

Имаджинариум СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМ

Правила





Ниже будет очень много текста, но на самом деле все очень просто. Настолько, что мы могли бы ограничиться одним абзацем. У вас есть карты, вы подбираете свои ассоциации к ним, а другие игроки их угадывают. Потом вы меняетесь местами. Поздравляем, вы только что научились играть в «Имаджинариум». Ну а остальные правила дайте почитать кому-то не настолько сообразительному!

Что лежит в коробке?

- Игровое поле с кувшинками на воде;
- 98 больших карт с рисунками из ваших любимых мультфильмов;
- 7 разноцветных специально обученных летающих слонов;
- 49 жетонов с номерами, по 7 штук каждого цвета;
- 5 жетонов с изображением мусорной корзины (их надо выбросить).

Подготовка к игре

Первым делом подготовьте игровую колоду. Для разного числа игроков потребуется разный объем колоды (см. таблицу). Отсчитайте нужное количество карт, а лишние карты верните в коробку.

| | | | | |
|------------------|----|----|----|----|
| Число игроков: | 4 | 5 | 6 | 7 |
| Количество карт: | 96 | 75 | 72 | 98 |

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.

Поставьте своих слонов на стартовый камень на игровом поле (листок номер один).

Перемешайте колоду, раздайте каждому игроку по 6 карт, а остаток колоды положите в центр стола рубашкой вверх. Теперь можно начинать игру.

Ход игры

На каждом ходу один из игроков исполняет роль ведущего, который задает ассоциацию, и эта роль переходит от одного к другому по часовой стрелке. Первым начинает ходить самый младший игрок.

Ход ведущего

Ведущий выбирает одну из своих карт, кладет ее на середину стола рубашкой вверх и называет свою ассоциацию с этой картой. Ассоциацией может быть что угодно: слово, предложение, стихотворение, известная цитата или даже неповторимый набор звуков. Ведущий ограничен лишь своей фантазией (если только его слон не стоит на одном из специальных листочков, о которых написано ниже).

Ответы игроков

Остальные игроки выбирают среди своих карт одну такую, которая лучше всего подходит под ассоциацию ведущего, и тоже кладут ее 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 придется определить самостоятельно.

Отгадывание карты ведущего

Теперь, как вы уже поняли, нужно отгадать, какая из этих карт принадлежит ведущему. Нельзя выбрать собственную карту (на всякий случай поясняем – потому что собственная карта не может быть картой ведущего, если вы не ведущий). Ведущий в процессе участия не принимает, не комментирует карты и не подсказывает. Каждый игрок берет жетон с номером своей версии и кладет его на стол цифрой вниз. После того, как все определились, игроки переворачивают жетоны и кладут на выбранные карты.

Передвижение слонов

- Если карту ведущего отгадали все игроки, то все слоны остаются на месте.
- Если карточку ведущего никто не отгадал, то его слон отступает на 2 шага назад.
- В любом другом случае слон ведущего и слоны правильно угадавших его карту игроков движутся вперед на 3 шага.

Кроме того, все игроки, включая ведущего, передвигают своих слонов вперед на столько шагов, сколько человек выбрало их карты.

Игроки младше 6 лет не идут назад, даже если их карту отгадали все игроки или не отгадал никто.

Конец хода

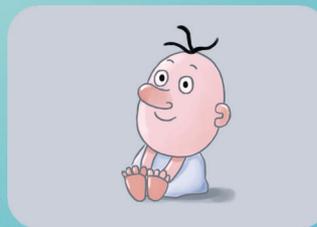
В конце хода разыгранные карты отправляются в сброс, а игроки получают по одной новой карте из колоды (когда колода закончится, просто продолжайте играть оставшимися на руках картами). Роль ведущего переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Наглядный пример



1. Расстановка слонов.

Фишки игроков встанут на стартовое поле.



2. Выбор первого игрока.

Все просто, первым ходит самый младший игрок.



3. Загадывание ассоциации.

Ведущий решил загадывать ассоциацию на самую правую карточку. Его ассоциация - "Сочинская олимпиада". Он объявляет ее вслух.



4. Ассоциации игроков.

Игроки выбирают одну из своих карточек, максимально подходящую под ассоциацию "Сочинская олимпиада", и кладут ее на стол рубашкой вверх.



5. Выкладка.

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 придется определить самостоятельно. В данном примере карта номер один ближайшая к коробке.



6. Голосование.

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



7. Открытие жетонов.

Когда все игроки проголосовали, карточки для голосования открываются и раскладываются для подсчета очков.



8. Подсчет очков и передвижение фигурок.

Правильно угадали ведущего три игрока, и трое выбрали карточки других игроков. Соответственно: Ведущий получает 3 базовых очка и еще 3 очка за каждого угадавшего. Всего 6. Игрок, который положил карточку номер 5, получает 1 очко, т.к. эту картинку выбрал один человек. Игрок, который положил карточку номер 6, получает 2 очка, т.к. эту картинку выбрали два человека. В соответствии с набранными очками передвигаются слоны по полю.



Специальные поля

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



Ослик Иа

Ассоциация должна быть грустной.



Попугай Кеша

Каждое слово в ассоциации повторяется два раза.



Щука

Ассоциация должна начинаться с «По щучьему велению».



Золотая рыбка

Ассоциация загадывается в виде желания (Хочу, чтобы...).

Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из игроков добирается до листочка номер 30, он же объявляется победителем. Если у игроков заканчиваются карты на руках прежде, чем один из слонов доберется до листочка номер 30, то победителем объявляется тот, кто прошел дальше всех.

Вариации правил

Правила созданы для того, чтобы их нарушать! Поэтому вы можете создать собственную игру, меняя правила как угодно. Вводите ограничения на определенные ассоциации, загадывайте рассказы, или слова только мужского рода, или названия фильмов – можно все, что угодно! А если игроков больше, чем 7, можно объединиться в пары и управлять летающим слоном вдвоем. Или втроем, или вчетвером, слон всех выдержит.

С любимыми вопросами и предложениями по игре
вы также можете обращаться на наш сайт
www.imaginarium.sc

Или писать по электронному адресу
info@imaginarium.sc

