



# ВОБРАЖАРИИ JUNIOR

ПРАВИЛА ИГРЫ

Правила предназначены для чтения взрослыми детям.

## ОБЗОР ИГРЫ

«Воображарий: Junior» — игра в ассоциации. Издание Junior рассчитано на игроков от 6 лет и содержит более понятные и доступные детям задания, чем обычный «Воображарий». В игре два уровня сложности — для детей помладше и постарше.

Мы рекомендуем взрослым прочесть правила и сыграть с детьми несколько ходов, чтобы дети смогли понять, как устроен «Воображарий: Junior». После этого они смогут играть самостоятельно, без участия взрослых.

Игрок-ведущий в «Воображарии: Junior» меняется каждый ход. Он получает задание — слово, которое должен донести до других игроков. Ведущий может сделать это одним из трёх способов:

- рассказом,
- рисунком,
- представлением.

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

## СОСТАВ ИГРЫ

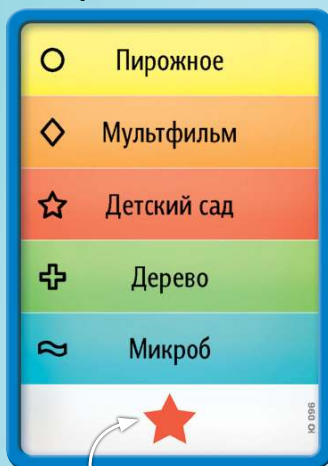
147 двусторонних карт заданий

27 карт действия (9 разноцветных комплектов по 3 карты в каждом)

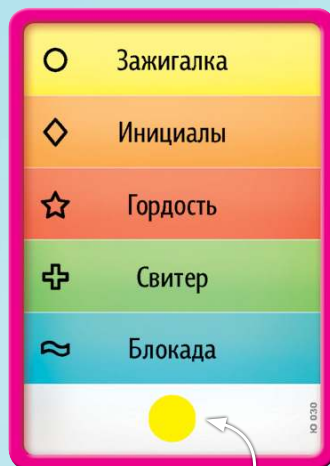
Песочные часы

Правила игры

### Простые задания



### Сложные задания



Символы заданий

## Комплект карт действия



Рассказ



Рисунок



Представление

## ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

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

Чтобы игра не затянулась, рекомендуем перед началом партии отсчитать некоторое количество карт заданий, а остальные вернуть в коробку. Сколько именно карт отсчитать? Чтобы партия длилась около часа, рекомендуем следующие варианты:

для 3 игроков	49 карт
для 4 игроков	49 карт
для 5 игроков	51 карта
для 6 игроков	49 карт
для 7 игроков	57 карт
для 8 игроков	49 карт
для 9 игроков	55 карт

*Если вы хотите сделать партию длиннее или короче, в начале игры берите из колоды заданий больше или меньше карт. Мы рекомендуем, чтобы количество карт заданий было кратным числу игроков. И обязательно добавляйте сверху ещё 1 карту, чтобы игрок, выбирающий задание последним, получил один из пяти символов.*

Ещё один вариант — играть до тех пор, пока один из игроков не наберёт, например, 10 очков.

Если игроки договорятся перед началом партии, время объяснения можно увеличить или уменьшить для каждого из трёх способов объяснения заданий (см. «Три способа» на стр. 5).

*В комплект игры входят песочные часы, но многие игроки предпочитают играть с электронным таймером, который подаёт звуковой сигнал по окончании заданного времени (например, 60 секунд). Подобный таймер наверняка имеется в мобильном телефоне одного из игроков — или их родителей.*

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Колода заданий состоит из двусторонних карт. Одна сторона имеет синюю рамку, это простые задания. Другая сторона – розовую рамку, это сложные задания. Все карты колоды заданий должны лежать одинаково (например, стороной с розовой рамкой вверх). До начала партии игроки договариваются, с какими заданиями они будут играть: простыми или сложными.

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

- Если игроки решили играть с **простыми заданиями**, то карты в колоде должны лежать стороной с **синей рамкой вниз**.
- Если игроки решили играть со **сложными заданиями**, то карты в колоде должны лежать стороной с **розовой рамкой вниз**.

Перемешайте колоду заданий и положите в центре стола выбранной стороной вниз. Оставьте место для сброса карт. Поставьте рядом песочные часы.

Раздайте каждому игроку комплект из трёх карт действия одного цвета (того, который ему нравится). Каждый игрок кладёт эти карты перед собой лицевой стороной вверх.

Для объяснения заданий с помощью рисунка вам понадобятся письменные принадлежности, которые не входят в комплект игры: бумага и пишущие средства, например цветные карандаши.

Игрок, который последним смотрел мультфильм, становится ведущим.

## ПОРЯДОК ХОДА

### Выбор задания

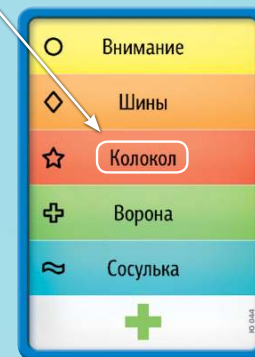
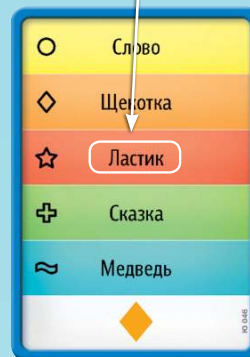
Ведущий тянет на руку две верхние карты из колоды заданий, не показывая другим.

Затем он смотрит на рубашку **следующей** карты в колоде заданий и называет **цвет символа**, который находится в нижнем белом поле этой карты.

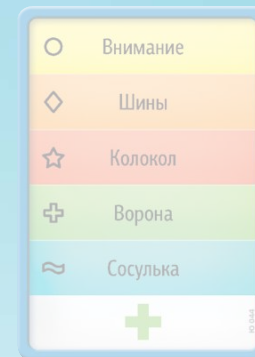
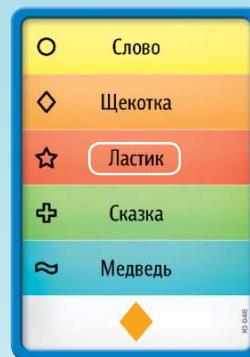


На двух картах, которые ведущий вытянул в начале хода, он находит слова, написанные в поле того же **цвета**, который он только что назвал. Ведущий выбирает одно из этих слов. Это задание, которое он должен будет объяснять другим игрокам по правилам, описанным далее.

## Пример



*Ведущий вытянул две карты. На рубашке следующей карты колоды стоит красная звёздочка. Ведущий может выбрать задание в красном поле с любой из двух вытянутых карт.*



*Он решает, что заданием на этот ход будет «Ластик».*

### Выбор способа объяснения

Теперь ведущий должен выбрать способ, которым он будет объяснять слово другим игрокам.

Перед ведущим в начале игры лежат три карты действия лицевой стороной вверх: рассказ, рисунок и представление. Ведущий выбирает способ и переворачивает карту действия рубашкой вверх. После этого он объясняет слово выбранным способом.



Ход передаётся от команды к команде. Каждый свой ход участники команды выбирают, кто из них будет ведущим (играть интереснее, если ведущие внутри одной команды чередуются).

Ведущий объясняет задание не всем игрокам, а только участникам своей команды, и те пытаются угадать. Команды соперников могут наблюдать, но не комментировать. Если команда угадала правильно, в награду её участники оставляют себе обе карты за-

даний. Если не угадала, обе карты заданий сбрасываются. Остальное — как в игре «каждый за себя». После этого ход переходит к другой команде.

В конце партии побеждает команда, набравшая больше всего очков.

## ТРИ СПОСОБА



### Рассказ

Ведущий должен словами описать игрокам загаданное слово. При этом ведущему нельзя называть само загаданное слово или слова, близкие к нему (например, имеющие тот же корень). Если вы объясняете слово «дружба», нельзя произносить слово «друг», но можно произносить слова «товарищ» или «приятель». Ведущий не должен использовать иностранный язык.

Во время рассказа ведущему нельзя делать жесты или использовать другие элементы пантомимы.

Ведущий может говорить игрокам «да» или «нет», намекая на то, насколько их догадки близки к правильному ответу.



### Рисунок

Ведущий должен изобразить загаданное слово на бумаге. Ему нельзя рисовать буквы или цифры, зато можно пользоваться изображениями любых других символов или картинок.

Ведущему нельзя разговаривать и жестикулировать. Он может кивать или отрицательно качать головой, намекая игрокам на то, насколько их догадки близки к правильному ответу.

*Постарайтесь расположиться так, чтобы все игроки одинаково хорошо видели, что рисует ведущий.*



### Представление

Ведущий должен описать игрокам загаданное слово или понятие при помощи жестов, пантомимы, звуков и музыки. Ведущему нельзя произносить слова, но он может имитировать крики животных, шум ветра, грохот машин... Ведущий может напевать мелодии, избегая осмысленных слов (например, «ля-ля-ля, тра-та-там»). Он может показывать на любые предметы, брать их в руки, что-то с ними делать. Ведущему нельзя разговаривать. Он может кивать или отрицательно качать головой, намекая игрокам на то, насколько их догадки близки к правильному ответу.

*Постарайтесь расположиться так, чтобы все игроки одинаково хорошо видели представление ведущего.*

## 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 — решает ведущий.

Если отгадывающий задание называет загаданное слово в другом падеже или числе, считается ли это верным ответом?

Да. Например, если загадано слово «родители», а один из игроков произносит «родитель», 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». Руководствуйтесь здравым смыслом.

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

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

## ПРИМЕР: КАК ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ ЗАДАНИЕ И СПОСОБ ОБЪЯСНЕНИЯ?

Ведущий взял из колоды заданий две карты в закрытую. 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:

«Представлением объяснить слово труднее всего, поэтому не стоит оставлять этот способ на потом. “Тротуар” с помощью представления изобразить трудновато, а вот “игрушку”...»

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



## ДРУГИЕ ИГРЫ ИЗ СЕРИИ «ВООБРАЖАРИЙ»

Если в вашей компании задания из «Воображария: Junior» кажутся слишком простыми, возможно, настала пора переходить ко взрослому изданию игры «Воображарий». Мы рекомендуем играть в него с детьми от 12 лет и старше (конечно же, взрослые могут играть в него и сами, без детей).

Вы также можете выбрать «вечериночное» издание — игру «Воображарий: Вечеринка». В ней не требуется ничего рисовать. Вместо карты действия «Рисунок» у вас будет колода особых карт, которые предлагают забавные условия для рассказа или представления ведущего.

Для любителей быстрой игры мы рекомендуем «Воображарий: Звёзды», в котором можно объяснять задания одно за другим на скорость. Все задания игры посвящены знаменитостям — известным личностям.

Все «взрослые» «Воображарии» полностью совместимы друг с другом. Если смешать три игры вместе, вы получите почти 10 тысяч уникальных заданий.

## «СООБРАЖАРИЙ»

В маленькую, но очень весёлую игру «Соображарий» взрослые могут играть с детьми. Партии длятся от 10 минут. Мы рекомендуем «Соображарий» для родителей и детей от 7 лет и старше.



## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

**Авторы игры:** Ольга Пегасова, Николай Пегасов

**Развитие игры:** Петр Тюленев

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Выпускающий редактор:** Александр Киселев

**Редактор:** Валентин Матюша

**Дизайнеры:** uildrim, Кристина Соозар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Предпечатная подготовка:** Иван Суховей

**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов  
([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru))

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

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

Чтобы партия длилась около часа, рекомендуем следующее:

для 3 игроков	49 карт
для 4 игроков	49 карт
для 5 игроков	51 карта
для 6 игроков	49 карт
для 7 игроков	57 карт
для 8 игроков	49 карт
для 9 игроков	55 карт

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 стороной **с синей рамкой вниз**.



Если вы решили играть со сложными заданиями, то карты в колоде должны лежать стороной **с розовой рамкой вниз**.

3. Перетасуйте колоду заданий.
4. Раздайте каждому игроку комплект из 3 карт действия одного цвета. Определите первого игрока.

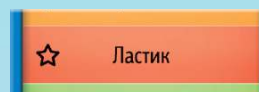


### Порядок хода

1. Ведущий тянет 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 рубашкой вверх и начинает объяснение. Если в начале хода у ведущего все три карты объяснения лежат рубашкой вверх, ведущий переворачивает их обратно.



5. **Загаданное слово названо.** Ведущий отдаёт одну карту задания первому отгадавшему, а вторую оставляет себе. 1 карта = 1 победное очко.
- Загаданное слово не названо.** Никто не получает карт заданий.
6. Игрок слева от ведущего становится новым ведущим.

### Завершение партии

Партия завершается, когда в колоде заданий закончились карты **или** кто-то из игроков набрал установленное количество победных очков.

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