называет загаданное слово или словосочетание в другом падеже или числе, считается ли это верным ответом?

Да. Например, если загадано слово «слёзы», а один из игроков произносит «слеза», то это считается правильным ответом.

- ? Если в словосочетании определение (прилагательное) можно без потери смысла заменить на дополнение (существительное), будет ли засчитан ответ с использованием соответствующего дополнения или определения?

Да. Например, вместо «обеденный перерыв» игрок может сказать «перерыв на обед» и т. п. Руководствуйтесь здравым смыслом.

- ? Если у загадываемого слова есть несколько значений, волен ли ведущий сам выбрать значение?

Да. Например, слово «такса» может быть синонимом слова «тариф», а может быть породой собак. Ведущий сам выбирает, какое значение объяснять. Более того, ведущий, если использует рассказ, может загадать слово «такса» так: «Это синоним тарифа и одновременно порода собак».



# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Ольга Пегасова, Николай Пегасов

Художник: Владимир Лопатин

Вёрстка и дизайн: OWL Agency

Продюсер: Владимир Грачёв

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Директор издательского департамента: Александр Киселев

**Издатель: ООО «Мир Хобби»**

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



# КРАТКИЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ИГРЕ

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Определите длительность партии одним из двух способов. Ограничьте количество карт заданий

Наши рекомендации по количеству карт заданий:

ЧИСЛО ИГРОКОВ	3	4	5	6	7	8	9
ЧИСЛО КАРТ	49	49	51	49	57	49	55

или

установите предел победных очков (например, 10).

- 2 Решите, с какими заданиями будете играть: простыми или сложными.

Если вы решили играть с простыми заданиями, то карты в колоде должны лежать **синей стороной вниз**.



Если вы решили играть со сложными заданиями, то карты в колоде должны лежать **красной стороной вниз**.



- 3 Перетасуйте колоду заданий.
- 4 Раздайте каждому игроку комплект из 3 карт действия одного цвета.
- 5 Определите первого игрока.

## ХОД ИГРЫ

- 1 Ведущий берёт на руку 2 верхние карты из колоды заданий.
- 2 Ведущий смотрит на верхнюю карту из колоды заданий и называет вслух число, указанное в правом нижнем углу.



- 3 Ведущий выбирает одно из двух доступных заданий на вытянутых картах в строчках с названным числом.
- 4 Ведущий выбирает способ объяснения задания, после чего переворачивает карту этого способа объяснения лицевой стороной вниз и начинает объяснение. Если в начале хода у ведущего все три карты объяснения лежат лицевой стороной вниз, они вместе переворачиваются в исходное положение.



РАССКАЖИ



НАРИСУЙ



ПОКАЖИ

- 5 Загаданное слово или словосочетание названо. Ведущий отдаёт одну карту задания первому отгадавшему, а вторую оставляет себе.  
1 карта = 1 победное очко.  
Загаданное слово или словосочетание **не названо**. Никто не получает карт заданий.

- 6 Игрок слева от ведущего становится новым ведущим.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда в колоде заданий осталась 1 карта

или

кто-то из игроков набрал установленное количество победных очков.

Все игроки считают свои победные очки. Игроки, набравшие больше всего победных очков, становятся победителями.