

Соображарий Герои

ПРАВИЛА ИГРЫ

Состав игры

- › 59 карт категорий
- › 53 карты букв
- › Правила игры



Для тех, кто уже играл в Соображарий

Все подходящие ответы в игре «Соображарий: Герои» — это имена людей (и других существ). На выложенную букву должно начинаться имя, фамилия, псевдоним или даже прозвище человека или существа (естественно, сам названный должен соответствовать открытой категории).

Например, если открыта категория «Писатель или писательница», то Алексея Максимовича Горького можно назвать, если будет открыта буква «А» или «Г» (и даже «П», потому что по паспорту он Пешков).

В игре «Соображарий: Герои» участники могут креативно объяснять, как их ответы связаны с категорией, — «Соображарий» поощряет фантазию и неожиданные решения. Спорные «попадания» на букву рекомендуется трактовать в пользу игрока. Например, д'Артаньяна можно назвать и на букву «Д», и на букву «А» (потому что «д'» — это французский предлог «из», то есть отдельное слово), а людей с двойными фамилиями и псевдонимами — на букву, с которой начинается любая часть фамилии или псевдонима (Римский-Корсаков, Фифти Сент, Лиса Патрикеевна). При этом почётные звания или статусы не являются частью имени: нельзя назвать графа Толстого в качестве ответа на букву «Г», а святого Павла — как ответ на букву «С».

Три самых главных, но неочевидных правила, о которых нужно помнить.

1. Можно называть вымышленных персонажей: легендарных, сказочных, мифических, героев произведений (книг, фильмов, игр и т. д.). Можно называть персонажей, которые не являются людьми, причём если настоящее имя такого персонажа неизвестно, то можно использовать то имя или прозвище, которое используют в его отношении другие персонажи (например, монстр из фильма «Хищник» известен нам просто как Хищник).
2. Можно называть любого знакомого вам человека, если его знает хотя бы ещё один игрок, в том числе самих участников партии (если игрок подходит категории).
3. На все категории можно называть персонажа любого пола.

В остальном игра проходит по правилам базового «Соображария».

Подготовка к партии

Перемешайте отдельно колоды категорий и букв и положите рядом в центре стола рубашкой вверх. Игроки должны разместиться вокруг так, чтобы все хорошо видели обе колоды. Тот, кто чаще всех выкладывает фотографии в социальные сети, начинает игру.

В редких случаях вам может понадобиться таймер на 1 минуту. Такой таймер можно найти практически в любом современном мобильном устройстве.

Ход партии

Игрок открывает верхнюю карту категории, зачитывает её вслух и кладёт в открытую рядом с колодой категорий.

Важно: вы можете назвать любого подходящего персонажа независимо от рода слова на карте категории.

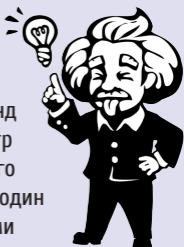
После этого игрок переворачивает верхнюю карту буквы и кладёт её рядом с колодой букв так, чтобы буква на карте была хорошо видна всем игрокам.

Вы можете не произносить открытую букву вслух. Открывайте карту от себя, чтобы не получить преимущества в доли секунды перед другими игроками.

Теперь каждый участник пытается как можно быстрее назвать подходящего персонажа. На выложенную букву должно начинаться его имя, фамилия, псевдоним или прозвище.

Кто считается персонажем?

Любые известные личности, как существовавшие реально, так и вымышленные. Можно называть персонажей сказок, легенд и мифов, а также героев книг, фильмов, игр и т. д. Вы можете назвать любого знакомого вам человека, если его знает хотя бы ещё один игрок, в том числе кого-то, кто сидит с вами за игровым столом.



Игрок, который первым назовёт подходящего персонажа, забирает себе карту категории и кладёт в закрытую перед собой: в конце партии каждая карта принесёт 1 победное очко.

После этого открытая карта буквы сбрасывается в отдельную стопку сброса, а ход передаётся игроку, забравшему карту категории.

Колода категорий



Открытая карта категории



Сброс категорий

Колода букв



Открытая карта буквы



Сброс букв

Пример хода

Федя открыл категорию «Путешественник или путешественница» и букву «Н». Можно назвать таких персонажей, как Афанасий Никитин, Нелли Блай или капитан Немо (из романа «Двадцать тысяч лье под водой»). Лиза соображает быстрее всех и говорит: «Нильс! Он путешествовал на диких гусях!» Лиза забирает карту категории в качестве победного очка. Буква «Н» кладётся в стопку сброса. Дальше карты будет открывать Лиза.



Что делать, если несколько игроков одновременно назвали подходящего персонажа? Другие игроки голосят и решают, кто был первый.

Что делать, если никто не смог назвать персонажа? В редких случаях никто из игроков так и не подбирает нужного ответа. В этом случае карта буквы сбрасывается, а карта категории остаётся на месте. Тот же игрок открывает новую категорию, зачитывает её и кладёт поверх старой категории (открытой считается только новая категория), затем открывает новую букву. Игрок, который первым назовёт подходящий ответ, заберёт себе сразу все карты категорий, включая те, что лежат под открытой.

Розыгрыш «Предыдущая буква»

Когда открывается карта «Предыдущая буква», вы должны назвать персонажа на ту букву, карта которой была открыта в предыдущем раунде.

Розыгрыш «Кто последний?»

Когда открывается карта «Кто последний?», один ход партия течёт по особым правилам.

Игрок открывает следующую карту категории, зачитывает её и кладёт поверх карты «Кто последний?». Затем игрок открывает карту буквы.

Теперь любой игрок может назвать подходящего персонажа. Далее этот игрок ме-е-е-едленно и тихо, но вслух считает: «Раз... Два... Три... Четыре... Пять!» Если за время, пока не прозвучит «Пять!», никакой другой игрок не сможет назвать другого подходящего персонажа, то игрок

забирает себе карту категории и карту «Кто последний?» — каждая принесёт ему 1 очко в конце партии.

Если кто-то из игроков успеет назвать другого подходящего персонажа, то теперь этот игрок считает до пяти — и так далее, пока один из игроков не заберёт карты.

Розыгрыш «Кто длиннее?» или «Кто короче?»

Протекает по тем же правилам, что и «Кто последний?», но каждое следующее названное имя (фамилия, прозвище и т. п.) должно быть длиннее предыдущего («Кто длиннее?») или короче предыдущего («Кто короче?»).

Розыгрыш «Кто больше???»

Когда открывается карта «Кто больше???», один ход партия течёт по особым правилам.

Игрок открывает следующую карту категории, зачитывает её и кладёт поверх карты «Кто больше???».

Теперь этот игрок может сделать ставку, назвав любое число, например «Три». Это означает, что за минуту этот игрок обязуется назвать трёх подходящих персонажей из одной и той же категории, уже открытой, и начинающихся с одной и той же буквы, пока неизвестной. Следующий игрок слева может при желании перебить ставку и назвать любое число в сторону увеличения, например «Пять»: он обязуется назвать пять подходящих слов. Если игрок не желает перебивать ставку, он выбывает из розыгрыша «Кто больше???». И так далее, пока в розыгрыше не останется единственный игрок с максимальной ставкой.

Запускается таймер на 1 минуту. (Если нет таймера, один из игроков ме-е-е-едленно и тихо, но вслух считает до ста.)

Игрок, чья ставка была больше, открывает букву. Этот игрок за 1 минуту должен назвать столько же подходящих персонажей, какова была его ставка. Если игроку это удаётся, он забирает себе карту категории (1 победное очко) и карту «Кто больше???» (2 победных очка). Если игроку это не удаётся, он забирает себе открытую карту буквы (-2 победных очка), а карты категории и «Кто больше???» сбрасываются в отдельную стопку сброса (этот же игрок начинает следующий ход).

Что делать, если после карты «Кто последний?» или «Кто больше???» открыта другая карта «Кто последний?» или «Кто больше???»? Работает только та карта, что сверху. Игрок, который выиграет в этот ход, забирает все открытые карты из колоды категорий в качестве победных очков.


Конец партии

Последний ход объявляется перед тем, как будет открыта последняя буква в колоде. По окончании этого хода игроки подсчитывают очки.

- +1 очко за каждую категорию или карту «Кто последний?»
- +2 очка за каждую карту «Кто больше???»
- -2 очка за каждую букву (букву игрок может получить только в том случае, когда он не выполнил условий розыгрыша «Кто больше???»)



У кого больше очков — тот лучше всех соображает, тот и победил!

Для удобства количество приносимых очков указано символом  на каждой карте.

Вернитесь в самое начало правил и прочтите раздел «Для тех, кто уже играл в «Соображарий»» (если вы его ещё не читали). Там объяснены некоторые особенности правил.


Длинная партия

Если вы хотите поиграть подольше, играйте партии одну за одной, пока один из игроков не выиграет условленное количество партий (например, три). В редких случаях могут попасться те же сочетания букв и категорий, что уже встречались в предыдущих партиях. Договоритесь заранее, как поступать в таких случаях: или замешать букву обратно в колоду букв и открыть новую, или не засчитывать уже называвшиеся подходящие слова.

Совет от автора

«Соображарий» — игра для весёлой компании. Не нужно играть всерьёз и пытаться набрать очки во что бы то ни стало. Уступайте своим друзьям, а они будут уступать вам :)



Игра «Соображарий: Герои» совместима с играми «Соображарий», «Соображарий Два!!», «Соображарий: Улётная вечеринка» и «Соображарий: Картинки». Вы можете смешивать наборы этих игр в любой комбинации, а если смешаете их все, то получите несколько сотен разных заданий. Карты категорий в этом наборе отмечены значком , чтобы вы помнили, что нужно назвать персонажа, а не просто подходящее слово.

Создатели игры

Автор игры: Николай Пегасов

Развитие игры: Павел Ильин

Художник: uildrim

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Продюсирование и арт-продакшн: Александр Киселев

Игру тестировали: Ольга Пегасова, Илья Дроздов,

Елена Ворноскова, Александр Ильин, Екатерина Рейес

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Павел Сафонов

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.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно