



RUS

12+ 3-8 45+



# Представьте себе, что...

## "ПРЕДСТАВЬТЕ СЕБЕ, ЧТО..."

Самая веселая игра, какую ты только можешь представить! Игра предназначена для 3-8 игроков старше 12 лет.

### Правила игры:

Цель игры состоит в том, чтобы подобрать ответы игроков на вопросы о себе, друзьях, семье или известных людях.

### Подготовка к игре:

1. С помощью маркера напиши имя каждого игрока в пустые ячейки внешнего круга на игровой доске, как показано на рисунке.

Если в игре принимают участие менее 8 игроков, заполни пустые ячейки именами людей, которых знают все игроки. Вы можете использовать имена членов семьи, коллег, общих друзей, кого угодно. Вы можете даже использовать имена известных людей. Чаще всего выбирают имя президента.

### Внимание!

До того, как Вы начнете игру "Представьте себе, что...", сотрите с помощью тряпочки имена с игровой доски.

2. Каждый игрок выбирает цветную фишку и ставит ее на "Старт". Серую фишку ставят на любое имя на внешнем кольце игрового поля. Отделите цветные карточки с номерами от карточек с вопросами и раздайте каждому игроку по 6 карточек с номерами, в соответствии с цветом фишки каждого игрока. Неиспользованные карточки с номерами и цветные фишки отложите в сторону. Перемешайте оставшиеся карточки и положите их в маленькую коробку.

### Описание игры

Выберите по жребию того игрока, который будет ходить первым. Игра идет по часовой стрелке. Игрок бросает кубик и перемещает серую фишку в любом направлении по внешнему кругу игрового поля на количество клеток, выпавшее на кубике. Если серая фишка попадает на чье-нибудь имя,

В комплект игры входит:  
игровое поле, 202 карточки с  
вопросами, 48 карточек с ответами  
8 игровых фишек, 1 специальная  
фишка, 1 кубик, маркер,  
правила игры

то этот человек становится "предметом обсуждения" текущего раунда. (Если серая фишка попала на поле "Блиц", см. раздел "Особые ситуации"). Затем игрок вытаскивает карточку с вопросом снизу колоды. В каждой карточке с вопросом есть пробел .....). Игрок читает эту карточку вслух, вставляя вместо пробела имя "предмета обсуждения" в текущем раунде.

### Например:

Если серая фишка попала на имя Олег, и игрок вытащил карточку, на которой написано: "Представьте себе, что ..... - это животное". В этом случае игрок читает вслух: "Представьте себе, что Олег - это животное.

Каким бы животным он мог бы быть?

Номер один - 1 Овчаркой.

Номер два - 2 Шимпанзе.

Номер три - 3 Мишкой коалой.

Номер четыре - 4 Быком.

Номер пять - 5 Пантерой.

Номер шесть - 6 Жабой".

и кладет карточку лицевой стороной вверх, чтобы все игроки могли ее видеть.

После этого все игроки решают, какой из 6 ответов лучше всего подходит для Олега, и без обсуждения кладут перед собой карточку с номером своего ответа лицевой стороной вниз. Голосуют все, даже Олег!

После выбора вариантов игроки раскрывают свои ответы (и свои чувства по отношению к Олегу), переворачивая карточки с номерами лицевой стороной вверх. После этого вполне могут возникнуть оживленные дискуссии, так что будьте к этому готовы!

### Подсчет очков

Каждый игрок, выбравший самый популярный ответ или ответ, приближенный к популярному, перемещает свою цветную фишку на 1 клетку вперед по направлению к центру. Если игрок, бросавший кубик, выбрал самый популярный ответ, то он(она) перемещает свою фишку на 2 клетки вперед.

**Например:**

Если играют 8 игроков, и 4 из них выбрали, что Олег - жаба, 3 - шимпанзе и 1 (наверное, сам Олег) проголосовал за пантеру, то все игроки, выбравшие жабу, передвинут свои фишкы на одну клетку вперед. Если игрок, бросавший кубик, проголосовал за жабу, то он(она) передвинет свою фишку на 2 клетки вперед. Остальные игроки не передвигают фишкы.

## А вот еще один пример (ничья)

Если 3 игрока выбрали жабу, 3 игрока - шимпанзе и 2 игрока (например, Олег и его мама) - пантеру, то проголосовавшие за жабу и за шимпанзе передвигают свои фишкы на 1 клетку вперед. Если игрок, бросавший кубик, проголосовал за жабу или шимпанзе, то он(она) передвинет свою фишку на 2 клетки вперед. Если все игроки выбрали разные ответы (это редкий случай, возможный при 6 или менее игроках), то никто не продвигается вперед.

Затем все игроки берут свои карточки с номерами. Карточка с вопросом кладется в начало колоды. Ход переходит по часовой стрелке, и следующий игрок бросает кубик, передвигает серую фишку и зачитывает вслух следующую карточку.

## Победитель

Выигрывает тот игрок, чья цветная фишка первой доходит до центральной клетки. Если 2 или более игроков дошли до центральной клетки одновременно (ничья), то все остальные игроки убирают свои фишкы с поля (они уже не могут рассчитывать на победу). После этого все игроки играют решающий раунд, который должен выявить победителя. Следующий игрок бросает кубик и переставляет серую фишку (при этом нельзя выбирать клетку "Блиц"). Этот раунд играется как обычно. Игроки с равными результатами играют до тех пор, пока один из них не выиграет. При необходимости можно играть более одного решающего раунда (в случае повторной ничьи).

## Особые ситуации Раунд "Блиц"

Когда игрок во время своего хода решает передвинуть серую фишку на клетку "Блиц" (если выпадет соответствующее количество очков на кубике), то играется специальный раунд "Блиц". Игрок, делающий ход, выбирает для участия в этом раунде одного игрока. Если Вы выбрали, Вы не можете отказаться. Затем водящий бросает кубик еще раз и перемещает серую фишку на выпавшее количество клеточек в любом направлении. Теперь раунд "Блиц" играют с использованием имени, обозначенного серой фишкой.

В этом раунде играют только водящий и выбранный им партнер. Зачитываются карточка с вопросом, и два игрока, независимо друг от друга, выбирают свои ответы с помощью карточек с цифрами.

Если ответы совпадают, оба игрока продвигают свои фишкы на 4 клетки вперед. Если ответы не совпадают, оба игрока должны переместить свои фишкы на 2 клетки назад. Игроки не могут двигать фишкы назад дальше клетки "Старт".

## Призовые карточки

Когда следующей карточкой в колоде является призовая карточка (бонус), то игрок, который в этот момент делает ход, оставляет эту карточку у себя. На любом этапе игры игрок, услышав прочитанный вопрос, может использовать свою призовую карточку. Для этого он кладет призовую карточку вместе с карточкой с номером.

Если игрок, использующий призовую карточку, набирает в раунде очки, то он перемещает свою фишку дополнительно на 1 или 2 клетки вперед (в зависимости от числа, указанного на карточке). Если игрок использовал призовую карточку, но не набрал в раунде очков, на него не действует никакой штраф.

После использования призовая карточка кладется в конец колоды.

