

HOBBY  
WORLD

Играть интересно

ПРАВИЛА  
ИГРЫ

# ВООБРАЖАРИИ JUNIOR



НАРИСУЙ

РАССКАЖИ

ПОКАЖИ

# ВООБРАЖАРИЙ JUNIOR

## ОБ ИГРЕ

«Воображарий: Junior» – игра в ассоциации. Данное издание рассчитано на игроков от 6 лет – задания здесь более понятные и доступные детям, чем в обычном «Воображарии». В игре два уровня сложности – для детей помладше и постарше.

Мы рекомендуем взрослым прочесть правила и сыграть с детьми несколько ходов, чтобы они смогли понять, как устроена игра, и продолжить играть без участия взрослых.

Игрок-ведущий здесь меняется каждый ход. Он получает задание: слово или словосочетание, которое должен объяснить другим игрокам.

Ведущий может сделать это одним из трёх способов:

► РАССКАЗАТЬ ► НАРИСОВАТЬ ► ПОКАЗАТЬ

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



ПРОСТЫЕ  
ЗАДАНИЯ

СЛОЖНЫЕ  
ЗАДАНИЯ

СИМВОЛЫ  
ЗАДАНИЙ



ПРАВИЛА ИГРЫ



27 КАРТ ДЕЙСТВИЯ  
9 РАЗНОЦВЕТНЫХ КОМПЛЕКТОВ  
ПО 3 КАРТЫ В КАЖДОМ

КОМПЛЕКТ КАРТ ДЕЙСТВИЯ



РАССКАЖИ



НАРИСУЙ



ПОКАЖИ

## ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

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

Чтобы игра не затянулась, мы рекомендуем взять такое количество случайных карт заданий:

ЧИСЛО ИГРОКОВ	3	4	5	6	7	8	9
ЧИСЛО КАРТ	49	49	51	49	57	49	55

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

Также вы можете уменьшить или увеличить время на объяснение задания. По умолчанию на объяснение даётся 60 секунд.

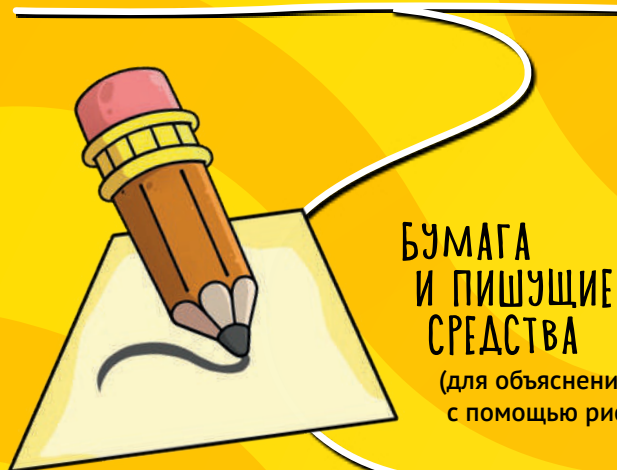
# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перемешайте колоду заданий. Все вместе решите, с какими заданиями хотите играть, **простыми** (на синей стороне карт) или **сложными** (на красной стороне карт). Если вы выбрали простые, положите колоду заданий синей стороной вниз. Если сложные – красной стороной вниз.

*Если в партии участвуют игроки 6–9 лет, мы советуем выбрать простые задания. Сложные задания мы рекомендуем игрокам от 10 лет и старше.*

- 2 Раздайте каждому игроку комплект из трёх карт действия того цвета, который ему нравится. Каждый игрок кладёт эти карты перед собой лицевой стороной вверх.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНО ВАМ ПОНАДОБЯТСЯ:



**БУМАГА  
И ПИШУЩИЕ  
СРЕДСТВА**  
(для объяснения заданий  
с помощью рисунка).

## ТАЙМЕР НА 60 СЕКУНД В ТЕЛЕФОНЕ

(для того чтобы засекал время на объяснение). Если вы играете со сложными заданиями, рекомендуем увеличить время объяснения (например, до 120 секунд).



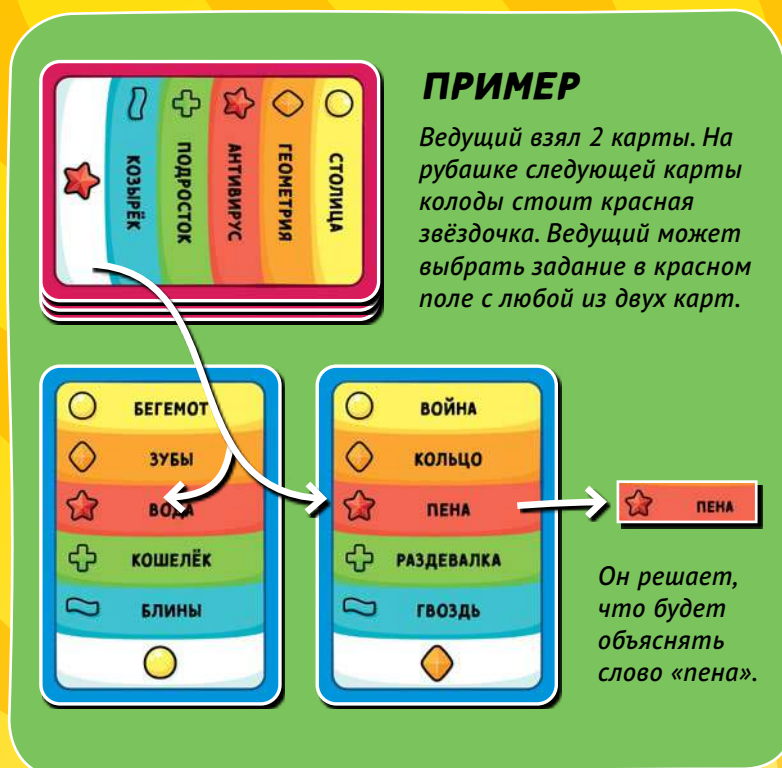
- 3 Игрок, который последним смотрел мультфильм, становится ведущим.

# ХОД ИГРЫ

## 1. ВЫБОР ЗАДАНИЯ

Ведущий берёт на руку 2 верхние карты из колоды заданий, не показывая другим. Затем он смотрит на рубашку верхней карты в колоде заданий и называет **цвет символа**, который находится в нижнем белом поле этой карты.

Теперь ведущему нужно про себя выбрать одно из заданий на его картах, указанных в поле того же **цвета**. Это задание ведущий будет объяснять игрокам.



**ПРИМЕР**

Ведущий взял 2 карты. На рубашке следующей карты колоды стоит красная звёздочка. Ведущий может выбрать задание в красном поле с любой из двух карт.

Он решает, что будет объяснять слово «пена».

## 2. ВЫБОР СПОСОБА ОБЪЯСНЕНИЯ

Теперь ведущий должен выбрать способ, которым он объяснит задание игрокам.

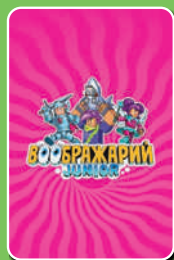
Перед ведущим в начале игры лежат 3 карты действия лицевой стороной вверх: «Расскажи», «Нарисуй» и «Покажи». Ведущий выбирает способ объяснения и переворачивает карту этого способа лицевой стороной вниз.

Когда до ведущего снова дойдёт ход и он будет вынужден объяснять новое задание, одна из его карт действия будет перевернута лицевой стороной вниз: значит, этим способом объяснять уже нельзя. 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 обратно: ему снова доступны все три способа объяснения.

### ПРИМЕР

*В предыдущий раз ведущий воспользовался рисунком для объяснения. Теперь у него остались открытыми только карты «Расскажи» и «Покажи».*



*Ведущий выбирает «Покажи» и переворачивает эту карту лицевой стороной вниз.*

## 3. ОБЪЯСНЕНИЕ

После этого ведущий за 60 секунд объясняет задание игрокам тем способом, который он выбрал. Каждый игрок пытается первым произнести вслух задание в том виде, в котором оно указано на карте.

4

*Если вы решили играть со сложными заданиями, то перед началом можете договориться, что объяснять слово можно больше 1 минуты (например, 2 минуты). Главное, чтобы все игроки были на это согласны.*

## 4. ИТОГ ОБЪЯСНЕНИЯ

Если один из игроков точно называет загаданное слово или словосочетание, он получает одну из карточек 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).

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 карточки, вытянутые ведущим в начале хода, отправляются в сброс.

## 5. ПЕРЕХОД ХОДА

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

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, 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 всего победных очков. Если таких игроков несколько, то они делят победу.

## ВАРИАНТ КОМАНДНОЙ ИГРЫ

Если в вашей компании собрались дети и взрослые разных возрастов, самым маленьким может быть слишком сложно играть по обычным правилам. В этом случае вы можете сыграть в «Воображарий: Junior» 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 на две или три команды не получается разделить поровну – ничего страшного, пусть в одной команде будет на одного человека больше или меньше. Главное, чтобы в каждой были дети разного возраста и команды образовались равные по силам.

## 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).

Начинает команда, в которой самый молодой игрок. Команда выбирает ведущего. Ведущий берёт 2 карты задания, выбирает задание определённого цвета 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. Если команда угадала правильно, её участники оставляют себе обе карты заданий в качестве победных очков. Если не угадала – обе карты заданий сбрасываются.

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

## ТРИ СПОСОБА ОБЪЯСНЕНИЯ



### РАССКАЖИ

Ведущий должен объяснить устно загаданное слово или словосочетание по следующим правилам:

- Словосочетание можно объяснять по частям: сначала одно слово, затем другое. Победное очко при этом получит тот игрок, который первым произнесёт словосочетание целиком.
- Ведущий может говорить «да» или «нет», намекая игрокам на то, насколько их версия близка заданию.
- Нельзя называть загаданные слова, однокоренные с загаданными и производные от загаданных. Например: для объяснения слова «дружеский» не подходит слово «друг», но подходят слова «товарищ» и «приятельский».
- Нельзя использовать иностранные языки.
- Нельзя использовать жесты и пантомиму.



### НАРИСУЙ

Ведущий должен нарисовать на бумаге загаданное слово или словосочетание по следующим правилам:

- Постарайтесь сесть так, чтобы всем игрокам хорошо было видно, что вы рисуете.
- Можно рисовать любые символы, кроме букв и цифр.
- Словосочетание можно объяснять по частям: сначала одно слово, затем другое. Победное очко при этом получит тот игрок, который первым произнесёт словосочетание целиком.
- Ведущему нельзя разговаривать или жестикулировать, но можно кивать или качать головой, намекая игрокам на то, насколько их версия близка заданию.



### ПОКАЖИ

Ведущий должен объяснить загаданное слово или словосочетание жестами, пантомимой, звуками и музыкой, не используя осмысленные слова.

- Можно напевать мелодии, имитировать крики животных, шум ветра и т. д.
- Можно показывать на предметы в своём поле зрения, брать их в руки и взаимодействовать с ними.
- Словосочетание можно объяснять по частям: сначала одно слово, затем другое. Победное очко при этом получит тот игрок, который первым произнесёт словосочетание целиком.
- Ведущему нельзя разговаривать, но можно кивать или качать головой, намекая игрокам на то, насколько их версия близка заданию.

## 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 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 «хрустальный башмачок» игрок может сказать «башмачок из хрусталя» и т. п. Руководствуйтесь здравым смыслом.

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

Да. Например, «лук» или растёт на грядке, или из него можно стрелять. Ведущий сам выбирает, какое значение объяснять.



## КАК ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ ЗАДАНИЕ И СПОСОБ ОБЪЯСНЕНИЯ?

Ведущий взял из колоды заданий две карты и никому их не показывает. На следующей карте (верхней карте колоды) изображён жёлтый круг, поэтому ведущий находит на каждой из двух взятых карт задания в жёлтом поле: «игрушка» и «тротуар».

Сейчас первый ход, поэтому перед ведущим в открытую лежат все три его карты действий. Он может выбрать любое из двух заданий и попытаться объяснить его игрокам при помощи любого из доступных действий. В нашем случае ведущий рассуждает так:

«Показывать слово труднее всего, поэтому не стоит оставлять этот способ на потом. „Тротуар“ показать трудновато, а вот „игрушку“...»

Ведущий оставляет на руке карту с «игрушкой», а вторую кладёт перед собой. Он выбирает действие «Покажи» и переворачивает эту карту действия лицевой стороной вниз. Ведущий напевает (без слов!) всем знакомый мотив «Спят усталые игрушки...», и кто-то из игроков сразу произносит эту строчку. Прекрасно, слово «игрушка» прозвучало!



# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы игры:** Ольга Пегасова, Николай Пегасов

**Художник:** uildrim

**Вёрстка и дизайн:** OWL Agency

**Продюсер:** Владимир Грачёв

**Выпускающий редактор:** Александр Бурдаев

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Издатель: ООО «Мир Хобби»**

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Корректор:** Наталья Валько

**Креативный директор:** Николай Пегасов

**Международное продвижение:** Мария Никольская

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.**

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

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

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

**HOBBY  
WORLD**  
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:

ЧИСЛО ИГРОКОВ	3	4	5	6	7	8	9
ЧИСЛО КАРТ	49	49	51	49	57	49	55

или

установите предел победных очков (например, 10).

- 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.

8

## ХОД ИГРЫ

- 1 Ведущий берёт на руку 2 верхние карты из колоды заданий.
- 2 Ведущий смотрит на верхнюю карту из колоды заданий и называет вслух цвет символа в нижнем поле этой карты.



- 3 Ведущий выбирает одно из двух доступных заданий на вытянутых картах в строчках того же цвета.
- 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, он переворачивает их обратно.



РАССКАЖИ



НАРИСУЙ



ПОКАЖИ

- 5 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.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра 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.