

HOBBY
WORLD

Играть интересно

ПРАВИЛА
ИГРЫ

ВООБРАЖАРИИ

Вечеринка

ВЕЧЕРИНКА

РАССКАЖИ

ПОКАЖИ

ВООБРАЖАРИЙ

Вечеринка

ОБ ИГРЕ

«Воображарий: Вечеринка» — 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
- ▶ ПОКАЗАТЬ
- ▶ ВЕЧЕРИНКА

Игрок, отгадавший задание ведущего, и сам ведущий получают по одному победному очку. В конце партии побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

СОСТАВ ИГРЫ

111 ДВУСТОРОННИХ КАРТ ЗАДАНИЙ

| | |
|--------------------|-------------------------|
| 1 СУД | КАЛЛИГРАФИЧЕСКИЙ ПОЧЕРК |
| 2 ШАНСОН | ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР |
| 3 КАМНЕПАД | СОЮЗ НЕРУШИМЫЙ |
| 4 ПЕРЕПОЛОХ | ПЕРВЫЕ ЗАМОРОЗКИ |
| 5 КВАРТИРА | ХРАБРОЕ СЕРДЦЕ |
| 6 ПОВЕРХНОСТЬ | ИНАУГУРАЦИЯ |
| 7 САМООБОРОНА | РАВНОЦЕННАЯ ЗАМЕНА |
| 8 ЗНАКИ ПРЕПИНАНИЯ | ВЕЧНАЯ МЕРЗЛОТА |
| 9 ПУБЛИКАЦИЯ | ЦЕППЕЛИН |
| 10 ТАБАКЕРКА | ЕРЕСЬ |

ПРОСТЫЕ ЗАДАНИЯ

СЛОЖНЫЕ ЗАДАНИЯ

СЛУЧАЙНОЕ ЧИСЛО ОТ 1 ДО 10



ПРАВИЛА ИГРЫ



27 КАРТ ДЕЙСТВИЯ

9 РАЗНОЦВЕТНЫХ КОМПЛЕКТОВ ПО 3 КАРТЫ В КАЖДОМ

36 КАРТ «ВЕЧЕРИНКИ»

КОМПЛЕКТ КАРТ ДЕЙСТВИЯ



РАССКАЖИ



ПОКАЖИ



ВЕЧЕРИНКА

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

Играть в «Воображарий» можно, пока не надоест, но лучше заранее договориться, когда закончится партия.

Для партии длительностью один-полтора часа 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, 15).

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), и отсчитайте нужное количество 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 Оставшиеся карты заданий становятся **дополнительной колодой заданий** – положите её отдельно, например в коробку с игрой.
- 3 Перемешайте колоду «Вечеринки» и положите рубашкой **вверх** рядом с колодой заданий.
- 4 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 ПОНАДОБИТСЯ:



ТАЙМЕР НА 60 СЕКУНД В ТЕЛЕФОНЕ

(для того чтобы засекал время на объяснение). Если вы играете со сложными заданиями, рекомендуем увеличить время объяснения (например, до 120 секунд).

- 5 Игрок, который последним устраивал вечеринку, 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 значит число «5». Ведущий может выбрать пятое задание с любой из двух карт.

| |
|-----------------------|
| 1 РАЗВОД ЗАВАЛЛОВ |
| 2 ТЕРРАКОТА |
| 3 ПРИЛИЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК |
| 4 ФИЗИОЛОГИЯ |
| 5 ВЕРНУЛО ВОСКРЕСЕНЬЕ |
| 6 ФАЗА ВЫСТРОГО СНА |
| 7 ЛИЗИНГ |
| 8 ЭКСКАПИТЕУР |
| 9 КАМЕР |
| 10 ЖИВОЙ ЦИТ |

| |
|----------------|
| 1 СОУС |
| 2 ЧАСТОТА |
| 3 ВНУК |
| 4 ГРАНАТ |
| 5 ТРАВМА |
| 6 АКТРИСА |
| 7 БУЛЫЖНИК |
| 8 ОБСЕРВАТОРИЯ |
| 9 АКРОБАТ |
| 10 БУКВА |

| |
|------------------|
| 1 КАНЦЛЕР |
| 2 ПЕРЬЕВАЯ РУЧКА |
| 3 РОДЕО |
| 4 ЖЕТОН |
| 5 КИШКИ |
| 6 НАПОМИНАНИЕ |
| 7 ПОЛКОВНИК |
| 8 СИДЕЛКА |
| 9 ФОНД |
| 10 БЕЗОПАСНОСТЬ |

5 КИШКИ

Он решает, что будет объяснять слово «кишки».

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», «Покажи» и «Вечеринка». 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 останется единственный способ объяснения.

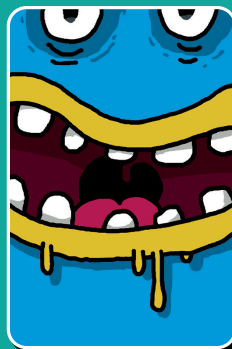
Если в начале своего хода у игрока перевернуты лицевой стороной вниз все три карты действия, он переворачивает их лицевой стороной вверх: ему снова доступны все три способа объяснения.

ПРИМЕР

В предыдущий раз ведущий воспользовался «Вечеринкой» для объяснения. Теперь у него остались открытыми только карты «Расскажи» и «Покажи».

- 1 САМОУБИЙСТВО
- 2 ДОБРОЖЕЛАТЕЛЬ
- 3 ИПОХИЯ
- 4 ГОРЯЧИЕ НОВОСТИ
- 5 ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЯЗЫК
- 6 ТАХУН
- 7 РЕЗУС-ФАКТОР
- 8 НОВЕТОН
- 9 ПАСПОРТНО
- 10 ИНВАЗИЯ

1



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. Если ведущий справился с «Вечеринкой», то оставляет себе и её. 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 ИГРЫ: ТУРБО-ИГРА

В «Воображарий» можно играть на скорость, пытаясь объяснить как можно больше заданий за заданное время.

КОМАНДНАЯ ТУРБО-ИГРА

Вы можете сыграть командой на команду. Например, если вас шестеро, вы можете сыграть трое на трое, а если девять, то тремя командами по три человека в каждой. Если на две или три команды не получается разделить поровну — ничего страшного, пусть в одной команде будет на одного человека больше или меньше.

ОТЛИЧИЯ ПРИ КОМАНДНОЙ ИГРЕ

Решите, какими заданиями вы будете играть, простыми (синими) или сложными (красными), и сколько времени будет у ведущего на объяснение (1 минута, 2 минуты или больше).

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).

Начинает команда, в которой самый молодой игрок. Команда выбирает ведущего. Ведущий берёт из колоды заданий столько карт, сколько сочтёт нужным. Рубашка верхней карты колоды после этого укажет случайное число от «1» до «10».

Засекается установленное время. Ведущий пытается объяснить своей команде способом «Расскажи» как можно больше слов под указанным номером на картах у него на руке. Как только команда угадала задание, ведущий объясняет слово под тем же номером со следующей карты.

Ведущий может пропустить во время объяснения только одну карту (например, если её задание кажется ему сложным; карта сбрасывается). Когда время заканчивается, команда оставляет себе в качестве победных очков все карты, задания которых были угаданы (остальные карты замешиваются в колоду заданий).

В конце партии побеждает команда, накопившая наибольшее количество очков (полученных карт заданий).

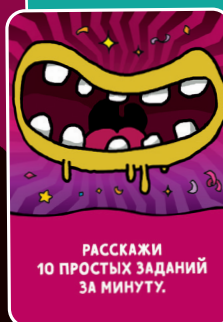
ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ТУРБО-ИГРА

Для того чтобы можно было играть в турбо-игру «каждый за себя», вам понадобится что-то для записи количества победных очков.

Ход индивидуальной турбо-игры ничем не отличается от командной турбо-игры, за одним исключением. Ведущий отдаёт карту с отгаданным заданием тому игроку, который дал правильный ответ. Когда время на объяснение истекает, каждый из отгадывавших игроков пересчитывает, сколько он получил карт от ведущего за свои правильные ответы, и увеличивает на столько число своих очков. Потом ведущий подсчитывает, сколько карт раздал игрокам за правильные ответы, и на это число увеличивает количество своих очков. Заработанные очки игроков и ведущего фиксируются любым удобным способом — например, на бумаге.

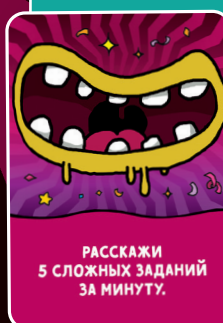
После этого ведущий сбрасывает все карты, которые использовал в свой ход: они не нужны, ведь победные очки уже записаны.

ПРИМЕРЫ «ВЕЧЕРИНКИ»



«РАССКАЖИ 10 ПРОСТЫХ ЗАДАНИЙ ЗА МИНУТУ»

Ведущий добывает на руку ещё 9 карт из **дополнительной колоды заданий** (не той, из которой он вытянул 2 карты в начале хода!). Теперь у ведущего 10 карт на руке. Он поворачивает карты простой (синей) стороной к себе. Засекается начало минуты. Ведущий должен за одну минуту объяснить 10 заданий (по одному с каждой карты под названным числом).



«РАССКАЖИ 5 СЛОЖНЫХ ЗАДАНИЙ ЗА МИНУТУ»

Ведущий добывает на руку ещё 4 карты из **дополнительной колоды заданий** (не той, из которой он взял две карты в начале хода!). Теперь у ведущего 5 карт на руке. Он поворачивает карты сложной (красной) стороной к себе. Засекается начало минуты. Ведущий должен за одну минуту объяснить 5 заданий (по одному с каждой карты под названным числом).

Игрок, верно угадавший объясняемое задание, тут же забирает карту задания себе (1 очко в конце партии).

Выполнение задания засчитывается ведущему только в том случае, если он смог объяснить задания со всех карт (10 или 5 соответственно). За выполнение задания ведущий получает 2 очка (не 10 и не 5, см. «Итог объяснения» выше).

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВАМ НЕ НРАВИТСЯ СПОСОБ «ВЕЧЕРИНКИ»?

Бывает так, что игроку не нравится способ объяснения с карты «Вечеринки». Разрешите такому игроку скинуть карту из своего запаса (лишив его победного очка) и взять следующую карту «Вечеринки».

Если и она ему не подходит, то он просто лишается хода — ход передаётся следующему игроку.

Напомните такому игроку, что главное — весело провести время, и игра будет интереснее, если в ней постараются участвовать все!

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.

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.

ВЕЧЕРИНКА

Ведущий должен взять верхнюю карту колоды «Вечеринка», зачитать её вслух и объяснить загаданное слово или словосочетание указанным на карте способом.

- Ведущий обязан использовать только способ, который указан на карте «Вечеринки».
- Если ведущий должен что-то рассказать, он использует правила способа «Расскажи».
- Если ведущий должен что-то показать, он использует правила способа «Покажи».
- Если указанный способ предполагает физическую активность или особый метод разговора, то ведущий должен строго следовать указанию.
- Успешное выполнение задания засчитывается ведущему, только если большинство игроков считает, что ведущий строго придерживался предписанного способа.

«Воображарий: Вечеринка» — весёлая игра. Не придирайтесь к ведущему и его таланту только из-за того, что он ваш противник в этой партии! Помните, что ваш талант тоже будут оценивать!

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 — названием породы 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».

СЕРИЯ ИГР «ВООБРАЖАРИЙ»

Игры «Воображарий» и «Воображарий: Вечеринка» полностью совместимы друг с другом.



Это означает, что:

- ▶ вы можете играть картами заданий из одного «Воображария» по правилам другого (включая опциональные правила командной игры из «Воображария» и турбо-игры из «Воображария: Вечеринка»);
- ▶ вы можете замешать все карты заданий из обеих игр в одну колоду, в которой будет более 5000 заданий;
- ▶ вы можете раздать каждому игроку по 4 карты действий: «Расскажи», «Покажи» (есть в обеих играх), «Нарисуй» (из «Воображария»), «Вечеринка» (из «Воображария: Вечеринка»), — в этом случае игрокам становятся доступны не 3, а 4 способа объяснения, прочие правила игры не меняются.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Ольга Пегасова, Николай Пегасов

Художник: Алексей Минченко

Вёрстка и дизайн: OWL Agency

Продюсер: Владимир Грачёв

Выпускающий редактор: Александр Бурдаев

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Корректор: Наталья Валько

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете,
чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

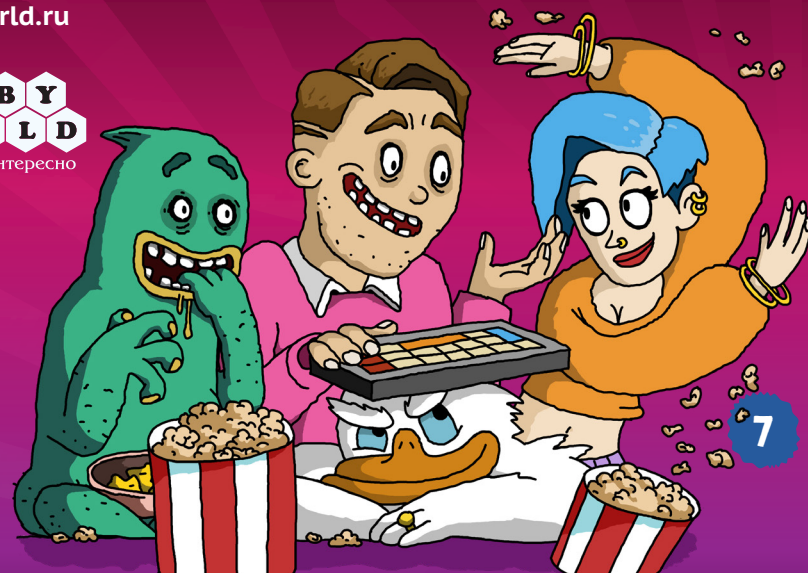
Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно



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, 15).

- 2 Решите, с какими заданиями будете играть: простыми или сложными.

Если вы решили играть с простыми заданиями, то карты в колоде должны лежать синей стороной вниз.



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



- 3 Перетасуйте колоду заданий и колоду карт «Вечеринки».
- 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 строчках 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 «Расскажи» или «Покажи»

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.

«Вечеринка»

Ведущий берёт верхнюю карту из колоды «Вечеринки» и зачитывает вслух правило объяснения.

Загаданное слово или словосочетание названо. Ведущий отдаёт по одной карте задания за каждое разгаданное слово или словосочетание, а также оставляет себе отложенную карту задания и карту «Вечеринки».

2 карты = 2 победных очка.

Неуспешное объяснение.

Ведущий отдаёт по одной карте задания за каждое разгаданное слово или словосочетание, но сам карт не получает.

- 6 Игрок слева от ведущего становится новым ведущим.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда в колоде заданий осталась 1 карта **или** кто-то из игроков набрал установленное количество победных очков.

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