



Оборуження Junior

ПРАВИЛА ІГРИ





**Правила предназна-
чены для прочтения
взрослыми детям.**

Состав игры

- 60 карт заданий
- 52 карты букв
- Правила игры



Подготовка к партии

Перетасуйте колоды заданий и букв по отдельности и положите рядом в центре стола рубашкой вверх. Игроки должны разместиться вокруг так, чтобы все хорошо видели обе колоды. Тот, кто учится (или учился) лучше всех, начинает игру.

Ход партии

Игрок открывает верхнюю карту задания, зачитывает вслух текст и кладёт в открытую рядом с колодой заданий. После этого игрок открывает верхнюю карту буквы и кладёт её рядом с колодой букв так, чтобы буква на карте была хорошо видна всем игрокам.

Игрок может не произносить открытую букву вслух. Он должен открывать карту от себя, чтобы не получить преимущества перед соперниками.



Теперь игроки пытаются как можно быстрее назвать слово, которое подходит открытому заданию и начинается на открытую букву.

Игрок, который первым назовет подходящее слово, забирает себе карту задания и кладёт её в закрытую перед собой. В конце партии каждая карта принесёт 1 победное очко.

После этого открытая карта буквы сбрасывается в отдельную стопку сброса, а ход передаётся игроку, забравшему карту задания.

Подходящее слово — это слово (обязательно существительное) или словосочетание, которое начинается с открытой буквы и подходит открытому заданию.

**Туда можно
налить воду**

В +

Ванна!



Вещь (слово, используемое в заданиях) — предмет, однозначно появившийся на свет благодаря человеческому труду. Например, лист бумаги, автомобиль, телефонная будка или небоскрёб — это вещи, а лужа, мусор, самородок или метелка — нет.



Пример хода

Вася открыл задание «*Может разбиться вдребезги*» и букву «С». Можно назвать такие подходящие слова, как «*стакан*», «*сосулька*» или даже «*сердце*». Луиза сообщает быстрее всех и говорит: «*Стекло!*» Луиза забирает карту «*Может разбиться вдребезги*» в качестве победного очка. Буква «С» сбрасывается в стопку сброса. Дальше карты будет открывать Луиза.



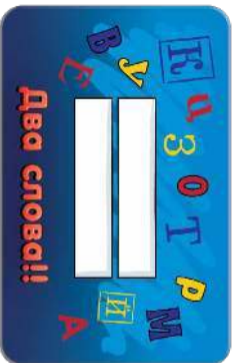
Что делать, если несколько игроков одновременно назвали подходящее слово? Другие игроки голосуют и решают, кто был первый.

Что делать, если никто не смог назвать подходящего слова? В редких случаях никто из игроков так и не подбирает нужного слова. В этом случае карта буквы сбрасывается, а карта задания остаётся на месте. Тот же игрок открывает новое задание, зачитывает его и кладёт



поверх старого задания (открытым считается только новое задание), затем открывает новую букву. Игрок, который первым назовёт подходящее слово, заберёт себе сразу все карты задания, включая те, что лежат под открытой.

Розыгрыш карты «Два слова!»»



Когда открывается карта «Два слова!!», один ход партии течёт по особым правилам.

Игрок открывает следующую карту задания, зачитывает её и кладёт поверх карты «Два слова!!». Затем игрок открывает карту буквы.

Теперь любой игрок может назвать два подходящих слова. Их обязательно произносить сразу, одно за другим. Игрок может назвать первое слово, подумать и назвать второе. Оба слова должны быть уникальными, нельзя повторять слова, которые в этом же раунде называли другие игроки. Игрок, назвавший два слова, кричит: «Два!» и забирает себе карту задания и карту «Два слова!!» — каждая принесёт ему 1 очко в конце партии.



Пример хода

Открыто задание

«Имя мальчика»
и буква «Ж».

Луиза: «Женя!»

Слава: «Жан!»

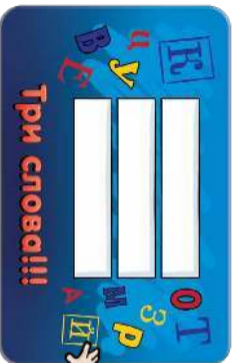
Ира: «Жак!»

Луиза: «Жора! Два!»



Луиза забирает две карты. Луиза не могла назвать Жана и Жака, поскольку другие игроки назвали их ранее.

Розыгрыш карты «Три слова!!!»



Эта карта разыгрывается так же, как и карта «Два слова!», но назвать надо не два подходящих слова, а три.

Что делать, если после особой карты открыта другая особая карта? Работает только та карта, что сверху. Игрок, который играет в этот ход, забирает все открытые карты из колоды заданий в качестве победных очков.



Конец партии

Последний ход объявляется перед тем, как будет открыта последняя буква или задание в колоде. По окончании этого хода игроки подсчитывают свои карты заданий. Каждая из них приносит 1 очко. У кого больше очков — тот лучше всех сообщает, тот и победил!

Длинная партия

Если вы хотите поиграть в «Соображарий» по-дольше, сыграйте партии одну за другой, пока один из игроков не выиграет условленное количество партий (например, три). В редких случаях могут попасться те же сочетания букв и заданий, что уже встречались в предыдущих партиях. Договоритесь заранее, как поступать в таких случаях: или замешать букву обратно в колоду букв и открыть новую, или не засчитывать уже называвшиеся подходящие слова.

Для самых маленьких

На случай если кто-нибудь из игроков не умеет читать, мы нарисовали иллюстрации на каждой карте задания. Но лучше, если в этом случае кто-нибудь из взрослых будет открывать карты и зачитывать задания вслух. Взрослый может даже называть слова — но только если никто из детей не сможет этого сделать.



**Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту vorgos@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



Совет от автора

«Соображений» — 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 :)

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Автор игры: Николай Пегасов

Развитие игры: Петр Тюленев

Иллюстрации: Александр Шалдин

Колорист: Кристина Соозар

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Редакторы: Евгения Некрасова, Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

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

© 2017 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru

**Н О В Ъ В Ы
W O R L D**

Играть интересно

