

HOBBY
WORLD

Играть интересно

Сображарий

ПРАВИЛА ИГРЫ

Будьте первым и назовите подходящее слово на нужную букву в правильной категории. Кто соображает быстрее, станет победителем!

СОСТАВ ИГРЫ

60 карт категорий

52 карты букв

Правила игры



ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

Перетасуйте колоды категорий и букв по отдельности и положите рядом в центре стола рубашкой вверх. Игроки должны разместиться вокруг так, чтобы все хорошо видели обе колоды. Тот, кто учится (или учился) лучше всех, начинает игру.

В ходе игры вам может понадобиться таймер на 1 минуту. Такой таймер можно найти практически в любом современном мобильном устройстве.

ХОД ПАРТИИ

Игрок открывает верхнюю карту категории, зачитывает вслух текст и кладёт в открытую рядом с колодой категорий. После этого игрок открывает верхнюю карту буквы и кладёт её рядом с колодой букв так, чтобы буква на карте была хорошо видна всем игрокам.

Игрок может не произносить открытую букву вслух. Он должен открывать карту от себя, чтобы не получить преимущества в доли секунды перед соперниками.

Теперь игроки пытаются как можно быстрее назвать слово, которое подходит открытой категории и начинается на открытую букву.

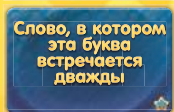
Игрок, который первым назовёт подходящее слово, забирает себе карту категории и кладёт её в закрытую перед собой: в конце партии каждая карта принесёт 1 победное очко (исключение — карта «Кто больше?», см. стр. 5).

После этого открытая карта буквы сбрасывается в отдельную стопку сброса, а ход передаётся игроку, забравшему карту категории.

Подходящее слово — это слово (обязательно существительное) или словосочетание, начинающееся с открытой буквы и подходящее открытой категории.

Вещь (слово, часто используемое в заданиях) — предмет, однозначно появившийся на свет благодаря человеческому труду. Например, лист бумаги, автомобиль, телефонная будка или небоскрёб — это вещи, а лужа, мусор, самородок или метеорит — нет.

Колода категорий



Открытая карта категории

Колода букв



Открытая карта буквы



Сброс категорий



Сброс букв

ПРИМЕР ХОДА

Вася открыл категорию «Растение» и букву «В». Можно назвать такие подходящие слова, как «василёк», «водоросль» или «вороний глаз». Лиза соображает быстрее всех и говорит: «Верба!» Лиза забирала карту «Растение» в качестве победного очка. Буква «В» сбрасывается в стопку сброса. Дальше карты будет открывать Лиза.



Что делать, если несколько игроков одновременно назвали подходящее слово? Другие игроки голосуют и решают, кто был первый.

Что делать, если никто не смог назвать подходящего слова? В редких случаях никто из игроков так и не подбирает нужного слова. В этом случае карта буквы сбрасывается, а карта категории остаётся на месте. Тот же игрок открывает новую категорию, зачитывает её и кладёт поверх старой категории (открытой считается только новая категория), затем открывает новую букву. Игрок, который первым назовёт подходящее слово, заберёт себе сразу все карты категорий из открытой стопки, включая те, что лежат под открытой.

РОЗЫГРЫШ «КТО ПОСЛЕДНИЙ?»

Когда открывается карта «Кто последний?», один ход партия течёт по особым правилам.

Игрок открывает следующую карту категории, зачитывает её текст и кладёт поверх карты «Кто последний?». Затем игрок открывает карту буквы.

Теперь любой игрок может назвать подходящее слово. Далее этот игрок ме-е-е-е-е-едленно и тихо, но вслух считает: «Раз... два... три... четыре... пять!» Если за время, пока не прозвучит «Пять!», никакой другой игрок не сможет назвать другое подходящее слово, то игрок, ведущий отсчёт, забирает себе карту категории и карту «Кто последний?» — каждая принесёт ему 1 очко в конце партии.

Если кто-то из игроков успеет назвать другое подходящее слово, то теперь этот игрок считает до пяти, и так далее, пока один из игроков не заберёт карты.

РОЗЫГРЫШ «КТО ДЛИННЕЕ?» ИЛИ «КТО КОРОЧЕ?»

Протекает по тем же правилам, что и «Кто последний?», но каждое следующее названное слово или словосочетание должно быть длиннее предыдущего («Кто длиннее?») или короче предыдущего («Кто короче?»).

ПРИМЕР ХОДА

Лиза открыла категорию «Кто короче?». Она тут же открывает следующую карту категории, там оказывается страна. И наконец она открывает букву «Г».

Первым сообщает Саша: он называет Голландию. В этом слове 9 букв. Саша начинает отсчёт, но тут Лиза называет Германию: это слово подходит, так как короче предыдущего на букву. Но Лизе рано праздновать победу: не успевает она начать отсчёт до пяти, как Саша называет Грецию — слово из 6 букв! Но тут сидевший тише воды ниже травы Андрей вдруг вспоминает страну Гану. Никто из игроков не может вспомнить страну из трёх букв и короче, поэтому Андрей забирает себе карту «Страна» и карту «Кто короче?»: в сумме они принесут ему 2 очка в конце игры.



РОЗЫГРЫШ «КТО БОЛЬШЕ?»

Когда открывается карта «Кто больше?», один ход партия течёт по особым правилам.

Игрок открывает следующую карту категории, зачитывает её текст и кладёт поверх карты «Кто больше?».

Теперь этот игрок может сделать ставку, назвав любое число, например «три». Это означает, что за минуту этот игрок обязуется назвать 3 подходящих слова одной и той же категории (той, что открыта) и начинающихся с одной и той же буквы (пока неизвестной). Следующий игрок по часовой стрелке может при желании перебить ставку и назвать любое число в сторону увеличения, например «пять»: он обязуется назвать пять подходящих слов. Если игрок не желает перебивать ставку, он пасует и выбывает из розыгрыша «Кто больше?». И так далее, пока в розыгрыше не останется единственный игрок с максимальной ставкой.

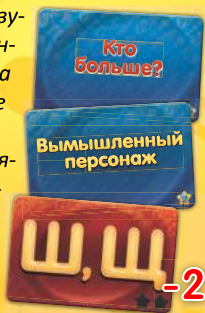
Запускается таймер на 1 минуту (если нет таймера, один из игроков ме-е-е-е-едленно и тихо, но вслух считает до шестидесяти).



Игрок, чья ставка была больше, открывает букву. За 1 минуту он (и только он) должен назвать столько же подходящих слов, какова была его ставка. Если игроку это удаётся, он забирает себе карту категории (1 победное очко) и карту «Кто больше?» (2 победных очка). Если игроку это не удаётся, он забирает себе открытую карту буквы (–2 победных очка), а карты категории и «Кто больше?» сбрасываются в отдельную стопку сброса. Независимо от результата этот же игрок начинает следующий ход.

ПРИМЕР ХОДА

Андрей открыл категорию «Кто больше?». Он тут же открывает следующую карту категории, там оказывается вымышленный персонаж. Андрей делает ставку: «5». Это значит, что он обязуется за минуту назвать 5 вымышленных персонажей на неоткрытую пока букву. Следующей по часовой стрелке сидит Лиза. Она делает ставку: «6». Следующий — Вася. Он решает не ввязываться в торги и пасует. Зато рискованный Саша ставит сразу «8». Остальные игроки решают позволить сыграть Саше и отказываются от дальнейшего участия в аукционе.



Итак, Саша обязался назвать 8 вымышленных персонажей за минуту. Он открывает букву, а там: «Ш, Щ». Саша начинает судорожно вспоминать: Шерхан, Щелкунчик, пёс Шарик из Простоквашино, солдат Швейк... Но дальше сколько ни старается, сообразить не может. Минута истекла, и Саша проиграл. Он забирает себе карту буквы («Ш, Щ»). В конце игры эта карта отнимет у него два очка.

Что делать, если после карты «Кто последний?» или «Кто больше?» открыта другая карта «Кто последний?» или «Кто больше?»?

Работает только та карта, что сверху. Игрок, который выиграет в этот ход, забирает все открытые карты из колоды категорий в качестве победных очков.



КОНЕЦ ПАРТИИ

Последний ход объявляется перед тем, как будет открыта последняя буква в колоде. По окончании этого хода игроки подсчитывают очки.

- +1 очко за каждую категорию или карты «Кто последний?», «Кто короче?», «Кто длиннее?»
- +2 очка за каждую карту «Кто больше?»
- −2 очка за каждую букву (букву игрок может получить только в том случае, когда не выполнил условия розыгрыша «Кто больше?»)

У кого больше очков — тот лучше всех соображает, тот и победил!

Для удобства количество приносимых очков указано на каждой карте.



ДЛИННАЯ ПАРТИЯ

Если вы хотите поиграть в «Соображарий» подольше, играйте партии одну за другой, пока один из игроков не выиграет условленное количество партий (например, три). В редких случаях могут попасться те же сочетания букв и категорий, что уже встречались в предыдущих партиях. Договоритесь заранее, как поступать в таких случаях: или замешать букву обратно в колоду букв и открыть новую, или не засчитывать уже называвшиеся ранее подходящие слова.

СОВЕТ ОТ АВТОРА

«Соображарий» — игра для весёлой компании. Не нужно играть всерьёз и пытаться набрать очки во что бы то ни стало. Уступайте своим друзьям, а они будут уступать вам :)



ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Автор игры: Николай Пегасов
Иллюстрации и дизайн: Сергей Дулин

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов
Руководитель редакции: Владимир Сергеев
Выпускающий редактор: Александр Киселев
Редактор: Валентин Матюша
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова
Тестирование игры: Ольга Пегасова, Мария Веселкова, Иван Ковалев, Александр Казанцев, Александра Новикова, Илья Семёнов, Роман Пурэ, Илья Комаров, Даниил Ничукин

По вопросам издания игр пишите на адрес info@hobbyworld.ru с темой письма «Издание игры».

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
www.hobbyworld.ru



**Если вам понравилась игра «Соображарий»,
приглядитесь к другим играм для вечеринки,
которые придумал тот же автор — Николай Пегасов.**

