

Um jogo de Shintaro Ono, Shingo Fujita, Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa e Shotaro Nakashima,
design gráfico por Shintaro Ono e Laura Michaud

★ imagine★

Para **3** a **8** jogadores, a partir de **10** anos



★ COMPONENTES

- 60 **cartas transparentes**
- 65 **cartas de Enigma**
- 35 **fichas** (25 fichas de 1 ponto e 10 fichas de 3 pontos)
- 1 manual

★ OBJETIVO

Adivinhar enigmas e fazer com que os outros adivinhem os seus enigmas, com a ajuda de **cartas transparentes**, para conseguir o maior número de pontos.

★ PREPARAÇÃO

- Coloque todas as **cartas transparentes** na mesa, criando um círculo grande.
- Coloque as **fichas** na mesa.
- Embaralhe as **cartas de Enigma** para formar uma pilha.

A área de jogo é o interior do círculo.

★ COMO JOGAR

O jogador mais criativo começa. (Se não conseguirem decidir, o mais novo começa.)

No seu turno, você tem que fazer com que os outros jogadores adivinhem um enigma. Para isso, você deve:

1 **Comprar uma carta de Enigma.** Outro jogador aleatório deve dizer um número de 1 a 8, que corresponderá ao número do enigma que deverá ser adivinhado.

- Se você não souber do que se trata o enigma, poderá escolher o enigma acima ou abaixo do sorteado (se for um 1, você poderá escolher 2 ou 8; se for 8, poderá escolher 7 ou 1).

Nota: Os jogadores mais novinhos podem escolher qualquer enigma da carta.



2 **Dizer em voz alta a pista do enigma**, indicada pelo símbolo 📍.

3 **Faça com que os outros adivinhem o seu enigma** colocando **todas** as **cartas transparentes** à sua escolha na área de jogo. Você pode **espalhá-las, movê-las, sobrepô-las, colocá-las lado a lado**, ou arrumá-las de qualquer outra forma para facilitar ao máximo a tarefa dos outros jogadores de adivinhar o enigma.

Tudo é possível com as cartas transparentes e você pode usar qualquer método para se fazer entender (ver exemplos nas páginas seguintes).

⚠ **Mas não é permitido:**

- falar ou emitir sons
- compor uma letra ou um número com as cartas
- fazer mímica com os dedos (mas é permitido cobrir parte das cartas)

Os outros jogadores podem **dar quantos palpites quiserem** depois que você colocar a primeira carta. Você e o primeiro jogador que adivinhar o enigma ganham 1 ponto. Para marcar esse ponto, cada um pega uma **ficha** 1.

- Se mais de um jogador acertar o enigma **ao mesmo tempo**, todos que adivinharam ganham 1 ponto.

PARA FAZER OS OUTROS ACERTAREM O ENIGMA:

Use **TODAS AS CARTAS** que quiser, na **FORMA** que desejar!



Você pode **UNIR**



Chapéu!

Você pode **SOBREPOR**



Arrá! Dançarina!

Você pode **ESCONDER** partes com os dedos!



Chapéu também!!!

Você também pode
MOVIMENTAR

Pular!

E você também pode fazer tudo isso
AO MESMO TEMPO!

Um avião voando
ao redor...

Uma figura escalando
um prédio...

King Kong!

⌚ Não há limite de tempo. Se ninguém acertar o enigma depois de algum tempo, e se todos os jogadores concordarem, o turno acaba e ninguém ganha ponto.

Próximo turno

As **cartas transparentes** usadas voltam para o círculo. Depois, é a vez do próximo jogador (no sentido horário) de fazer os outros tentarem adivinhar um novo enigma.

★ FIM DE JOGO

A partida termina depois que todos os jogadores tiverem 2 chances de fazer os outros adivinharem um enigma. O vencedor será o jogador que conseguir o maior total de pontos. Em caso de empate, jogue mais um turno para desempatar!

★ VARIANTE “MAIS UMA PITADA DE CRIATIVIDADE”

Após jogar algumas partidas, vocês podem fazer os outros jogadores adivinharem um enigma que você mesmo inventou, em vez de comprar uma carta. Quando for o seu turno, basta dar uma dica relevante (filme, personagem, objeto...) e é só começar!

Você também pode personalizar os seus enigmas com interesses em comum (obras de arte, livros, videogames...) ou temas ainda mais pessoais, como “brinquedo favorito da Ana”, seu destino de férias, sua sogra...

Mas sempre escolha um enigma que todos possam adivinhar!

⊘ **Você pode fazer TUDO com as cartas transparentes, mas...**

- É proibido **falar, emitir sons, cantar...**
- É proibido fazer **mímica com as mãos...** mas, com as cartas, pode!
- É proibido **compor letras ou números com as cartas...** use a sua imaginação!

✂ **SIM, é totalmente PERMITIDO:**

- Usar **QUANTAS CARTAS** quiser.
- **Juntar** cartas, **sobrepô-las, colocá-las lado a lado** e até **ANIMÁ-LAS**.
- **Esconder** partes das cartas com os dedos.
- **Criar modelos 3D**, tirando as cartas da mesa... mas cuidado para não se empolgar e fazer mímica com as mãos!



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

