

Tervező: Shintaro Ono, Shingo Fujita, Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa, Shotaro Nakashima.
Grafikus: Shintaro Ono

Imagine

3-8 játékos részére, 12 éves kortól





★ A JÁTÉK TARTALMA

- 60 átlátszó kártya
- 65 feladványkártya
- 35 zseton (25 db „1 pontos” zseton és 10 db „3 pontos” zseton)
- 1 játékszabály

★ A JÁTÉK CÉLJA

Gyűjtsétek össze a lehető legtöbb pontot úgy, hogy az **átlátszó kártyák** segítségével megalkotjátok és kitaláljátok a feladványokat!

★ ELŐKÉSZÜLETEK

- Az **átlátszó kártyákat** tegyétek az asztalra egy nagy kört formázva belőlük!
 - Tegyétek a **zsetonokat** is az asztalra!
 - Keverjétek meg a **feladványkártyákat** és rendezzétek őket egy pakliba!
- 

★ JÁTÉK MENETE


A legkreatívabb játékos kezd. (Ha nem tudjátok eldönteni, ki az, akkor a legfiatalabb kezdjen.) Minden játékos - amikor rá kerül a sor – megpróbálja rávenni a játékostársait, hogy kitalálják az adott feladványt. Mutatjuk, hogyan:

1 Húzz egy feladványkártyát! Egy másik játékos (mindegy, hogy ki) mond egy számot „1–8-ig”. Keresd ki a számnak megfelelő feladványt a kártyán; ezt kell a többieknek kitalálnia!

- Ha nem ismered az adott feladványt, választhatsz az alatta vagy a felette lévőket is (ha az 1-es feladványt „kérték” a többiek, választhatsz a 8-ast, vagy a 2-est; ha a 8-ast kérték, választhatsz a 7-est az 1-est).

Megjegyzés: A fiatalabb játékosok bármelyik másik feladatot választhatják a kártyáról.



2 Nevezd meg hangosan a feladvány kategóriáját, amit a  szimbólum jelöl a kártyákon!

3 Helyezd az összes szükséges **átlátszó kártyát** a játéktérre, hogy az alapján a játékostársaid kitalálhassák, mi a feladvány! A kártyákat kedved szerint **szétherítheted, mozgathatod, összeillesztheted vagy akár egymásra is pakolhatod**, a lényeg, hogy a többiek minél könnyebben kitalálják a megoldást.

• Az **átlátszó kártyákkal** **tényleg azt csinálsz, amit akarsz, minden megengedett** annak érdekében, hogy a játékostársaidat rávezesd a helyes válaszra (lásd a következő oldalakon szereplő példákat).

Szigorúan tilos viszont:

- beszélni vagy hangokat kiadni
- betűket vagy számokat kimondani
- gesztikulálni, az ujjaiddal mutogatni (az viszont megengedett, hogy a kártyákon letakarj bizonyos ábrákat az ujjaddal)

Miután az aktuális játékos letette az első áttetsző kártyát a játéktérre, a többiek elkezdhetnek találgatni. Mindenki **annyiszor találgathat, ahányszor csak akar**. Az a játékos, aki elsőként fejt meg a feladványt, kap egy pontot, akárcsak az aktív játékos, aki ügyes kártyahasználatával rávezette a megoldásra; ekkor mindketten magukhoz vehetnek egy **1 zsetont**.

- Ha több játékos találja ki **egyszerre** a feladatot, akkor mindannyian kapnak 1 pontot.

- HOGY A TÖBBIEK BIZTOSAN KITALÁLJÁK A FELADVÁNYT: -

Használj fel **ANNYI KÁRTYÁT**, amennyit csak szeretnél, és **AHOGYAN** csak szeretnéd!



ÖSSZEILLESZTHETED

őket.

Mi ez? Egy kalap!



Bizonyos részeket
LETAKARHATSZ
az ujjaddal.

EGYMÁSRA

is teheted őket.



Ez is egy kalap!



Nahát, egy táncos!



MOZGATHATOD

is a kártyákat, ha egy mozdulatot, mozgást akarsz ábrázolni.



Ugorj,
ugrás!

Ráadásul mindezt **EGYSZERRE**
több kártyával is megteheted!



Köröz egy
repülő...

Hmm, valaki egy épületen
mászik felfelé...



Mi lehet az?
Ki lehet az?
King Kong!

🕒 Nincs időkorlát. A játékosok azonban maguk között megállapodhatnak abban, hogy legfeljebb mennyi ideig tarthat egy kör. Ha a meghatározott időn belül senki nem találja ki, mi a helyes válasz, a kör véget ér, senki sem szerez pontot. Jöhet a következő feladvány!

Következő kör

A felhasznált **átlátszó kártyákat** vissza kell tenni a körbe a többi közé. Ekkor a következő játékoson a sor, hogy húzzon egy feladványkártyát. Valaki bemond egy számot, és csakúgy, mint az első körben, az annak megfelelő kérdést kell a játékosnak az átlátszó kártyákkal „elmutogatnia” úgy, hogy a többiek kitalálják. (A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után.)

★ JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha mindenkinek sikerült 2 feladványát kitaláltatnia a többiekkel. Akinek a legtöbb pontja lett ezalatt, az a győztes. Döntetlen esetén azonban még egy kört kell indítanotok!



🍷 „MÉG TÖBB KÉPZELŐERŐ” VERZIÓ

Ha már belejöttetek a játékba, akkor a megadott kártyákon szereplő fogalmak helyett sajátokat is kitalálhattok! Amikor Te következelsz, add meg az általad kigondolt feladvány kategóriáját (film, szereplő, tárgy...), és rajta!

A feladványokat személyessé teheted, ha a közös érdeklődési körötökből merítesz témát (művészeti alkotások, könyvcímek, videojátékok...), de egészen személyes dolgokra is gondolhatsz, pl. „Sanyi kedvenc játéka”, a nyaralásotok úti célja vagy „az anyósom”...

Arra azonban ügyeljétek, hogy a kitalálendő feladványok mindenki számára ismertek legyenek!



⊘ **Mindent megtehetsz az átlátszó kártyákkal, ezeket kivéve:**

- Tilos **beszélni, hangokat kiadni** vagy **énekelni**...
- Tilos **gesztikulálni**, mutogatni csakis a kártyákkal lehet!
- Tilos a kártyákkal **betűket vagy számokat formázni!** Hagyatkozz a fantáziádra, és bízz a többiekében!



✂ **Igen, igen, ezt mindent megteheted:**

- **ANNYI** kártyát használhatsz, amennyit csak akarsz.
- A kártyákat **összeillesztheted, egymásra helyezheted, kombinálhatod és mozgathatod** is azokat.
- Az ujjaddal **letakarhatod** a kártyák egy részét.
- **Háromdimenziós modelleket is készíthetsz** belőlük, ha felemeled azokat az asztalról. Arra azonban ügyelj, hogy közben a kezeddal ne gesztikulálj!

reflexshop

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 1-3., C1/B.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

Cocktail Games

2, rue du Hazard

78000 Versailles, France

+33 1 30 83 21 21

info@cocktailgames.com

www.cocktailgames.com

 /jeux.cocktailgames

