

Имаджинариум

СЕМИРЕЧЬЕ

Ойын ережелері

Ойынды сатып алғаннан кейінгі ең үлкен қиындық — оның ережелерін түсіну. Тек микротолқынды пештерге арналған нұсқаулар ғана ойын ережелерінен де асып түсуі мүмкін. Біз сіздің өміріңізді жеңілдетейік деген оймен «Имаджинариумның» мәнін бір сөйлеммен тұжырымдадық:

«Ойыншылар өз карталарына ассоциациялар ойлап табады және басқа ойыншылардың карталарын олардың ассоциациялары бойынша болжайды».

Егер сіз алдыңғы сөйлемде не жазылғанын түсінсеңіз — уайымдамаңыз, сіз «Имаджинариумды» қалай ойнауды білесіз! Әрі қарай жазылғанның бәрі сіздің достарыңыздың қайсысы мұны сізден жақсырақ жасайтынын анықтауға көмектеседі.



YouTube сайтынан бейне ережелерді іздеңіз

#космоправила #Имаджинариум



Қорапта не бар?



Таңғажайып суреттері бар 64 үлкен карта

5 ақбөкен мүсіні



Ойын алаңы
Ұпайларды белгілеу үшін керек. Сондай-ақ, алаң ұпайды қалай санау керектігін үйретеді.



Нөмірлері бар 25 жетон
Әр түстен 5 дана.



Жеңіс ұпайларының 5 жетоны

Сіз ойын алаңында толық айналымды (немесе екі айналымды) өткен болсаңыз, сізде қанша жеңіс ұпайы бар екенін ұмытып қалмау үшін.

Ойынға дайындық

1. Ойын колодадағы соңғы картаға дейін ойналады, сондықтан әртүрлі қатысушы санына карталардың әртүрлі саны қажет. Артық карталарды төмендегі кестеге сәйкес қоралқа салыңыз. Үш және екі ойыншы үшін арнайы ережелер бар. Оларды негізгі ережелерден кейін оқыңыз.

| | | | | |
|------------------------------|---|---|---|----|
| Ойыншылар саны | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Алып тастайтын карталар саны | 0 | 6 | 0 | 14 |

2. Әр ойыншы ақбөкеннің мүсінін таңдап, тиісті түсті жетондарды алады. Жетондар саны ойыншылар санына сәйкес келуі керек: мысалы, егер ойыншылар бесеу болса, онда сізге 1-ден 5-ке дейінгі сандары бар жетондар қажет болады.
3. Ақбөкендердің мүсіндерін ойын алаңындағы «0» торына қойыңыз.
4. Колоданы араластырыңыз, жабық күйінде әр ойыншыға 6 картадан таратыңыз, ал қалған карталарды үстелдің ортасына өрнегін жоғары қаратып қойыңыз.
5. Артық компоненттерді қоралқа салыңыз.
6. Кез келген ыңғайлы тәсілмен кімнің жетекші рөлін бірінші болып алатынын анықтаңыз.

Жүру тәртібі

Әр жүрісте ойыншылардың бірі жетекші болып, ассоциация жасырады. Бұл рөл бір ойыншыдан екіншісіне сағат тілінің бағытымен ауысады.

Жетекшінің жүруі

Жетекші өз карталарының бірін таңдап, оны үстелдің ортасына өрнегін жоғары қаратып қояды да, сол картаға ассоциацияны айтады. Ассоциация кез келген нәрсе болуы мүмкін: сөз, сөйлем, өлең, белгілі дәйексөз немесе тіпті кездейсоқ дыбыстардың жиынтығы. Жетекші өз қиялымен ғана шектеледі (тек оның ақбөкен мүсіні төменде жазылған арнайы торлардың бірінде болмаған жағдайда).

Ойыншылардың жауаптары

Қалған ойыншылар өз карталарының ішінен жетекшінің ассоциациясына неғұрлым сәйкес келетін біреуін таңдайды да, оны үстелге өрнегін жоғары қаратып қояды.

Ескерту: кейде бірде-бір карта ассоциацияға сәйкес келмеуі мүмкін, дегенмен барлық ойыншылардың таңдау жасауы керек болады.

Нөмірлеу

Жетекші барлық қойылған карталарды өзінікімен бірге араластырып, оларды кездейсоқ ретпен бір қатарға орналастырады.

Жетекшінің картасын табу

Енді ойыншылардың міндеті — үстелге қойылған карталардың арасынан жетекшінің жасырған картасын табу. Әр ойыншы қай картаға дауыс беретінін шешеді, сол картаның нөмірі бар жетонды таңдайды (қатардағы карталарды солдан оңға қарай санаңыз) және жетонды өзінің алдына санын төмен қаратып қояды.

- Өз картаңызды таңдауға болмайды.
- Жетекші болжам жасауға қатыспайды және үстелге қойылған карталарға түсініктеме бермейді.

Барлық ойыншылар дауыс бергеннен кейін, жетондарын аударып, оларды оңай санау үшін тиісті карталардың астына қояды.

Ұпай санау

Жетекшінің картасын бәрі тапты

Жетекшінің ақбөкенінің мүсіні орнында қалады, ал қалған ойыншылардың мүсіндері 3 торға алға жылжиды.

Жетекшінің картасын ешкім таппады

Жетекшінің ақбөкенінің мүсіні орнында қалады, ал қалған барлық ойыншылар өз мүсіндерін карталарының астында қанша жетон болса, сонша торға алға жылжытады.

Жетекшінің картасын ойыншылардың бір бөлігі тапты

Жетекшінің ақбөкенінің мүсіні мен оның картасын дұрыс тапқан ойыншылардың мүсіндері 3 торға алға жылжиды. Сонымен қатар, барлық ойыншылар, соның ішінде жетекші де ақбөкендерін карталарының астында қанша жетон болса, сонша торға алға жылжытады.

Егер сіз бүкіл айналымнан өтсеңіз

Егер ақбөкендердің бірі соңғы торға жетіп, әрі қарай жүруі керек болса, алаңдамаңыз — оны екінші айналымға жіберіңіз де, өз түсіңіздің жеңіс ұпайларының жетонын алып, оны «+20» мәнін жоғары қаратып қойыңыз. Осылайша, алған жеңіс ұпайларыңызды ойын соңында қосуды ұмытпайсыз. Егер сіз алаңдағы тағы бір айналымды аяқтасаңыз — жеңіс ұпайларының жетонын «+40» жағын жоғары қаратып аударыңыз.

Жүрудің аяқталуы

Жүру соңында ойнатылған карталар алып тасталынады, ал ойыншылар колодадан бір картадан алады. Жетекшінің рөлі сағат тілі бағытымен келесі ойыншыға өтеді. Егер жүрудің басында колодадағы барлық карталарды таратып алсаңыздар, онда бұл соңғы жүріс болады да, содан кейін ойын аяқталады.

Арнайы торлар

Ойын алаңындағы кейбір торлар арнайы элементтермен белгіленген. Егер жетекшінің ақбөкен мүсіні осындай торлардың бірінде тұрса, онда оның ассоциациясына шектеулер қойылады:



Ассоциация «қандай?», «қайсысы?», «қайсылары?» деген сұрақтарға жауап беретін анықтауыштан тұруы керек.



Ассоциация сұрақ түрінде жасырылады.



Ассоциацияда кинофильмдегі (сериал, мультфильм) кейіпкердің аты болуы керек.

Ойынның аяқталуы

Ойын колодада карталар біткен кезде аяқталады. Жүріс басында колодадағы барлық карталар таратылып кетсе, ол жүріс соңғы болып саналады. Қатысушылар оны соңына дейін ойнайды және ойында кім жеңгенін анықтайды. Ең көп ұпай жинаған ойыншы жеңімпаз болады.

Жеңіс ұпайларын санау үшін алаңдағы ақбөкен тоқтаған санға сіздің жеңіс ұпайлары бар жетонныңыздың мәнін қосыңыз.

Түрлі жағдайлар

- Ойынды бірінші ақбөкен «19» торына жеткен сәтте аяқтауға болады.
- Барлық карталармен ойнауға болады: колода аяқталған кезде алып тасталынған карталарды араластырып, ойынды жалғастырыңыз. Осылай шексіз жалғастыруға болады! Мұндай жағдайда ойынның басында колодадан артық карталарды алып тастамасаңыз да болады.
- Ассоциацияларға тұрақты шектеулер енгізуге болады. Мысалы, бүкіл партияны сұрақ түрінде немесе сын есімдерден тұратын сөз тіркестерін ғана пайдалана отырып өткізуге болады.
- Егер ойнағысы келетіндер саны бестен көп болса, жұптарға бөлініп, бір ақбөкенге екі адам ойнауға болады.

Үш ойыншы режимі

Ойынға әдеттегідей дайындалыңыз: ақбөкендер мен жетондарды алыңыз, колодадан 6 картаны алып тастаңыз.

Жетекші ассоциация жасырады, ал екі ойыншы соған сәйкес карталарды іріктейді. Жетекші қойылған карталарға колодадан жоғарғы екі картаны қосу арқылы араластырады. Біз мұны бот ойыны деп атаймыз: бейне бір екі көріңбейтін ойыншы ассоциациялары бар карталарын қойғандай.

Болжау процесі негізгі ережелерден өзгешеленбейді. Бот картасын таңдаған ойыншы ұпай алмайды. Бұл режим жетекшінің картасын табуды қызықты ету үшін ойыншылардың таңдауын түрлендіруге мүмкіндік береді.

Екі ойыншы режимі

«Имаджинариумды» екеулеп ойнауға болады! Бұл режимде ойыншылар бірлесіп әрекет етеді: міндет — мәреге көзге көрінбейтін қарсыластан бұрын жету. Ойынды келесі ерекшеліктермен әдеттегі ережелерге сәйкес дайындаңыз:

- Әр ойыншы таңдалған түсті 5 жетон алады (1-ден 5-ке дейінгі жетондарды алыңыз).
- «0» торына басқа қатысушымен бірге ойнайтын ақбөкеннің бір мүсінін қойыңыз. Қасына тағы бір ақбөкенді қойыңыз (қарасын қоюды ұсынамыз) — бұл сіздің қарсыласыңыз. Оған Шоқ деген есім берейік!

Қалай ойнаймыз?

Әр раунд былай өтеді:

1. Колодадан бір картаны алып, үстелдің ортасына өрнегін жоғары қаратып қойыңыз. Оған қандай сурет салынғанына қарамаңыз. Бұл — Шоқтың картасы.
2. Ойыншылар колодадан 6 картадан алып, алдарына өрнегін жоғары қаратып қояды. Карталарға әлі қарамай тұрыңыз!
3. Ойыншылардың бірі жетекші болады. Ол өзінің карталарына қарамай, ассоциация ойлап табады. Ассоциация кез келген болуы мүмкін, өйткені ол карталардағы иллюстрацияларды әлі көрген жоқ қой.
4. Жетекші ассоциация ойлап тапқаннан кейін, екі ойыншы да өз карталарына қарап, ассоциацияға сәйкес келетін 2 картаны таңдап алуға тырысады. Содан кейін жетекші таңдалған карталарды Шоқтың картасымен бірге араластырады. Қарауға болмайды!
5. Араластырылған карталарды бір қатарға бетін жоғары қаратып қойыңыз.
6. Екі ойыншының да міндеті — картаның қайсысы Шоқтыкі екенін табу. Ол үшін олар тиісті нөмірі бар жетонды қою арқылы жасырын дауыс береді.

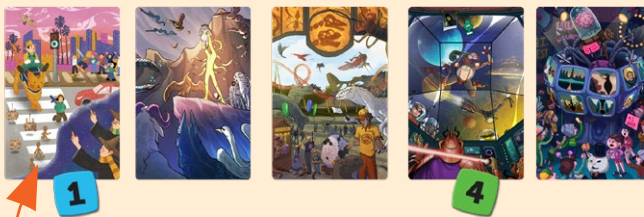
Ұпай санау

- Егер ойыншылардың ешқайсысы картаны таппаса, онда Шоқ 3 ұпай алады, ал ойыншылар ұпай алмайды.
- Егер бір ойыншы картаны тапса, онда Шоқ пен ойыншылар 1 ұпайдан алады.
- Егер екі ойыншы да картаны тапса, онда Шоқ ұпай алмайды, ал ойыншылар 2 ұпай алады.

Ойыншылардың және (немесе) Шоқтың ақбөкендерінің мүсіндерін алға жылжытыңыз. Барлық ашық карталар мен ойыншылардың қолында қалған карталар алынып тасталынады. Жетекшіні ауыстырып, жаңа раундты бастаңыз. Егер колодадағы карталар таусылса — тасталған карталарды араластырып, сол жерден карта алыңыз.

Ойын мүсіндердің бірі «19» торында болған кезде аяқталады. Шоқтың жеңуіне жол бермеңіз!

Мысалы, жетекші «Таңғажайып жаңа әлем» ассоциациясын жасырды. Тек бір ойыншы картаны тапты. Демек, Шоқ пен ойыншылар 1 ұпайдан алады.



Шоқтың картасы

«Имаджинариум» онлайн



«Имаджинариумды» сізден алыс достарыңызбен де ойнауға болады! Сайтқа кіріп, достарыңызды шақырыңыз және көптеген жарқын ассоциациялар ойлап табыңыз.

playimagination.cosmodrome.games

Ойнауға қатысты кез келген сұрақтар мен ұсыныстар бойынша біздің сайтымызға жүгіне аласыз немесе мына электрондық поштаға жаза аласыз:

hello@cosmodrome-games.com

