

СОБРАЖАРИИ

КХЛ



ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ



- 58 карт категорий
- 54 карты букв
- Правила игры

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

Перетасуйте колоды категорий и букв по отдельности и положите рядом в центре стола рубашкой вверх. Игроки должны разместиться вокруг так, чтобы все хорошо видели обе колоды. Тот, кто последним ходил в музей или на фестиваль, ходит первым.

В ходе игры вам может понадобиться таймер на 1 минуту. Такой таймер можно найти практически в любом современном мобильном устройстве.

ХОД ПАРТИИ

Игрок открывает верхнюю карту категории, зачитывает вслух текст и кладёт в открытую рядом с колодой категорий. После этого игрок открывает верхнюю карту буквы и кладёт её рядом с колодой букв так, чтобы буква на карте была хорошо видна всем игрокам.

Игрок может не произносить открытую букву вслух. Он должен открывать карту от себя, чтобы не получить преимущества в доли секунды перед соперниками.

Теперь игроки пытаются как можно быстрее назвать слово, которое подходит открытой категории и начинается на открытую букву.

Игрок, который первым назовёт подходящее слово, забирает себе карту категории и кладёт её в закрытую перед собой: в конце партии каждая карта принесёт 1 победное очко (исключение – карта «Кто больше?», см. на обороте).

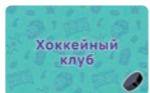
После этого открытая карта буквы сбрасывается в отдельную стопку сброса, а ход передаётся игроку, забравшему карту категории.

КОЛОДА
КАТЕГОРИЙ



КОЛОДА
БУКВ

ОТКРЫТАЯ
КАРТА
КАТЕГОРИИ



ОТКРЫТАЯ
КАРТА
БУКВЫ

СБРОС
КАТЕГОРИЙ



СБРОС
БУКВ

Подходящее слово — это слово (обязательно существительное) или словосочетание, начинающееся с открытой буквы и подходящее открытой категории.

Вещь (слово, часто используемое в заданиях) — предмет, однозначно появившийся на свет благодаря человеческому труду. Например, лист бумаги, автомобиль, телефонная будка или небоскрёб — это вещи, а лужа, мусор, самородок или метеорит — нет.

ПРИМЕР ХОДА

Вася открыл категорию «Хоккейный клуб» и букву «А». Можно назвать такие подходящие слова, как «Авангард», «Ак Барс» или «Адмирал». Лиза соображает быстрее всех и говорит: «Амур». Лиза забирает карту «Хоккейный клуб» в качестве победного очка.



Буква «А» сбрасывается в стопку сброса. Дальше карты будет открывать Лиза.

Что делать, если несколько игроков одновременно назвали подходящее слово? Другие игроки голосуют и решают, кто был первый.

Что делать, если никто не смог назвать подходящего слова? В редких случаях никто из игроков так и не подбирает нужного слова. В этом случае карта буквы сбрасывается, а карта категории остаётся на месте. Тот же игрок открывает новую категорию, зачитывает её и кладёт поверх старой категории (открытой считается только новая категория), затем открывает новую букву. Игрок, который первым назовёт подходящее слово, заберёт себе сразу все карты категорий из открытой стопки, включая те, что лежат под открытой.

РОЗЫГРЫШ «КТО ПОСЛЕДНИЙ?»

Когда открывается карта «Кто последний?», один ход партия течёт по особым правилам.

Игрок открывает следующую карту категории, зачитывает её текст и кладёт поверх карты «Кто последний?». Затем игрок открывает карту буквы.

Теперь любой игрок может назвать подходящее слово. Далее этот игрок ме-е-е-е-е-едленно и тихо, но вслух считает: «Раз... два... три... четыре... пять!» Если за время, пока не прозвучит «Пять!», никакой другой игрок не сможет назвать другое подходящее слово, то игрок, ведущий отсчёт, забирает себе карту категории и карту «Кто последний?» — каждая принесёт ему 1 очко в конце партии.

Если кто-то из игроков успеет назвать другое подходящее слово, то теперь этот игрок считает до пяти — и так далее, пока один из игроков не заберёт карты.

РОЗЫГРЫШ «КТО БОЛЬШЕ?»

Когда открывается карта «Кто больше?», один ход партия течёт по особым правилам.

Игрок открывает следующую карту категории, зачитывает её текст и кладёт поверх карты «Кто больше?».

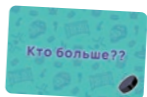
Теперь этот игрок может сделать ставку, назвав любое число, например «три». Это означает, что за минуту этот игрок обязуется назвать 3 подходящих слова одной и той же категории (той, что открыта) и начинающихся с одной и той же буквы (пока неизвестной). Следующий игрок по часовой стрелке может при желании перебить ставку и назвать любое число в сторону увеличения, например «пять»: он обязуется назвать пять подходящих слов. Если игрок не желает перебивать ставку, он пасует и выбывает из розыгрыша «Кто больше?». И так далее, пока в розыгрыше не останется единственный игрок с максимальной ставкой.

Запускается таймер на 1 минуту (если нет таймера, один из игроков ме-е-е-е-е-едленно и тихо, но вслух считает до 60).

Игрок, чья ставка была больше, открывает букву. За 1 минуту он (и только он) должен назвать столько же подходящих слов, какова была его ставка. Если игроку это удаётся, он забирает себе карту категории (1 победное очко) и карту «Кто больше?» (2 победных очка). Если игроку это не удаётся, он забирает себе открытую карту буквы (-2 победных очка), а карты категории и «Кто больше?» сбрасываются в отдельную стопку сброса. Независимо от результата этот же игрок начинает следующий ход.

ПРИМЕР ХОДА

Андрей открыл категорию «Кто больше?». Он тут же открывает следующую карту категории, там оказывается «Пригодится болейщику». Андрей делает ставку: «2». Это значит, что он обязуется за минуту назвать 2 предмета на не открытую пока букву. Следующей по часовой стрелке сидит Лиза. Она делает ставку: «3». Следующий – Вася. Он решает не ввязываться в торги и пасует. Зато рискованый Саша ставит сразу «6». Остальные игроки решают позволить сыграть Саше и отказываются от дальнейшего участия в аукционе.



Итак, Саша обязался назвать 6 предметов, которые могут пригодиться болейщику за минуту. Он открывает букву, а там «К». Саша начинает судорожно вспоминать: «Кричалки», «Краски», «Кружка», «Компания»... Но дальше, сколько ни старается, сообразить не может. Минута истекла, и Саша проиграл. Он забирает себе карту буквы («К»). В конце игры эта карта отнимет у него два очка.

Что делать, если после карты «Кто последний?» или «Кто больше?» открыта другая карта «Кто последний?» или «Кто больше?»?

Работает только та карта, что сверху. Игрок, который выиграет в этот ход, забирает все открытые карты из колоды категорий в качестве победных очков.

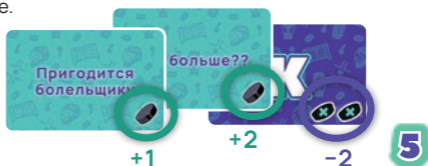
КОНЕЦ ПАРТИИ

Последний ход объявляется перед тем, как будет открыта последняя буква в колоде. По окончании этого хода игроки подсчитывают очки.

- +1 очко за каждую категорию или карты «Кто последний?», «Кто короче?», «Кто длиннее?»
- +2 очка за каждую карту «Кто больше?»
- -2 очка за каждую букву (букву игрок может получить только в том случае, когда не выполнил условия розыгрыша «Кто больше?»)

У кого больше очков – тот лучше всех соображает, тот и победил!

Для удобства количество приносимых очков указано на каждой карте.



ДЛИННАЯ ПАРТИЯ

Если вы хотите поиграть в «Соображарий» подольше, играйте партии одну за другой, пока один из игроков не выиграет условленное количество партий (например, три). В редких случаях могут попасться те же сочетания букв и категорий, что уже встречались в предыдущих партиях. Договоритесь заранее, как поступать в таких случаях: или замешать букву обратно в колоду букв и открыть новую, или не засчитывать уже называвшиеся ранее подходящие слова.

СОВЕТ ОТ АВТОРА

«Соображарий» — игра для весёлой компании. Не нужно играть всерьёз и пытаться набрать очки во что бы то ни стало. Уступайте своим друзьям, а они будут уступать вам :)

ОСОБЕННОСТИ ДАННОГО ИЗДАНИЯ «СООБРАЖАРИЯ»

СЛОВСОЧЕТАНИЯ

Традиционно игры серии «Соображарий» включают следующее правило. Если ответ состоит из нескольких слов (например, это имя или название), то одно любое из входящих в него слов должно начинаться с буквы задания. Например, «Континентальная хоккейная лига» подойдёт на буквы К, Х или Л, «Валерий Харламов» — на буквы В или Х, а «Легенда № 17» (фильм) — на буквы Л, Н или С.

Перед игрой вы можете договориться о том, что в партии подходящим словосочетанием считается только такое, в котором первая буква первого слова является буквой задания. В случае имён — вы можете условиться, что с буквы задания должны начинаться фамилия, псевдоним или прозвище (но не имя и не отчество; исключение только для лиц, фамилий которых мы не знаем или которые более известны под именами, а не фамилиями: Святая Елизавета, Пётр Великий).

КАРТА «ПРЕДЫДУЩАЯ БУКВА»

Игроки должны вспомнить, какая буква использовалась в прошлом ходу. Считается, что в этом ходу открыта та же самая буква.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Николай Пегасов

Дизайн: OWL Agency

Выпускающий редактор: Георгий Войнов

ИЗДАТЕЛЬ: «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Правообладатель оригинальной игры –
компания Hobby World.

Сделано на основе игры «Соображарий».

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

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

www.hobbyworld.ru





**HOBBY
WORLD**

Играть интересно