

Un gioco di Shintaro Ono, Shingo Fujita, Motoyuki Ohki,
Hiromi Oikawa e Shōtarō Nakashima

Imagine Family

Da 3 a 8 giocatori - a partire da 8 anni - 30 minuti

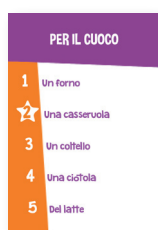


★ MATERIALE

- 60 **carte trasparenti**
- 120 **carte Indovinello**



*l'indizio
sul fronte*



*gli indovinelli
sul retro*

- 24 **segnalini punti**
- 1 plancia di gioco
- 1 regolamento

★ SCOPO DEL GIOCO

Ottenere il maggior numero di punti scoprendo e facendo scoprire degli Indovinelli agli altri giocatori con l'aiuto delle **carte trasparenti**.

★ PREPARAZIONE

- Posiziona la plancia al centro del tavolo di gioco.
- Metti tutte le **carte trasparenti** attorno alla plancia.
- Metti sul tavolo tutti i segnalini punti.
- Mescola le **carte indovinello** e forma con esse 3 mazzi di altezza simile con l'indizio scritto rivolto verso l'alto e posizionali accanto alla plancia.



★ COME SI GIOCA

Al proprio turno, i giocatori devono far scoprire il proprio indovinello agli altri utilizzando le carte trasparenti. Comincia il gioco il giocatore dotato della più fervida immaginazione, oppure il più giovane. Egli:

- 1 sceglie la prima carta da uno dei 3 mazzi e legge ad alta voce l'indizio;
- 2 sceglie segretamente un indovinello tra i 5 sul retro e posiziona la carta con l'indovinello rivolto verso il basso nell'angolo in basso a destra della plancia;

Gli indovinelli con il simbolo ★ sono più facili, riservati ai più piccoli.



- 3 cerca di far scoprire il proprio indovinello posizionando le **carte trasparenti** sulla plancia di gioco. Può metterle in sequenza, comporle in vario modo, sovrapporle e anche spostarle a suo piacimento per mettere gli altri giocatori sulla buona strada.

Potete fare tutto con le **carte trasparenti e tutti i mezzi sono leciti per farsi comprendere!**



Però il giocatore non può:

- parlare o fare rumori;
- indicare una lettera o un numero;
- mimare usando le dita (ma gli è consentito coprire una porzione di una carta con le dita);
- tagliare le carte, mangiarle o farle sciogliere. Come conseguenza gli sarebbe tolta ogni possibilità di immaginazione per sempre!

Solo dopo che il giocatore di turno ha posizionato la **seconda** carta trasparente, gli altri giocatori possono sbizzarrirsi nelle risposte.

Il primo che scopre l'indovinello fa terminare il turno. Il giocatore che ha indovinato e quello che ha messo in gioco le carte (il giocatore del turno) vincono 1 punto ciascuno: prendono 1 **segnalino** 🌟 e lo posizionano davanti a sé. Se più giocatori danno la risposta corretta contemporaneamente, tutti vincono 1 punto. Non esistono limiti di tempo. Se nessuno scopre l'indovinello, il turno di gioco finisce e nessuno ottiene punti.

Nota: alcune **carte Indovinello** non hanno scritto l'indizio, ma mostrano solamente **?**. Chi si azzarda a prenderle?

★ IL GIOCO PROSEGUE

Rimettete le carte trasparenti utilizzate attorno alla plancia e scartate la carta Indovinello. La mano passa al giocatore alla sinistra di quello che era di turno: tocca ora a lui far scoprire un nuovo indovinello.

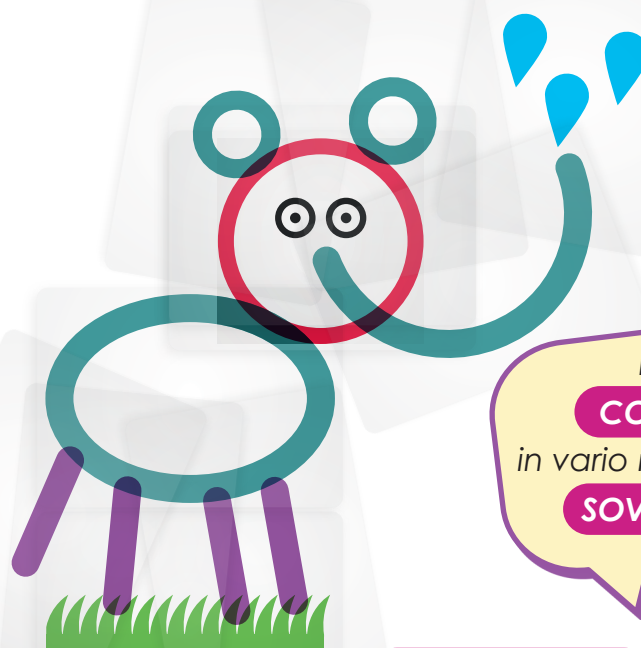
★ FINE DEL GIOCO

- In 3 o 4 giocatori la partita finisce dopo che ogni giocatore ha giocato 2 turni.
- Da 5 a 8 giocatori la partita finisce dopo che ogni giocatore ha giocato 1 turno.

Chi avrà accumulato il punteggio più alto sarà il vincitore. In caso di parità si è obbligati a ripetere la partita!

Ciao, sono Teo, ti faccio
una piccola dimostrazione
di quello che puoi fare
con le carte.

Una doccia



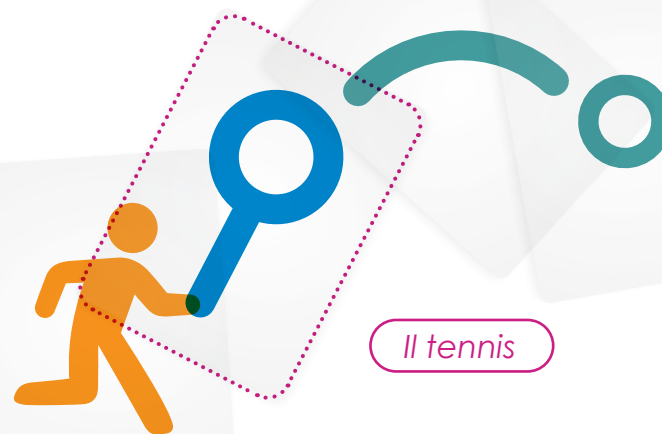
Le puoi
COMBINARE
in vario modo e anche
SOVRAPPORRE

Un elefante

Puoi girare
sottosopra le
forme a tuo
piacimento



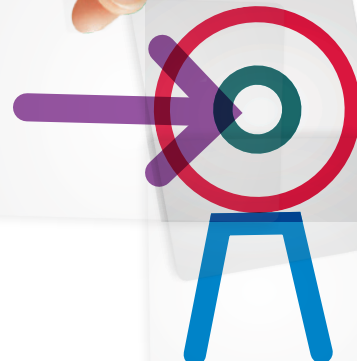
Il canottaggio



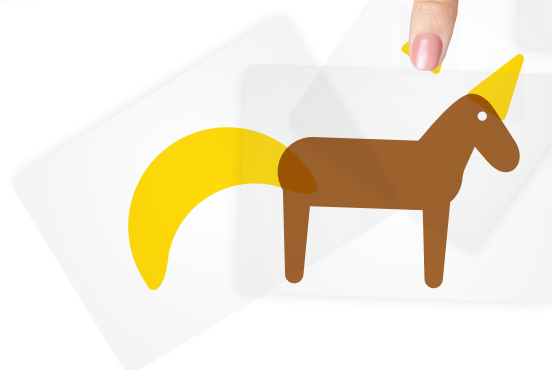
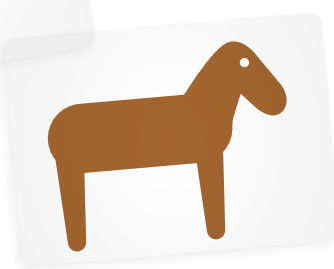
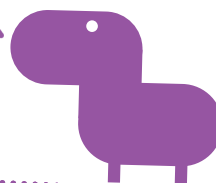
Il tennis



Il tiro con l'arco

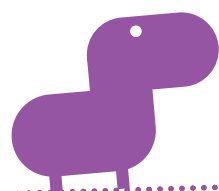


Puoi fare una
ANIMAZIONE
(è caldamente
consigliato!)



Un unicorno

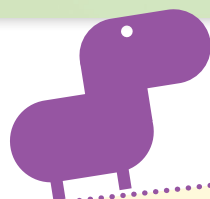
Puoi
nascondere con
le dita parti della
carta



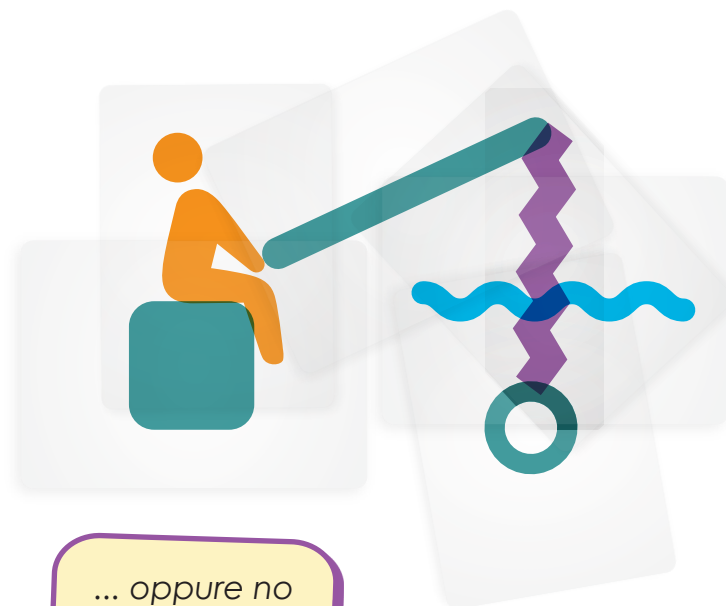
Un pescatore



Puoi
UTILIZZARE I DIVERSI SFONDI
della plancia...



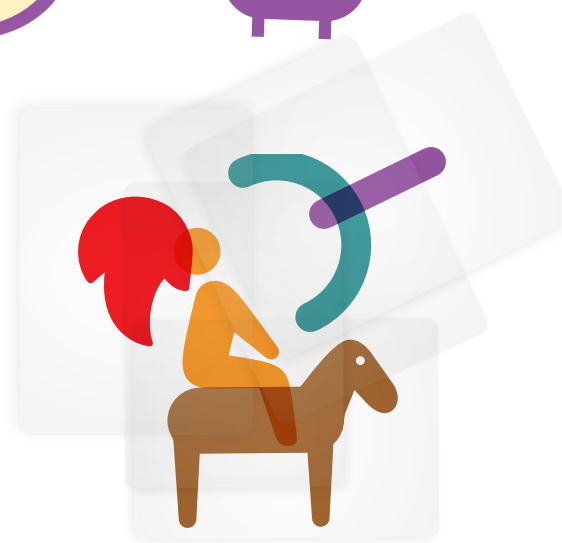
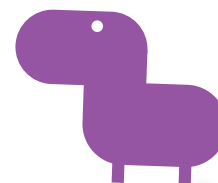
... oppure no



Per aiutare i tuoi amici puoi
AGGIUNGERE UN'AMBIATAZIONE
e completare il quadro



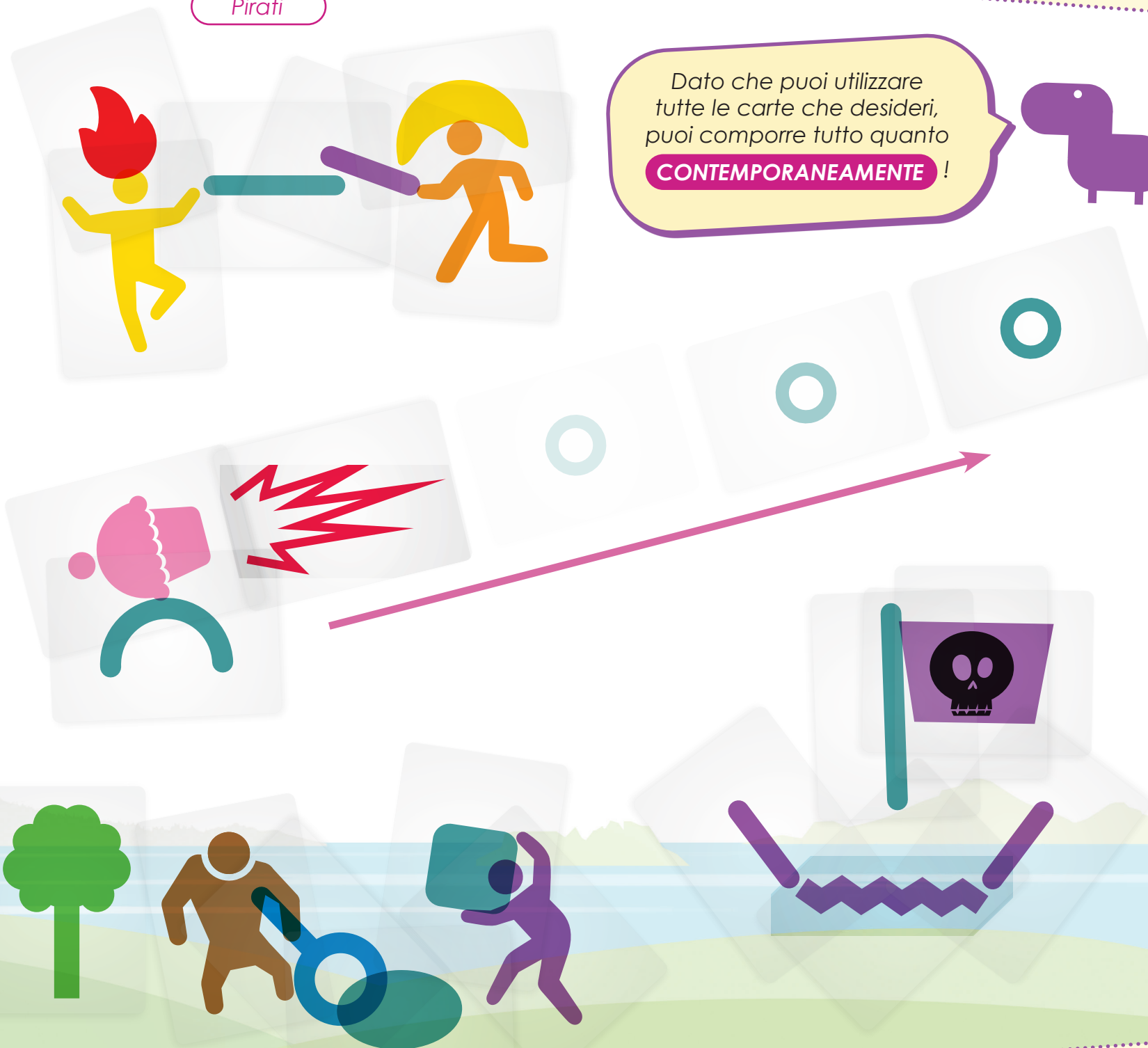
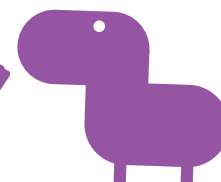
Un indiano



Pirati

Dato che puoi utilizzare
tutte le carte che desideri,
puoi comporre tutto quanto

CONTEMPORANEAMENTE !



★ TANTE SFIDE IN PIÙ!

Dopo che hai acquisito confidenza con il gioco, potresti renderlo un po' più difficile. Ecco come fare:

- utilizza il lato bianco della plancia e forma soltanto un mazzo con le **carte Indovinello**;
- quando è il tuo turno, pesca a caso una **carta Indovinello** dal mazzo, scegli una proposta tra le 5 indicate sulla carta e comunica agli altri giocatori il numero corrispondente. Poi comincia a proporre il tuo indovinello. Se gli altri giocatori non indovinano, possono chiederti di vedere l'indovinello scritto sul retro della carta.

★ PER I PIÙ PICCOLI

Utilizza le **carte trasparenti** di Imagine senza rispettare alla lettera il regolamento per creare delle storie o degli sketch solo per il piacere di farlo.

★ SUGGERIMENTO

Con le carte trasparenti si può fare di tutto, ma...

- Non si può **parlare, emettere suoni, cantare...**
- Non si può **mimare** con le mani, ma solo con le carte!
- Per restare nel mondo dell'immaginazione, non si possono comporre **né lettere né cifre** con le carte.

Invece si può...

- Utilizzare **tutte le carte** che si desiderano.
- **Comporre, sovrapporre, combinare e spostare** le carte.
- **Nascondere** parti delle carte con le dita
- **Fare animazioni in "3D"** con le carte facendole planare sul tavolo, ma prestando attenzione a non mimare con le dita!



Scoprite anche
IMAGINE

*Ringraziamo di cuore tutti coloro che hanno testato il gioco,
grandi o piccoli, per il loro indispensabile contributo.*

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
www.cocktailgames.com
[/jeux.cocktailgames](https://www.facebook.com/jeux.cocktailgames)

