

# Имаджинариум

Добро



Самый большой стресс после приобретения игры — 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 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 всё, 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.
- Брошюра с информацией о детях-художниках и иллюстраторах.



### 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.

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

2. Каждый игрок выбирает себе жетоны и слона одного цвета. Количество жетонов должно равняться числу игроков: например, если игроков пятеро, то вам понадобятся жетоны с цифрами от 1 до 5.
3. Поставьте своих слонов на стартовое облако на игровом поле (облако номер один).

1

4. Перемешайте колоду, раздайте каждому игроку по 6 карт, а остаток колоды положите в центр стола рубашкой вверх.
5. Пусть ведущим будет игрок, последним сделавший доброе дело! Теперь можно начинать игру!



## Процесс игры

На каждом ходу один из игроков исполняет роль ведущего, который задаёт ассоциацию, и в последующие ходы эта роль переходит от одного участника к другому по часовой стрелке.

## 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 (если только его слон не стоит на одном из специальных облаков, о которых написано ниже).

## Ответы игроков

Остальные игроки выбирают среди своих карт одну, 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.

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 догадки 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 слон ведущего остаётся на месте, а слоны остальных игроков двигаются на 3 шага вперёд.
- Если карту ведущего никто не отгадал, то его слон остаётся на месте, а все остальные игроки передвигают своих слонов вперёд на столько шагов, сколько человек выбрало их карты.
- В любом другом случае слон ведущего и слоны правильно угадавших его карту игроков двигаются вперёд на 3 шага. Кроме того, все игроки, включая ведущего, передвигают своих слонов 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.

## Наглядный пример



### 1. Расстановка слонов

Фишки игроков встанут на стартовое поле.



### 2. Выбор первого игрока

Пусть роль ведущего на себя возьмет тот, кто последним делал доброе дело.



### 3. Загадывание ассоциации

Ведущий решил загадать ассоциацию на крайнюю правую карту. Его ассоциация – «Покорение космоса». Он объявляет её вслух.



### 4. Ассоциации игроков

Каждый игрок выбирает одну из своих карт, которая, по его мнению, максимально подходит под ассоциацию «Покорение космоса», и кладёт её на стол рубашкой вверх.



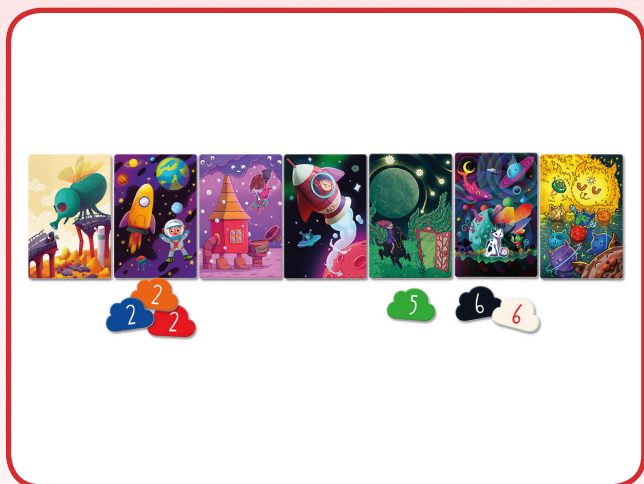
### 5. Ряд карт

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.



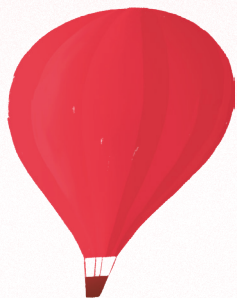
### 6. Голосование

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



## 7. Открытие жетонов

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



## Специальные поля

Некоторые облака на игровом поле помечены особыми значками. Если слон ведущего стоит на одном из таких облаков, то на его ассоциацию накладываются ограничения:



Ассоциация загадывается в форме вопроса.



## 8. Подсчёт очков и передвижение слонов

Трое игроков угадали карту ведущего, ещё трое выбрали карты других игроков. Соответственно, ведущий получает 3 базовых очка и ещё 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 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.



Ассоциация должна включать слово «добро».



Ассоциация на историю из детства.



Ассоциация, основанная на книге, фильме, сериале с хорошим концом.

## Окончание игры

Игра заканчивается, когда заканчиваются карты на руках у игроков. Победителем становится тот игрок, чей слон продвинулся дальше всех. Если один из слонов добрался до последнего облака и должен идти дальше, ничего страшного, просто отправляйте его 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 облака с номером 29.
- 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.



## 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 новые 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)

Приятной вам игры!





