



Suunnittelijat: Shintaro Ono, Shingo Fujita, Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa ja Shotaro Nakashima  
Graafinen suunnittelu: Laura Michaud ja Shintaro Ono

# ★ i m a g i n e ★

3 - 8 pelaajaa, 12+ vuotta



## ★ SISÄLTÖ

- 60 läpinäkyvää korttia
- 65 tehtäväkorttia
- 35 pistemerkkiä (25 "1 piste"-merkkiä ja 10 "3 pistettä"-merkkiä)
- 1 säännöt



## ★ PELIN TAVOITE

Kerää pisteitä arvaamalla sekä saamalla muut pelaajat arvaamaan tehtäviä käyttämällä **läpinäkyviä kortteja**.

## ★ PELIVALMISTELUT

- Asettakaa kaikki **läpinäkyvät kortit** pöydälle ympyrän muotoon.
- Asettakaa **pistemerkit** pöydälle.
- Sekoittakaa **tehtäväkortit** ja tehkää niistä pino.

Pelialueena on ympyrän  
keskellä oleva tila

## ★ PELIN KULKU

Luovin pelaaja aloittaa. (Jos ette osaa päättää, niin nuorin pelaaja aloittaa). Vuorollasi yrität saada muut pelaajat arvaamaan tehtävän. Tee näin:

- 1 Ota tehtäväkortti.** Yksi muista pelaajista sanoo numeron 1-8, joka kertoo, mitä tehtävää yrität arvuuttaa.
  - Jos et tunne tätä tehtävää, voit ottaa edellisen tai seuraavan (rivillä 1 voit valita rivin 8 tai 2 ja rivillä 8 voit valita rivin 7 tai 1).Vinkki: Nuorimmat pelaajat voivat valita kortilta minkä tahansa tehtävän.



- 2 Sano ääneen aihepiiri,** joka on merkitty tällä symbolilla 📍.
- 3 Saa muut pelaajat arvaamaan tehtäväsi** asettamalla **kaikki tarvittavat läpinäkyvät kortit** pelialueelle. Voit **levitellä, liikutella, yhdistellä** tai **asettaa niitä päällekkäin** kuten haluat, jotta arvaaminen tulee mahdollisimman helpoksi.  
**Kaikki on mahdollista läpinäkyviä kortteja** käytettäessä ja voit käyttää kaikkia mahdollisia keinoja tullaksesi ymmärretyksi (esimerkkejä seuraavilla sivuilla).

### 🚫 Et saa:

- puhua tai äännellä
- muodostaa kirjaimia tai numeroita
- antaa käsimerkkejä (mutta saat peittää osan kortista sormillasi)

Heti kun ensimmäinen kortti on asetettu, muut pelaajat voivat **arvata niin monta kertaa kuin haluavat**. Ensimmäisenä oikein arvannut pelaaja ja vihjeen antaja saavat kumpikin 1 pisteen: He ottavat **1 pistemerkin** eteensä.

- Jos useampi pelaaja arvaa oikein **täsmälleen** samaan aikaan, he kaikki saavat 1 pisteen.

## OHJEITA VIHJEIDEN ANTAMISEEN:

Käytä **KAIKKIA KORTEJA** joita tarvitset, **MITEN TAHANSA** vain haluat!



Erityisesti voit  
**ANIMOIDA**

Hyppy!

Ja voit jopa tehdä tämän kaiken  
**SAMANAIKaisesti!**

lentokone  
lentää...

hahmo kiipeää torniin...

King Kong!

⌚ Aikarajaa ei ole. Jos kukaan ei arvaa tehtävää kohtuullisessa ajassa, niin vuoro päättyy, eikä kukaan saa pisteitä.

## Seuraava vuoro

Käytetyt **läpinäkyvät kortit** palautetaan ympyrään. Sitten on myötöpäivään seuraavan pelaajan vuoro arvuuttaa uutta tehtävää.

## ★ PELIN LOPPU

Peli päättyy, kun jokainen pelaaja on saanut muut pelaajat ratkaisemaan 2 tehtävää. Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa. Tasatilanteessa täytynee pelata uusi peli!

## 🏆 «MIELIKUVITUKSELLISEMPI» PELIMUOTO

Kun olette pelanneet muutaman kerran, voitte myös keksiä itse tehtäviä ottamatta tehtäväkorttia. Vuorossa oleva pelaaja kertoo aihepiirin (elokuvat, hahmot, esineet...) ja alkaa muodostaa vihjeitä itse keksimästään tehtävästä.

Voitte myös keksiä uusia aihepiirejä yhteisistä kiinnostuksen kohteistanne (taideteokset, kirjat, videopelit...) tai henkilökohtaisemmistakin aiheista kuten «pikkuveljen suosikkilelut», perheen lomamatkat tai vaikka «Linda-mummo»...

**Muista valita sellainen aihe, jonka kaikki pelaajat tuntevat!**

⊘ **Voit käyttää läpinäkyviä kortteja MITEN TAHANSA, mutta...**

- Et saa **puhua, äännellä tai laulaa...**
- Et saa **näytellä** tai **antaa käsimerkkejä**, vaan pelkästään liikutella kortteja!
- Et saa muodostaa **kirjaimia tai numeroita korteista**, vaan käytä mielikuvitustasi!

✚ **Näin SAAT tehdä:**

- Käyttää **NIIN MONTA KORTTIA** kuin haluat,
- **Asetella kortteja päällekkäin, yhdistellä ja LIIKUTELLA** niitä,
- **Piilottaa** osia korteista sormillasi,
- **Tehdä kolmiulotteisia rakennelmia** korteista nostamalla niitä pöydältä, mutta muista varoa, ettei ryhdy näyttelemään!

© 2016 Cocktail Games



**Taitto:** Jere Kasanen  
**Käännös:** Oskari Westerholm



**Lautapelit.fi Oy**  
Urho Kekkosen katu 1  
00100 Helsinki, Finland  
info@lautapelit.fi  
www.lautapelit.fi

Ett spel av Shintaro Ono, Shingo Fujita, Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa och Shotaro Nakashima  
Grafisk design: Laura Michaud och Shintaro Ono

# ★ ★ imagine

För **3** till **8** spelare, åldern **12** och uppåt



## ★ SPELMATERIAL

- 60 **genomskinliga kort**
- 65 **Enigmakort**
- 35 **poängmarkörer** (25 värda 1 poäng 10 värda 3 poäng)
- 1 uppsättning regler

## ★ SPELETS MÅL

Spelets mål är att få så många poäng som möjligt genom att gissa rätt och få övriga spelare att gissa rätt på olika gåtor med hjälp av **genomskinliga kort**.

## ★ FÖRBEREDELSE

- Lägg alla de **genomskinliga korten** i en stor ring på bordet. Spelområdet är området innanför denna cirkel.
- Lägg **poängmarkörerna** på bordet.
- Blanda **Enigmakorten** och skapa en nedvänd draghög av dessa.

Cirkelns mitt är spelområdet.

## ★ SPELETS GÅNG

Den mest kreativa spelaren får börja. (Om ni inte kan komma överens om vem det är börjar istället den yngsta spelaren.)

På din tur skall du försöka få de övriga spelarna att gissa din gåta på ett Enigmakort. För att göra detta skall du:

1 **Ta ett Enigmakort.** En annan spelare på måfå bestämmer en siffra mellan 1 och 8, vilket anger vilken gåta på kortet som skall förklaras och gissas.

- Om du inte är bekant med det som gåtan anger kan du välja följande gåta på kortet eller gåtan ovanför (för rad 1 kan du välja antingen gåtan 8 eller 2, och för rad 8 kan du välja mellan 7 och 1)

Obs: Yngre spelare får själv välja en gåta från kortet.

2 **Säg gåtans ledtråd så att alla övriga spelare hör det**, anges med denna symbol 📍.

3 **Försök få de övriga spelarna att gissa gåtan** genom att använda så många av de **genomskinliga korten** som du vill i spelområdet. Du kan sprida ut dem, flytta på dem, lägga dem på varandra och på alla sätt organisera dem så att det blir enklare för de övriga spelarna att gissa gåtan.

De **genomskinliga korten** ger dig oändligt med möjligheter och du får använda allt i ditt förfogande för att få de övriga spelarna att förstå (se exemplen nedan)

🚫 **Men du får inte:**

- tala eller göra ljud
- stava ut en bokstav eller en siffra
- gestikulera med dina fingrar (du får dock täcka en del av ett kort med din hand)



De övriga spelarna får gissa så många gånger de vill, och omedelbart då det första kortet har placerats på spelområdet. Den första spelaren som korrekt gissar en gåta och spelaren som förklarade gåtan får båda 1 poäng var, och tar således en **1 poängmarkör** och lägger den framför sig.

- Om flera spelare lyckas korrekt gissa gåtan **exakt** samtidigt får de båda 1 poäng var.

## FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM DIN GÅTA SKALL KUNNA LÖSAS:

Använd **ALLA DE KORT** du vill,  
**PÅ VILKET SÄTT** du vill!



Du kan  
**LÄGGA  
IHOP DEM**

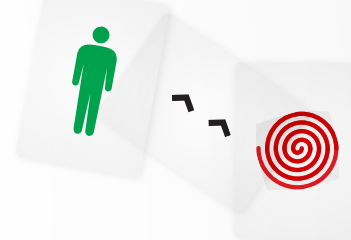
Hatt!



Du kan placera dem  
**PÅ VARANDRA**



Där ser du! En dansare!



Du kan **DÖLJA** delar av  
kortet med handen!



Också en hatt!!!



Dessutom kan du  
**ANIMERA**

Hoppa!

Du kan t.o.m. göra alla dessa saker  
**SAMTIDIGT**!

ett flyplan  
flyger runt...

En karaktär klattrar upp  
för en byggnad...

King Kong!

⌚ Det finns ingen tidsgräns. Om ingen gissar din gåta kan ni komma överens om en tidsgräns, och inga spelare får då poäng ifall inte gåtan korrekt gissas.

## Följande omgång

De använda **genomskinliga korten** placeras tillbaka i cirkeln. Sedan är det nästa spelares tur (i medurs riktning) att få de övriga spelarna att gissa en gåta.

## ★ SPELETS SLUT

Spelet tar slut då varje spelare har lyckats få de övriga spelarna att korrekt gissa en gåta 2 gånger. Spelaren som fått flest poäng vinner spelet. Ifall det står oavgjort mellan en eller flera spelare skall ni spela ännu en ytterligare avgörande omgång!

## 🍷 «LÅT FANTASIN FLÖDA» VARIANT

När ni spelat ett par gånger och är bekanta med spelet kan ni försöka komma på era egna gåtor istället för att använda er av Enigmakorten. På din tur är du tvungen att ge en ledtråd eller en kategori (t.ex. film, karaktär, föremål), och sedan är det bara att låta fantasin flöda fritt!

Ni kan även göra era gåtor mer personliga och inkludera gemensamma intressen (konstverk, favoritböcker, TV-spel, gemensamma minnen, personer ni alla känner osv...)

**Kom ihåg att välja något som alla spelare känner till!!!**



⊘ Du kan göra **VAD SOM HELST** med de genomskinliga korten, men...

- Du får INTE tala, göra ljud eller sjunga...
- Du får INTE göra gester med händerna, endast med korten!
- Du får INTE skapa bokstäver eller siffror med korten, håll dig till fantasin!



✂ **JODÅ, du får ABSOLUT:** \_\_\_\_\_

- Använda **SÅ MÅNGA KORT** som du önskar
- Lägga ihop korten, lägga dem på varandra, kombinera dem eller **RÖRA** på dem,
- **Dölja** delar av korten med dina fingrar,
- Skapa 3D modeller med hjälp av korten genom att lyfta dem från bordet, akta dig bara så att du inte gestikulerar allt för ivrigt med fingrarna!



© 2016 Cocktail Games



Layout: Jere Kasanen  
Översättning: Tobias Björkwall



**Brädspe.se**  
Torveporten 2,4  
2500 Valby, Denmark  
info@bradspel.se  
www.bradspel.se