

IMAGINE

Ratespaß
für Leute mit
Durchblick!

*Ein Spiel von Shingo Fujita,
Motoyuki Ohki und Hiromi Oikawa*

& friends
HUCH!
HUCH!



★ INHALT

- 60 **transparente Karten**
- 65 **Begriffskarten**
- 35 **Chips** (25 mit dem Wert 1, 10 mit dem Wert 3)

★ SPIELZIEL

Es gewinnt, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte besitzt.

★ SPIELVORBEREITUNG

- Legt alle **transparenten Karten** auf dem Tisch in einem Kreis aus.
- Mischt die **Begriffskarten** und legt sie als Stapel daneben.
- Legt die **Chips** griffbereit.

★ DAS SPIEL

Es beginnt der kreativste Spieler. Könnt ihr euch nicht darauf einigen, wer das ist, beginnt der jüngste Spieler.

Bist du an der Reihe, bringst du deine Mitspieler dazu, einen Begriff zu erraten. Dazu musst du:

1 Eine Begriffskarte nehmen.

Dein linker Nachbar nennt nun eine Zahl zwischen 1 und 8. Diese Zahl zeigt dir, welcher Begriff auf der Karte erraten werden muss.

Kennst du diesen Begriff nicht, kannst du den nächsthöheren oder tieferen nehmen. Wurde die Zahl 1 genannt, darfst du den Begriff in Zeile 2 oder in Zeile 8 nehmen. Wurde die Zahl 8 genannt, darfst du den Begriff in Zeile 1 oder in Zeile 7 nehmen. Jüngere Spieler dürfen sich einen beliebigen Begriff auf der Karte aussuchen.



2 Die Kategorie vorlesen.

Die Kategorie erkennst du an diesem Symbol .

3 Deine Mitspieler zum Raten auffordern.

Dazu wählst du aus den **transparenten Karten** beliebig viele aus und legst sie in das Spielfeld. Du darfst sie **ausbreiten, verschieben, zusammen- oder übereinanderlegen**, um es deinen Mitspielern so einfach wie möglich zu machen, den Begriff zu erraten.

Alles ist möglich und du darfst beinahe jedes Mittel verwenden, um den Begriff erraten zu lassen.

⊘ Allerdings darfst du nicht:

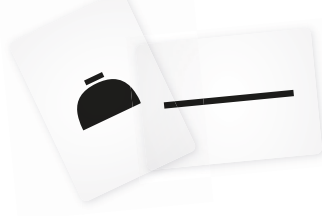
- Sprechen oder Geräusche machen.
- Buchstaben oder Zahlen nennen.
- Mit deinen Händen Zeichen geben. Du darfst aber Teile einer Karte mit deinen Fingern verdecken.

Sobald du die erste transparente Karte ins Spielfeld gelegt hast, dürfen deine Mitspieler gleichzeitig **so viele Begriffe nennen, wie sie möchten**. Wer den Begriff errät, erhält einen Chip mit dem Wert **1**.

- Haben zwei Spieler **gleichzeitig** den Begriff erraten, erhalten beide Spieler einen Chip mit dem Wert 1. Wurde dein Begriff erraten, erhältst du ebenfalls einen Chip mit dem Wert 1.

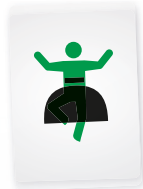
DAMIT DER BEGRIFF ERRATEN WIRD

verwendest du **ALLE KARTEN**, die dir passend erscheinen, und zwar auf **JEDE BELIEBIGE ART**, die dir gefällt!



Hut!

Du kannst Karten
AUFEINANDERLEGEN



Hier hast du eine Tänzerin!

Du kannst Karten
ZUSAMMENLEGEN



Du kannst Teile der Karte
mit deinen Fingern
VERDECKEN

Noch ein Hut!



Außerdem kannst du
den Karten
LEBEN EINHAUCHEN



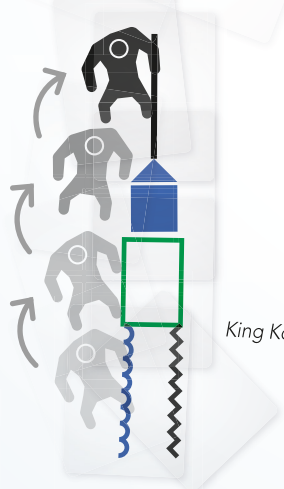
Spring!

Wenn du möchtest,
kannst du alles
GLEICHZEITIG
machen!


Ein Flugzeug,
das fliegt ...



Jemand klettert
ein Gebäude hoch ...



King Kong!



Es gibt keine zeitliche Beschränkung. Wenn aber niemand den Begriff errät, entscheiden die Spieler, wann sie die Runde beenden wollen, und niemand erhält einen Punkt.

Neue Runde

Die verwendeten **transparenten Karten** werden zurück in den Kreis gelegt. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe und nimmt eine Begriffskarte.

★ SPIELEND

Sobald jeder Spieler zwei Mal an der Reihe war, endet das Spiel. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand spielt ihr am besten gleich noch einmal.



🏆 „NOCH MEHR FANTASIE“- VARIANTE

Nachdem ihr IMAGINE einige Male gespielt habt, könnt ihr auch eigene Begriffe erfinden und eure Mitspieler raten lassen, was ihr euch ausgedacht habt. Denkt daran, euch auch eine Kategorie (Asien, Natur, Weltall etc.) auszudenken, die zu eurem Begriff passt.

Ihr könnt auch ganz persönliche Begriffe wählen, die sich auf eure Arbeit, Lieblingsfilme, Videospiele, Musiksammlung usw. beziehen. Ihr könnt z. B. Saras Lieblingsspielzeug erraten lassen, euer nächstes Urlaubsziel oder etwas über eure Mutter.

Denkt aber daran, dass alle Mitspieler darüber Bescheid wissen müssen.



⊘ Ihr dürft **ALLES** machen außer ...

- **Sprechen, singen, mit Geräuschen Hinweise geben ...**
- Mit den Händen **gestikulieren**. Das ist nur mit den Karten erlaubt.
- **Buchstaben** oder **Zahlen** mit den Karten legen.

✚ **JA, JA, ihr dürft ...**

- **SO VIELE KARTEN** verwenden, wie ihr möchtet.
- **Karten zusammenlegen, aufeinanderlegen, kombinieren, BEWEGEN ...**
- Teile der Karten mit den Fingern **verdecken**.
- **Dreidimensionales gestalten**, indem ihr die Karten vom Tisch hochnehmt. Passt dabei aber auf, dass ihr nichts mit euren Fingern macht, außer Kartenteile abzudecken.



© 2016, 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

