

# Сображарий

## Улётная Вечеринка

### Правила игры

#### СОСТАВ ИГРЫ

57 карт категорий  
55 карт 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 пришёл на вечеринку позже всех, начинает игру.

#### 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 очень быстро, чтобы не получить преимущества в доли секунды перед соперниками.

1

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

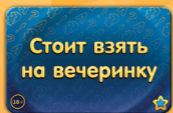
Игрок, который первым назовёт подходящее слово, забирает себе карту категории и кладёт её взакрытую перед собой. В конце партии каждая карта принесёт 1 победное очко.

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** — 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



Сброс категорий

### Колода букв



Открытая карта буквы



Сброс букв

## ПРИМЕР ХОДА

Вася открыл категорию «*Может развеселить*» и букву «Ш, Щ». Можно назвать такие подходящие слова, как «шутка», «щекотка» или «шалость». Лиза соображает быстрее всех и говорит: «Щенок!» Лиза забирает карту «*Может развеселить*» в качестве победного очка. Буква «Ш, Щ» 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, включая те, что лежат под открытой.

## ОСОБЫЕ КАРТЫ

В колоде категорий есть особые карты — с красным текстом вместо жёлтого. Когда открывается одна из таких карт, один ход партия течёт по особым правилам.

### Две темы!!

Игрок открывает две следующие карты категории, зачитывает их и кладёт поверх карты «Две темы!!», так, чтобы было видно обе. Затем игрок открывает карту буквы.

Теперь любой игрок может назвать два слова: одно должно подходить одной категории, второе — другой,

и оба должны начинаться на нужную букву. Их необязательно произносить сразу, одно за другим. Игрок может назвать первое слово, подумать и назвать второе. Оба слова должны быть уникальными, нельзя повторять слова, которые в этом же раунде называли другие игроки. После первого слова игрок говорит: «Раз!», после второго: «Два!» и забирает себе обе карты категории и карту «Две темы!!».

### ПРИМЕР ХОДА

*Открыта буква «Р» и категории «Из-за этого можно поссориться» и «Вечно теряется».*

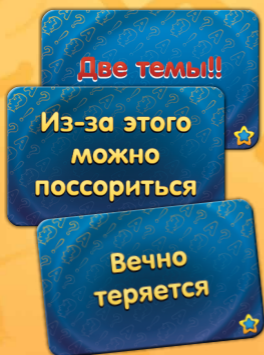
*Лиза: «Ревность! Раз!»*

*Слава: «Рассудок! Раз!»*

*Ира: «Ручка! Раз!»*

*Лиза: «Равновесие! Два!»*

*Лиза забирает три карты категорий. Лиза не могла называть «Рассудок» и «Ручка», поскольку другие игроки назвали их ранее.*



### Две буквы в слове!

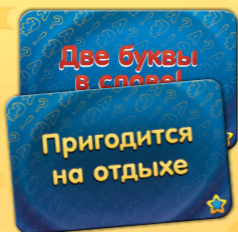
Игрок открывает следующую карту категории, зачитывает её и кладёт поверх карты «Две буквы в слове!». Затем игрок открывает две карты буквы, одну за другой.

Теперь любой игрок может назвать подходящее слово, в котором есть обе открытые буквы, причём с одной из них слово начинается. Тот, кто сделает это первым, заберёт обе карты категории.



## ПРИМЕР ХОДА

Открыта категория «Пригодится на отдыхе» и буквы «Т» и «П». Можно назвать такие слова, как «полотенце», «трамплин» или «портмоне».



## Много букв!!!

Игрок **не открывает** следующую карту категории. Вместо этого он открывает три карты буквы, одну за другой, и кладёт их на стол в том же порядке, в каком открыл.

Теперь любой игрок может назвать подходящее слово, в котором есть все три открытые буквы, причём в той же последовательности. Они необязательно должны идти подряд. Не имеет значения, с какой буквы начинается слово. Тот, кто сделает это первым, заберёт карту «Много букв!!!».

## ПРИМЕР ХОДА

Открыты буквы «М», «О» и «Ж». Можно назвать такие слова, как «возможность», «монтаж» или «коммивояжёр».





## На последнюю!

Игрок открывает следующую карту категории, зачитывает её и кладёт поверх карты «На последнюю!». Затем игрок открывает одну карту буквы.

Любой игрок может назвать подходящее слово, как во время обычного хода. Однако он ещё не получает карту категории. Теперь другой игрок может назвать другое слово, подходящее по категории, но начинающееся с последней буквы предыдущего слова. Таким образом, игроки называют слова, пока могут это сделать. Все слова должны быть уникальными. Тот, кто назовёт слово последним, получает карту категории.

**Исключение:** если очередное слово заканчивается на «Й», «Ы» или «Ь», следующее слово должно начинаться не на последнюю, а на предпоследнюю его букву.

### ПРИМЕР ХОДА

Открыта категория «Этим вы никогда не пользовались» и буква «Э, Ю».

Слава: «Юбка!»

Ира: «Ацетон!»

Слава: «Наган!»

Лиза: «Нунчаки!»

Ира: «Интуиция!»

Лиза: «Якорь!»

Слава: «Рабский труд!»

И так далее.

**Что делать, если после особой карты открыта другая особая карта?** Работает только та карта, что сверху. Игрок, который выиграл в этот ход, забирает все открытые карты из колоды категорий в качестве победных очков.

**Что делать, если после особой карты открыта неподходящая категория?** Некоторые категории плохо сочетаются с особыми картами, например «В слове нет такой буквы» и «Две буквы в слове!». Если в игре появляется такое сочетание, замешайте карту категории обратно в колоду и откройте другую категорию.



## КОНЕЦ ПАРТИИ

Последний ход объявляется перед тем, как будет открыта последняя буква в колоде. По окончании этого хода игроки подсчитывают свои карты категорий. Каждая из них приносит 1 очко. У кого больше очков — тот лучше всех соображает, тот и победил!

## ДЛИННАЯ ПАРТИЯ

Если вы хотите поиграть в «Соображарий» подольше, играйте партии одну за одной, 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 подходящие слова.

## БОЛЬШЕ «СОБРАЖАРИЯ»

Вы можете объединить «Улётную вечеринку» с другими играми серии — обычным «Соображарием» и «Соображарием Два!!». Если вы играете с детьми, не забудьте убрать из колоды категорий карты, отмеченные знаком «18+».



**Остались вопросы по правилам?  
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

## 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

**Развитие игры:** Петр Тюленев

**Дизайнеры:** Сергей Дулин, Александр Шалдин

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

**Игру тестировали:** Евгения Андросова, Борис Борткевич, Валентина Добрыдник, Юлия Колесникова, Морфей де Кореллон, Ольга Пегасова, Дина Сафина, Анна Тугушева, Тимур Тугушев, Ангелина Чугунова и другие

По вопросам издания игр пишите на адрес

[newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов

и иллюстраций игры без разрешения

правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

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



Играть интересно