

Gra autorstwa Shintaro Ono, Shingo Fujity,
Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawy i Shotaro Nakashimy

imago

Family

Gra dla od 3 do 8 graczy w wieku od 8 lat. Czas gry: 30 minut



★ ELEMENTY GRY

- 60 **przezroczystych kart**,
- 120 dwustronnych **kart Enigm**,



strona z podpowiedzią strona z hasłami

- 24 **znaczniki** punktów,
- plansza do gry,
- instrukcja.

★ CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez odgadywanie haseł (Enigm) oraz pomaganie innym graczom w ich odgadywaniu, a wszystko to przy wsparciu **przezroczystych kart**.


★ PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Połóżcie planszę na środku stołu.
- Rozłóżcie wszystkie **przezroczyste karty** wokół planszy.
- Wyłóżcie na stół **znaczniki**.
- Potasujcie **karty Enigm** i stwórzcie z nich 3 stosy – połóżcie je stroną z podpowiedzią do góry.

★ PRZEBIEG GRY

Grę zaczyna najbardziej kreatywna osoba (lub najmłodsza, jeśli nie możecie się zdecydować). Podczas swojej tury masz za zadanie doprowadzić do tego, by pozostali gracze odgadli Enigmę. Aby to zrobić, musisz:

- 1 Wziąć **kartę Enigmy** z 1 z 3 stosów i przeczytać na głos podpowiedź. Jest związana z 5 hasłami, które znajdują się na drugiej stronie karty.
- 2 Wybrać 1 z 5 haseł widocznych na karcie.

Hasła oznaczone symbolem  są łatwiejsze – idealne dla młodszych graczy.



- 3 Pomóc graczom odgadnąć Enigmę, układając pasujące przezroczyste karty na planszy. Możesz je rozkładać, przesuwać, układać w sekwencjach lub nakładać kilka na siebie – jeśli tylko uznasz, że ułatwisz w ten sposób zadanie reszcie graczy.

Z **przezroczystymi kartami** wszystko jest możliwe. Możesz ich używać na wszelkie sposoby (przykłady zobaczysz na kolejnych stronach).



Czego Ci nie wolno:

- mówić i wydawać dźwięków,
- układać liter czy liczb z kart,
- gestykulować (ale wolno Ci zastonić część karty palcem),
- przecinać kart, podpalać ich czy wkładać do buzi.

Dopiero gdy **druga** przezroczysta karta zostanie wyłożona, pozostali gracze mogą zacząć odgadywać hasło. Gracz, który jako pierwszy odgadnie Enigmę, jak również gracz, który wykladał karty, otrzymują po 1 punkcie, na znak czego kładą przed sobą po **znaczniku** 🌟. Jeśli kilku graczy odgadnie hasło w tym samym momencie, wszyscy otrzymują po 1 punkcie. Nie macie limitu czasowego! Jeśli przez dłuższy czas nikt nie odgadł Enigmy, gracze mogą zdecydować o końcu tury. Po prostu nikt nie zdobywa punktu, a swoją turę rozpoczyna następny gracz.

Uwaga! Niektóre **karty Enigm** mają znak ? zamiast odpowiedzi. Czy odważycie się po nie sięgnąć?

★ NASTĘPNA TURA

Użyte **przezroczyste karty** trafiają z powrotem na swoje miejsca obok planszy, a **karta Enigmy** jest odrzucana. Następnie kolejny gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) losuje Enigmę, którą musi przedstawić grupie.

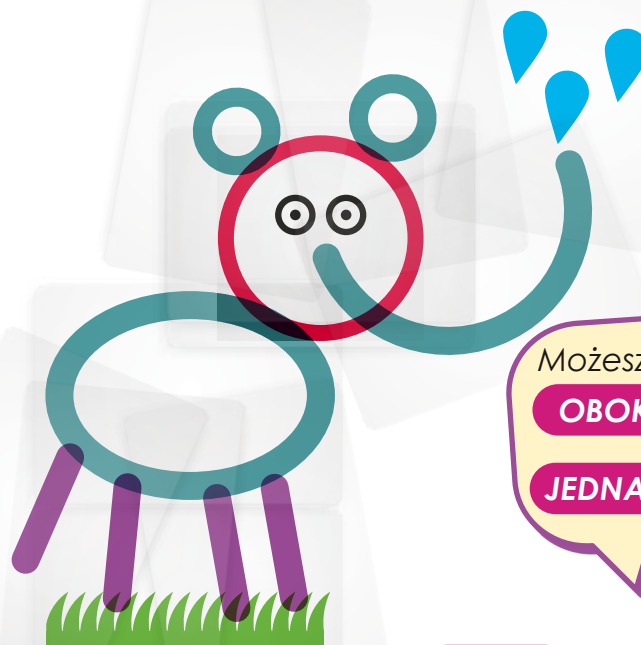
★ KONIEC GRY

- W wariacie od 3 do 4 graczy gra kończy się w momencie, w którym każdemu z graczy uda się przedstawić 2 Enigmy.
- W wariacie od 5 do 8 graczy gra kończy się w momencie, w którym każdemu z graczy uda się przedstawić 1 Enigmę.

Zwycięży gracz, który zdobędzie najwięcej punktów. W przypadku remisu pozostaje Wam rozegrać kolejną grę!

Cześć, jestem Bartek! Pokażę Ci, co możesz zrobić z tymi przezroczystymi kartami.

Prysznic



Możesz układać je
O BOK SIEBIE lub
JEDNA NA DRUGIEJ

Stoń

Możesz
ODWRACAĆ
karty tak,
jak chcesz!



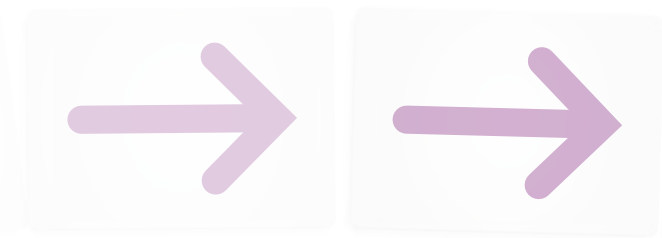
Wiosło



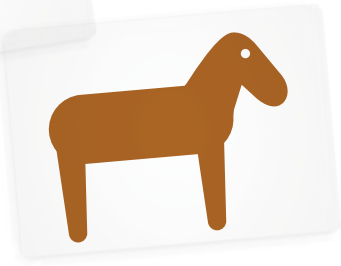
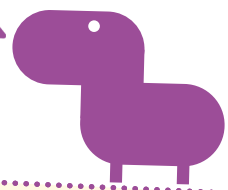
Piłka tenisowa



Łucznik

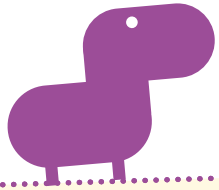


Możesz nimi
PORUSZAĆ
(to naprawdę pomaga
w odgadywaniu!).



Jednorożec

Możesz nawet
ZASŁONIĆ
fragment palcem.

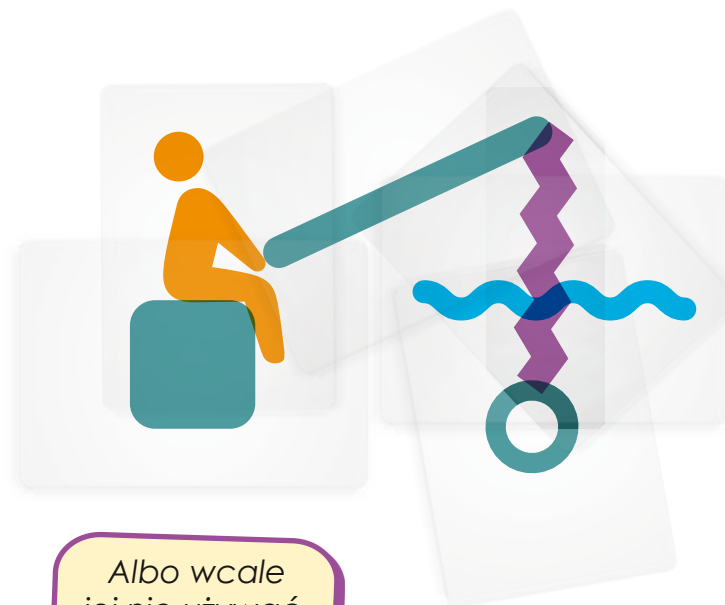


Wędką



Możesz układać
karty na

PLANSZY.



Albo wcale
jej nie używać.

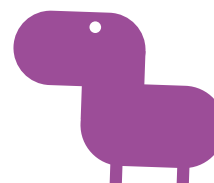


Indianka

Co więcej, możesz wziąć

DODATKOWE KARTY

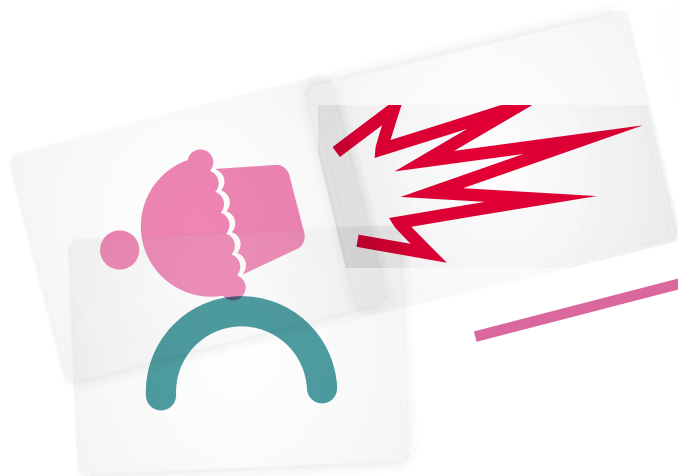
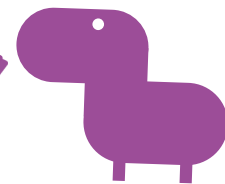
i ułożyć z nich obrazek,
by ułatwić innym
odgadywanie.



Pirat



Możesz **RÓWNOCZEŚNIE**
użyć tylu kart, ile chcesz,
dokładnie tak, jak chcesz!



★ WERSJA: „JESZCZE WIĘCEJ WYOBRAŹNI!”

Gdy już zagraacie kilka razy, możecie wybrać bardziej wymagający wariant rozgrywki. Przygotowując grę, połóżcie planszę białą stroną do góry. Potasujcie **karty Enigm**, a następnie stwórzcie z nich 1 stos – połóżcie go stroną z hasłami do góry.

Podczas swojej tury gracz, który przedstawia hasło, ciągnie losową **kartę Enigmy** ze stosu, wybiera 1 z 5 haseł i głośno wypowiada tylko jego numer, uważając, by nie pokazać podpowiedzi z drugiej strony karty. Następnie pomaga graczom odgadnąć Enigmę, układając pasujące **przezroczyście karty** w miejscu gry. Jeśli nikt nie odgadł Enigmy, gracze mogą poprosić o przeczytanie podpowiedzi znajdującej się na drugiej stronie karty.

★ DLA NAJMŁODSZYCH

Zachęcamy, aby używać **przezroczyścych kart** z gry *Imago Family* niezależnie od przedstawionych w instrukcji zasad. Bawcie się nimi i wspólnie twórzcie ciekawe historie. Pamiętajcie, że tak naprawdę liczy się dobra zabawa!

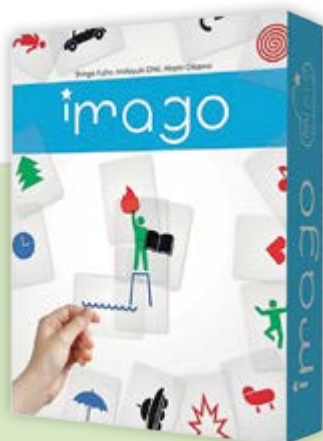
★ POMOCNE INFORMACJE

Możecie użyć przezroczyścych kart na dowolne sposoby, ale:

- Nie wolno Wam **mówić, wydawać dźwięków, śpiewać...**
- Nie wolno Wam **gestykulować!** Używajcie kart!
- Nie wolno Wam **układać liczb ani liter z kart.** Od czego macie wyobraźnię?

Jak najbardziej możecie:

- Użyć **dowolnej liczby kart.**
- **Układać karty jedna na drugiej, tworzyć sekwencje, PORUSZAĆ nimi.**
- **Zasłaniać** część karty palcami.
- **Tworzyć trójwymiarowe modele** z kart, unosząc je ponad stół. Jednak nie ulegnijcie przy tym pokusie gestykulowania!



Zagrajcie także
w podstawową
wersję gry *Imago!*

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Gorąco dziękujemy wszystkim testerom – zarówno małym,
jak i dużym – za ich wkład w powstanie i rozwój tej gry.

Producent:
Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versail, Francja
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
f /jeux.cocktailgames



Tłumaczenie: Jędrzej Szulga Redakcja: zespół Rebel