

Tervező: Shintaro Ono, Shingo Fujita, Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa, Shotaro Nakashima.
Grafikus: Shintaro Ono

Imagine

3-8 játékos részére, 12 éves kortól





★ A JÁTÉK TARTALMA

- 60 átlátszó kártya
- 65 feladvány-kártya
- 35 zseton (25 db '1 pontos' zseton és 10 db '3 pontos' zseton)
- 1 játékszabály


★ A JÁTÉK CÉLJA

Gyűjtsétek össze a lehető legtöbb pontot úgy, hogy az **átlátszó kártyák** segítségével megalkotjátok és kitaláljátok a feladványokat!

★ ELŐKÉSZÜLETEK

- Az **átlátszó kártyákat** tegyétek az asztalra egy nagy kört formázva belőlük!
- Tegyétek a **zsetonokat** is az asztalra!
- Keverjétek meg a **feladvány-kártyákat** és rendezzétek őket egy pakliba!





A játékerületet az átlátszó
kártyákból alkotott kör
belseje adja.

★ JÁTÉK MENETE

A legkreatívabb játékos kezd. (Ha nem tudjátok eldönteni, ki az, akkor a legfiatalabb kezdjen.) Minden játékos - amikor rá kerül a sor- megpróbálja rávenni a játékosársait, hogy kitalálják az adott feladványt. Hogyan?:

1 **Húzz egy feladvány-kártyát!** Egy másik játékos (mindegy, hogy ki) mond egy számot 1-8-ig. Keresd ki a számnak megfelelő feladványt a kártyán; ezt kell a többieknek kitalálnia!

- Ha nem ismered az adott feladványt, választhatod az alatta vagy a felette lévő is (ha az 1-es feladványt „kérték” a többiek, választhatod a 8-ast, vagy a 2-est; ha a 8-ast kérték, választhatod a 7-est vagy az 1-est).

Megjegyzés: A fiatalabb játékosok bármelyik másik feladatot választhatják a kártyáról.



2 **Nevezd meg hangosan a feladvány kategóriáját,** amit a  szimbólum jelöl a kártyákon!

3 Helyezd az összes szükséges **átlátszó kártyát** a játéktérre, hogy az alapján a játékosársaid kitalálhassák, mi a feladvány! A kártyákat kedved szerint **szétherítheted, mozgathatod, összeillesztheted, vagy akár egymásra is pakolhatod,** a lényeg, hogy a többiek minél könnyebben kitalálják a megoldást.

Az **átlátszó kártyákkal** **tényleg azt csinálsz, amit akarsz, minden megengedett** annak érdekében, hogy a játékosársaidat rávezesd a helyes válaszra (lásd a következő oldalakon szereplő példákat).

 **Szigorúan tilos viszont:** _____

- beszélni vagy hangokat kiadni
- betűket vagy számokat kimondani
- gesztikulálni, az ujjaiddal mutogatni (az viszont megengedett, hogy a kártyákon letakarj bizonyos ábrákat az ujjaddal)

Miután az aktuális játékos letette az első áttetsző kártyát a játéktérre, a többiek elkezdhetnek találgatni. Mindenki **annyiszor találgathat, ahányszor csak akar**. Az a játékos, aki elsőként feji meg a feladványt, kap egy pontot, akárcsak az aktív játékos, aki ügyes kártyahasználatával rávezette a megoldásra; ekkor mindketten magukhoz vehetnek egy **1 zsetont**.

- Ha több játékos találja ki **egyszerre** a feladatot, akkor mindannyian kapnak 1 pontot.

– HOGY A TÖBBIEK BIZTOSAN KITALÁLJÁK A FELADVÁNYT: –

Használd fel **ANNYI KÁRTYÁT**, amennyit csak szeretnél, és **AHOGYAN** csak szeretnéd!



ÖSSZEILLESZTHETED

őket.

Mi ez? Egy kalap!



Bizonyos részeket
LETAKARHATSZ
az ujjaddal.

EGYMÁSRA

is teheted őket.



Ez is egy kalap!



Nahát, egy táncos!



MOZGATHATOD

is a kártyákat, ha egy mozdulatot, mozgást akarsz ábrázolni.



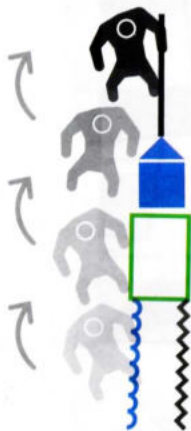
Ugorj,
ugrás!

Ráadásul mindezt **EGYSZERRE** több kártyával is megteheted!



Köröz egy repülő...

Hmm, valaki egy épületen mászik felfelé...



Mi lehet az?
Ki lehet az?
King Kong!

🕒 Nincs időkorlát. A játékosok azonban maguk között megállapodhatnak abban, hogy legfeljebb mennyi ideig tarthat egy kör. Ha a meghatározott időn belül senki nem találja ki, mi a helyes válasz, a kör véget ér, senki sem szerez pontot. Jöhet a következő feladvány!

Következő kör

A felhasznált **átlátszó kártyákat** vissza kell tenni a körbe a többi közé. Ekkor a következő játékoson a sor, hogy húzzon egy feladványkártyát. Valaki bemond egy számot és csakúgy, mint az első körben, az annak megfelelő kérdést kell a játékosnak az átlátszó kártyákkal „elmutogatnia” úgy, hogy a többiek kitalálják. (A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után.)

★ JÁTÉK VÉGE

Ajáték akkor ér véget, ha mindenkinek sikerült 2 feladványát kitaláltatnia a többiekkel. Akinek a legtöbb pontja lett ezalatt, az a győztes. Döntetlen esetén azonban még egy kört kell indítanotok!



🍷 "MÉG TÖBB KÉPZELŐERŐ" VERZIÓ

Ha már belejöttetek a játékba, akkor a megadott kártyákon szereplő fogalmak helyett sajátokat is kitalálhattok! Amikor Te következel, add meg az általad kigondolt feladvány kategóriáját (film, szereplő, tárgy...) és rajta!

A feladványokat személyessé teheted, ha a közös érdeklődési körötökből merítesz témát (művészeti alkotások, könyvcímek, videojátékok...), de egészen személyes dolgokra is gondolhatsz, pl. „Sanyi kedvenc játéka”, a nyaralásotok úti célja, vagy „az anyósom”...

Arra azonban ügyeljete, hogy a kitalálendő feladványok mindenki számára ismertek legyenek!



⊘ **Mindent megtehetsz az átlátszó kártyákkal, ezeket kivéve:**

- Tilos **beszélni**, hangokat kiadni vagy **énekelni**...
- Tilos **gesztikulálni**, mutogatni csakis a kártyákkal lehet!
- Tilos a kártyákkal **betűket vagy számokat formázni!** Hagyatkozz a fantáziádra és bízz a többiekében!



✂ **Igen, igen, ezt mindet megteheted:**

- **ANNYI** kártyát használhatsz, amennyit csak akarsz.
- **A kártyákat összeillesztheted, egymásra helyezheted, kombinálhatod, és mozgathatod** is azokat.
- Az ujjaddal **letakarhatod** a kártyák egy részét.
- **Háromdimenziós modelleket is készíthetsz** belőlük, ha felemeled azokat az asztalról. Arra azonban ügyelj, hogy közben a kezeddal ne gesztikulálj!



reflexshop

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
📱 /jeux.cocktailgames

