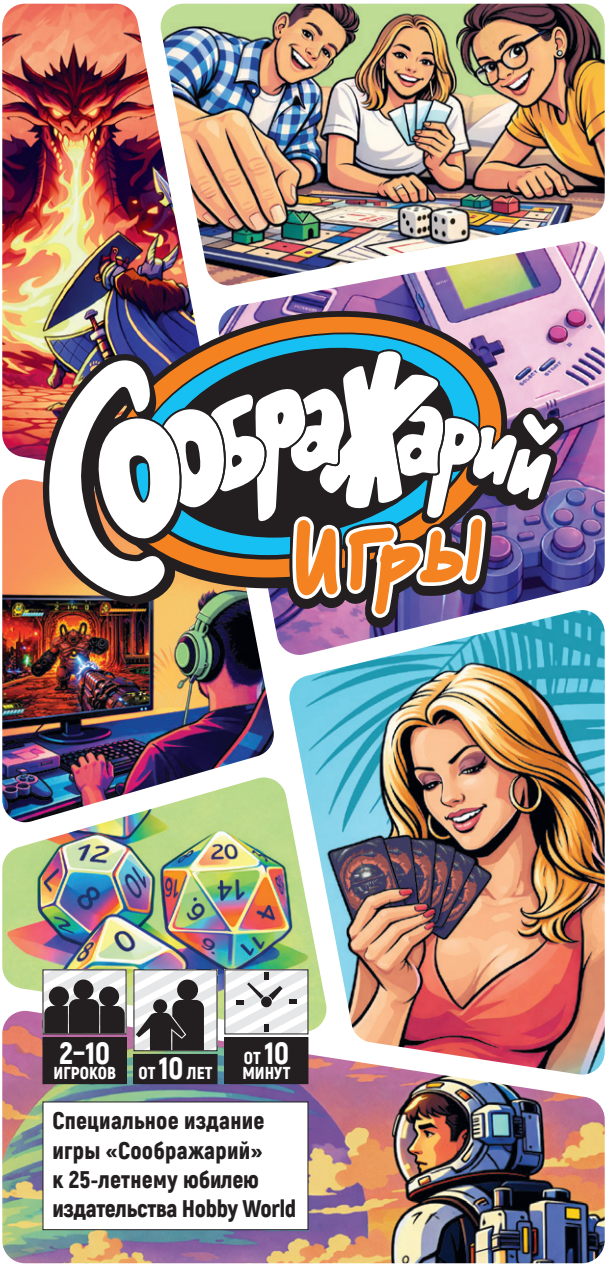

Соображарий
Игры
2–10 ИГРОКОВ
ОТ 10 ЛЕТ
ОТ 10 МИНУТ
Специальное издание
игры «Соображарий»
к 25-летнему юбилею
издательства Hobby World

ОБ ИГРЕ

Геймеры, этот «Соображарий» для вас!

Вы сможете блеснуть знаниями о любых играх. Похвастаться, что видели тот самый тысячный уровень и спасали принцессу. Рассказать, как идеально перемешиваете колоду. И при этом, чтобы победить, вам просто надо соображать быстрее других. Первым назовите подходящее слово на нужную букву в правильной категории. Победит тот, кто соберёт больше победных очков.

СОСТАВ ИГРЫ

58 карт категорий

54 карты букв

Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте колоды категорий и букв по отдельности и положите в центре стола рубашкой вверх. Оставьте место для сброса букв.

В ходе игры вам может понадобиться таймер на 1 минуту, например в телефоне.

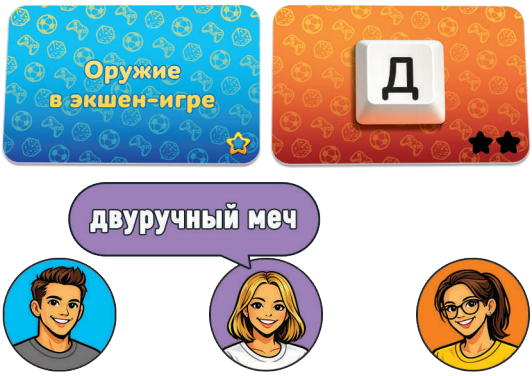
Кто первым назовёт свою любимую игру, начинает.

ХОД ИГРЫ

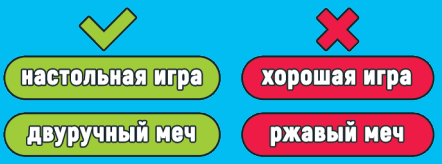
1. Первый игрок открывает верхнюю карту категории, зачитывает вслух текст и кладёт в открытую на стол. Затем открывает верхнюю карту буквы и кладёт её рядом с категорией так, чтобы все хорошо её видели.

Игрок может не произносить открытую букву вслух. Он должен открывать карту от себя, чтобы не увидеть букву раньше других.

2. Теперь игроки пытаются как можно быстрее назвать **подходящее слово** — существительное или устойчивое словосочетание, которое начинается на нужную букву и подходит открытой категории.



Устойчивое словосочетание — это два или больше слов, которые традиционно используются друг с другом и описывают самостоятельный объект. Например, «настольная игра», «двуручный меч» — устойчивые словосочетания, потому что описывают объект, а «хорошая игра» и «ржавый меч» нет, потому что описывают свойства объекта. В словосочетании считается первая буква первого слова. Если это имя или название, то любое из входящих в него слов должно начинаться с нужной буквы. Например, «Бруно Файдутти» подойдёт на буквы Б или Ф.



3. Игрок, который первым назовёт подходящее слово, забирает карту категории в качестве победного очка — в новом раунде он будет открывать карты. Открытая карта буквы сбрасывается.

Если открыта карта «Последняя буква», она означает букву из предыдущего раунда (лежит верхней в сбросе). Если в сбросе нет букв — замешайте карту назад в колоду и откройте букву заново.

Если вы открыли карты «Кто больше?», «Кто последний?», смотрите Задания на странице 6.

Пример хода

Кристина открыла категорию «Транспортное средство в игре» и букву «М». Можно назвать такие подходящие слова и словосочетания, как «Мокс» (овцебык из «Серпа»), «Монстр-трак» (из GTA5) или «Маунты» (в WoW). Лена соображает быстрее всех и говорит: «Мощный боеконь» (из «Манчкина: Тяга к коняге»). Лена забирает карту категории в качестве победного очка. Буква «М» сбрасывается в стопку сброса. Следующую карту будет открывать Лена.

Задания

Когда открыта карта задания, один ход партия идёт по особым правилам.

Важно! Выполняя задания, можно называть только слова, не словосочетания.

Кто последний?

Откройте следующую карту категории, зачитайте её текст и положите поверх карты «Кто последний?». Затем откройте карту буквы.

Теперь любой игрок может назвать подходящее слово. Далее этот игрок ме-е-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 победное очко в конце партии. Если кто-то назовёт подходящее слово, то начинает отсчёт заново.

Кто больше?

Откройте следующую карту категории, зачитайте её текст и положите поверх карты «Кто больше?».

Теперь вы делаете ставку, назвав любое число, например «три». Это означает, что за минуту вы обязуетесь назвать 3 слова, подходящих открытой категории и начинающихся с одной и той же буквы (пока неизвестной). Если все спасуют, сбросьте карту «Кто больше?».

Следующий игрок по часовой стрелке может при желании перебить ставку и назвать любое большее число, например «пять»: он обязуется назвать пять подходящих слов. Если игрок не желает перебивать ставку, он пасует. И так далее, пока не останется единственный игрок с максимальной ставкой.

Запустите таймер на 1 минуту. Игрок, чья ставка была больше, открывает букву. За 1 минуту он (и только он) должен назвать столько же подходящих слов, какова была его ставка. Эти слова не должны быть однокоренными. Если игроку это удаётся, он забирает себе карту категории и карту «Кто больше?» — вместе они принесут 3 победных очка в конце партии. Если игроку это не удаётся, он забирает себе открытую карту буквы в качестве штрафных очков (–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

Егор открыл категорию «Кто больше?». Он тут же открывает следующую карту категории, там оказывается карта «Этой игре меньше 5 лет». Егор делает ставку: «3». Это значит, что он обязуется за минуту назвать 3 игры, которым меньше 5 лет, на не открытую пока букву. Следующей по часовой стрелке сидит Лена. Она делает ставку: «4». Следующий — Илья. Он решает не ввязываться в торги и пасует. Зато Андрей ставит сразу «5». Остальные игроки решают позволить сыграть Андрею и отказываются от дальнейшего участия в аукционе. Итак, Андрей обязался назвать 5 игр, которым меньше 5 лет. Он открывает букву, а там «П». Андрей начинает вспоминать: «Подземелья и Пёсики», «Пуньк», «Пять копеек», «Персона 5 Тактика». Но дальше, сколько ни старается, сообразить не может. Минута истекла, и Андрей проиграл. Он забирает себе карту буквы («П»). В конце игры эта карта отнимет у него два очка.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда закончится одна из колод — заканчивается игра.

По окончании этого хода игроки подсчитывают очки.

→ +1 очко за каждую синюю звёздочку на картах категорий.

→ –2 очка за каждую карту буквы, если вы получили карту буквы лицом вверх, не выполнив условия розыгрыша «Кто больше?».

→ +1 очко за каждую карту буквы рубашкой вверх, если вы играете с дополнительным режимом (смотрите Дополнительный режим на стр. 9).

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

FAQ

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 этом случае карта буквы сбрасывается, а карта категории остаётся на месте. Тот же игрок открывает новую категорию, зачитывает её и кладёт поверх предыдущей (открытой счита-

ется только новая категория), затем открывает новую букву. Игрок, который первым назовёт подходящее слово, заберёт себе сразу все карты категорий — открытую и те, что лежат под ней.

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

Накройте предыдущую карту новой, работает только та карта, что сверху. Затем откройте ещё одну карту категории и разыгрывайте «Кто последний?» или «Кто больше?» как обычно.

Игрок, который выиграет в этот ход, забирает все открытые карты из колоды категорий в качестве победных очков.

Дополнительный режим

Вы можете играть с дополнительным режимом, договоритесь об этом перед началом игры.

→ Если буква на карте находится на кнопке клавиатуры, то игроку выгоднее назвать подходящее слово, которое является названием видеоигры или связано с видеоигрой.

→ Если на костяшке из игры Scrabble — выгоднее слово, которое является названием настольной игры или связано с настольной игрой.

Если ответ совпадает с типом буквы, игрок забирает карту буквы рубашкой вверх. В конце игры каждая такая карта приносит 1 дополнительное очко.

Если к категории нельзя дать подходящий ответ из видео или настольной тематики, то тип буквы не важен.

Пример хода

Андрей открыл категорию «Этой игре больше 25 лет». И букву «М» на костяшке Scrabble. Лена быстро отвечает: «Монополия». Это подходящее слово, и ответ связан с настольными играми. Лена забирает себе и карту категории, и карту буквы рубашкой вверх.

Если бы Лена ответила: Myst, то забрала бы себе только карту категории, так как это видеоигра.

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:)

Но помните, вы всегда можете попросить пояснить ответ и дать доказательства. Если игрок не сможет доказать свой ответ, откройте новую букву.

К примеру, если на категорию «Ресурс в игре», игрок ответит: «Золото», то доказательств и не требуется, есть много игр с золотом. А вот если ответ будет «зубы», то остальные игроки вправе поинтересоваться, в какой игре зубы являются ресурсом.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Николай Пегасов посвящает этот выпуск «Соображария» 25-летию компании Hobby World, в которой работает с самого основания

Развитие игры: Илья Дроздов, Артём Шорохов

Продюсер: Артём Шорохов

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Выпускающий редактор: Илья Дроздов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Руководитель тестирования: Елена Ворноскова

Игру тестировали: Елизавета и Ольга Пегасовы, Алексей Бабайцев, Луиза Кретова, Иван Суховей и другие

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

HOBBY WORLD
Играть интересно