

ИГРА В АССОЦИИ

ВОБРАЖАРИЙ

Россия

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ ОТ АВТОРОВ

Перед вами особая игра из популярной серии «Воображарий». Она посвящена России. Большинство заданий, которые вы найдёте на картах, имеют то или иное отношение к нашей стране. Мы пытались охватить все сферы жизни наших соотечественников: быт, культуру, историю, географию, русский язык и многое другое.

Надеемся, «Воображарий: Россия» подарит вам множество весёлых и запоминающихся моментов!

Правила предназначены для чтения взрослыми.

ОБЗОР ИГРЫ

«Воображарий: Россия» — игра в ассоциации. Игрок-ведущий здесь меняется каждый ход. Он получает задание — слово или словосочетание, 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

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

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

Каждый ход (разгадывание одной ассоциации) длится 1–3 минуты. Поэтому 20 заданий могут отнять полчаса реального времени. Каждое задание требует 2 карты из колоды заданий. Поэтому если в начале игры вы случайно выберете из колоды 40 карт заданий (остальные верните в коробку), то партия будет длиться ровно 20 заданий, т. е. от 20 до 60 минут. Одну карту нужно добавить, чтобы игрок, выбирающий задание последним, получил случайное число между 1 и 10 (зачем — см. «Выбор задания» на стр. 4). 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

Другой вариант — играть, пока один из игроков не наберёт установленное количество победных очков (например, 10).

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



В этой версии задания могут оказаться сложнее, чем в базовой игре или версии «Воображария: Вечеринка», так как требуют общих знаний об истории, географии и культуре России. Если вы играете с детьми или хотите сделать игру проще, вы можете отказаться от использования таймера.

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 лежать одинаково (например, **синей** стороной вверх). До начала партии игроки должны решить, с какими заданиями они будут играть: простыми или сложными.

Простые задания

1. ВОСЬМОЕ МАРТА
2. ПОРОХОВАЯ БОЧКА
3. ТЕЛЕГА
4. ЕЖИХА
5. ЗОЛОТОЕ КОЛЬЦО
6. ВЕЛОСИПЕД
7. БУБЛИК
8. ИНТРИГА
9. ПОГРЕБ
10. ЗОЛА

Сложные задания

1. ЖЕСТОКИЙ РОМАНС
2. ГРЫМЗА
3. СНАЗОЧНАЯ ТАЙГА
4. ГЛАСНОСТЬ
5. РАБОЧИЙ ПОСЕЛОК
6. НАН С ГУСЯ ВОДА
7. ЗАПАЛ
8. ПАРАДНАЯ
9. СВАТ
10. РОДНОЙ КРОВ

1

10

Случайное число от 1 до 10

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 вверх.

- 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.

Комплект карт действия



Рисунок



Рассказ



Представление

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

Раздайте каждому игроку комплект из трёх карт действия того цвета, 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 пишущее средство.

Игрок, который последним ел блины с вареньем, становится ведущим.

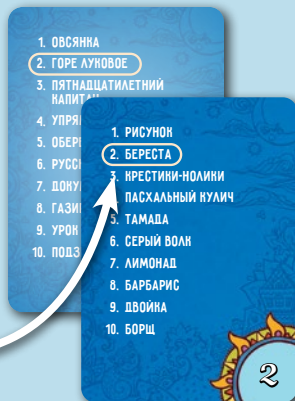
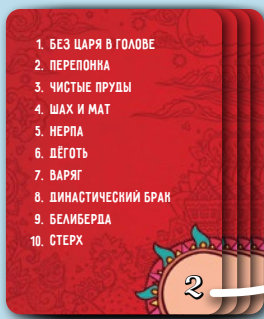
ПОРЯДОК ХОДА

1. ВЫБОР ЗАДАНИЯ

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

Теперь ведущему нужно про себя выбрать одно из двух доступных заданий, которые указаны на двух взятых картах в строчках с названным числом. Это задание ведущий должен будет донести до остальных игроков по правилам, описанным ниже.

ПРИМЕР



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

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

2. ВЫБОР СПОСОБА ОБЪЯСНЕНИЯ

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

Перед ведущим в начале игры лежат 3 карты действия лицевой стороной вверх. Каждая карта соответствует одному из трёх способов: рассказ, рисунок или представление. Ведущий выбирает доступный ему способ и переворачивает соответствующую карту действия лицевой стороной вниз. После этого он объясняет задание выбранным способом.

Когда до ведущего снова дойдёт ход и он будет вынужден объяснять новое задание, одна из его карт действия будет перевернута 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 перевернуты лицевой стороной вниз все три карты действия, он переворачивает их лицевой стороной вверх: ему снова доступны все три способа объяснения.

ПРИМЕР



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

3. 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.

Вы можете договориться перед игрой, что на объяснение будет выделяться более 60 секунд (например, 2 минуты или больше). Главное, чтобы с таким условием были согласны все участники игры. Это изменение в правилах хорошо подойдёт, если вы решили играть со сложными заданиями.

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.

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.



РИСУНОК

Ведущий за отведённое время должен изобразить на бумаге загаданное слово или понятие. Ведущему запрещено использовать буквы или цифры, но он может пользоваться изображениями любых других символов или картинок.

В ходе рисования ведущему запрещено разговаривать и жестикулировать.

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, что рисует ведущий.



ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Ведущий за отведённое время 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... Ведущий может напевать мелодии, избегая осмысленных слов (например, «ля-ля-ля, тра-та-там»). Ведущий может показывать на любые предметы в своём поле зрения, брать их в руки, манипулировать ими, воздействовать одним предметом на другой.

Во время представления ведущему запрещено разговаривать.

Ведущий может утвердительно кивать или отрицательно качать головой, намекая игрокам на то, насколько произнесённая версия близка заданию.

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

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.

Если никто из игроков не смог разгадать объяснение ведущего за отведённое время или если ведущий нарушил любое из правил объяснения, то никто не получает победных очков, и обе карты, вытянутые ведущим в начале хода, отправляются в сброс.

4. ИТОГ ОБЪЯСНЕНИЯ

Если один из игроков точно называет загаданное слово или словосочетание, он получает одну из карт заданий, которую вытянул ведущий в начале хода (если несколько игроков одновременно отгадывают задание, ведущий решает, кому из них отдать карту). Вторую карту забирает себе ведущий за то, что смог объяснить задание. Эти карты и игрок, и ведущий кладут в свой персональный запас победных очков (каждая карта приносит 1 победное очко в конце партии).

5. ПЕРЕХОД ХОДА

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

ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ

Партия завершается, когда в колоде заданий остаётся 1 карта или когда один из игроков набирает условленное количество победных очков — в зависимости от договорённости игроков перед партией.

Побеждает игрок, у которого больше всего победных очков. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество очков, то они делят победу.

КАК ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ ЗАДАНИЕ И СПОСОБ ОБЪЯСНЕНИЯ?

Ведущий тянет из колоды заданий 2 карты взакрытую. Он проверяет, какая цифра крупно написана на рубашке верхней карты колоды, затем смотрит обе вытянутые карты и находит там задания под данным номером. Допустим, на рубашке верхней карты колоды стоит цифра «3», тогда ведущий находит на каждой из двух карт задание №3. В нашем примере это будут «Трещотка» и «Гора с плеч».

Перед ведущим в открытую (как и перед каждым игроком) лежит его индивидуальный набор из трёх карт действий. Изначально все карты действий лежат лицевой стороной вверх.

Ведущий может выбрать любое из двух заданий и донести его до игроков при помощи любого из доступных действий. Допустим, в нашем случае ведущий рассуждает так: «Представление» — самое сложное по исполнению действие, поэтому его выгодно потратить раньше, если это возможно. «Трещотку» с помощью представления изобразить трудновато, а вот словосочетание «Гора с плеч»...

Ведущий оставляет в руке карту с «Горой с плеч», а вторую кладёт перед собой. Он выбирает действие «представление» и переворачивает соответствующую карту действия лицевой стороной вниз. Ведущий решает разделить объяснение на две части и сначала показывает руками пик горы, и кто-то из игроков называет слово «гора». Ведущий кивает, а затем переходит ко второй части объяснения и показывает на свои плечи. Один из игроков тут же догадывается, что речь идёт о выражении «Гора с плеч». Прекрасно, объяснение удалось!

- 
1. МОРЕ ПО КОЛЕНУ
 2. КИНООПЕРАТОР
 3. ТРЕЩОТКА
 4. ЯИЧНЫЙ ПОРОШОК
 5. П
 6. П
 7. С
 8. С
 9. А
 10. С
1. СНАТЕРТЬ-САМОБРАНКА
 2. ПЕРВЫЙ БАЙН КОМОМ
 3. ГОРА С ПЛЕЧ
 4. НУМЕРАЦИЯ ДОМОВ
 5. ЭЛЬБРУС
 6. ВИЛЫ
 7. СИДЕНИЕ
 8. ЛАВРОВЫЙ ВЕНОК
 9. ЗВЕРИНЕЦ
 10. ОСНАЛ

ВАРИАНТ КОМАНДНОЙ ИГРЫ

В «Воображарий: Россия» можно играть командой на команду. 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 два или три, ничего страшного — пусть в одной из команд будет на одного участника больше.

ОТЛИЧИЯ ПРИ КОМАНДНОЙ ИГРЕ

Каждая команда получает один комплект из трёх карт действия. Этот комплект ограничивает способ объяснения не для одного игрока, а для всей команды.

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 начале хода ведущий берёт 2 карты задания, выбирает задание под определённым номером на одной из двух карт и доступный способ объяснения. Соответствующая карта действия, принадлежащая всей команде, переворачивается. Ведущий объясняет задание не перед всеми игроками, а только перед представителями своей команды (остальные игроки могут наблюдать, но не комментировать), и только его команда пытается разгадать объяснение. При удаче команда оставляет себе обе карты заданий в качестве победных очков.

В противном случае обе карты заданий сбрасываются. Если в начале хода команды все её карты действия перевёрнуты лицевой стороной вниз, они разворачиваются обратно — все три действия доступны снова.

Остальное — как в игре «каждый за себя». В конце партии побеждает команда, накопившая наибольшее количество очков.

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

- ❶ 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.

- ❷ 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.

- ❸ 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» и т. п. Руководствуйтесь здравым смыслом.

- ❹ 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», «ВООБРАЖАРИЙ: РОССИЯ» И «ВООБРАЖАРИЙ: ВЕЧЕРИНКА»

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

- ❶ вы можете играть картами заданий из «Воображария» и «Воображария: Россия» по правилам игры «Воображарий: Вечеринка» и наоборот (включая опциональные правила командной игры из «Воображария» и турбо-игры из «Воображарий: Вечеринка»);
- ❷ вы можете замешать все карты заданий из этих игр в одну колоду, где будет более 9000 заданий!
- ❸ вы можете раздать каждому игроку по 4 карты действий: «рассказ», «представление» (есть во всех трёх играх), «рисунки» (из «Воображария» или «Воображария: Россия»), «вечеринка» (из «Воображария: Вечеринка»); в этом случае игроку доступны не 3, а 4 способа объяснения — прочие правила игры не меняются.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Ольга Пегасова, Николай Пегасов

Развитие игры: Павел Ильин

Художник: uildrim

Дизайн и вёрстка: Ксения Таргулян

Продюсирование и арт-продакшн: Александр Киселев

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0

**HOBBY
WORLD**
ИГРАТЬ ИНТЕРЕСНО

hobbyworld.ru

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 Криворучко

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Юлия Клокова
и Павел Сафонов

КРАТКИЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ИГРЕ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Определите длительность партии одним из двух способов. Ограничьте количество карт заданий или установите предел победных очков (например, 10).

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



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 колоду заданий.

4. Раздайте каждому игроку комплект из 3 карт действия 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 карту этого способа объяснения лицевой стороной вниз и начинает объяснение. Если в начале хода у ведущего все три карты объяснения лежат лицевой стороной вниз, они вместе переворачиваются в исходное положение.



Рисунок



Рассказ



Представление

5. Подведите итоги раунда:

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.

6. Игрок слева от ведущего становится новым ведущим.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ

Партия завершается, когда в колоде заданий осталась 1 карта или кто-то из игроков набрал установленное количество победных очков.

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