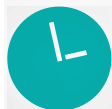


Un juego de Shintaro Ono, Shingo Fujita, Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa y Shotaro Nakashima.
Diseño gráfico de Shintaro Ono

Imagine

De **3** a **8** participantes, de **12 años** en adelante



★ COMPONENTES

- 60 **Cartas transparentes**
- 65 **Cartas de Enigma**
- 35 **Fichas** (25 fichas de 1 punto y 10 fichas de 3)
- 1 Reglamento.



★ OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir el mayor número de puntos resolviendo los enigmas de otros participantes y consiguiendo que resuelvan los tuyos con ayuda de las **cartas transparentes**.

★ PREPARACIÓN

- Coloca todas las **cartas transparentes** en la mesa, formando un círculo grande.
- Deja las **fichas** en la mesa.
- Baraja las **cartas de Enigma** y forma un mazo con ellas.





★ EL JUEGO

El participante más creativo va primero (si no os ponéis de acuerdo, comienza el participante más joven). En tu turno tienes que conseguir que el resto de participantes resuelvan un enigma. Haz lo siguiente:

- 1 **Coge una carta de Enigma.** Otro participante elige un número aleatorio entre el 1 y el 8 que te indicará qué enigma de la carta tienes que conseguir que adivinen.

- Si no conoces este enigma puedes elegir el siguiente por arriba o por abajo (si es la línea 1 puedes escoger entre el 8 o el 2; si es la línea 8 entre el 7 y el 1).

Nota: con participantes más jóvenes, pueden elegir el enigma que quieran de la carta.



- 2 **Lee en voz alta la pista de la carta,** indicada por este símbolo 📍.
- 3 **Consigue que el resto de participantes resuelvan tu enigma** colocando **todas** las **cartas transparentes** que necesites en la zona de juego. Puedes **extenderlas, moverlas, ponerlas juntas** o unas sobre otras, como te parezca mejor para hacer más fácil que el resto de participantes resuelvan el enigma.

Puedes hacer cualquier cosa con las cartas transparentes y utilizar cualquier medio que se te ocurra para que te entiendan (mira los ejemplos de las páginas siguientes).

🚫 Pero no puedes:

- hablar o hacer sonidos;
- deletrear o formar letras o números;
- hacer gestos con tus dedos (pero sí puedes tapar parte de las cartas)



El resto de participantes pueden empezar a intentar resolver el enigma **tantas veces como quieran** tan pronto como hayas puesto la primera carta. El primer participante que resuelve el enigma y el participante que colocó las cartas consiguen 1 punto: cogen una **ficha 1** y la colocan delante de ellos.

- Si varios participantes dan con la respuesta **correcta** simultáneamente, cada uno consigue 1 punto.

PARA CONSEGUIR QUE RESUELVAN CORRECTAMENTE EL ENIGMA:

¡USA **TODAS** LAS CARTAS QUE NECESITES
de la **FORMA QUE QUIERAS!**



Puedes
**PONERLAS
JUNTAS**

¡Sombrero!



Puedes poner
**UNA ENCIMA
DE OTRA**



¡Fíjate! ¡Una bailarina!



¡Puedes
TAPAR PARTE
con tus dedos!



¡¡¡Otro sombrero!!!



Además puedes
MOVERLAS



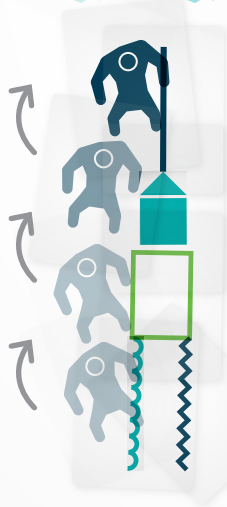
¡Salta!

¡E incluso puedes
hacerlo **TODO A LA VEZ**!

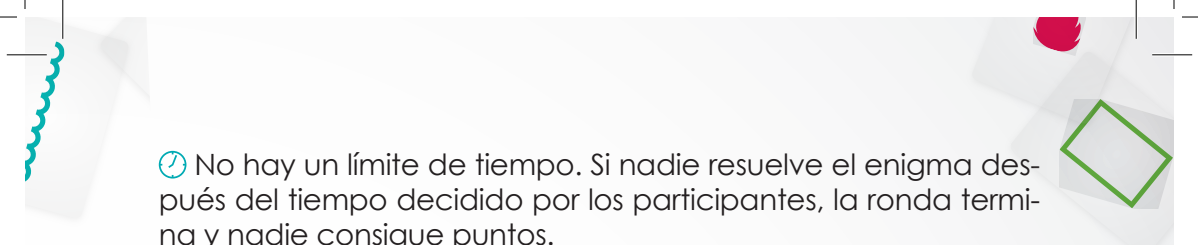


Un avión volando
alrededor...

Un personaje escalando
un edificio...



¡King Kong!



🕒 No hay un límite de tiempo. Si nadie resuelve el enigma después del tiempo decidido por los participantes, la ronda termina y nadie consigue puntos.

Siguiente ronda

Las **cartas transparentes** usadas se vuelven a colocar en el círculo. Después el turno pasa al siguiente participante (hacia la izquierda), que tendrá que conseguir que el resto de participantes resuelvan un nuevo enigma.

★ FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando todos los participantes han conseguido que el resto de participantes resuelvan 2 de sus enigmas. El participante que tenga más puntos es el ganador. Si hay empate ¡deberéis jugar una ronda de desempate!



🏆 VARIANTE «IMAGINA TODAVÍA MÁS»

Después de haber jugado varias partidas, puedes intentar que el resto de participantes resuelvan un enigma que tú hayas creado en lugar de coger una carta. Cuando sea tu turno, da la pista apropiada (película, personaje, objeto...) ¡y ya podéis empezar!

También podéis personalizar vuestros enigmas con intereses comunes (obras de arte, títulos de libros, videojuegos...) o temáticas más personales como «El juguete favorito de Chloe», tu destino vacacional o tu «suegra».

¡Asegúrate de escoger algo que todos los participantes conozcan!

⊘ **Puedes hacer CUALQUIER COSA con las cartas transparentes, pero...**

- No puedes **hablar, hacer ruidos o cantar...**
- No puedes **hacer gestos con tus dedos**, ¡solo con las cartas!
- No puedes **crear letras o números con las cartas** ¡usa solo tu imaginación!



✚ **¡SÍ, SÍ puedes:**

- Usar **TANTAS CARTAS** como quieras.
- **Juntar las cartas, poner una sobre otra, combinarlas y MOVERLAS.**
- **Tapar parte** de las cartas con tus dedos.
- **Realizar figuras 3D** con las cartas levantándolas de la mesa, ¡pero recuerda no hacer gestos con tus dedos!

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, Francia
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
📱 /jeux.cocktailgames

