

Un gioco di Shintaro Ono, Shingo Fujita, Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa e Shotaro Nakashima
Design grafico di Shintaro Ono

Imagine

Da **3** a **8** giocatori - A partire dai **12 anni**



★ MATERIALE

- 60 **carte trasparenti**
- 65 **carte Enigma**
- 35 **gettoni** (25 da 1 punto e 10 da 3 punti)
- 1 regolamento



★ SCOPO DEL GIOCO

Ottenere il punteggio migliore indovinando e facendo indovinare le carte Enigma con l'aiuto delle **carte trasparenti**.

★ PREPARAZIONE

- Disponi tutte le **carte trasparenti** sul tavolo per formare un grande cerchio.
- Metti i **gettoni** sul tavolo accanto al cerchio di carte.
- Mescola le **carte Enigma** e disponile in un mazzo coperto.





L'area di gioco
è lo spazio dentro
al cerchio

★ IL GIOCO

Durante il proprio turno, un giocatore deve far indovinare un enigma agli altri giocatori. Comincia il gioco il giocatore più creativo, oppure il più giovane. Egli deve:

- 1 **prendere 1 carta Enigma**. Un altro giocatore a caso dichiara un numero tra 1 e 8 che indica quale enigma sulla carta dovrà essere indovinato;

- Se il giocatore lo desidera, potrà scegliere invece l'enigma superiore o quello inferiore (al posto dell'1 potrà scegliere il 2 o l'8, al posto dell'8 potrà scegliere l'1 o il 7).

Nota: i giocatori più giovani possono scegliere un qualunque enigma sulla carta.



- 2 **pronunciare ad alta voce l'indizio dell'enigma**, mostrato dal simbolo 📍, e posizionare la carta accanto a sé, con l'indizio rivolto verso il basso;

- 3 **far indovinare l'enigma agli altri giocatori**, posizionando **tutte le carte trasparenti** che vuole nell'area di gioco. Può **disporre, animare, affiancare e sovrapporre le carte a proprio piacimento**, in modo da rendere possibile il riconoscimento dell'enigma agli altri giocatori.

Può fare **quasi tutto con le carte trasparenti** per aiutare gli altri giocatori ad indovinare (vedi gli esempi nelle prossime pagine).

⊘ **Non è ammesso:**

- parlare o fare rumori;
- indicare singole lettere o numeri;
- mimare con le dita (ma è possibile muovere le carte con le proprie dita).



Per indovinare l'enigma, gli altri giocatori possono fare **tutti i tentativi che desiderano**, a partire dal posizionamento della prima carta. Il primo giocatore che indovina l'enigma fa terminare il turno. Sia lui che il giocatore che ha posizionato le carte vincono entrambi 1 punto, ponendo un **gettone**  davanti a sé. Se i **gettoni** da 1 punto venissero a mancare, sostituire 3 di essi con un **gettone** da  punti.

- Se più giocatori contemporaneamente danno la risposta **esatta**, ognuno di essi vince 1 punto.

— PER ASSICURARSI CHE L'ENIGMA VENGA INDOVINATO —

USA TUTTE LE CARTE CHE DESIDERI
IN QUALUNQUE MODO POSSIBILE



Puoi

**METTERLE
ASSIEME**

Un cappello...



Puoi metterle

**UNA SOPRA
L'ALTRA**



Guarda! Una ballerina!



Puoi **NASCONDERE**
alcune parti con le dita!



... un altro cappello!!



Soprattutto, puoi
ANIMARE

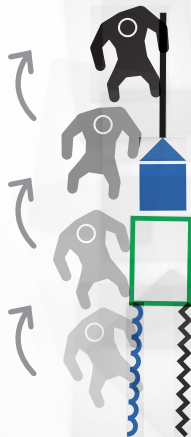


Salta!

E puoi fare tutto questo
CONTEMPORANEAMENTE!



Un aereo
sta girando
in tondo...



Un personaggio sta
scalando un edificio...

King Kong !



 Non esiste un limite di tempo. Se nessuno indovina l'enigma dopo un certo periodo di tempo deciso dai giocatori, il turno finisce e nessuno ottiene punti. Scarta la carta enigma appena utilizzata.

Nuovo turno

Rimetti le **carte trasparenti** utilizzate nel cerchio e scarta la carta enigma appena utilizzata. Quindi, sarà il turno del prossimo giocatore (in senso orario), che cercherà di far indovinare l'enigma agli altri giocatori.

★ FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando tutti i giocatori hanno tentato di far indovinare gli enigmi due volte. Il giocatore che ha accumulato il maggior numero di punti è il vincitore. In caso di pareggio, bisogna giocare ancora una partita!

★ 🏆 VERSIONE “UN SURPLUS D’IMMAGINAZIONE”

Per una partita più emozionante, quando hai preso dimestichezza con il gioco, invece di pescare una carta puoi far indovinare ai giocatori un enigma di tua creazione, accompagnato da un indizio significativo (personaggio, oggetto, ...).

Puoi anche personalizzare gli enigmi con particolari interessi condivisi (opere d'arte, titoli di libri, videogame, ...) o ancor più personali come “i giochi preferiti di Chiara”, la destinazione delle vacanze o la residenza di una zia lontana...

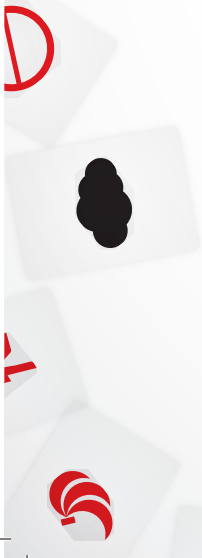
Assicurati che tutti i giocatori sappiano di cosa si tratta!

⊘ **Puoi fare tutto con le carte trasparenti, ma...**

- Non puoi **parlare, fare rumori, cantare, ...**
 - Non puoi **mimare con le mani**, ma solo con le carte!
 - Non puoi comporre **lettere o numeri utilizzando le carte**; sfida la tua immaginazione!
- 

✌ **Sì, sì, puoi...**

- Usare **tutte le carte** che desideri.
- **Mettere le carte assieme, metterle una sull'altra, combinarle e muoverle.**
- **Nascondere** parti delle carte con le tue dita.
- **Fare modelli 3D** con le carte sollevandole dal tavolo, ma senza mimare con le tue dita durante lo spostamento!



Distribuito in Italia da
Ghenos S.r.l.
Viale Ortles, 82 20139 Milano
 www.ghenosgames.com
Ghenos Games® è un marchio
registrato di daVinci Editrice S.r.l.


GHENOS
GAMES

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
 [/jeux.cocktailgames](https://twitter.com/jeux.cocktailgames)

