



КНИГА ПРАВИЛ

Самый большой стресс после приобретения игры — это разобраться в её правилах.

Хуже правил для игр могут быть только инструкции к микроволновкам.

Мы решили облегчить вам жизнь и сформулировали суть «Имаджинариума» в одном предложении:

«Игроки придумывают ассоциации к своим картам и угадывают карты других игроков по их ассоциациям».

Если вы поняли, что написано в предыдущем предложении, — расслабьтесь, вы уже умеете играть в «Имаджинариум»! А всё, что написано дальше, поможет определить, кто из ваших друзей делает это лучше, чем вы.

### ◆ Что в коробке? ◆

- 1 ◆ 78 карт из колоды Таро с уникальными рисунками
- 2 ◆ Игровое поле.  
Нужно, чтобы отмечать очки
- 3 ◆ 6 фигурок шестигранников
- 4 ◆ 36 жетонов с номерами  
(по 6 штук каждой формы и цвета)
- 5 ◆ Брошюра с толкованиями карт  
(для тех, кто хочет не только играть, но и гадать)
- 6 ◆ Мешок (чтобы колоду удобно было носить с собой)



## ◆ Подготовка к игре ◆

- 1 ◆ Игра ведётся до последней карты в колоде, поэтому при разном числе участников нужно разное количество карт. Уберите лишние карты в коробку в соответствии с таблицей ниже. Для игры вдвоём и вдвоём есть особые правила. Прочитайте их после основных правил.

Число игроков	2	3	4	5	6
Убрать карт	2	6	6	23	6

- 2 ◆ Каждый игрок выбирает шестигранник и берёт жетоны соответствующего цвета. Количество жетонов должно соответствовать числу игроков: например, если игроков пятеро, то вам понадобятся жетоны с цифрами от **1** до **5**.
- 3 ◆ Поставьте шестигранники на клетку «**0**» на игровом поле.
- 4 ◆ Перемешайте колоду, взакрытую раздайте каждому игроку по 6 карт, а остаток колоды положите в центр стола рубашкой вверх.
- 5 ◆ Лишние компоненты уберите в коробку.
- 6 ◆ Любым удобным способом определите, кто первым возьмёт на себя роль ведущего.

## ◆ Порядок хода ◆

Каждый ход один из игроков становится ведущим и загадывает ассоциацию. Эта роль переходит от одного игрока к другому по часовой стрелке.

## ◆ Ход ведущего ◆

Ведущий выбирает одну из своих карт, кладёт её на середину стола рубашкой вверх и называет ассоциацию к этой карте. Ассоциацией может быть что угодно: слово, предложение, стихотворение, известная цитата или даже произвольный набор звуков. Ведущий ограничен лишь своей фантазией (если только его шестигранник не стоит на одной из специальных клеток, о которых написано далее).

## ◆ Ответы игроков ◆

Остальные игроки выбирают среди своих карт одну такую, которая лучше всего подходит под ассоциацию ведущего, и тоже кладут её на стол рубашкой вверх. Примечание: иногда бывает так, что ни одна карта не подходит под ассоциацию, но выбор всё равно нужно сделать всем игрокам.

## ◆ Нумерация ◆

Ведущий перемешивает все выложенные карты вместе со своей и раскладывает их в один ряд в случайном порядке.

## ◆ Отгадывание карты ведущего ◆

Теперь задача игроков — догадаться, какую именно из выложенных на столе карт загадал ведущий. Каждый игрок решает, за какую из карт он будет голосовать, выбирает жетон с номером этой карты (считайте карты в ряду слева направо), кладёт жетон перед собой цифрой вниз так, чтобы другие игроки его не видели.

- Выбирать свою карту нельзя. •

Ведущий в отгадывании не участвует и выложенные на столе карты не комментирует. После того как все игроки проголосовали, они переворачивают свои жетоны и кладут их под соответствующими картами для удобства подсчёта.

## ◆ Подсчёт очков ◆

### **Карту ведущего отгадали все**

Шестигранник ведущего остаётся на месте, а фигурки остальных игроков двигаются на 3 клетки вперёд.

### **Карту ведущего никто не отгадал**

Шестигранник ведущего остаётся на месте, а все остальные игроки двигают свои фигурки на столько клеток вперёд, сколько жетонов лежит под их картами.

### **Карту ведущего отгадала часть игроков**

Шестигранник ведущего и фигурки игроков, правильно угадавших его карту, двигаются на 3 клетки вперёд. Кроме того, все игроки, включая ведущего, передвигают свои шестигранники на столько клеток вперёд, сколько жетонов лежит под их картами.

## ◆ Если вы прошли целый круг ◆

Если один из шестигранников оказался на последней клетке и должен двигаться дальше, не переживайте — отправьте его на второй круг.

## ◆ Конец хода ◆

В конце хода разыгранные карты отправляются в сброс, а игроки берут по одной карте из колоды. Роль ведущего переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Если в начале хода вы разобрали все карты из колоды, то этот ход становится последним и после него игра заканчивается.

## ◆ Специальные клетки ◆

Некоторые клетки на игровом поле помечены особыми элементами. Если шестигранник ведущего стоит на одной из таких клеток, то на его ассоциацию накладываются ограничения:



Ассоциация загадывается  
в форме предсказания



Ассоциация загадывается  
в форме желания



Ассоциация из популярной  
культуры

## ◆ Окончание игры ◆

Игра заканчивается, когда заканчиваются карты в колоде. Ход, в начале которого разобрали все карты из колоды, считается последним. Участники доигрывают его до конца и определяют, кто победил в игре. Победителем становится игрок, набравший больше всех победных очков.

## ◆ Всякое разное ◆

- ◆ Закончить игру можно в тот момент, когда первый шестигранник окажется на клетке «24».
- ◆ Можно играть всеми картами: когда колода закончится, перемешайте сброс и продолжайте игру. И так до бесконечности! В этом случае можете не убирать лишние карты из колоды в начале игры.

- ◆ Можно ввести постоянные ограничения на ассоциации. Например, провести целую партию, загадывая только фразы в форме желания или предсказания.
- ◆ Если желающих поиграть больше шести, можно разделить на пары и играть вдвоём за один шестигранник.

### ◆ Режим для трёх игроков ◆

Подготовьтесь к игре как обычно: возьмите шестигранники и жетоны. Карты из колоды убирать не нужно. Ведущий так же загадывает ассоциацию, а два игрока подбирают карты под неё. Ведущий перемешивает выложенные карты и добавляет к ним две верхние Wкарты из колоды. Мы называем это игрой с ботами: как будто два невидимых игрока положили карты со своими ассоциациями. Процесс угадывания не отличается от базовых правил. Игрок, который выбрал карту бота, не получает очков. Этот режим позволяет разнообразить выбор игроков, чтобы отгадывать карту ведущего было интереснее.

### ◆ Режим для двух игроков ◆

В «Имаджинариум» можно играть вдвоём! В этом режиме игроки действуют сообща: задача — добраться до финиша раньше, чем это сделает незримый противник. Подготовьте игру по обычным правилам со следующими исключениями:

- ◆ Каждый игрок получает 5 жетонов выбранного цвета (возьмите жетоны под номерами от 1 до 5).
- ◆ Разместите на клетке «0» один шестигранник, которым вы будете играть вместе с другим участником. Поставьте рядом ещё один шестигранник (рекомендуем чёрный) — это ваш противник. Дадим ему имя **Титивиллус** (так в средневековье называли демона ошибок)!

#### Как играть?

Каждый раунд проходит так:

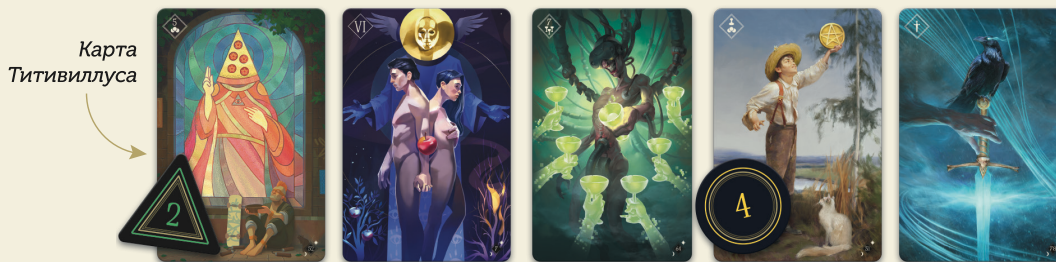
- 1 ◆ Возьмите из колоды одну карту и положите в центр стола рубашкой вверх. Не смотрите, что на ней нарисовано. Это карта Титивиллуса.
- 2 ◆ Игроки берут по 6 карт из колоды и кладут перед собой рубашкой вверх. Смотреть на карты пока нельзя!

- 3 ♦ Один из игроков становится ведущим. Он придумывает ассоциацию, не глядя на свои карты. Ассоциация может быть любой, ведь он ещё не видел иллюстрации на картах.
- 4 ♦ После того как ведущий придумал ассоциацию, оба игрока смотрят на свои карты и стараются подобрать по 2 карты, подходящие под ассоциацию. Затем ведущий замешивает выбранные карты вместе с картой Титивиллуса. Подглядывать нельзя!
- 5 ♦ Выложите перемешанные карты в один ряд лицом вверх.
- 6 ♦ Задача обоих игроков — угадать, какая именно карта принадлежит Титивиллусу. Для этого они тайно голосуют, выкладывая жетон с соответствующим номером.

### Подсчёт очков

- ♦ Если никто из игроков не угадал карту, то Титивиллус получает 3 очка, а игроки не получают очков.
- ♦ Если один игрок угадал карту, то Титивиллус и игроки получают по 1 очку.
- ♦ Если оба игрока угадали карту, то Титивиллус не получает очков, а игроки получают 2 очка.
- ♦ Передвиньте свой шестигранник и (или) Титивиллуса вперёд. Все открытые карты и карты игроков, которые остались в руках, уходят в сброс. Смените ведущего и начните новый раунд. Если у вас закончились карты в колоде — замешайте сброшенные карты и набирайте карты оттуда. Игра заканчивается, когда одна из фигурок окажется на клетке «24». Не дайте Титивиллусу победить!

Например, ведущий загадал ассоциацию «Дивный новый мир». Только один игрок угадал карту. Значит, Титивиллус и игроки получают по 1 очку.



## ◆ Имаджинариум Онлайн ◆

В «Имаджинариум» можно играть с друзьями, которые далеко от вас!  
Заходите на сайт, приглашайте друзей и придумывайте больше ярких ассоциаций.  
[playimaginarium.cosmodrome.games](http://playimaginarium.cosmodrome.games)



С любыми вопросами и предложениями по игре вы можете обратиться  
на наш сайт или написать на электронную почту: [hello@cosmodrome-games.com](mailto:hello@cosmodrome-games.com)

Редакция выражает отдельную благодарность  
Александре Мацуковой и Ольге Игнашковой.