Ein Spiel von Shintaro Ono, Shingo Fujita,
Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa und Shotaro Nakashima

imagine Family

Für 3 bis 8 Spieler – ab 8 Jahren – 30 Minuten

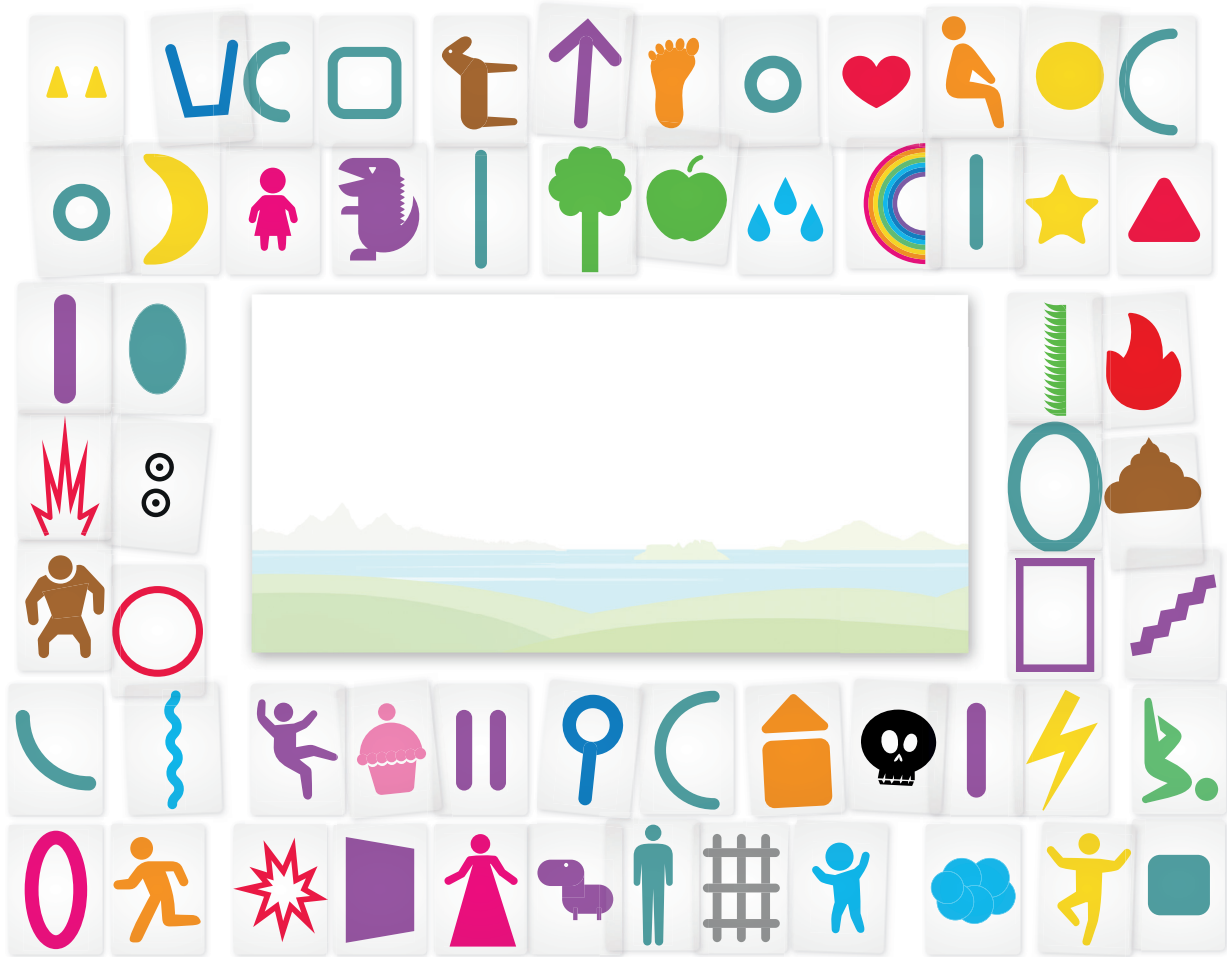
SPIELMATERIAL:

- 60 **durchsichtige Karten**
- 120 **Aufgabenkarten** (beidseitig bedruckt)

Hinweis auf der Rückseite

Aufgaben auf der Vorderseite

- 24 **Punkteplättchen**
- 1 Spielplan
- diese Spielanleitung



SPIELZIEL:

Erziele die meisten Punkte, indem du die Aufgaben mithilfe der **durchsichtigen Karten** löst.

VORBEREITUNG:

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Verteilt die **durchsichtigen Karten** um den Spielplan herum.
- Legt die **Punkteplättchen** neben dem Spielplan bereit.
- Mischt die **Aufgabenkarten** und bildet drei etwa gleichhohe Stapel mit der Hinweisseite nach oben.

SPIELABLAUF:

Wer die lebhafteste Fantasie hat, beginnt (wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler).

Wer an der Reihe ist, nutzt die **durchsichtigen Karten**, um eine Aufgabe darzustellen.
Die anderen müssen die Aufgabe erraten:

1. Wenn du an der Reihe bist, zieh die oberste Karte von einem der drei Stapel und lies den Hinweis laut vor. Dieser Hinweis bezieht sich auf alle fünf Aufgaben auf der Vorderseite.
2. Wähle dann eine dieser fünf Aufgaben.

   Die Aufgaben mit einem ☆ sind ein bisschen leichter und besonders gut für jüngere Spieler geeignet.

3 Stelle die Aufgabe mithilfe der **durchsichtigen Karten** dar. Dafür darfst du so viele **durchsichtige Karte** nutzen, wie du willst, und sie beliebig über- und nebeneinander legen, drehen und sogar bewegen.

Mit den durchsichtigen Karten ist alles möglich. Du darfst mit ihnen machen, was du willst, damit die anderen deine Aufgabe erraten!

Das darfst du nicht:

- Sprechen oder Geräusche machen.
- Buchstaben oder Zahlen mit den Karten bilden.
- Mit den Händen gestikulieren oder mimen (du darfst aber Teile der Karten mit den Händen abdecken).
- Die Karten essen, zerschneiden, schmelzen oder irgendwie anders beschädigen.

Sobald mindestens **zwei** Karten ausliegen, dürfen die anderen anfangen zu raten.

Wer die Aufgabe errät, bekommt 1 Punkt. Der Kartenleger erhält ebenfalls 1 Punkt: Beide nehmen sich jeweils ein **Punkteplättchen** und legen es vor sich. Antworten mehrere von euch gleichzeitig richtig, gewinnt jeder einen Punkt. Es gibt kein Zeitlimit und ihr dürft so oft raten, wie ihr möchtet. Wenn keiner die Aufgabe errät, könnt ihr euch darauf einigen, die Aufgabe abzubrechen. Dann gewinnt niemand einen Punkt.

Achtung: Auf manchen **Aufgabenkarten** steht ein **?** statt eines Hinweises. Ihr wisst also nicht, welche Aufgaben euch auf der Karte erwarten. Traut ihr euch trotzdem?

DIE NÄCHSTE AUFGABE:

Die **durchsichtigen Karten** werden wieder um den Spielplan herum verteilt und die alte **Aufgabenkarte** wird beiseitegelegt. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und zieht eine neue **Aufgabenkarte**.

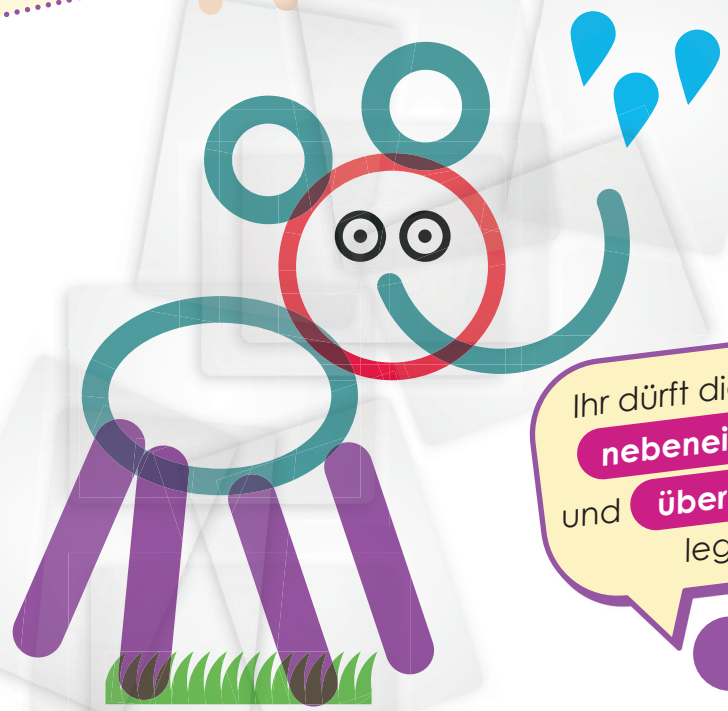
SPIELENDE:

- Mit 3 und 4 Spielern endet die Partie, wenn jeder zwei Aufgaben gelegt hat.
- Mit 5 bis 8 Spielern endet die Partie, wenn jeder eine Aufgabe gelegt hat.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie. Ihr habt am Ende einen Gleichstand? Dann spielt doch einfach noch einmal!

Hallo, ich bin Bob. Ich zeig euch, was ihr mit den Karten alles anstellen könnt.

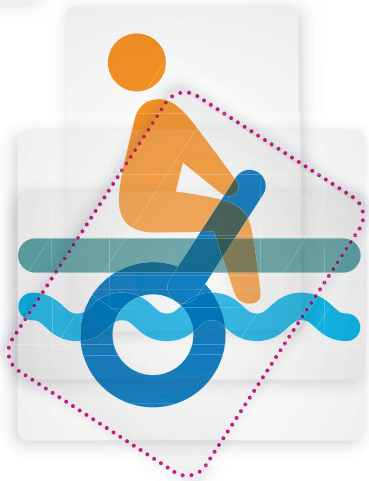
Ein Elefant



Ihr dürft die Karten **nebeneinander** und **übereinander** legen!

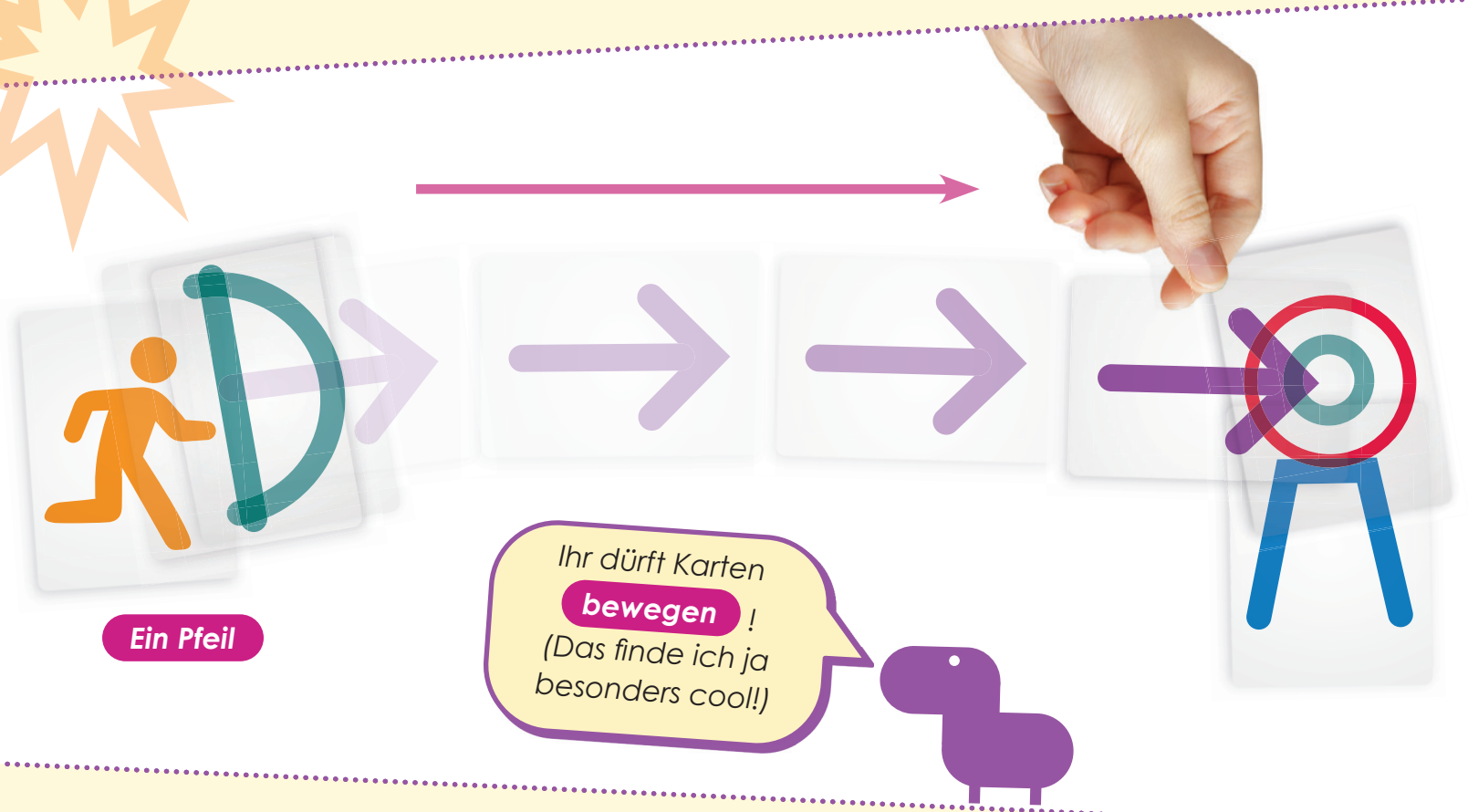
Eine Dusche

Ihr dürft die Karten **drehen** und **wenden**!



Ein Ruder

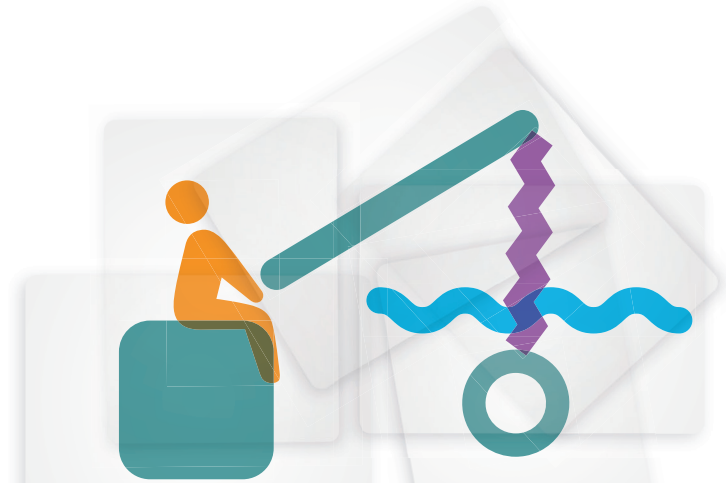
Ein Tennisball


Ein Pfeil
Ihr dürft Karten bewegen ! (Das finde ich ja besonders cool!)

Ihr dürft Kartenteile mit euren Fingern abdecken !
Ein Einhorn

Eine Angel

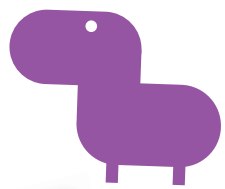
Die Landschaft **auf dem Spielplan** dürft ihr nutzen, …



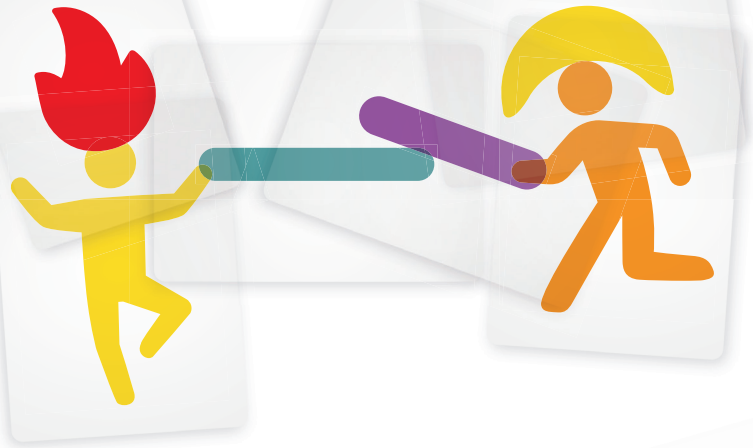
… müsst ihr aber nicht!

Eine Prinzessin

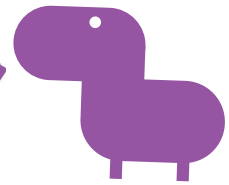
Ihr könnt auch eine **Umgebung** legen, um den anderen zu helfen.



Ein Pirat



Und weil ihr so viele Karten benutzen dürft, wie ihr wollt, könnt ihr auch all das **gleichzeitig** machen!



FÜR EINE GRÖSSERE HERAUSFORDERUNG:

Wenn ihr euch nach ein paar Partien *Imagine Family* einer größeren Herausforderung stellen möchtet, könnt ihr Folgendes tun:

Legt beim Spielaufbau die weiße Seite des Spielplans nach oben. Mischt die **Aufgabenkarten** und bildet einen einzigen Stapel daraus.

Wenn du an der Reihe bist, ziehst du eine zufällige **Aufgabenkarte** aus dem Stapel, verdeckst die Hinweisseite mit deiner Hand und suchst dir eine Aufgabe aus. Den Hinweis der Karte verrätst du erst, wenn die anderen nach mehrmaligem falschen Raten darum bitten.

FÜR DIE JÜNGEREN:

Ihr könnt die **durchsichtigen Karten** auch ganz frei und unabhängig von dieser Anleitung verwenden. Benutzt sie doch mal, um eine Geschichte damit zu erzählen oder Lieder darzustellen.

HILFE:

Beim Erfüllen der Aufgabe darfst du nicht:

- **Sprechen, singen** oder **Geräusche machen**.
- Mit den Händen **gestikulieren** oder **mimen**.
- **Buchstaben** oder **Zahlen** legen. Benutz lieber deine Fantasie!

Das darfst du auf jeden Fall:

- **So viele Karten** benutzen, wie du willst.
- Karten **nebeneinander** und **übereinander** legen, frei **kombinieren** und **bewegen**.
- Kartenteile mit den Fingern **verdecken**.
- Die Karten **hochheben** und **durch die Luft bewegen**, solange du nichts mit den Händen mimst.

Ein großes Danke geht an unsere Testspieler,
sowohl an die großen als auch die kleinen,
für eure unentbehrliche Hilfe.

Deutsche Ausgabe: Asmodee Germany
Übersetzung & Redaktion: Sophia Keßler
Lektorat: Simon Blome, Sebastian Klinge
Satz & Layout: Max Breidenbach

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