

Как играть в игру «Воображариум»?

Игра для тех, кто хочет пофантазировать. «Воображариум» – это не только веселое и интересное времяпрепровождение, но и отличная игра для тренировки воображения.

1. Подготовка к игре:

- положите игровое поле в центр стола, так чтобы всем участникам было удобно передвигать фишки по полю;
- перетасуйте колоду с карточками, раздайте каждому игроку по 6 карт, остальные положите рубашкой вверх возле игрового поля;
- раздайте фишки игроков, каждому игроку фишку определенного цвета;
- раздайте каждому участнику жетоны, так чтобы цвет жетонов совпадал с цветом игровой фишки и количество жетонов равнялось количеству игроков. В данном случае у нас 4 игрока и 4 жетона у каждого.



2. Ход игры:

- Определите самостоятельно, кто будет ходить первым. В нашем случае это участник с зеленой фишкой. Игрок смотрит в свои карточки (другим карты показывать нельзя), выбирает одну и озвучивает ассоциацию, которая вызывает эта карточка в его

воображении. Ассоциация не должна быть слишком очевидной, но и завуалированной тоже.



- Итак, наш участник выбрал карту и назвал к ней ассоциацию – «цветы». Далее он выкладывает свою карточку рубашкой вверх, остальные участники выбирают из своих карточек одну, ассоциирующуюся с цветами, и тоже выкладывают их рубашкой вверх.



- Далее ведущий (положивший первую карту) перемешивает все выложенные карты и переворачивает их лицевой стороной. Каждый знает свою карту, но никто не знает, что выложили ведущий и другие участники.



- Ведущий озвучивает порядок карт и начинается голосование. Задача участников – определить карту ведущего. Голосуют с помощью жетонов: каждый участник выкладывает рубашкой вверх жетон с номером карты, которую, как ему кажется, выложил ведущий.



- Далее, когда все проголосовали, жетоны переворачиваются и кладутся по порядку, каждый к соответствующей карте номеру.



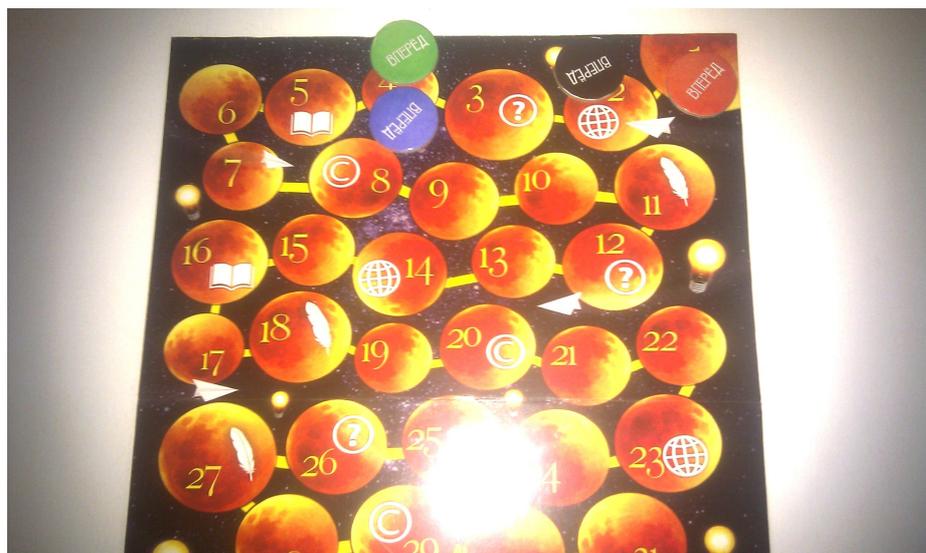
Игрок с
красной
фишкой

Игрок с
синей
фишкой

Игрок с
зеленой
фишкой

Игрок с
черной
фишкой

- Далее игроки озвучивают свои карточки и передвигают фишки на игровом поле в соответствии с правилами. В нашем случае карту ведущего угадал один игрок, поэтому **ведущий идет** на три круга вперед плюс еще на один дополнительно, так как за него проголосовал один человек. Игрок **с синей фишкой** идет на три круга вперед, так как угадал карточку ведущего, и еще на один, так как его карточку выбрал один из участников. Игрок **с черной фишкой** идет на два круга вперед, так как за него проголосовало два человека, а игрок **с красной фишкой** стоит на месте (он не угадал карточку ведущего, за него никто не проголосовал).



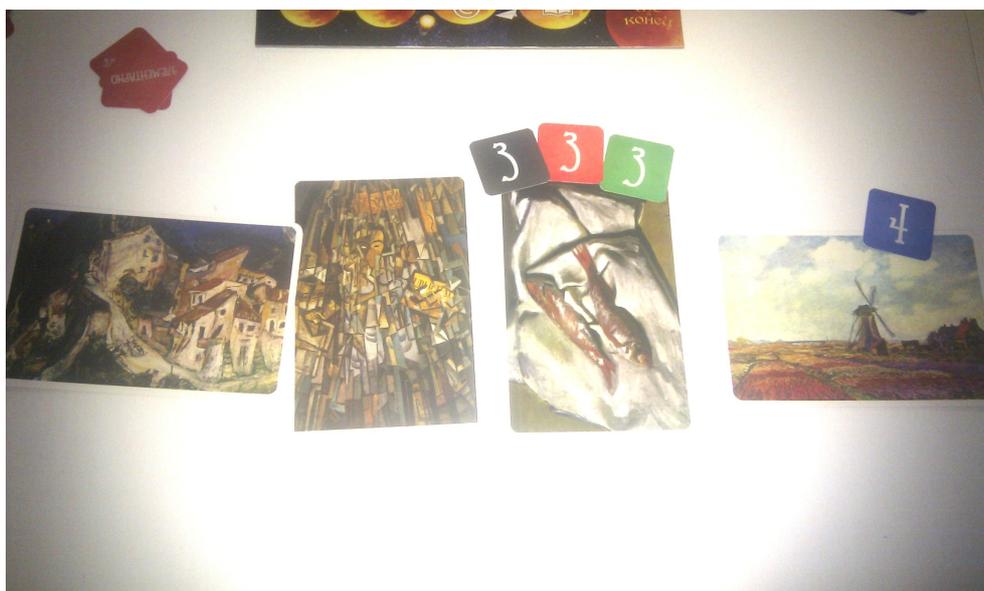
- Далее перевернутые карточки складываются в колоду сброса, каждый игрок тянет из общей колоды по новой карточке взамен

использованной, а ход передается следующему игроку по очереди. В нашем случае игрок с синей фишкой становится ведущим.

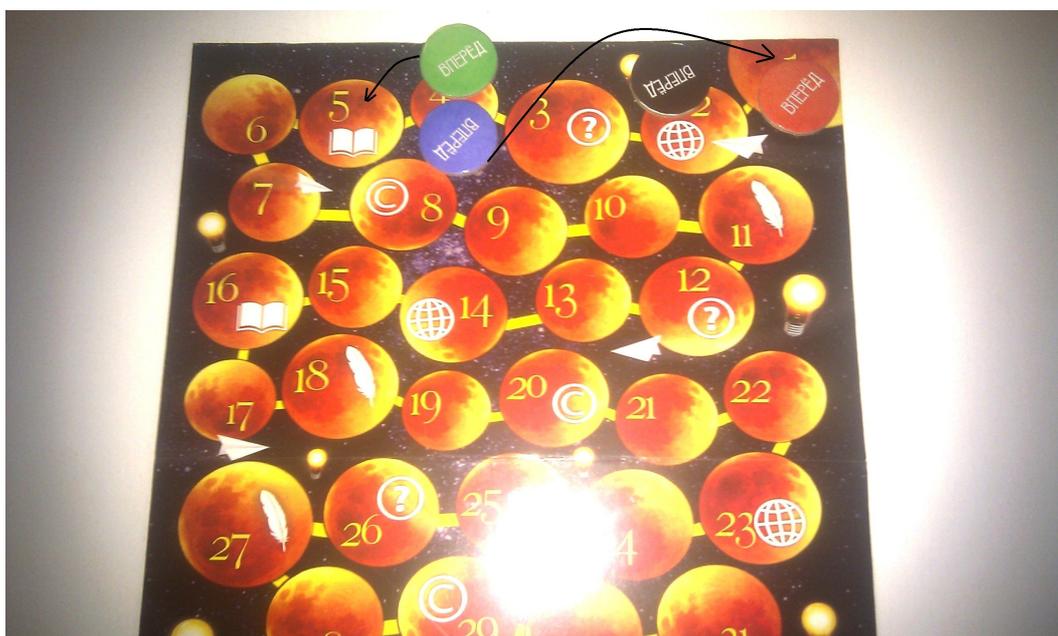
- Этот участник также выбирает карточку и дает ей ассоциацию. Игрок выбрал карточку с изображением рыбы, и у него она ассоциируется с пивом.



- Участники выбрали из своих карточек нечто похожее на его ассоциацию, выложили рубашкой вверх. Ведущий перемешал карточки, перевернул их лицевой стороной, дал нумерацию, и все точно так же голосуют.



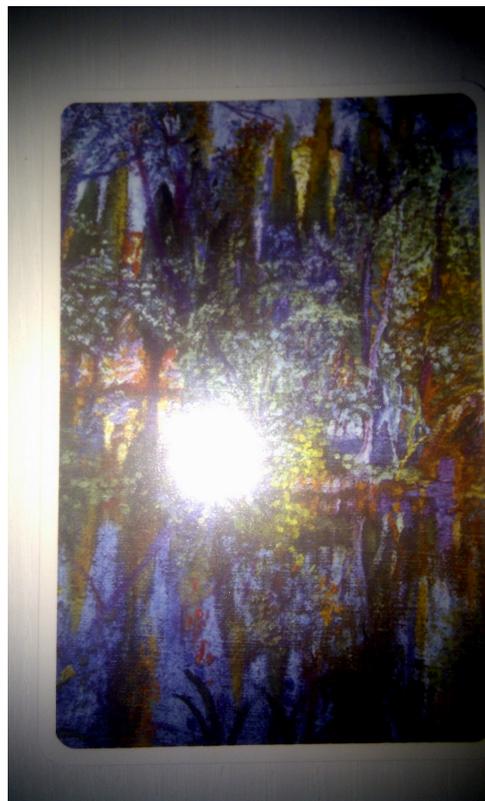
- Все участники проголосовали за игрока с **синей фишкой**, значит, его ассоциация была слишком очевидной. И этот игрок отступает на два круга назад. Но он, в свою очередь, проголосовал за карточку игрока с **зеленой фишкой**, который теперь идет на один круг вперед. Остальные стоят на месте.



- Игра продолжается. В какой-то момент вы рано или поздно попадете на поле с усложнителем. В игре их пять видов. Один из наших игроков (тот, что с зеленой фишкой) попал на круг с изображением перышка.



- Когда наступает очередь этого игрока, он обращается к правилам, где узнает, что, попав на этот круг свой ход, игрок должен дать ассоциацию к карточке, срифмовать ее, или же ассоциация должна представлять с собой отрывок из известного стихотворения или песни.



- Игрок выбрал карточку с изображением воды и дает ассоциацию в виде рифмы: «Потому что без воды – и не туды, и не сюды!». Далее проделываются те же шаги, что и до

этого: игрок кладет свою карту рубашкой вверх, остальные выбирают по одной карте из своих карточек, выкладывают так же. Затем все перемешивается, и идет голосование.



- К сожалению, никто не проголосовал за нашего участника, он отступает на два хода назад. Игрок-обладатель первой карточки идет на три шага вперед, а игрок-обладатель второй карточки идет на один шаг вперед.
- Игра продолжается, и в какой-то момент участник с черной фишкой тоже попадает на поле с усложнителем. В его случае ассоциация должна быть связана с каким-либо географическим объектом.



- Выбрав карточку, игрок озвучивает ассоциацию. Он называет город Венецию.



- Таким же образом, как и до этого, формируется колода из четырех карт: они перемешиваются, выкладываются лицевой стороной вверх, происходит голосование.



- И опять наш игрок дал неочевидную ассоциацию, вполне возможно, что участники плохо рассмотрели картинки на карточках. Но игра вновь продолжается.

3. Конец игры. Игра заканчивается, когда кто-то первым дойдет до финиша, преодолев все усложнители и обойдя остальных. В нашем случае победителем

оказался участник с красной фишкой. Начав игру не очень резво, в конечном итоге, он вырвался вперед и выиграл.



Как сложится ваша игра, зависит от вас, но, то, что она непременно будет увлекательной, веселой и интересной, это мы гарантируем!

Включайте воображение!