

# ВОБДАЖАРМ

ВЕЧЕРИНКА

ИГРА В АССОЦИАЦИИ

ПРАВИЛА  
ИГРЫ





## ОБЗОР ИГРЫ

«Воображарий: Вечеринка» — игра в ассоциации. Игрок-ведущий здесь меняется каждый ход. Он получает задание — слово или словосочетание, которое он должен донести до других игроков. Ведущий может сделать это одним из трёх способов:

- рассказом;
- представлением;
- особым образом, который описан на одной из карт «вечеринки».

Игрок, отгадавший задание ведущего, и сам ведущий получают победные очки. В конце партии побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

## СОСТАВ ИГРЫ

111 двусторонних карт заданий

36 карт «вечеринки»

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

Песочные часы

Правила игры

### Простые задания



### Сложные задания



Случайное число от 1 до 10

### Комплект карт действия



## ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

Игроки могут играть в «Воображарий: Вечеринка», пока не надоест, но лучше заранее договориться, когда закончится партия.

Каждый ход (разгадывание одной ассоциации) в игре длится 1–3 минуты. Поэтому 20 заданий могут отнять полчаса-час реального времени. Каждое задание требует 2 карты из колоды заданий. Поэтому если в начале игры вы случайно выберете из колоды 40 карт заданий (остальные карты верните в коробку), то партия будет длиться ровно 20 заданий. Одну карту нужно добавить, чтобы игрок, выбирающий задание последним, получил случайное число между 1 и 10 (зачем — см. «Выбор задания» на стр. 3). Желательно, чтобы количество заданий было кратным числу игроков.

Так сколько карт положить в колоду заданий? Мы можем дать следующие рекомендации для партии с длительностью в пределах одного-полутора часов:

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

Все остальные карты заданий составят **дополнительную колоду заданий**. Она нужна для некоторых способов объяснения, представленных на картах «вечеринки». Поместите дополнительную колоду заданий подальше от основной, например, положите её в коробку от игры.

Другой вариант — играть, пока один из игроков не наберёт установленное количество очков (например, 15).

По взаимной договорённости игроков в начале партии время объяснения можно увеличить или уменьшить для каждого из трёх способов (см. «Три способа объяснения» на стр. 4).

*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.*

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Колода заданий состоит из двусторонних карт. Одна сторона у карт зелёная, это **простые** задания. Другая сторона — розовая, это **сложные** задания. Все карты колоды заданий должны быть ориентированы одинаково (например, зелёной стороной вверх). До начала партии игроки должны решить, будут они играть с простыми или сложными заданиями.

*Если в партии участвуют игроки, ранее не игравшие в «Воображарий», мы советуем выбрать простые задания.*





В зависимости от решения игроков, карты заданий будут лежать розовыми или зелёными сторонами вниз.

- Если игроки решили играть с **простыми** заданиями, то карты в колоде должны лежать **зелёной** (и в данном случае лицевой) стороной **вниз**.
- Если игроки решили играть со **сложными** заданиями, то карты в колоде должны лежать **розовой** (и в данном случае лицевой) стороной **вниз**.

Отсчитайте нужное количество карт заданий и составьте из них колоду заданий. Перемешайте колоду заданий и положите в центре стола выбранной стороной вниз. Оставьте место для сброса карт. (Напоминание: все прочие карты заданий помещаются в **дополнительную колоду заданий** и кладутся подальше от основной колоды, например в коробку с игрой.)

Перемешайте колоду «вечеринки» и положите лицевой стороной **вниз** рядом с колодой заданий. Поставьте песочные часы в центр игровой зоны.

Раздайте каждому игроку комплект из 3 карт действий того цвета, который ему нравится. Игроки кладут эти карты перед собой лицевой стороной вверх.

Игрок, который последним устраивал вечеринку, назначается ведущим.

## ПОРЯДОК ХОДА

### ВЫБОР ЗАДАНИЯ

Ведущий тянет на руку 2 верхние карты из колоды заданий, не показывая другим. Ведущий смотрит на рубашку верхней карты колоды заданий и называет вслух число, указанное в правом нижнем углу этой карты (от 1 до 10).

Теперь ведущему нужно выбрать одно из двух доступных заданий, которые в строчке с данным числом указаны на двух вытянутых картах.

Это задание ведущий должен будет донести до остальных игроков.

### ПРИМЕР



Ведущий вытянул 2 карты. На рубашке следующей карты колоды значится число «5». Ведущий может выбрать пятое задание с любой из двух карт.



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

### ВЫБОР СПОСОБА ОБЪЯСНЕНИЯ

Теперь ведущий должен выбрать способ, которым он донесёт задание до других игроков.

Перед ведущим в начале игры лежат 3 карты действий лицевой стороной вверх. Каждая карта соответствует одному из трёх способов: рассказ, представление или «вечеринка». Ведущий выбирает доступный ему способ и переворачивает соответствующую карту лицевой стороной вниз.

После этого он объясняет задание избранным способом.

Когда до ведущего снова дойдёт ход и он вынужден будет объяснять новое задание, одна из его карт действий будет перевёрнута лицевой стороной вниз, то есть этот способ объяснения будет недоступен. На третий ход ведущего у него останется единственный способ объяснения.

Если на начало его хода у игрока перевёрнуты лицевой стороной вниз все 3 карты действий, он переворачивает их лицевой стороной вверх: ему снова доступны все 3 способа объяснения.



### ПРИМЕР

В предыдущий раз ведущий воспользовался «вечеринкой» для объяснения. Теперь у него остались открытыми только карты «рассказ» и «представление». Ведущий выбирает «представление» и переворачивает эту карту лицевой стороной вниз.



## ОБЪЯСНЕНИЕ

После этого ведущий переворачивает песочные часы и за 60 секунд объясняет задание игрокам тем способом, который он выбрал. Каждый игрок пытается первым произнести вслух задание в точной формулировке, которая указана на карте.

*В случае, если вы решили играть со сложными заданиями, перед началом можно договориться, что на объяснение будет выделяться более 60 секунд (например, 2 минуты). Главное, чтобы с таким условием игры были согласны все участники.*

## ТРИ СПОСОБА ОБЪЯСНЕНИЯ



### РАССКАЗ

Ведущий за отведённое время должен устно описать игрокам загаданное слово или понятие. Ведущему запрещено использовать при рассказе слова, однокоренные с загаданными или производные от загаданных. Например, для объяснения слова «дружеский» нельзя произносить слово «друг», но можно произносить слова «товарищ» или «приятельский». Ведущий не должен использовать иностранный язык.

Ведущий может объяснять словосочетание по частям: сперва одно слово, затем другое и т. д. Победную карту при этом заберёт тот игрок, который первым произнесёт словосочетание целиком.

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

Ведущий может говорить игрокам «да» или «нет», намекая на то, насколько произнесённая ими версия близка заданию.



### ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Ведущий за 60 секунд должен описать игрокам загаданное слово или понятие при помощи жестов, пантомимы, звуков и музыки. Ведущему запрещено произносить осмысленные слова, но он может имитировать крики животных, шум ветра, грохот машин и прочее. Ведущий может напевать мелодии, избегая осмысленных слов (например, «ля-ля-ля, тра-та-там»). Ведущий может показывать на любые предметы в его поле зрения, брать их в руки, манипулировать ими, воздействовать одним предметом на другой. Ведущий может объяснять словосочетание по частям: сперва одно слово, затем другое и т. д. Победную карту при этом заберёт тот игрок, который первым произнесёт словосочетание целиком.

Во время представления ведущему запрещено разговаривать. Ведущий может утвердительно кивать или отрицательно качать головой, намекая игрокам на то, насколько произнесённая ими версия близка заданию.

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



### ВЕЧЕРИНКА

Ведущий тянет верхнюю карту колоды «Вечеринка» и громко вслух зачитывает способ, с помощью которого ему придётся объяснять задание.

Этим способом могут быть, к примеру:

«Объясните 10 простых заданий за минуту с помощью рассказа», или «Объясните 5 сложных заданий за минуту с помощью рассказа», или «Объясните задание с помощью представления, стоя спиной к зрителям» и т. п.

Ведущий обязан использовать тот способ, который указан на карте «вечеринки».

Если способ, назначенный картой «вечеринки», предполагает физическую активность или особый метод разговора, то ведущий должен строго придерживаться предписанного способа. Когда ведущий успешно объяснит задание, прочие игроки голосуют, удалось ли ведущему удержаться в рамках предписанного способа.

Например, если ведущий должен был пропеть объяснение своего задания, то игроки решают, действительно ли он пел всё это время. Успешное выполнение задания засчитывается ведущему только тогда, когда большинство игроков считают, что ведущий строго придерживался предписанного способа.

*«Воображарий: Вечеринка» — весёлая компанейская игра. Не придирайтесь к ведущему и его таланту только из-за того, что он ваш противник в этой партии! Помните, что ваш талант тоже будут оценивать!*

Если «вечеринка» предполагает «рассказ», ведущий ограничен теми же правилами, что и при использовании способа «рассказ».

Если «вечеринка» предполагает «представление», ведущий ограничен теми же правилами, что и при использовании способа «представление».





## ИТОГ ОБЪЯСНЕНИЯ

Если один из игроков точно называет загаданное задание, он получает от ведущего карту с этим заданием. Если несколько игроков одновременно отгадывают задание, ведущий решает, кому из них отдать карту. Вторую карту задания, которую ведущий вытянул в начале хода, ведущий забирает себе за то, что смог объяснить задание. Если ведущий справился с «вечеринкой», то он также оставляет себе использованную карту «вечеринки» (с указанием способа объяснения).

Все полученные карты и игрок, и ведущий кладут в свой персональный запас победных очков (каждая карта приносит 1 победное очко в конце партии). Таким образом, игрок всегда получает 1 очко за угаданное задание, а ведущий — 1 очко за успешно объяснённые «рассказ» и «представление» или 2 очка за успешную «вечеринку».

Если никто из игроков не смог разгадать объяснение ведущего или если ведущий нарушил любое из правил объяснения, то никто, ни игроки, ни ведущий, не получают победных очков, а все карты,

вытянутые ведущим, отправляются в сброс (включая карту «вечеринки», если она была вытянута).

## ПЕРЕХОД ХОДА

Игрок слева от ведущего становится новым ведущим, и начинается новый ход.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ

Партия завершается, 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 всех победных очков (каждая карта задания или «вечеринки» у игрока равна одному победному очку). Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество очков, то в этой партии несколько победителей.

## «ОБЪЯСНИТЕ 10 ПРОСТЫХ ЗАДАНИЙ ЗА МИНУТУ С ПОМОЩЬЮ РАССКАЗА»

Ведущий подбирает на руку ещё 9 карт из дополнительной колоды заданий (не той, из которой он вытянул 2 карты в начале хода!). Теперь у ведущего 10 карт на руке. Он поворачивает карты простой (зелёной) стороной к себе.

Засекается начало минуты. Ведущий должен за одну минуту объяснить 10 заданий (по одному с каждой карты под названным числом).



Игрок, верно угадавший объясняемое задание, тут же забирает карту задания себе (1 очко в конце партии).

Выполнение задания засчитывается ведущему только в том случае, если он смог объяснить задания со всех карт (10 или 5 соответственно). За выполнение задания ведущий получает 2 очка (не 10 и не 5, см. «Итог объяснения» выше).

## «ОБЪЯСНИТЕ 5 СЛОЖНЫХ ЗАДАНИЙ ЗА МИНУТУ С ПОМОЩЬЮ РАССКАЗА»

Ведущий подбирает на руку ещё 4 карты из дополнительной колоды заданий (не той, из которой он потянул две карты в начале хода!). Теперь у ведущего 5 карт на руке. Он поворачивает карты сложной (розовой) стороной к себе. Засекается начало минуты.

Ведущий должен за одну минуту объяснить 5 заданий (по одному с каждой карты под названным числом).



## ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВАМ НЕ НРАВИТСЯ СПОСОБ «ВЕЧЕРИНКИ»?

Бывает так, что игроку совсем, то есть абсолютно не нравится способ объяснения с карты «вечеринки». Разрешите такому игроку скинуть карту из своего запаса (лишив его победного очка) и взять следующую карту «вечеринки».

Если и она ему не подходит, то он просто лишается хода — ход передаётся следующему игроку. *Напомните такому игроку: все собрались на вечеринку получать удовольствие, и отказы от заданий делают игру в «Воображарий» скучной!*





## ВАРИАНТ ИГРЫ: ТУРБО-ИГРА

В «Воображарий» можно играть на скорость, пытаясь объяснить максимальное число заданий за заданное время («турбо-игра»).

### КОМАНДНАЯ ТУРБО-ИГРА

Игрокам нужно разделиться на команды. Например, если вас шестеро, вы можете сыграть 3 на 3, а если девять, то 3 командами по 3 человека в каждой. Если собралось такое число игроков, что оно не делится нацело на 2 или 3, ничего страшного — пусть в одной из команд будет на одного участника больше или меньше.

Игроки определяются, будут ли они играть простыми (зелёными) или сложными (розовыми) заданиями. Также игроки решают, сколько времени даётся на объяснение (1 минута, 2 минуты или больше). Перемешайте карты заданий и сложите в одну колоду.

Начинает команда, в которой самый молодой игрок. Команда выбирает ведущего. Ведущий берёт из колоды заданий столько карт, сколько сочтёт нужным. Рубашка верхней карты колоды после этого укажет случайное число от «1» до «10».

Засекается установленное время. Ведущий пытается объяснить своей команде способом «рассказ» как можно больше слов под указанным номером на картах у него на руке. Как только команда угадала задание, ведущий объясняет слово под тем же номером со следующей карты. Ведущий может пропустить во время объяснения только одну карту (например, если её задание кажется ему сложным);

карта сбрасывается). Когда время заканчивается, команда оставляет себе в качестве победных очков все карты, задания которых были угаданы (остальные карты замешиваются в колоду заданий).

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).

В конце партии побеждает команда, накопившая наибольшее количество очков (полученных карт заданий).

### ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ТУРБО-ИГРА

Для того чтобы можно было играть в турбо-игру «каждый за себя», вам понадобится бумага и ручка для записи очков. Впрочем, если их нет под рукой, то считать очки можно и при помощи карт «Воображария».

Ход индивидуальной турбо-игры ничем не отличается от командной турбо-игры, за одним исключением. Ведущий отдаёт карту с отгаданным заданием тому игроку, который дал правильный ответ. По истечении времени сперва каждый из отгадывавших игроков пересчитывает, сколько он получил карт от ведущего за свои правильные ответы, и увеличивает настолько число своих очков. Потом ведущий складывает все карты, розданные им игрокам за правильные ответы, и на это число увеличивает количество своих очков. Отметьте заработанные очки игроков и ведущего, записав их на бумаге или изменив показатели личных «карточных счётчиков».

После этого скиньте все карты, которые ведущий использовал в свой ход: они вам не понадобятся, ведь победные очки уже зафиксированы.

### КАРТОЧНЫЙ СЧЁТЧИК

Как считать очки при помощи карт «Воображария»? Каждый игрок берёт 3 любых карты из колоды заданий: с помощью них он соберёт «карточный счётчик» и обозначит свои текущие победные очки.

Положите рядом две карты розовой стороной вверх и накройте их третьей картой зелёной стороной вверх. Розовая карта слева обозначает «десятки», розовая карта справа — «единицы». А грань зелёной карты показывает, какая именно цифра учитывается в числе очков.

Если у вас меньше 10 очков, то левая розовая карта скрывается под зелёной. Тут 5 очков.



Так обозначается число «26».



А так — «30».



# 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 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 «обеденный перерыв» игрок может сказать «перерыв на обед», вместо «оплаты проезда» — «плата за проезд» и т. п. Руководствуйтесь здравым смыслом.

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

Да. Например, слово «такса» может быть синонимом слова «тариф», а может быть породой собак. Ведущий сам выбирает, какое значение объяснять. Более того, ведущий, если использует рассказ, может загадать слово «такса» так: «Это синоним тарифа и одновременно порода собак».



## «ВООБРАЖАРИЙ» И «ВООБРАЖАРИЙ: ВЕЧЕРИНКА»

Игры «Воображарий» и «Воображарий: Вечеринка» полностью совместимы друг с другом. Это означает, что:

- вы можете играть картами заданий из «Воображария» по правилам игры «Воображарий: Вечеринка» и наоборот (включая опциональные правила командной игры из «Воображария» и турбо-игры из «Воображарий: Вечеринка»);
- вы можете замешать все карты заданий из обеих игр в одну колоду, где будет более 7000 заданий!
- вы можете раздать каждому игроку по 4 карты действий: «рассказ», «представление» (есть в обеих играх), «рисунок» (из «Воображария»), «вечеринка» (из «Воображария: Вечеринка»); в этом случае игроку доступны не 3, а 4 способа объяснения — прочие правила игры не меняются.



### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Ольга Пегасова, Николай Пегасов

Иллюстрации и дизайн: uildrim

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Продюсирование и арт-продакшн: Александр Киселев

### 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

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете,

чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

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



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:

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, 15).

2. Решите, с какими заданиями будете играть:  
простыми или сложными.

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



3. Перетасуйте по отдельности колоду заданий и колоду карт «вечеринки».
4. Раздайте каждому игроку комплект из 3 карт действий одного цвета.



5. 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 число, указанное в правом нижнем углу.



3. Ведущий выбирает одно из двух доступных заданий на вытянутых картах в строчках с названным числом.



4. Ведущий выбирает способ объяснения задания, после чего переворачивает выбранную карту действия лицевой стороной вниз и начинает объяснение. Если в начале хода у ведущего все три карты действий лежат лицевой стороной вниз, они вместе переворачиваются в исходное положение.



Рассказ



Представление



Вечеринка

5. «Рассказ» или «Представление»

- 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.

### «Вечеринка»

Ведущий берёт верхнюю карту из колоды «вечеринки» и зачитывает вслух правило объяснения.

- Успешное объяснение. Ведущий отдаёт по одной карте задания за каждое разгаданное слово или словосочетание «вечеринки», а также оставляет себе отложенную карту задания и карту «вечеринки» (2 карты = 2 победных очка).
- Неуспешное объяснение. Ведущий отдаёт по одной карте задания за каждое разгаданное слово или словосочетание «вечеринки», но сам карт не получает.

6. Игрок слева от ведущего становится новым ведущим.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ

Партия завершается, когда

- кто-то из игроков набрал установленное количество победных очков **или**
- в колоде заданий осталась 1 карта. Все игроки считают свои победные очки.

Игроки, набравшие больше всего победных очков, становятся победителями.