

ИГРА В АССОЦИИИ

ВОБРАЖАРИЙ ★ ЗВЁЗДЫ ★

Правила игры

ОБЗОР ИГРЫ

«Воображарий: Звёзды» — игра в ассоциации на скорость. Звёзды — это знаменитости: известные люди, существовавшие или существующие в реальности, а также вымышленные персонажи.

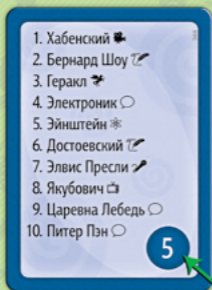
Каждый ход меняется ведущий игрок. Он пытается объяснить максимальное число имён знаменитостей за заданное время, а остальные игроки — отгадать их.

Игрок, отгадавший имя звезды, и сам ведущий получают победные очки. В конце партии побеждает игрок, набравший больше всего очков.

СОСТАВ ИГРЫ

98 двусторонних карт заданий
Правила игры

Простые задания



Сложные задания



Случайное число от 1 до 10

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

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

Каждый игрок должен сделать равное количество ходов (в качестве ведущего). Вы можете договориться, что сыграете два, три круга или больше, в зависимости от свободного времени или количества игроков.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Колода заданий состоит из двусторонних карт. Одна сторона у карт синяя, это простые задания. Другая сторона — красная, это сложные задания. Все карты колоды заданий должны быть ориентированы одинаково (например, синей 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 красными или синими сторонами вниз. Например, если игроки решили играть с простыми заданиями, то будут выбирать задания с синей стороны карт, а красная сторона в этой партии будет рубашкой.

Подготовьте таймер. Практически в любом электронном устройстве сейчас есть таймер, который подаёт звуковой сигнал по окончании заданного времени (60 секунд). Подобный таймер наверняка имеется в мобильном телефоне одного из игроков.

Решите, как вы будете отмечать победные очки. Вы можете записывать их ручкой на листе бумаги, а можете использовать «Карточный счётчик» (см. стр. 9).

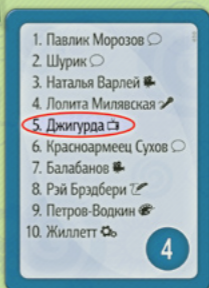
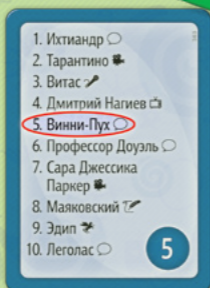
Игрок, который последним рассматривал звёздное небо, назначается ведущим.

ПОРЯДОК ХОДА

Ведущий берёт из колоды заданий на руку столько карт, сколько сочтёт нужным. Карты лежат на руке ведущего стопкой: ведущий не должен видеть задания на картах, помимо верхней карты на руке!

Ведущий смотрит на верхнюю карту колоды — на ней указано случайное число от «1» до «10». Это номер задания в течение всего хода ведущего.





Ведущий говорит: «Начали!», и один из игроков запускает таймер на 60 секунд. Ход ведущего начался.

Ведущий смотрит на строку верхней карты на руке под тем номером, который соответствует номеру задания. В строке он видит имя звезды — это текущее задание. Ведущий старается как можно быстрее объяснить другим игрокам задание (см. «Объяснение»).

Игроку, угадавшему «звезду», ведущий отдаёт карточку с заданием.

Если ведущий решает, что он не сможет объяснить имя звезды (например, потому что он не знает эту звезду или потому что игроки думают слишком долго), ведущий сбрасывает карту с заданием перед собой.

После этого ведущий объясняет задание со следующей карты в своей руке (номером задания сохраняется тот же) и так далее, пока не истечёт установленное таймером время.



Объяснение

Ведущий должен устно описать игрокам загаданную звезду. Например, задание «Пушкин» он может объяснить как «Написал “Капитанскую дочку”», или как «Великий русский поэт», или как «“У Лукоморья дуб зелёный...” Кто автор?».

Ведущему запрещено использовать при рассказе слова, однокоренные с загаданными или производные от загаданных. Например, для объяснения слова «Суворов» нельзя произносить «суворовское училище», но можно сказать, что «в честь него названо военное училище». Нельзя объяснять слово по буквам (например: «Начинается на “м”, заканчивается на “к”»).

Ведущий может делать жесты, использовать элементы пантомимы, имитировать звуки и напевать мелодии. Он имеет право говорить, сколько букв или слов в загаданном имени (например, Лем — «писатель из трёх букв»; Мальчик-с-пальчик — «слово — предлог — слово»), называть профессию, уточнять, что именно загадано (фамилия, имя, прозвище, псевдоним и т. п.).

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

Игрок, верно угадавший объясняемую звезду, получает от ведущего карточку с этим заданием. Если несколько игроков одновременно отгадывают задание, ведущий решает, кому из них отдать карточку. Эти карточки лежат перед игроками до конца хода ведущего.

КОНЕЦ ХОДА

По истечении времени каждый из отгадывавших игроков пересчитывает, сколько он получил карт от ведущего за свои правильные ответы, и добавляет полученную сумму к числу победных очков. (Например, если у игрока 2 карты, то он получает 2 победных очка.)

Затем ведущий проверяет, получил ли он штрафные очки в этот ход. Если перед ведущим есть сброшенные



карты, то за каждую карту после первых трёх он получает 1 штрафное очко (таким образом, в свой ход ведущий может сбросить с руки до трёх карт, не получая штрафных очков).

Потом ведущий складывает все карты, которые он раздал игрокам за правильные ответы, и отнимает от этого числа заработанные в этот ход штрафные очки. Полученное число он добавляет к числу победных очков.

Пример: у ведущего 4 сброшенные карты, которые приносят ему 1 штрафное очко. Игрокам он раздал за правильные ответы: одному 3 карты, другому 2 — итого 5. От 5 нужно отнять 1 штрафное очко: ведущий за свой ход получил 4 победных очка.

Отметьте заработанные очки игроков и ведущего, записав их на бумаге или изменив показатели личных «карточных счётчиков».

После этого отправьте в стопку сброса все карты с руки ведущего, а также карты, которые были использованы в этот ход: и карты, лежащие перед ведущим, и карты перед игроками.

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

Если в колоде осталось мало карт, можно перемешать карты в сбросе и добавить их в колоду.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ

Партия завершается, когда каждый из игроков побывал ведущим установленное число раз (игроки договариваются о количестве кругов до начала партии).

Побеждает игрок, у которого больше всего победных очков. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество очков, то в этой партии несколько победителей.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Чтобы облегчить игру, вы можете увеличить число карт, которые ведущему разрешается сбросить без



штрафа, — например, до четырёх или пяти. А если игра и так кажется вам слишком простой, уменьшите это число до двух или одной. Самые уверенные в своих силах игроки могут вообще оказаться от сброса карт без штрафа. Главное — договориться об этом до начала партии.

ВАРИАНТ ИГРЫ: КОМАНДНАЯ ИГРА

Этот вариант подходит в том случае, если вы играете с детьми.

Игрокам нужно разделиться на команды. Например, если вас шестеро, вы можете сыграть трое на трое, а если девять, то тремя командами по три 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. Пытайтесь так разделиться на команды, чтобы они были примерно равны по силам.

Командная игра ведётся следующим образом.

Игроки решают, будут ли они играть простыми (синими) или сложными (красными) заданиями. Перемешайте все карты заданий одной колодой.

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 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 без штрафа пропустить во время объяснения только две карты (если задание кажется ему сложным; карта сбрасывается), остальные сброшенные карты идут как штрафные очки. Когда время заканчивается, команда оставляет себе в качестве победных



очков все карты, задания которых были угаданы (минус штрафные очки).

Остальные карты уходят в сброс.

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).

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 загаданную звезду, но под другим именем или псевдонимом, считается ли это верным ответом?

Да. Например, вместо «Пётр Великий» можно сказать «Пётр Первый», а вместо «Ленин» — «Владимир Ульянов».



Карточный счётчик

Для того чтобы играть в «Воображарий: Звёзды», вам понадобится бумага и ручка для записи очков. Впрочем, если их нет под рукой, считать очки можно и при помощи карт «Воображария».

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

Положите рядом 2 карты красной стороной вверх и накройте их третьей картой синей стороной вверх. Красная карта слева обозначает «десятки», красная карта справа — «единицы». (Если у вас меньше 10 очков, то левая красная карта скрывается под синей.) А грань синей карты показывает, какая именно цифра учитывается в числе очков.



Тут 5 очков.



Так обозначается число «26».

А так — «30».



СОЗДАТЕЛИ «ВООБРАЖАРИЯ: ЗВЁЗДЫ»

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Авторы игры: Ольга Пегасова, Николай Пегасов

Развитие игры: Петр Тюленев

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководитель редакции: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Художник-дизайнер: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Организация тестирования: Мария Веселкова

Игру тестировали: Илья Белянов, Сергей Вагабов, Николай Ведяскин, Евгений Денисов, Арсений Иванов, Морфей де Кореллон, Алексей Лепехов, Александр Лукьянов, Екатерина Перегудова, Константин Пономарев, Роман Пурэ, Сергей Раевич, Илья Семёнов, Станислав Тюренок, Денис Худян

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



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

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
www.hobbyworld.ru





Серия игр

ВОБРАЖАРИЙ

Ранее вышли две другие игры под тем же названием: «Воображарий» и «Воображарий: Вечеринка». Заданиями этих игр служат не только имена звёзд, но вообще любые слова и понятия, и объяснять их можно различными способами, включая рисунок и пантомиму.

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


- ★ вы можете играть картами заданий из одного «Воображария» по правилам любого другого «Воображария»;

- ★ вы можете замешать все карты заданий из трёх игр в одну колоду, в которой будет более 9800 заданий!



Картинки-подсказки

Чтобы облегчить задачу ведущему, мы добавили к именам звёзд картинки-подсказки, которые «говорят» об основном роде занятий звезды.

-  бизнес — предприниматели
-  военное дело — военачальники, офицеры, солдаты, герои войны
-  искусство, архитектура — художники, скульпторы, архитекторы
-  кино — актёры, режиссёры
-  криминал — преступники
-  литература — писатели, поэты, литераторы
-  мифы — герои древних мифов и легенд
-  музыка — композиторы, музыканты
-  наука, философия — учёные, мыслители
-  политика — главы государств, чиновники, политики
-  прогресс — изобретатели, инженеры
-  путешествия — первооткрыватели, путешественники
-  революция — революционеры, повстанцы
-  религия — герои священных книг, уважаемые религиозные деятели
-  спорт — спортсмены, тренеры
-  театр — актёры, режиссёры
-  телевидение — актёры, телеведущие, журналисты
-  фантазия — авторские персонажи: герои книг, фильмов, комиксов и т. п.
-  фольклор — персонажи народных сказок, преданий и анекдотов
-  эстрада — певцы, исполнители