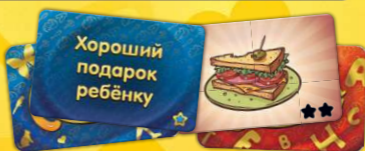




## СОСТАВ ИГРЫ

58 карт заданий  
54 карты картинок  
Правила игры



## ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

Перетасуйте отдельно колоды заданий и картинок и положите рядом в центре стола рубашкой вверх. Игроки должны разместиться вокруг так, чтобы все хорошо видели обе колоды. Тот, кто последним делал фотоснимок, начинает игру.

*В редких случаях в партии вам понадобится таймер на 1 минуту. Такой таймер можно найти практически в любом современном мобильном устройстве.*

## ХОД ПАРТИИ

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

Игрок должен открывать карту от себя, чтобы не получить преимущества в доли секунды перед соперниками.

Теперь каждый игрок пытается как можно быстрее назвать слово:

- подходящее открытой карте задания;
- начинающееся на ту же букву, что и слово, обозначающее картинку.

### КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

1. Поймите, что изображено на картинке.
2. Определите, на какую букву начинается это слово.
3. Назовите другое слово — на ту же букву, но подходящее открытому заданию, после чего назовите, что изображено на картинке в формате: «(ответ), потому что (изображение на картинке)».

Слово, обозначающее картинку, должно относиться к ней целиком. Нельзя сказать «нос», открыв картинку с животным и «труба», когда на рисунке изображён домик — это детали изображения, не характеризующие его целиком (или хотя бы значительную часть).

Игрок, который первым назовёт подходящее слово, забирает себе карту задания и кладёт её в закрытую перед собой: в конце партии каждая карта принесёт одно или два победных очка.

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

**Подходящее слово** — это слово (обязательно существительное), начинающееся с открытой буквы и соответствующее открытому заданию.

**Вещь** (слово, встречающееся 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 метеорит — нет.

## КОЛОДА ЗАДАНИЙ



## ОТКРЫТАЯ КОЛОДА ЗАДАНИЙ



## СБРОС ЗАДАНИЙ

## КОЛОДА КАРТИНОК



## ОТКРЫТАЯ КОЛОДА КАРТИНОК



## СБРОС КАРТИНОК

## ПРИМЕР ХОДА



Петя открыл задание «Растёт на кусте или дереве» и картинку с изображением **автомобиля** (первая буква «А»). Можно назвать такие подходящие слова, как «абрикос» или «апельсин». Лиза соображает быстрее всех и говорит: «Айва! Потому что автомобиль!»

Но картинку с автомобилем можно трактовать и иначе — на картинке изображена **машина** (первая буква «М»). Лиза могла бы быстрее всех сказать: «Малина! Потому что машина!» — и выиграла бы ход вместо Пети.

Обратите внимание: игрок сам выбирает, как трактовать картинку — как «автомобиль» или как «машину».

Лиза забирает карту «Растёт на кусте или дереве» в качестве победного очка. Картинка с автомобилем-машиной отправляется в сброс. Дальше карты будет открывать Лиза.

**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 картинки сбрасывается, а карта задания остаётся на месте. Тот же игрок открывает новое задание, зачитывает его и кладёт поверх старого задания (открытой считается только новая карта задания), затем открывает новую картинку. Игрок, который первым назовёт подходящее слово, заберёт себе сразу все карты заданий, включая те, что лежат под открытой.

## ОСОБЫЕ КАРТЫ

В колоде заданий есть особые карты — с красным текстом вместо жёлтого. Когда открывается такая карта, один ход партия течёт по особым правилам.

### Два значения!

Когда открывается карта «Два значения!», один ход партия течёт по особым правилам.

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

Теперь любой участник игры может назвать два подходящих слова. Их не обязательно произносить сразу, одно за другим. Можно назвать первое слово, подумать и назвать второе. Оба слова должны быть уникальными, нельзя повторять слова, которые в этом же раунде называли другие игроки. Оба слова должны быть на **разные** буквы, то есть игрок должен придумать два разных значения картинки — и названные им слова должны начинаться на первую букву каждого из значений.

Игрок, назвавший два слова, кричит «Два!!» и забирает себе карту задания и карту «Два значения!» — каждая принесёт ему 1 очко в конце партии.

## ПРИМЕР ХОДА



Открыто задание «Выше взрослого человека» и картинка с лошадью.

Лиза: «Луна! Потому что лошадь!»

Рома: «Клуб! Потому что конь!»

Аня: «Жердь! Потому что животное!»

Лиза: «Каланча! Потому что конь! Два!!»

Лиза не могла сказать другое слово на «Л», поскольку первым словом уже назвала луну. Лиза не могла назвать клуб, поскольку другой игрок сказал это слово раньше.

## Кто больше?

Когда открывается карта «Кто больше?», один ход партия течёт по особым правилам.

Игрок открывает следующую карту задания, зачитывает её и кладёт поверх карты «Кто больше?».

Теперь этот игрок может сделать ставку, назвав любое число, например, «Три». Это означает, что за минуту этот игрок обязуется назвать три слова, подходящих одному и тому же заданию, и начинающихся с буквы, с которой начинается изображение на картинке, пока неизвестной (неоткрытой). Следующий игрок слева может, при желании, перебить ставку и назвать любое число в сторону увеличения, например, «Пять» — он обязуется назвать пять подходящих слов. 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-е-едленно и тихо, но вслух, считает до ста.)

Игрок, чья ставка была больше, открывает картинку. Этот игрок за 1 минуту должен назвать столько же подходящих слов, какова была его ставка. Эти слова могут начинаться на первую букву любого из значений картинки.

Например, открыто задание «Город в России» и картинка с солдатом. Игрок может называть «Смоленск! Потому что солдат!», «Балашиха! Потому что боец!», «Воронеж! Потому что воин!» и т. д. Первые буквы при этом могут повторяться.

Если игроку удаётся назвать необходимое количество слов, он забирает себе карту задания (1 победное очко) и карту «Кто больше?» (2 победных очка). Если игроку это не удаётся, он забирает себе открытую карту картинки (–2 победных очка), а карты задания и «Кто больше?» сбрасываются в отдельную стопку сброса (этот же игрок начинает следующий ход).

**Что делать, если после карты «Два значения!» или «Кто больше?» открыта другая карта «Два значения!» или «Кто больше?»?** Работает только та карта, что сверху. Игрок, который выигрывает 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 карта картинки в колоде. По окончании этого хода, игроки подсчитывают очки.

- +1 очко за каждую карту задания или карту «Два значения!»
- +2 очка за каждую карту «Кто больше?»
- –2 очка за каждую картинку (карту с картинкой игрок может получить только в том случае, если он не выполнил условий розыгрыша «Кто больше?»)

У кого больше очков — тот лучше всех соображает, тот и победил!

Для удобства количество приносимых очков указано на каждой карте задания.

Хороший  
подарок  
ребёнку



## ДЛИННАЯ ПАРТИЯ

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

## БОЛЬШЕ «СООБРАЖАРИЯ»

«Соображарий: Картинки» совместим с ранее выпущенными играми той же серии: «Соображарий», «Соображарий Два!!» и «Соображарий: Улётная вечеринка». (Если вы смешаете «Соображарий: Картинки» с любой из этих игр, трактуйте карту задания «Два значения!» как карту «Два слова!!»: нужно назвать два разных подходящих слова на одну букву и крикнуть «Два!»).



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

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

## СОВЕТ ОТ АВТОРА

«Соображарий» — 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

**Художник:** uildrim

**Развитие игры:** Павел Ильин

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великсар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

**Игру тестировали:** Колесникова Юлия, Власов Олег,  
Морфей де Кореллон.

По вопросам издания игр пишите на адрес  
[newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.  
Перепечатка и публикация правил, компонентов  
и иллюстраций игры без разрешения  
правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.



Играть интересно

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)