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

imagine Family

De 3 a 8 jugadores A partir de 8 años 30 minutos

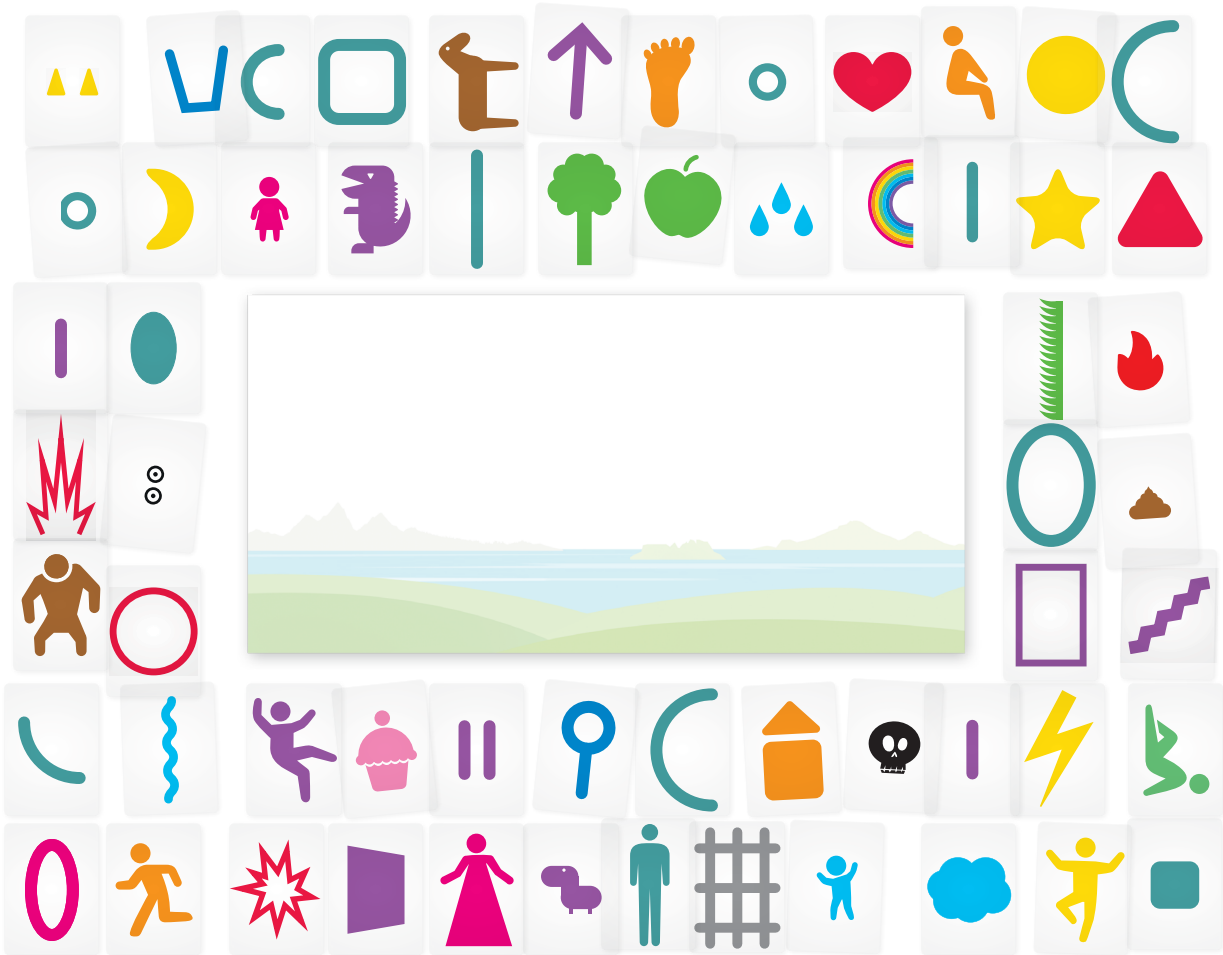
CONTENIDO:

- 60 **cartas transparentes**
- 120 **cartas de Enigma** de doble cara (enigmas en el anverso y pistas en el reverso)

Pistas en el reverso

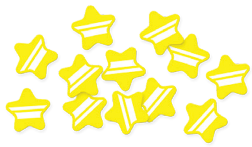
Enigmas en el anverso

- 24 **fichas**
- 1 tablero
- 1 reglamento



OBJETIVO DEL JUEGO:

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



PREPARACIÓN:

- Coloca el tablero en el centro de la mesa.
- Coloca todas las **cartas transparentes** alrededor del tablero.
- Deja las **fichas** sobre la mesa.
- Baraja las **cartas de Enigma** y forma tres mazos iguales, con las pistas boca arriba.

DESARROLLO DEL JUEGO:

El jugador más creativo va primero (si no os ponéis de acuerdo, comienza el jugador más joven). En tu turno, tienes que conseguir que los demás jugadores resuelvan un enigma de la siguiente manera:

1. Coge la primera carta de uno de los tres mazos y lee la pista en voz alta. Esta pista guarda relación con los cinco enigmas que aparecen en el lado opuesto de la carta.
2. Elige uno de los cinco enigmas de la carta.
   Los enigmas con el símbolo ★ son más sencillos, por lo que son aconsejables para los jugadores más jóvenes.

3 Consigue que el resto de los jugadores resuelvan el enigma colocando todas las **cartas transparentes** que necesites en el tablero. Puedes colocarlas, moverlas o superponerlas como prefieras con el fin de ayudar a los demás jugadores.

Puedes hacer cualquier cosa con las cartas transparentes y utilizar cualquier medio que se te ocurra para que los demás jugadores resuelvan el enigma.

Está prohibido:

- Hablar y emitir sonidos
- Formar letras y números
- Hacer gestos con los dedos (pero no tapar parte de las cartas con las manos)
- Cortar, fundir y comerse las cartas. ¡Si lo haces, perderás tu imaginación para siempre!

Los demás jugadores pueden lanzar tantas respuestas como quieran, a partir del momento en el que coloques una segunda carta transparente.

El primer jugador que resuelva el enigma y tú conseguís 1 punto cada uno: coged una **ficha** y colocadla delante de vosotros. Si varios jugadores dan la respuesta correcta en el mismo instante, cada uno consigue 1 punto. No hay límite de tiempo. Si nadie resuelve el enigma y todos deciden rendirse, se termina la ronda y nadie consigue puntos.

Nota: algunas **cartas de Engima** tienen una ? en lugar de una pista. ¿Te atreves?

SIGUIENTE RONDA:

Las **cartas transparentes** utilizadas en la ronda anterior se vuelven a colocar alrededor del tablero y la **carta de Enigma** utilizada se descarta. El turno pasa al siguiente jugador en sentido horario, que tendrá que conseguir que el resto de los jugadores resuelvan un nuevo enigma.

FIN DE LA PARTIDA:

- Con 3-4 jugadores, la partida termina cuando todos los jugadores hayan planteado 2 enigmas.
- Con 5-8 jugadores, la partida termina cuando todos los jugadores hayan planteado 1 enigma.

El jugador que tenga más puntos se alza con la victoria. Si hay empate, ¡deberéis jugar una ronda de desempate!

Hola, soy Bob. Voy a explicaros un poco más lo que podéis hacer con las cartas.

Ducha

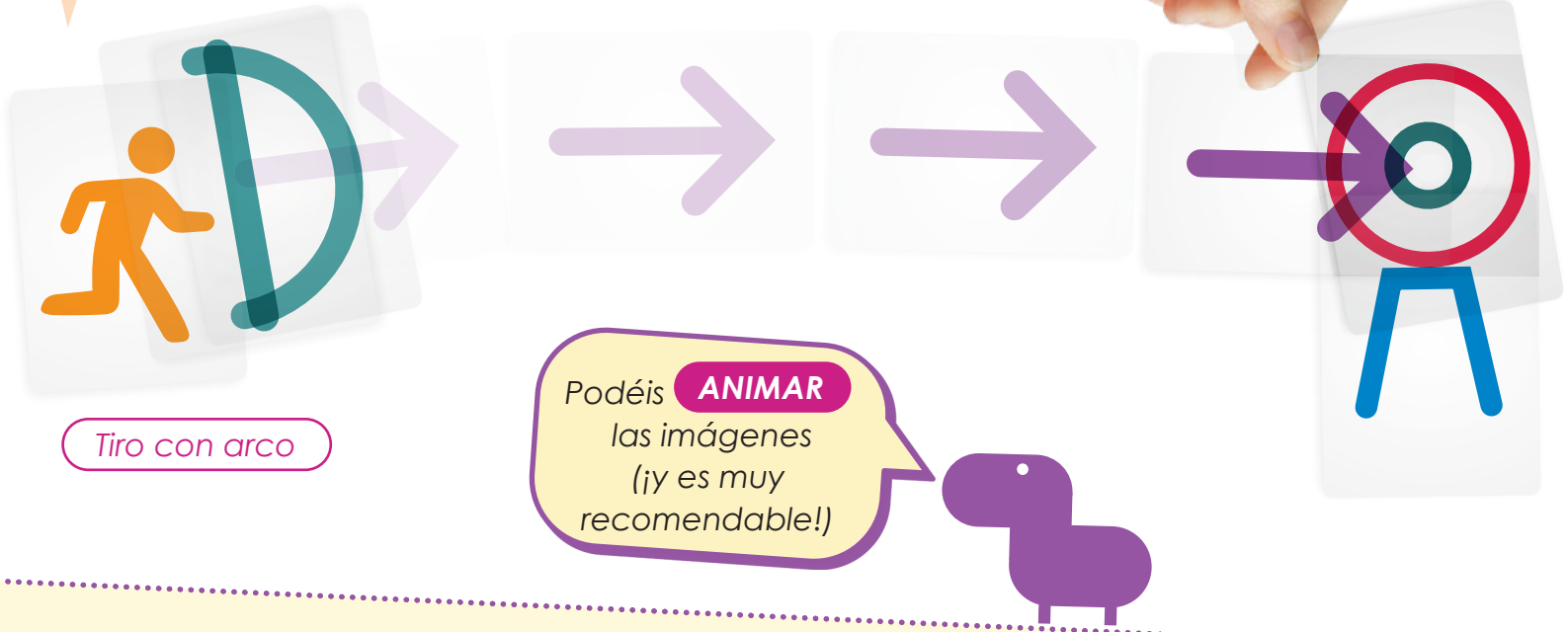
Podéis **JUNTAR** y **SUPERPONER** las cartas.

Elefante

Podéis **GIRAR** las siluetas como queráis.

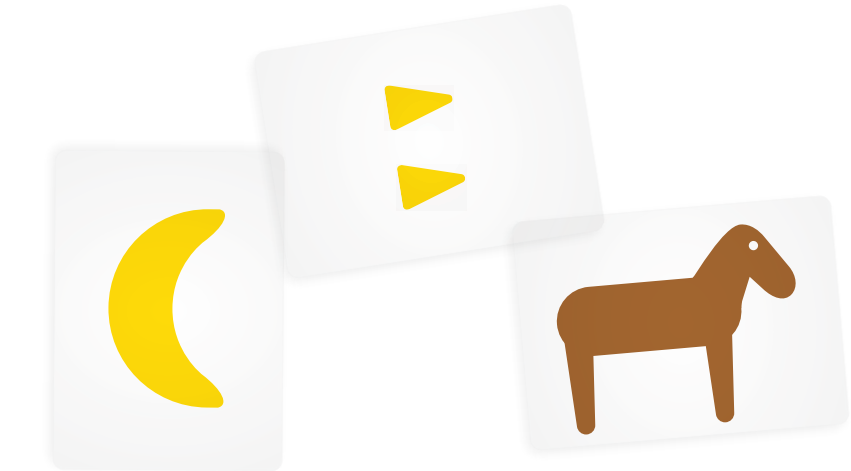
Remo

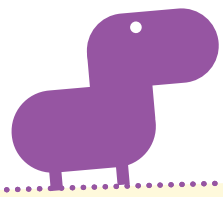
Tenis



Tiro con arco

Podéis **ANIMAR** las imágenes (¡y es muy recomendable!)



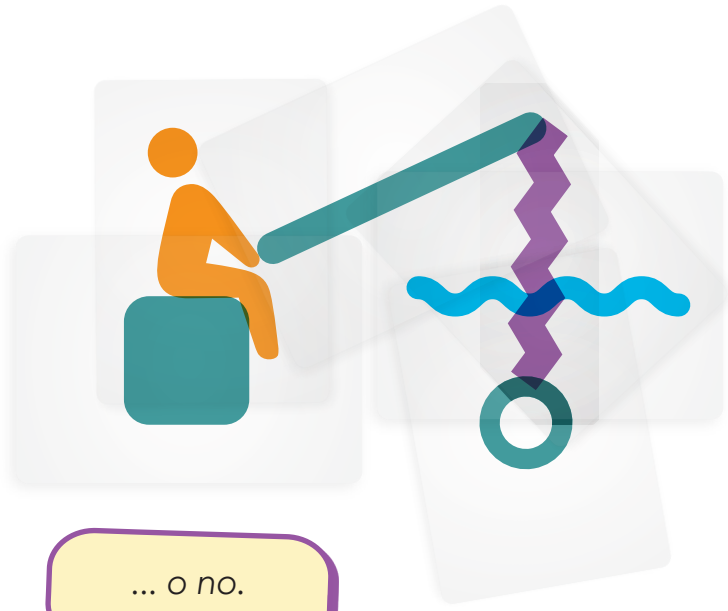


Podéis **TAPAR** parte de las cartas con los dedos.

Unicornio

Pescador

El **PAISAJE** del tablero puede servir de ayuda



... o no.

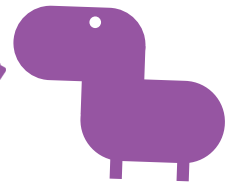
podéis **AÑADIR CONTEXTO** y completar las imágenes.

India con tipi

Caballo

Pirata

Y como podéis usar tantas cartas como queráis, ¡podéis hacer todo esto **A LA VEZ** *!*



PARA AUMENTAR LA DIFICULTAD:

Después de jugar varias partidas, es posible que quieras hacer el juego un poco más difícil. Te aconsejamos lo siguiente:

Durante la preparación de la partida, utiliza el lado blanco del tablero y forma un único mazo con las **cartas de Enigma**.

En tu turno, debes coger una **carta de Enigma** aleatoria, elegir uno de los cinco enigmas y comunicar el número correspondiente a los demás jugadores. A continuación, intenta que los demás jugadores resuelvan el enigma usando las **cartas transparentes**. Si no lo consiguen, los jugadores pueden pedir la pista que aparece en el reverso de la carta.

PARA LOS MÁS PEQUES:

Las **cartas transparentes** de *Imagine Family* pueden usarse de muchísimas formas aparte de las que aparecen en este reglamento. Los más pequeños podrán divertirse creando historias y escenas con ellas.

ACLARACIÓN :

Puedes hacer cualquier cosa con las cartas transparentes, pero…

- No puedes **hablar**, **hacer ruidos** ni **cantar**.
- No puedes **hacer gestos** con los dedos, ¡solo con las cartas!
- No puedes **formar letras ni números** con las cartas, ¡usa solo la imaginación!

Sí está permitido:

- Usar **tantas cartas** como quieras.
- **Extender, superponer, combinar** y **mover las cartas**.
- **Tapar** parte de las cartas con los dedos.
- Levantar las cartas de la mesa para crear **figuras en tres dimensiones**, ¡pero recuerda no hacer gestos con los dedos!

Descubre también IMAGINE original

Traducción: Luis Álvarez Dato
Revisión: Carlos de la Torre
Muchas gracias a todos los testers del juego, pequeños y mayores; vuestra colaboración ha sido esencial.

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