

● РАССКАЖИ

● НАРИСУЙ

● ПОКАЖИ

ВООБРАЖАТЕЛЬНЫЙ ХРУВИКИ

интернет-энциклопедия



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВООБРАЖАРИЙ × РУВИКИ

интернет-энциклопедия

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.

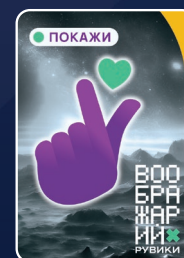
Комплект карт действия



РАССКАЖИ



НАРИСУЙ



ПОКАЖИ

Состав игры

147 двусторонних карт заданий



Простые задания

Сложные задания

Случайное число от 1 до 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.

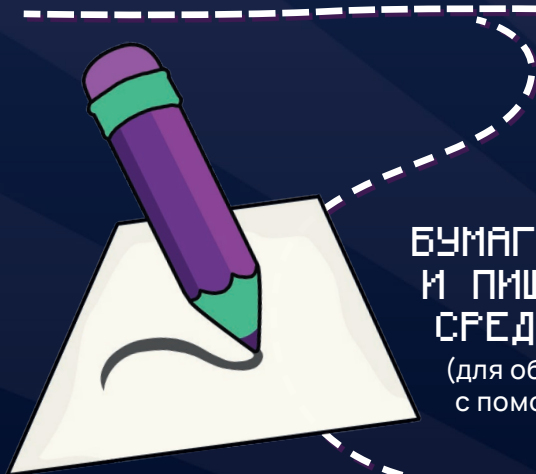
Подготовка к игре

- 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 «Воображарий», 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**

(чтобы засекал время на объяснение).

Если вы играете со сложными заданиями, рекомендуем увеличить время объяснения (например, до 120 секунд).



Игрок, который последним заходил на портал РуВики, 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	КРИТОВАЛЮТА
2	ЗИМНИЙ ДВОЕЦ
3	ПРЕМЬЕРА
4	НА ЛИЧНЫЕ ДЕНЬГИ
5	ПУНКТИР
6	РОДИМОЕ ПИТНО
7	ДОБРЫЙ МОЛОДЕЦ
8	КОСТЯНАЯ НОГА
9	НАСКАЛЬНЫЕ РИСУНКИ
10	ЛЕС РУК

1	СНОВИДЕНИЕ
2	БУКСИРОВКА
3	ЭЛЬДОРАДО
4	ГРАНЁНЫЙ СТАКАН
5	НОВОСЕЛЬЕ
6	ПОЛОСКАНИЕ
7	ИМИДЖ
8	ЧЕБУРЕК
9	МЕДИЦИНСКАЯ МАСКА
10	ПРЯНОСТЬ

1	КАРНАВАЛ
2	КУСТАРНИК
3	ПРИКУС
4	ГРИБНИК
5	ТЮРЬМА
6	ВЕЛИКАН
7	ВИТРИНА
8	ОПЕРА
9	СИГНАЛИЗАЦИЯ
10	ЛАГЕРЬ

Он решает, что будет объяснять слово «Тюрьма».

2. Выбор способа объяснения

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

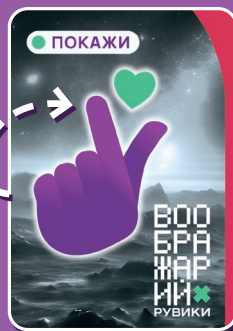
Перед ведущим в начале игры лежат 3 карты действия лицевой стороной вверх: «Расскажи», «Нарисуй» и «Покажи». Ведущий выбирает способ объяснения и переворачивает карту этого способа лицевой стороной вниз.

Когда до ведущего снова дойдёт ход и он будет вынужден объяснять новое задание, одна из его карт действия будет перевернута 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 перевернуты 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 перевёрнуты 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.

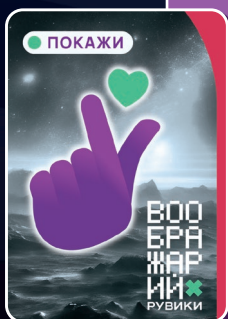
- Словосочетание можно объяснять по частям: сначала одно слово, затем другое. Победное очко при этом получит тот игрок, который первым произнесёт словосочетание целиком.
- Ведущий может говорить «да» или «нет», намекая игрокам на то, насколько их версия близка заданию.
- Нельзя называть загаданные слова, 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

Вёрстка и дизайн: OWL Agency
(Вячеслав Сергиенко, Анастасия Елисеева, Ярослава Якубец, Евгений Сарнецкий)

Выпускающий редактор: Георгий Войнов

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

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

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 **зелёной стороной вниз**.



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



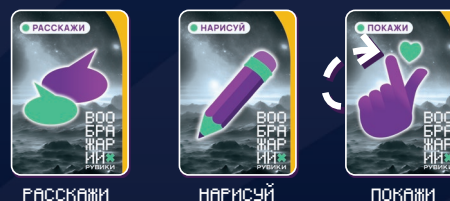
- 3 Перетасуйте колоду заданий.
- 4 Раздайте каждому игроку комплект из 3 карт действия одного цвета.
- 5 Определите первого игрока.

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 строках 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.
- 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 **или** осталась 1 карта

кто-то из игроков набрал установленное количество победных очков.

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