

# Соображарий

ПОДАРОЧНОЕ  
ИЗДАНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

## ОБ ИГРЕ

«Соображарий: Подарочное издание» — это коллекция лучших заданий настольного суперхита, ставшего неотъемлемой частью весёлых посиделок. Игроков ждёт новый режим игры с вертушкой, который сделает «Соображарий» более разнообразным и интересным.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Наберите больше всех победных очков, быстрее всех называя подходящие слова.



## СОСТАВ ИГРЫ



**Вертушка**  
(перед первой партией  
вставьте в неё стрелку)

54 карты  
букв

Последняя  
буква



8 карт  
«Вертушка»

Вертушка

54 карты  
картинок



Правила, которые  
вы держите в руках



220 карт  
заданий

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед партией игроки договариваются:

- играть с колодой букв или с колодой картинок (по желанию можно играть с обеими колодами, замешав их в одну),
- играть с классическими заданиями (на внешнем круге вертушки) или новыми (на внутреннем).

1. Замешайте в колоду букв/картинок 8 карт «Вертушка». Положите колоду в центре стола.
2. Возьмите примерно половину карт заданий, перемешайте её и положите рядом с колодой букв/картинок, остальные карты заданий уберите в коробку. Рядом с обеими колодами оставьте место для сброса.
3. Положите вертушку рядом с колодами.

В ходе игры вам может понадобиться таймер на 1 минуту, например, в телефоне.

Тот, кто последним получал подарок, начинает игру.



## ХОД ИГРЫ

**1** Первый игрок открывает верхнюю карту заданий, озвучивает её и кладёт на стол. Затем он открывает верхнюю карту буквы/картинки и кладёт рядом с заданием. Если открыта карта «Вертушка», перейдите на стр. 4.

### При игре с буквами

Игрок может не произносить открытую букву вслух. Он должен открывать карту от себя, чтобы не увидеть букву раньше других. Если открыта карта «Последняя буква», то она означает букву из предыдущего раунда (она лежит верхней в сбросе). Вы будете называть слово, начинающееся на открытую букву.

### При игре с картинками

Игроки мысленно дают определение открытой картинке. Оно может быть своё у каждого игрока, а может повторяться. Буква, с которой начинается ваше определение картинки, означает букву, на которую вы будете называть слово.

*Например, если открыта картинка с бутербродом, вы можете решить для себя, что это «Сэндвич», и тогда будете называть слово на С. А можете решить, что это «Закуска», и тогда будете называть слово на З. Определение должно относиться к картинке целиком, а не к её части. Например, если на картинке животное, нельзя дать ему определение «Нос» или «Хвост».*



**2** Теперь игроки пытаются как можно быстрее назвать **подходящее слово** — существительное или устойчивое словосочетание, которое начинается на нужную букву и подходит открытому заданию.

**При игре с картинками** назовите не только подходящее слово, но и определение, которое вы дали картинке. Определение не должно совпадать с подходящим словом. Например, если открыта карта задания «Транспортное средство» и картинка с автомобилем, нельзя дать ей определение «Машина» и назвать в качестве подходящего слова «Машина».

### ПРИМЕР ХОДА С БУКВОЙ

*Вася открыл задание «Транспортное средство» и букву М. Можно назвать такие подходящие слова, как «Машина», «Маршрутка» или «Молоковоз». Лиза соображает быстрее всех и говорит: «Мотоцикл!»*



### ПРИМЕР ХОДА С КАРТИНКОЙ

Петя открыл задание «Растёт на кусте или дереве» и картинку с изображением автомобиля. Можно трактовать картинку как «Автомобиль» и назвать такие подходящие слова как «Абрикос» или «Апельсин». Можно дать ей определение «Легковушка» и назвать «Лимон». Лиза соображает быстрее всех и говорит: «„Малина“, потому что „Машина“!».

Растёт  
на кусте  
или дереве



3

Игрок, который первым назовёт подходящее слово, забирает карту задания в качестве победного очка и ходит следующим — в новом раунде он будет открывать карты. Открытая карта буквы/картинки сбрасывается.

**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 этом случае карта буквы/картинки сбрасывается, а карта задания остаётся на месте. Тот же игрок открывает новую карту задания, зачитывает её и кладёт поверх предыдущей (открытой считается только новая карта задания), затем открывает новую карту буквы/картинки. Игрок, который первым назовёт подходящее слово, заберёт себе все карты заданий — открытую и те, что лежат под ней.

### Совет от автора

«Соображайи» — 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 :)

### ВЕРТУШКА

В колоде букв/картинок также есть **8 карт «Вертушка»**. Когда вы открываете карту «Вертушка», крутите стрелку вертушки. В секторе, на который указала стрелка, находится особое задание на этот ход. Оно может быть классическим (на внешнем круге вертушки) или новым (на внутреннем), в зависимости от того, как вы договорились перед партией. Эти задания описаны далее.



В конце хода как обычно сбросьте карту «Вертушки» и открытую в ходе задания карту буквы/картинки. Передайте ход игроку, забравшему карту задания.

Если после карты «Вертушка» вы сразу открыли ещё одну такую карту — отложите её рядом с колодой и разыграйте в следующем раунде.

4

## КЛАССИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ (на внешнем круге вертушки)

### «Кто последний?»

Откройте карту буквы/картинки. 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 забирает себе карту задания в качестве победного очка. 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 карту. Подходящие слова не должны повторяться в ходе задания.

### «Кто длиннее?» или «Кто короче?»

Ход идёт по тем же правилам, что и «Кто последний?», но каждое следующее названное слово должно быть длиннее предыдущего («Кто длиннее?») или короче предыдущего («Кто короче?»).

### Важно!

Выполняя это задание, можно называть только слова, не словосочетания.

### «Кто больше?»

Игрок, открывавший карты, может сделать ставку, назвав любое число, например «три». Это означает, что за минуту этот игрок обязуется назвать 3 слова, подходящих открытой карте задания 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 так далее, пока не останется единственный игрок с максимальной ставкой.

Запускается таймер на 1 минуту. Игрок открывает карту буквы/картинки. За 1 минуту он должен назвать столько же подходящих слов, какова была его ставка. Эти слова не должны быть однокоренными между собой. Если игроку это удаётся, он забирает себе карту задания в качестве победного очка. Если игроку это не удаётся, он забирает себе открытую карту буквы/картинки в качестве штрафных очков, а карта вертушки и карта задания сбрасываются. Независимо от результата, этот же игрок начинает следующий ход.

При игре с картинками разные слова могут начинаться на первую букву любого из определений картинки. Например, открыта карта задания «Изображено на флаге или гербе» и картинка с тронем. Игрок может сказать: «„Крест“! Потому что „Кресло“!», а после этого сказать: «„Солнце“! Потому что „Сиденье“!», а затем сказать: «„Квадрат“! Потому что „Кресло“» и т. д.



## НОВЫЕ ЗАДАНИЯ (на внутреннем круге вертушки)

Откройте карту буквы/картинки. Подходящее слово должно подходить и открытой карте задания, и новому заданию.

### Из 6 букв или короче

Подходящее слово должно состоять из 6 букв или меньше.

### Из 8 букв или длиннее

Подходящее слово должно состоять из 8 букв или больше.

### На следующую букву алфавита

Использованная вами буква должна быть следующей в алфавите относительно открытой (или относительно буквы, с которой начинается определение картинки). **Обратите внимание:** если на карте две буквы, следующая буква алфавита считается относительно второй. Например, для карты «Э, Ю» следующей будет «Я».



### На предыдущую букву алфавита

Использованная вами буква должна быть предыдущей в алфавите относительно открытой (или относительно буквы, с которой начинается определение картинки). **Обратите внимание:** если на карте две буквы, предыдущая буква алфавита считается относительно первой. Например, для карты «Е, Ё» предыдущей будет «Д».



### Из 2/3 слогов

В подходящем слове должно быть два/три слога соответственно.

### Чётное/нечётное количество букв

В подходящем слове должно быть чётное/нечётное количество букв соответственно.

### Мужского/женского рода

Подходящее слово должно быть мужского/женского рода соответственно.

Иногда в игре возникают ситуации, когда карта задания несовместима с особым заданием или невозможно подобрать слово для нужной буквы. Такие задания оставлены в игре ради разнообразия. Если вы столкнулись с подобной ситуацией, просто действуйте по правилам, как будто никто из игроков не смог назвать подходящее слово.

## ПРИМЕР ХОДА С ВЕРТУШКОЙ

Андрей открывает карту задания «Изображено на географической карте». Затем он открывает карту буквы/картинки — это «Вертушка». Он крутит стрелку, и она указывает на классическое задание «Кто больше?».

Андрей делает ставку: «5». Это значит, что он уверен, что сможет за минуту назвать 5 подходящих слов на пока ещё не открытую букву. Следующей по часовой стрелке сидит Лиза. Она делает ставку: «6». Следующий — Вася. Он пасует. Зато рискованный Саша ставит сразу «8». Андрей и Лиза не хотят повышать свои ставки и пасуют.

Итак, Саша обязался за минуту назвать 8 подходящих слов. Он запускает таймер и тут же открывает букву, а там: «Г». Саша начинает вспоминать: гора, государство, герцогство, Гималаи, Геленджик, Гондурас. Это шесть подходящих слов, а ещё два Саша назвать не может.

Минута истекла, и Саша забирает себе карту буквы. В конце игры эта карта отнимет у него два очка.



-2



## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Перед тем как будет открыта последняя карта буквы/картинки, объявляется последний ход.

По окончании этого хода игроки подсчитывают очки.

- +1 очко за каждую карту задания с синей звёздочкой.
- -2 очка за каждую карту буквы/картинки с чёрными звёздочками (эту карту игрок может получить только в том случае, когда он не выполнил условий задания «Кто больше?»).

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



Если вы хотите сыграть следующую партию длиннее, можете взять в подготовке любое удобное для вас количество карт заданий или даже всю колоду и играть, пока она не закончится. В этом случае, если закончатся карты букв/картинок, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Николай Пегасов

**Развитие игры:** Матвей Чистяков

**Продюсер:** Артём Шорохов

**Дизайн и вёрстка:** Екатерина Самухина

**Выпускающий редактор:** Луиза Кретова

**Директор издательского департамента:**

Александр Киселев

**Ведущие тестировщики:** Елена Ворно-

скова, Егор Бережков, Андрей Виннер,

Марина Кузнецова

### ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван

Суховой

**Корректор:** Ольга Португалова

**Креативный директор:** Николай Пегасов

**Международное продвижение:**

Мария Никольская

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.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

