



## ОБЗОР ИГРЫ

«Воображай: 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

160 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

1 10

### Комплект карт действия



## ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

Игроки могут играть в «Воображай: 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»).

( , 60 ).

## 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.

« », »

В зависимости от решения игроков, карты заданий будут лежать красными или синими сторонами вниз.

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

«            ».            ».

### 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 в начале своего 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

«            ».            ».

«            ».            ».

## 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 карточке.

### объяснения

**Рассказ**

цено использовать при рас-  
дружеский» нельзя произно-  
вать иностранный язык.  
очку при этом заберёт тот

зка заданию.

мы, звуков и музыки.  
ра, грохот машин и про-  
шний может показывать  
том на другой.  
очку при этом заберёт тот

произнесённая ими версия

ему придётся объяснять

чнту с помощью рассказа»,

говора, то ведущий должен  
лосуют, удалось ли ведуще-  
своего задания, то игроки  
чество игроков считают, что

решают, действит  
ведущий строго п

«

! , ! , !

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 карточку с этим заданием. Если несколько игроков одновременно отгадывают задание, ведущий решает, кому из них отдать карточку. Вторую карточку 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 карточки и игрок, и ведущий кладут в свой персональный запас победных очков (каждая карточка 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».

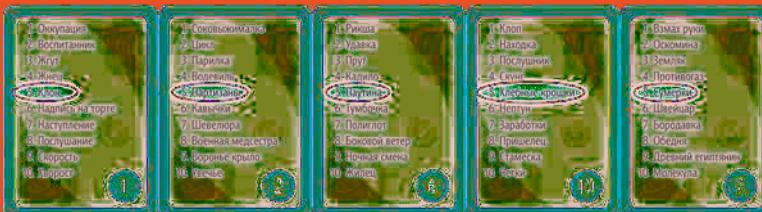
Если никто из игроков не смог разгадать объяснение ведущего или если ведущий нарушил любое из правил объяснения, то никто, ни игроки, ни ведущий, не получают победных очков, а все карточки, вытянутые ведущим, отправляются в сброс (включая карту «вечеринки», если она была вытянута).

## Переход хода

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

## «Объясните 10 простых заданий за минуту с помощью рассказа»

Ведущий добирает 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 (синей) 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).

## ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ

Партия завершается, когда в колоде заданий заканчиваются карты или когда один из игроков набирает установленное 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 5 сложных заданий за минуту с помощью рассказа»

Ведущий добирает 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 (красной) 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 потянуть следующую карту «вечеринки». Если и она ему не подходит, то он просто лишается хода – ход передаётся следующему игроку.

«      » !

## 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 (синими) или сложными (красными) 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 за-

дание 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, разданные 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

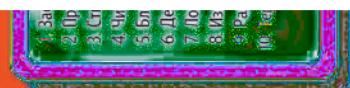
Как считать очки при помощи карт «Воображария»? Каждый игрок берёт 3 любых карты из колоды заданий: с помощью них он собирает «карточный счётчик» и обозначит свои текущие победные очки.

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

Если у вас меньше 10 очков, то левая красная карта скрывается под синей. Тут 5 очков.

А так — «30».

Так обозначается число «26».



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

**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».

# 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 **синей стороной вниз**.
- Если вы решили играть со **сложными заданиями**, то карты в колоде должны лежать **красной 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.