

СООБРАЖАРИЙ СУПЕР

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

- 112 карт категорий
- правила игры

ЕСЛИ ВЫ УМЕЕТЕ ИГРАТЬ В СООБРАЖАРИЙ

В «Соображарии Супер» нет колоды букв, но карт категорий стало вдвое больше. Все карты категорий составляют одну колоду, и каждый ход игроки открывают новую карту с её верха. Задача игроков — назвать ответ, подходящий сразу двум открытым картам категорий, поэтому ход игры очень похож на «Соображарий».

Сначала открывается верхняя карта колоды, и игроки читают первую категорию. Потом открывается вторая карта и кладётся над первой. Игроки пытаются назвать ответ, подходящий обеим категориям. Победитель раунда забирает нижнюю карту. Оставшаяся карта смещается вниз, начинается следующий раунд, над оставшейся картой выкладывается новая.

Если придумать ответ, подходящий под обе категории, невозможно, то верхняя карта категории кладётся поверх нижней, а на её место выкладывается новая категория.

Замена сложной пары категорий



Победитель нового раунда, в котором надо будет назвать ответ, соответствующий двум категориям на двух **видимых** картах, заберёт стопку из нижней и верхней карты прошлого раунда.

Победитель последнего в игре раунда забирает 2 последние карты в колоде.

Карты «Кто больше?» и «Кто последний?» разыгрываются так же, как в базовом «Соображарии» (если игрок не выполнил задание «Кто больше?», то получает штраф в -2 победных очка).

В конце игры участники пересчитывают звёздочки на полученных картах так же, как в базовом «Соображарии».

Многие задания из различных выпусков «Соображария» были перефразированы для «Соображария Супер», чтобы было удобнее придумывать слова, подходящие под две категории.

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

Перемешайте колоду категорий и положите в центре стола рубашкой вверх. Игроки должны разместиться вокруг так, чтобы все хорошо видели колоду. Тот, кто учится (или учился) лучше всех, начинает игру.

В редких случаях вам может понадобиться таймер на 1 минуту. Такой таймер можно найти практически в любом современном мобильном устройстве.

ХОД ПАРТИИ

Игрок открывает верхнюю карту колоды, зачитывает вслух категорию на ней и кладёт в открытую сбoku от колоды. После этого игрок переворачивает следующую карту колоды и кладёт её выше предыдущей карты так, чтобы обе карты были хорошо видны всем игрокам.

Колода
категорий



Инструмент

«Новая»
категория

Вечно
теряется

«Старая»
категория

Новую категорию необязательно зачитывать вслух. Игрок должен открывать карту от себя, чтобы не получить преимущества в доли секунды перед другими игроками.

Теперь каждый участник пытается как можно быстрее назвать подходящий ответ.

Подходящий ответ — это слово (обязательно существительное) или устойчивое выражение из нескольких слов (например, «газовый баллон», «Эйфелева башня», «зубная нить»), подходящее одновременно под 2 открытые категории.

Среди прочих вы найдёте карту категории «Профессия». Это необычная категория: в качестве ответа вы можете назвать любую профессию, так или иначе связанную с категорией, указанной на второй карте. Эта связь может быть непрямой: например, связывать профессию и категорию может цвет рабочей одежды, предметы, которые используются представителями этой профессии, или то, что входит в их непосредственные обязанности.



Пример: открыты категории «Профессия» и «Запрещено проносить в самолёт». Вы можете называть такие профессии, как «таможенник» (так как в его обязанности входит проверить, нет ли в багаже запрещённых предметов) или «оружейник» (так как он связан с оружием, а его нельзя проносить на борт).

Игрок, который первым назовёт подходящий ответ, забирает себе нижнюю карту категории и кладёт в открытую перед собой: в конце партии каждая карта принесёт своему владельцу 1 победное очко (исключение — карта «Кто больше?», см. стр. 6).

После этого верхняя карта смещается вниз, а ход передаётся игроку, забравшему карту категории.

ТВОРЧЕСКИЕ КАТЕГОРИИ



В «Соображарии Супер» есть шесть «творческих» категорий. Они обозначены символом маски.

- «Фильм»
- «Сериал или телепрограмма»
- «Мультфильм или мультсериал»
- «Литературное произведение»
- «Песня или стихотворение»
- «Видеоигра»

Подходящим ответом для них будет название творческого произведения — фильма, мультфильма или сериала, литературного произведения, компьютерной игры, песни или стихотворения, которое полностью (или отдельными словами) связано со второй картой категории.

Пример: открыты категории «Мебель, предмет обстановки» и «Сериал или телепрограмма». Подойдут и программа «Магазин на диване», и сериал «Игра престолов».

Для творческой категории «Песня или стихотворение» есть ещё одно **особое правило:** вместо названия, в котором встречается подходящее слово, можно процитировать строку из песни или стихотворения.

Пример: открыты категории «Растение» и «Песня или стихотворение». Подойдёт пушкинская строчка «У Лукоморья дуб зелёный...».

ПРИМЕР РАУНДА

Открыта категория «Связано с игрушками или настольными играми». Митя, победитель предыдущего раунда, открывает новую карту с верха колоды — это категория «Можно сделать из древесины». Лиза соображает быстрее всех и говорит: «Матрёшка!» — и забирает карту «Связано с игрушками и настольными играми» в качестве победного очка. Затем она смещает карту «Можно сделать из древесины» чуть ниже. Следующую категорию будет открывать Лиза.

1



Связано с игрушками
или настольными
играми

2



Можно сделать
из древесины

Митя

Связано с игрушками
или настольными
играми

3



Можно сделать
из древесины

Связано с игрушками
или настольными
играми

Лиза

Что делать, если возникли споры, подходящий ответ или нет? Некоторые категории (например, «Есть у вашей семьи») или комбинации категорий не имеют чётких границ. Если вам непонятен ответ другого игрока, попросите его объяснить свой выбор. Если большинство игроков по-прежнему не согласны с ответом, раунд выигрывает игрок, назвавший подходящий ответ вслед за ним.

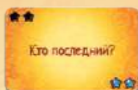
Что делать, если несколько игроков одновременно назвали подходящий ответ? Другие игроки голосуют и решают, кто был первый.

Что делать, если никто не смог назвать подходящий ответ? Если игроки не могут подобрать ответ, подходящий обеим категориям, верхняя открытая карта кладётся поверх нижней (теперь вам не надо учитывать скрытую от глаз категорию, когда вы придумываете ответ), а на её место тот же игрок выкладывает новую категорию (см. стр. 2). Участник, который первым назовёт подходящий ответ, заберёт себе сразу всю стопку «старых» категорий — таким образом, в этом раунде победитель получит больше очков, чем обычно.

ОСОБЫЕ КАРТЫ

«Кто последний?»

Когда открывается карта «Кто последний?», один раунд играется по особым правилам. Сама карта «Кто последний?» выкладывается рядом с последней открытой картой категории.



Как обычно, любой игрок может назвать подходящий двум открытым категориям ответ, но это не конец раунда — затем этот игрок ме-е-е-е-едленно и тихо, но вслух считает: «Раз... два... три... четыре... пять!» Если за время, пока не прозвучит «Пять!», никакой другой игрок не сможет назвать другой подходящий ответ, то игрок забирает себе нижнюю карту категории и карту «Кто последний?» — каждая принесёт ему 1 очко в конце партии.

Если кто-то из игроков успеет назвать другой подходящий ответ, то теперь этот игрок считает до пяти, и так далее, пока один из игроков не заберёт карты.

«Кто больше?»

Когда открывается карта «Кто больше?», один раунд играется по особым правилам. Сама карта выкладывается рядом с последней открытой картой категории. Затем игрок открывает следующую карту категории и кладёт, как обычно, выше карты категории, оставшейся с прошлого раунда.



Теперь этот игрок может сделать ставку, назвав любое число, например «три». Это означает, что за минуту этот игрок обязуется назвать 3 ответа, подходящих двум категориям: уже открытой и второй, которая только будет открыта, но пока неизвестна. Следующий игрок слева может при желании перебить ставку и назвать любое число в сторону увеличения, например «пять»: он обязуется назвать 5 подходящих ответов. Если игрок не желает перебивать ставку, он выбывает из розыгрыша «Кто больше?». И так далее, пока в розыгрыше не останется единственный игрок с максимальной ставкой.

Запускается таймер на 1 минуту. (Если нет таймера, один из игроков ме-е-е-е-едленно и тихо, но вслух считает до ста.)

Игрок, чья ставка была наибольшей, открывает следующую карту категории и кладёт, как обычно, выше уже открытой карты категории. Этот участник за 1 минуту должен назвать столько же подходящих слов, какова была его ставка. Если игроку это удаётся, он забирает себе нижнюю карту категории (1 победное очко) и карту «Кто больше?» (2 победных очка). Если ему это не удаётся, он забирает себе только карту «Кто больше?», причём кладёт её перед собой перевёрнутой (так, чтобы чёрные звездочки оказались в правом нижнем углу — это значит, что он получит -2 победных очка), а верхняя карта категории кладётся поверх нижней (то есть в следующем раунде будет разыгрываться на 1 очко больше).

Что делать, если после карты «Кто последний?» или «Кто больше?» открыта другая карта «Кто последний?» или «Кто больше?»? Действует только та особая карта, которая была открыта последней (положите её поверх предыдущей). Игрок, который выиграет в этом раунде, забирает все выложенные карты в качестве победных очков.

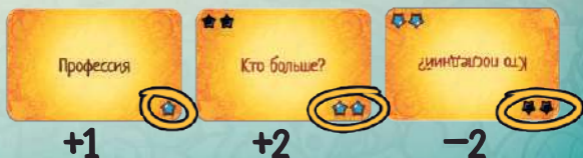
КОНЕЦ ПАРТИИ

Последний раунд объявляется, когда в колоде остаётся 1 карта. Если последней картой оказывается «Кто последний?» или «Кто больше?», то последний раунд не играется.

По окончании этого раунда игроки подсчитывают очки.

- +1 очко за каждую карту категории или карту «Кто последний?»
- +2 очка за каждую карту «Кто больше?» (в обычном, неперевернутом положении)
- -2 очка за каждую карту «Кто больше?», если она перевёрнута вверх ногами (такую карту игрок может получить только в том случае, когда он не выполнил условий розыгрыша «Кто больше?»)

У кого больше очков — тот и победил!



ДЛИННАЯ ПАРТИЯ

Если вы хотите поиграть в «Соображарий Супер» подольше, играйте партии одну за другой, пока один из игроков не выиграет условленное количество партий (например, три). В редких случаях вам могут попасться ранее встречавшиеся пары категорий. Договоритесь заранее, как поступать в таких случаях: или замешать «новую» категорию обратно в колоду и открыть другую, или не засчитывать подходящие ответы, которые назывались в предыдущих партиях.

Совет от автора

Игры серии «Соображарий» придуманы 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 :)

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Николай Пегасов

Развитие игры: Павел Ильин

Художник: uildrim

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Игру тестировали: Ольга Пегасова, Юлия Колесникова, Денис Климов, Илья Дроздов, Александр Ильин.



ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

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.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru