



Disney



ДЕТСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА В АССОЦИИ

ВОБРАЖАРИЙ JUNIOR



ПРАВИЛА ИГРЫ

Предназначены для взрослых

ОБЗОР ИГРЫ

«Воображарий: Disney» — специальная версия детской игры в ассоциации «Воображарий: Junior». Издание Disney рассчитано на игроков от 6 лет и содержит более понятные и доступные детям задания, чем обычный «Воображарий». В игре два уровня сложности — для детей помладше и постарше.

Мы рекомендуем взрослым прочесть правила и сыграть с детьми несколько ходов, чтобы дети смогли понять, как устроен «Воображарий: Disney». После этого они смогут играть самостоятельно, без участия взрослых.

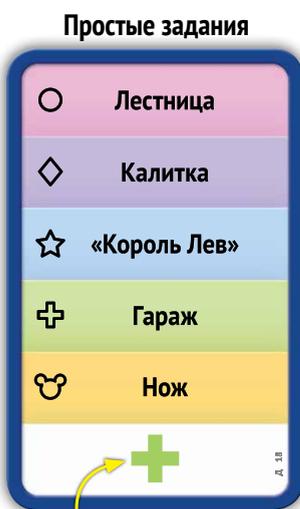
Игрок-ведущий в «Воображарии: Disney» меняется каждый ход. Он получает задание — слово, которое должен донести до других игроков. Ведущий может сделать это одним из трёх способов:

- 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

- 112 двусторонних карт заданий
- 27 карт действия (9 комплектов по 3 карты в каждом)
- Правила игры



Символы заданий

Комплект карт действия



Рассказ



Рисунок



Представление

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

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

Чтобы игра не затянулась, рекомендуем перед началом партии отсчитать некоторое количество карт заданий, а остальные вернуть в коробку. Сколько именно карт отсчитать? Чтобы партия длилась около часа, рекомендуем следующие варианты:

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

Если вы хотите сделать партию длиннее или короче, в начале игры берите из колоды заданий больше или меньше карт. Мы рекомендуем, чтобы количество карт заданий было кратным числу игроков. И обязательно добавляйте сверху ещё 1 карту, чтобы игрок, выбирающий задание последним, получил один из пяти символов.

Ещё один вариант — играть до тех пор, пока один из игроков не наберёт, например, 10 очков.

Если игроки договорятся перед началом партии, время объяснения можно увеличить или уменьшить для каждого из трёх способов объяснения заданий (см. «Три способа» на стр. 5).

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 — или их родителей.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Колода заданий состоит из двусторонних карт. Одна сторона имеет **синюю рамку**, это простые задания. Другая сторона – **розовую рамку**, это сложные задания. Все карты колоды заданий должны лежать одинаково (например, стороной с **розовой рамкой вверх**). До начала партии игроки договариваются, с какими заданиями они будут играть: простыми или сложными.

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

- Если игроки решили играть с **простыми заданиями**, то карты в колоде должны лежать стороной с **синей рамкой вниз**.
- Если игроки решили играть со **сложными заданиями**, то карты в колоде должны лежать стороной с **розовой рамкой вниз**.

Перемешайте колоду заданий и положите в центре стола выбранной стороной вниз. Оставьте место для сброса карт.

Раздайте каждому игроку комплект из трёх карт действия. 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 пишущие средства, например цветные карандаши.

Игрок, который последним смотрел фильм Disney, становится ведущим.

ПОРЯДОК ХОДА

Выбор задания

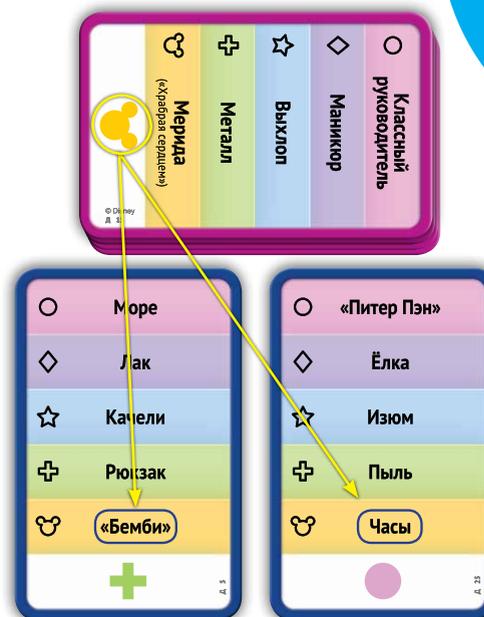
Ведущий тянет на руку две верхние карты из колоды заданий, не показывая другим.

Затем он смотрит на рубашку **следующей** карты в колоде заданий и называет **цвет символа**, который находится в нижнем белом поле этой карты. Если вы играете с простыми заданиями, рубашкой считается сторона со сложными заданиями и наоборот.

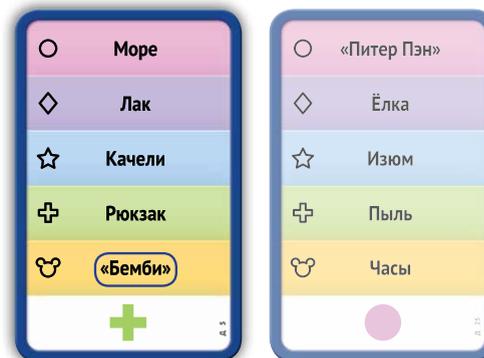
На двух картах, которые ведущий вытянул в начале хода, он находит слова, написанные в поле того же **цвета**, который он только что назвал. Ведущий выбирает одно из этих слов. Это задание, которое он должен будет объяснять другим игрокам по правилам, описанным далее.



Пример



Ведущий вытянул две карты. На рубашке следующей карты колоды стоит символ Микки Мауса. Ведущий может выбрать задание в желтом поле с любой из двух вытянутых карт.



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

Выбор способа объяснения

Теперь ведущий должен выбрать способ, которым он будет объяснять слово другим игрокам.

Перед ведущим в начале игры лежат три карты действия лицевой стороной вверх: рассказ, рисунок и представление. Ведущий выбирает способ и переворачивает карту действия рубашкой вверх. После этого он объясняет слово выбранным способом.

Когда до ведущего снова дойдёт ход, одна из его карт действия будет перевернута рубашкой вверх: значит, этим способом объяснять уже нельзя. На третий ход ведущего у него останется единственный способ объяснения.

Если в начале хода у игрока перевернуты рубашкой вверх все 3 карты действия, он переворачивает их обратно: ему снова доступны все три способа объяснения.

Пример



В предыдущий раз ведущий объяснял слово с помощью рисунка. Теперь у него остались открытыми только карты «Рассказ» и «Представление». Ведущий выбирает «Представление» и переворачивает эту карту рубашкой вверх.

Объяснение

Ведущий за 1 минуту объясняет игрокам слово тем способом, который он выбрал. Каждый игрок пытается первым угадать слово и назвать его в том виде, в котором оно указано на карте.

Если вы решили играть со сложными заданиями, то перед началом можно договориться, что объяснять слово можно больше 1 минуты (например, 2 минуты). Главное, чтобы с таким условием игры были согласны все участники.

Вы также можете договориться, что персонажей и названия фильмов Disney и Pixar необязательно называть точно (этого сложно добиться, если в качестве способа объяснения вы выбрали «Рисунок» или «Представление») — можете ограничиться фрагментом имени, общим описанием или даже фильмом или мультсериалом, где герой появляется (названия указаны в скобках в той же строке).

Итог объяснения

Если один из игроков точно назвал загаданное слово, он в награду получает одну из двух карт заданий, которую вытянул ведущий в начале хода. Если несколько игроков одновременно отгадывают задание, ведущий сам решает, кому из них

отдать карту. Сам ведущий в качестве награды оставляет у себя вторую карту. Карты, полученные в награду, игроки кладут в свой личный запас. Каждая такая карта приносит 1 победное очко в конце партии.

Если время истекло и никто из игроков не смог разгадать слово, то победных очков не получает никто и ведущий сбрасывает обе карты, которые он вытянул в начале хода. То же самое происходит, если ведущий нарушил любое правило объяснения.

Переход хода

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

Завершение партии

Партия завершается, когда в колоде заданий заканчиваются карты или когда один из игроков набирает условленное количество победных очков. Всё зависит от того, о чём договорились игроки перед партией.

Побеждает игрок, у которого больше всего победных очков. Если у нескольких претендентов на победу поровну очков, они делят победу.

ВАРИАНТ КОМАНДНОЙ ИГРЫ

Если в вашей компании собрались дети и взрослые разных возрастов, то, возможно, самым маленьким будет слишком сложно играть по обычным правилам.

В этом случае мы рекомендуем играть в «Воображарий: Disney» **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 или меньше.

Постарайтесь разделить на команды так, чтобы в каждой команде были дети разного возраста и команды образовались равные по силам.

Отличия при командной игре

Каждая команда получает 3 карты действия. У всех участников команды общий набор действий. Объяснив задание одним способом, команда переворачивает соответствующую карту действия рубашкой вверх: теперь у команды на один способ объяснения меньше.

Ход передаётся от команды к команде. Каждый свой ход участники команды выбирают, кто из них будет ведущим (играть интереснее, если ведущие внутри одной команды чередуются).

Ведущий объясняет задание не всем игрокам, а только участникам своей команды, и те пытаются угадать. Команды соперников могут наблюдать, но не комментировать. Если команда

угадала правильно, в награду её участники оставляют себе обе карты заданий. Если не угадала, обе карты заданий сбрасываются. Остальное – как в игре «каждый за себя». После этого ход переходит к другой команде.

В конце партии побеждает команда, набравшая больше всего очков.

ТРИ СПОСОБА



Рассказ

Ведущий должен словами описать игрокам загаданное слово. При этом ведущему нельзя называть само загаданное слово или слова, близкие к нему (имеющие тот же корень). Если вы объясняете слово «дружба», нельзя произносить слово «друг», но можно произносить слова «товарищ» или «приятель». Ведущий не должен использовать иностранные языки.

Во время рассказа ведущему нельзя делать жесты или использовать другие элементы пантомимы.

Ведущий может говорить игрокам «да» или «нет», намекая на то, насколько их догадки близки к правильному ответу.



Рисунок

Ведущий должен изобразить загаданное слово на бумаге. Ему нельзя рисовать буквы или цифры, зато можно пользоваться изображениями любых других символов или картинок.

Ведущему нельзя разговаривать и жестикулировать. Он может кивать или отрицательно качать головой, намекая игрокам на то, насколько их догадки близки к правильному ответу.

Постарайтесь расположиться так, чтобы все игроки одинаково хорошо видели, что рисует ведущий.



Представление

Ведущий должен описать игрокам загаданное слово или понятие при помощи жестов, пантомимы, звуков и музыки. Ведущему нельзя произносить слова, но он может имитировать крики животных, шум ветра, грохот машин... Ведущий может напеть мелодии, избегая осмысленных слов (например, он может пропеть «ля-ля-ля, тра-та-там»). Он может показывать на любые предметы, брать их в руки, что-то с ними делать.

Ведущему нельзя разговаривать. Он может кивать или отрицательно качать головой, намекая игрокам на то, насколько их догадки близки к правильному ответу.

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

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 – решает ведущий.

Если отгадывающий задание называет загаданное слово в другом падеже или числе, считается ли это верным ответом?

Да. Например, если загадано слово «родители», а один из игроков произносит «родитель», 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». 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.

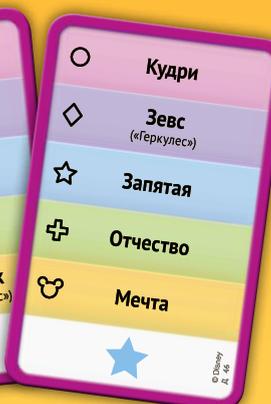
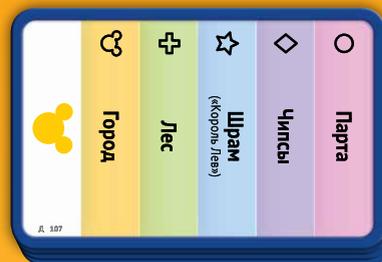
ПРИМЕР: КАК ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ ЗАДАНИЕ И СПОСОБ ОБЪЯСНЕНИЯ?

Ведущий взял из колоды заданий две карты в закрытую. На следующей карте (верхней карте колоды) изображён символ Микки Мауса, поэтому ведущий находит на каждой из двух взятых карт задания в жёлтом поле: «Мечта» и «Белый кролик» («Алиса в Стране Чудес»).

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:

«Представлением объяснить слово труднее всего, поэтому не стоит оставлять этот способ на потом. “Мечта” с помощью представления изобразить трудновато, а вот “Белого кролика”...»

Ведущий оставляет на руке карту с «Белым кроликом», а вторую кладёт перед собой. Он выбирает действие «Представление» и переворачивает эту карту действия рубашкой вверх. Ведущий показывает руками кроличьи ушки и подпрыгивает. Кто-то из игроков сразу называет слово «кролик». Ведущий кивает, а затем изображает, как смотрит на часы, и хватается за голову с испуганным лицом. Игрок сразу вспоминает Белого кролика, который то и дело испуганно твердит: «Ах, боже мой, боже мой! Я опаздываю». Прекрасно, легендарный персонаж «Алисы в Стране Чудес» отгадан!



КРАТКИЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ИГРЕ

Подготовка к игре

1. Определите длительность партии одним из двух способов. Ограничьте количество карт заданий

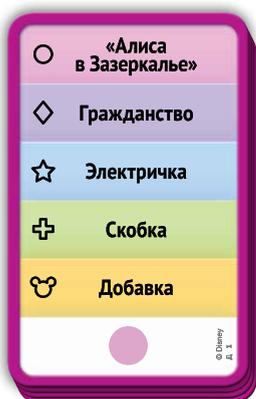
Чтобы партия длилась около часа, рекомендуем следующее:

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, 10).

2. Решите, с какими заданиями будете играть: простыми или сложными.



Если вы решили играть с простыми заданиями, то карты в колоде должны лежать стороной **с синей рамкой вниз**.



Если вы решили играть со сложными заданиями, то карты в колоде должны лежать стороной **с розовой рамкой вниз**.

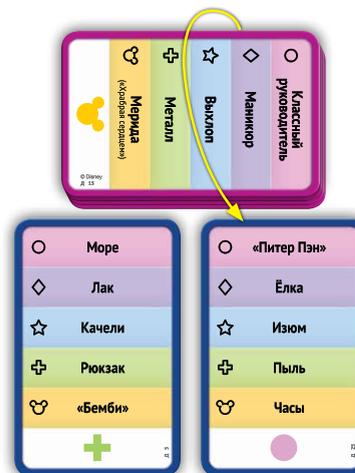
3. Перетасуйте колоду заданий.

4. Раздайте каждому игроку комплект из 3 карт действия. 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 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 рубашкой вверх и начинает объяснение.

Если в начале хода у ведущего все три карты объяснения лежат рубашкой вверх, ведущий переворачивает их обратно.



5. **Загаданное слово названо.** Ведущий отдаёт одну карту задания первому отгадавшему, а вторую оставляет себе. 1 карта = 1 победное очко.

Загаданное слово не названо. Никто не получает карт заданий.

6. Игрок слева от ведущего становится новым ведущим.

Завершение партии

Партия завершается, когда в колоде заданий закончились карты **или** кто-то из игроков набрал установленное количество победных очков.

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