

HOBBY
WORLD

Играть интересно

ПРАВИЛА
ИГРЫ

ВООБРАЖАРИИ JUNIOR



НАРИСУЙ

РАССКАЖИ

ПОКАЖИ

ВООБРАЖАРИЙ JUNIOR

ОБ ИГРЕ

«Воображарий: Junior» – игра в ассоциации. Данное издание рассчитано на игроков от 6 лет – задания здесь более понятные и доступные детям, чем в обычном «Воображарии». В игре два уровня сложности – для детей помладше и постарше.

Мы рекомендуем взрослым прочесть правила и сыграть с детьми несколько ходов, чтобы они смогли понять, как устроена игра, и продолжить играть без участия взрослых.

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 ▶ НАРИСОВАТЬ ▶ ПОКАЗАТЬ

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

СОСТАВ ИГРЫ

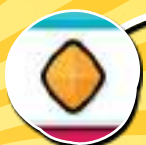
147 ДВУСТОРОННИХ
КАРТ ЗАДАНИЙ



ПРОСТЫЕ
ЗАДАНИЯ

СЛОЖНЫЕ
ЗАДАНИЯ

СИМВОЛЫ
ЗАДАНИЙ



ПРАВИЛА ИГРЫ



27 КАРТ ДЕЙСТВИЯ

9 РАЗНОЦВЕТНЫХ КОМПЛЕКТОВ
ПО 3 КАРТЫ В КАЖДОМ

КОМПЛЕКТ КАРТ ДЕЙСТВИЯ



РАССКАЖИ



НАРИСУЙ



ПОКАЖИ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

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

Чтобы игра не затянулась, 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, 10).

Также вы можете уменьшить или увеличить время на объяснение задания. По умолчанию на объяснение даётся 60 секунд.

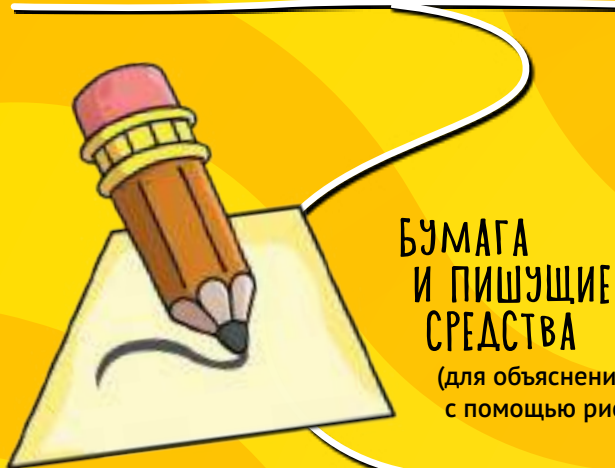
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перемешайте колоду заданий. Все вместе решите, с какими заданиями хотите играть, **простыми** (на синей стороне карт) или **сложными** (на красной стороне карт). Если вы выбрали простые, положите колоду заданий синей стороной вниз. Если сложные – красной стороной вниз.

Если в партии участвуют игроки 6–9 лет, мы советуем выбрать простые задания. Сложные задания мы рекомендуем игрокам от 10 лет и старше.

- 2 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 ПОНАДОБЯТСЯ:



БУМАГА И ПИШУЩИЕ СРЕДСТВА

(для объяснения заданий с помощью рисунка).

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).



- 3 Игрок, который последним смотрел мультфильм, становится ведущим.

ХОД ИГРЫ

1. ВЫБОР ЗАДАНИЯ

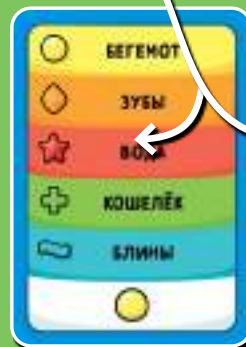
Ведущий берёт на руку 2 верхние карты из колоды заданий, не показывая другим. Затем он смотрит на рубашку верхней карты в колоде заданий и называет **цвет символа**, который находится в нижнем белом поле этой карты.

Теперь ведущему нужно про себя выбрать одно из заданий на его картах, указанных в поле того же **цвета**. Это задание ведущий будет объяснять игрокам.



ПРИМЕР

Ведущий взял 2 карты. На рубашке следующей карты колоды стоит красная звёздочка. Ведущий может выбрать задание в красном поле с любой из двух карт.



Он решает, что будет объяснять слово «пена».

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», «Нарисуй» и «Покажи». 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: значит, этим способом объяснять уже нельзя. На третий ход ведущего у него останется единственный способ объяснения.

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

ПРИМЕР

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



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 том виде, в котором оно указано на карте.

4

Если вы решили играть со сложными заданиями, то перед началом можете договориться, что объяснять слово можно больше 1 минуты (например, 2 минуты). Главное, чтобы все игроки были на это согласны.

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. 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 заканчиваются карты 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 таких игроков несколько, то они делят победу.

ВАРИАНТ КОМАНДНОЙ ИГРЫ

Если в вашей компании собрались дети и взрослые разных возрастов, самым маленьким может быть слишком сложно играть по обычным правилам. В этом случае вы можете сыграть в «Воображарий: Junior» 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. Главное, чтобы в каждой были дети разного возраста и команды образовались равные по силам.

ОТЛИЧИЯ ПРИ КОМАНДНОЙ ИГРЕ

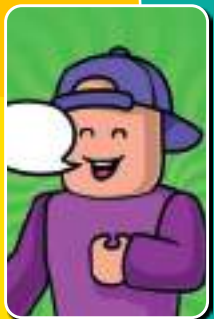
Каждая команда получает один комплект из трёх карт действия. Этот комплект ограничивает способ объяснения не для одного игрока, а для всей команды.

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 2 карты задания, выбирает задание определённого цвета на одной из двух карт и доступный способ объяснения. Соответствующая карта действия, принадлежащая всей команде, переворачивается. Ведущий объясняет задание не перед всеми игроками, а только перед представителями своей команды (остальные игроки могут наблюдать, но не комментировать), и только его команда пытается разгадать объяснение. Если команда угадала правильно, её участники оставляют себе обе карты заданий в качестве победных очков. Если не угадала – обе карты заданий сбрасываются.

Остальное – как в игре «каждый за себя». В конце партии побеждает команда, накопившая наибольшее количество очков.

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.



НАРИСУЙ

Ведущий должен нарисовать на бумаге загаданное слово или словосочетание по следующим правилам:

- Постарайтесь сесть так, чтобы всем игрокам хорошо было видно, что вы рисуете.
- Можно рисовать любые символы, кроме букв и цифр.
- 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 или жестикулировать, но можно кивать или качать головой, намекая игрокам на то, насколько их версия близка заданию.



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.

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 «хрустальный башмачок» игрок может сказать «башмачок из хрусталя» и т. п. Руководствуйтесь здравым смыслом.

- ? Если у загадываемого слова есть несколько значений, волен ли ведущий сам выбрать значение?

Да. Например, «лук» или растёт на грядке, или из него можно стрелять. Ведущий сам выбирает, какое значение объяснять.



КАК ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ ЗАДАНИЕ И СПОСОБ ОБЪЯСНЕНИЯ?

Ведущий взял из колоды заданий две карты и никому их не показывает. На следующей карте (верхней карте колоды) изображён жёлтый круг, поэтому ведущий находит на каждой из двух взятых карт задания в жёлтом поле: «игрушка» и «тротуар».

Сейчас первый ход, поэтому перед ведущим в открытую лежат все три его карты действий. Он может выбрать любое из двух заданий и попытаться объяснить его игрокам при помощи любого из доступных действий. В нашем случае ведущий рассуждает так:

«Показывать слово труднее всего, поэтому не стоит оставлять этот способ на потом. „Тротуар“ показать трудновато, а вот „игрушку“...»

Ведущий оставляет на руке карту с «игрушкой», а вторую кладёт перед собой. Он выбирает действие «Покажи» и переворачивает эту карту действия лицевой стороной вниз. Ведущий напевает (без слов!) всем знакомый мотив «Спят усталые игрушки...», и кто-то из игроков сразу произносит эту строчку. Прекрасно, слово «игрушка» прозвучало!



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Ольга Пегасова, Николай Пегасов

Художник: uildrim

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, 10).

- 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.
- 4 Раздайте каждому игроку комплект из 3 карт действия одного цвета.
- 5 Определите первого игрока.

8

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 цвет символа в нижнем поле этой карты.



- 3 Ведущий выбирает одно из двух доступных заданий на вытянутых картах в строчках того же цвета.
- 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, он переворачивает их обратно.



РАССКАЖИ



НАРИСУЙ



ПОКАЖИ

- 5 **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.

- 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.