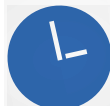


Un joc de Shintaro Ono, Shingo Fujita, Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa
și Shotaro Nakashima, design grafic de Shintaro Ono.

Imagine

pentru **3-8** jucători, cu vârsta de peste **12 ani**



★ COMPONENTE

- 60 de **cărți transparente**
- 65 de **cărți enigmă**
- 35 de **jetoane** (25 de jetoane de 1 punct și 10 jetoane de 3 puncte)
- 1 regulament

★ OBIECTIVUL JOCULUI

Câștigă cele mai multe puncte ghicind și făcându-i pe ceilalți jucători să ghicească enigme, cu ajutorul **cărților transparente**.

★ PREGĂTIREA JOCULUI

- Pune pe masă **cărțile transparente** formând un cerc mare.
- Pune pe masă **jetoanele**.
- Amestecă toate **cărțile enigmă** și formează un teanc.

Spațiul din interiorul cercului
este zona de joc.

★ DESFĂȘURAREA JOCULUI

Cel mai creativ dintre voi va fi primul jucător. (Dacă nu vă puteți decide, cel mai tânăr jucător va începe jocul.) Pe tura ta, trebuie să-ți faci pe ceilalți jucători să ghicească o enigmă. Pentru a face acest lucru, trebuie:

❶ **Să iei o carte enigmă.** Un alt jucător (ales aleatoriu) va spune un număr între 1 și 8. Acest număr îți indică ce enigmă de pe carte trebuie ghicită.

- Dacă nu înțelegi această enigmă, o poți alege pe cea de deasupra sau pe cea de dedesubt (pentru enigma de la numărul 1 poți alege între enigmatel de la numerele 8 sau 2, iar pentru enigma de la numărul 8, poți alege între 7 sau 1).

Notă: Jucătorii mai tineri pot alege orice altă enigmă de pe carte.

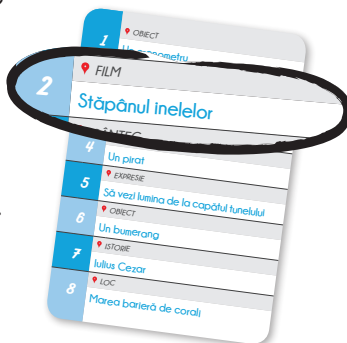
❷ **Să anunți indiciul enigmei,** indicat de acest simbol 📍.

❸ **Să îi faci pe ceilalți jucători să ghicească enigma ta** plasând toate **cărțile transparente** necesare în zona de joc. Le poți **împrăștia**, le poți **muta**, le poți **combina** sau le poți **suprapune** cum dorești, pentru ca ceilalți jucători să ghicească cât mai ușor enigma.

Totul este posibil cu ajutorul cărților transparente pe care le poți folosi în orice fel pentru a te face înțeles (vezi exemplele de pe paginile următoare).

⊘ DAR NU POȚI:

- să vorbești sau să scoți sunete
- să formezi litere sau cifre
- să mimezi cu ajutorul degetelor (dar poți să acoperi cu degetele o parte a unei cărți)



Ceilalți jucători pot face **oricât de multe sugestii vor**, de îndată ce a fost așezată prima carte în zona de joc. Primul jucător care ghicește enigma și jucătorul care a plasat cărțile câștigă fiecare câte 1 punct: iau un **jeton** ❶ și îl plasează în fața lor.

- Dacă mai mulți jucători dau răspunsul corect **exact** în același timp, câștigă fiecare câte 1 punct.

PENTRU A TE ASIGURA CĂ ENIGMA ESTE GHICITĂ CORECT:

Folosește CÂTE cărți dorești, în orice fel dorești!



Le poți
COMBINA



Pălărie!



Le poți
SUPRAPUNE



O dansatoare!

Poți **ASCUNDE**
cu degetele unele părți ale cărții!



Un cavaler!



Le poți chiar și
ANIMA

Săritură!

Și poți face toate acestea **ÎN ACELAȘI TIMP** !

Un avion ce
survolează zona...

Un personaj se cațără
pe o clădire...

...King Kong!

⌚ Nu este limită de timp. Dacă nimeni nu ghicește enigma, după o perioadă de timp stabilită de jucători de comun acord, tura ia sfârșit și nimeni nu câștigă punctul.

Tura următoare

Cărțile transparente folosite sunt puse înapoi în cadrul cercului. Apoi este tura următorului jucător (în sensul acelor de ceasornic) să îi facă pe ceilalți jucători să ghicească o nouă enigmă.

★ SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se termină atunci când fiecare jucător a reușit să îi facă pe ceilalți jucători să ghicească corect 2 enigme. Jucătorul care a acumulat cele mai multe puncte este câștigător. Dacă există egalitate, mai trebuie să jucați o tură decisivă!

🏆 VARIANTĂ: „ȘI MAI MULTĂ IMAGINAȚIE”

După ce ați jucat câteva jocuri, îi poți face pe ceilalți jucători să ghicească o enigmă creată de tine, în loc să tragi o carte cu o enigmă. Când este tura ta, oferă un indiciu relevant (film, personaj, obiect, ...) și dă frâu liber imaginației!

Puteți să personalizați enigmathe voastre în funcție de interesele voastre comune (opere de artă, titluri de cărți, jocuri video, ...) sau puteți alege teme mai personale (ex.: „jucăria preferată a Mariei”, destinații de vacanță sau „soacre”, ...).

Asigurați-vă că alegeți un subiect pe care îl cunosc toți jucătorii!

❌ **Poți face ORICE cu cărțile transparente, dar ...**

- **NU** AI VOIE să vorbești, să scoți sunete sau să cânti ...
 - **NU** AI VOIE să mimezi cu mâinile, doar cu cărțile!
 - **NU** AI VOIE să formezi litere sau cifre cu ajutorul cărților, folosește-ți imaginația!
- 

✂ **DA, DA, ai voie:**

- Să **FOLOSEȘTI CÂT DE MULTE CĂRȚI** dorești,
- Să **pui cărțile una lângă alta**, să le **suprapui**, să le **combini** și să le **MUȚI**,
- Să îți folosești degetele pentru a **ascunde** părți din cărți,
- Să faci **animații „3D”** cu cărțile, ridicându-le de pe masă, dar nu te lăsa purtat de val și nu mima cu degetele!

© 2021, Cocktail Games.
2, rue du Hazard,
78000 Versailles, France,
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com



Importat și distribuit de:
Ludicus Games SRL
Odorheiu Secuiesc,
Str. 1 Decembrie 1918, nr. 7.
www.ludicusgames.ro

Traducere regulament:
Ioana Dobre și
Vasile Chiorean.

