

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

Imagine

Da 3 a 8 giocatori - A partire dai 12 anni

⊘ Tu puoi fare tutto con le carte trasparenti, ma...

- non è permesso **parlare, fare rumori e cantare...**
- non è permesso **mimare con le mani**, ma solo con le carte!
- non è permesso fare **lettere o numeri utilizzando le carte**; sfida la tua immaginazione!

✚ Sì, sì, tu 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
Oliphante snc
Via dell'Artigianato, 40
20083 Vigano Certosino-Gaggiano (Mi)
www.oliphante.it



Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
[/jeux.cocktailgames](https://www.facebook.com/jeux.cocktailgames)



★ IL GIOCO

Inizia il giocatore più creativo. In alternativa, inizia il più giovane. Durante il proprio turno, il giocatore deve far indovinare un enigma agli altri giocatori. Per fare questo, egli deve:

1 Prendere una 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 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 📍.

3 Far indovinare l'enigma agli altri giocatori, piazzando **tutte** le **carte trasparenti** desiderate nell'area di gioco. E' possibile **disporre, animare, affiancare e sovrapporre le carte a proprio piacimento**, in modo da rendere possibile il riconoscimento dell'enigma agli altri giocatori..

Quasi tutto è possibile nell'usare le carte trasparenti allo scopo di farsi comprendere dagli altri giocatori (vedi gli esempi nelle prossime pagine).

⊘ **Non è ammesso:**

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



Gli altri giocatori possono fare **tutti i tentativi che desiderano**, a partire dal piazzamento della prima carta. Il primo giocatore che indovina l'enigma e il giocatore che ha piazzato le carte vincono entrambi un punto, ponendo un **gettone** 1 davanti a sé. Se i **gettoni** da 1 punto venissero a mancare, sostituire 3 di essi con un **gettone** da 3 punti.

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

— PER ASSICURARSI CHE L'ENIGMA VENGA INDOVINATO: —

USARE TUTTE LE CARTE CHE SI DESIDERA
in **QUALUNQUE MODO POSSIBILE**



Tu puoi
**METTERLE
ASSIEME**

Cappello!



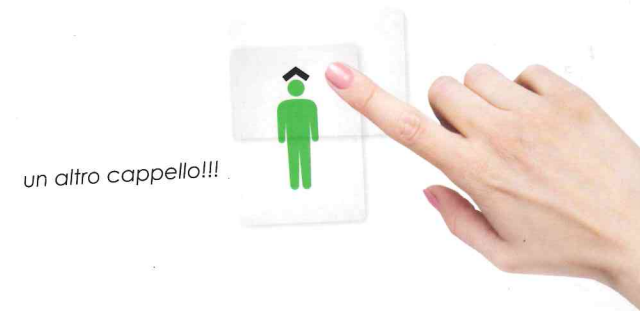
Tu puoi **NASCONDERE**
alcune parti con le dita!



Tu puoi metterle
**UNA SOPRA
L'ALTRA**



Guarda! Una ballerina!



un altro cappello!!!

Soprattutto tu puoi

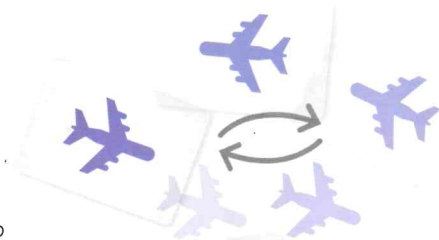
ANIMARE



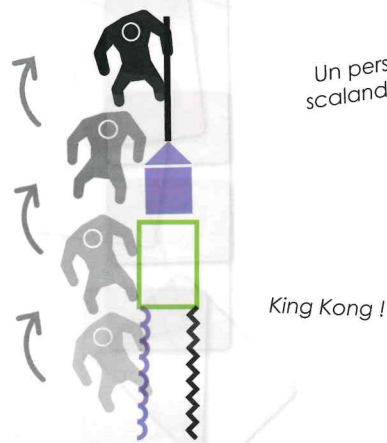
E puoi fare tutto questo

CONTEMPORANEAMENTE!

Un aereo
sta girando
in tondo...



Un personaggio sta
scalando un edificio...



🕒 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 prende punti. La carta enigma appena utilizzata viene scartata per il resto della partita.

Nuovo turno

Le **carte trasparenti** utilizzate ritornano nel cerchio. 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 punteggio è il vincitore. Se c'è un pareggio, bisogna giocare ancora una partita!



👑 VERSIONE "UN SURPLUS D'IMMAGINAZIONE"

Dopo aver giocato un po' di volte, invece di pescare una carta è possibile far indovinare ai giocatori un enigma di propria creazione, accompagnato da un indizio significativo (personaggio, oggetto,...) per una nuova, eccitante partita! E' anche possibile personalizzare gli enigmi con particolari interessi condivisi (opere d'arte, titoli di libri, videogames,...) o ancor più personali come "i giocattoli preferiti di Chiara", la destinazione delle vacanze o la residenza di una zia lontana...

Assicurarsi che tutti i giocatori sappiano di cosa si tratta!