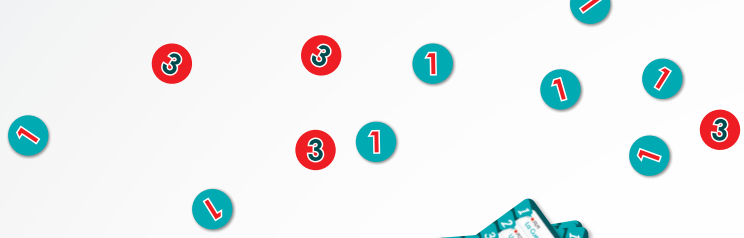
Un jeu de Shintaro Ono, Shingo Fujita, Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa, Shotaro Nakashima.
Graphismes de Shintaro Ono.

imagine

De **3** à **8** joueurs - À partir de **12 ans**



★ MATÉRIEL

- 60 **cartes transparentes**
- 65 **cartes Énigmes**
- 35 **jetons** (25 jetons 1 point, 10 jetons 3 points)
- 1 règle de jeu

★ BUT DU JEU

Gagner le plus grand nombre de points en devinant et faisant deviner des énigmes à l'aide des **cartes transparentes**.

★ PRÉPARATION

- Placez toutes les **cartes transparentes** sur la table de jeu, en formant un large cercle.
- Placez les **jetons** sur la table.
- Mélangez et empilez les **cartes Énigmes**.

L'intérieur de ce cercle de cartes sera l'aire de jeu.

★ LE JEU

Le joueur le plus créatif commence (si vous hésitez, le plus jeune commence). À son tour, le joueur va faire deviner aux autres une énigme. Pour cela, le joueur :

1 Pioche une carte Énigmes. Un autre joueur au hasard lui annonce un chiffre entre 1 et 8, qui lui indique l'énigme à faire deviner sur sa carte.

- S'il ne connait pas cette énigme, il peut prendre la suivante ou la précédente sur la carte (pour la ligne 1, il peut choisir entre le 8 et le 2, pour la ligne 8, entre le 7 et le 1).

Note : pour les plus jeunes, le choix peut se faire sur toute la carte.

2 Annonce à voix haute l'indice de l'énigme, indiqué par le symbole 📍.

3 Fait deviner son énigme en plaçant **toutes** les **cartes transparentes** de son choix dans l'aire de jeu. Il peut les **disposer**, les **assembler**, les **superposer** et même les faire **bouger** comme il le souhaite pour mettre les joueurs sur la voie.

Tout est possible avec les cartes transparentes et tous les moyens sont bons pour se faire comprendre ! (voir exemples pages suivantes)

⊘ Mais il ne peut pas :

- parler ni faire des bruitages
- représenter une lettre ou un chiffre
- mimer avec ses doigts (mais il est autorisé à masquer une partie d'une carte avec ses doigts)

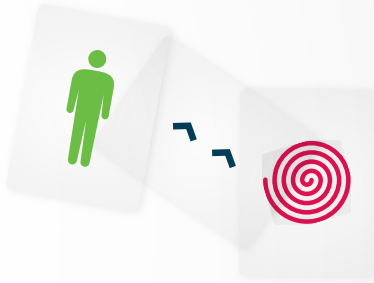
Les autres joueurs peuvent faire **toutes les propositions qu'ils souhaitent**, dès le placement de la première carte. Le premier joueur qui devine l'énigme et le joueur ayant placé les cartes gagnent 1 point chacun : ils prennent un **jeton** 1 devant eux.

- Si plusieurs joueurs donnent la bonne réponse **exactement** en même temps, chacun gagne 1 point.

POUR FAIRE DEVINER L'ÉNIGME :

Utilisez **TOUTES LES CARTES** que vous voulez et de **TOUTES LES FAÇONS** que vous voulez !

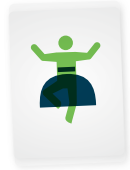
Vous pouvez **ASSEMBLER**



Un chapeau !

Vous pouvez **CACHER** des parties avec les doigts !

Vous pouvez **SUPERPOSER**



Hop ! Une danseuse !

Chapeau aussi !

Il n'y a pas de temps limite. Si après un temps laissé à l'appréciation des joueurs, personne ne trouve l'énigme, le tour de jeu prend fin et personne ne gagne de point.

Tour suivant

Les **cartes transparentes** utilisées sont remises dans le cercle. Puis c'est au tour du joueur suivant, en sens horaire, de faire deviner une nouvelle énigme.

★ FIN DU JEU

La partie prend fin quand chaque joueur a fait deviner 2 énigmes. Le joueur qui cumule le plus de points est le grand vainqueur. En cas d'égalité, vous êtes obligés de refaire une partie !

VARIANTE « ENCORE PLUS D'IMAGINATION »

Après plusieurs parties, vous pouvez faire deviner une énigme de votre création au lieu de tirer une carte. À votre tour, annoncez un indice correspondant (film, personnage, objet...) et à vous de jouer !

Vous pouvez ainsi personnaliser vos énigmes avec vos passions communes entre joueurs (films d'art & essai, titres de BD, jeux vidéos...) ou des propositions plus personnelles, comme « le doudou de Chloé », votre lieu de vacances…

Attention à bien choisir quelque chose de connu par tous les joueurs !

⊘ On peut TOUT faire avec les cartes transparentes, mais...

- On ne peut pas **parler, bruiter, chanter**, …
- On ne peut pas **mimer** avec les mains, uniquement avec les cartes !
- Pour rester dans l'imaginaire, on ne peut pas **faire de lettres ou chiffres** avec les cartes ;)

OUI, OUI, on peut :

- Utiliser **AUTANT DE CARTES** que l'on veut,
- **Assembler**, **superposer**, **combiner**, et **BOUGER** les cartes,
- **Cacher** des parties de cartes avec ses doigts,
- Faire des **animations « en 3D »** des cartes en les décollant de la table, mais attention à ne pas déraper en mimant avec les doigts !

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