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

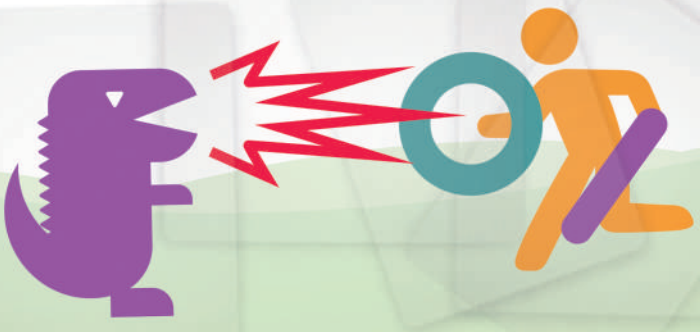
imagine Famille

De 3 à 8 joueurs – à partir de 8 ans – 30 minutes









MATÉRIEL :

- 60 **cartes transparentes**
- 120 **cartes Devinette** à 2 faces

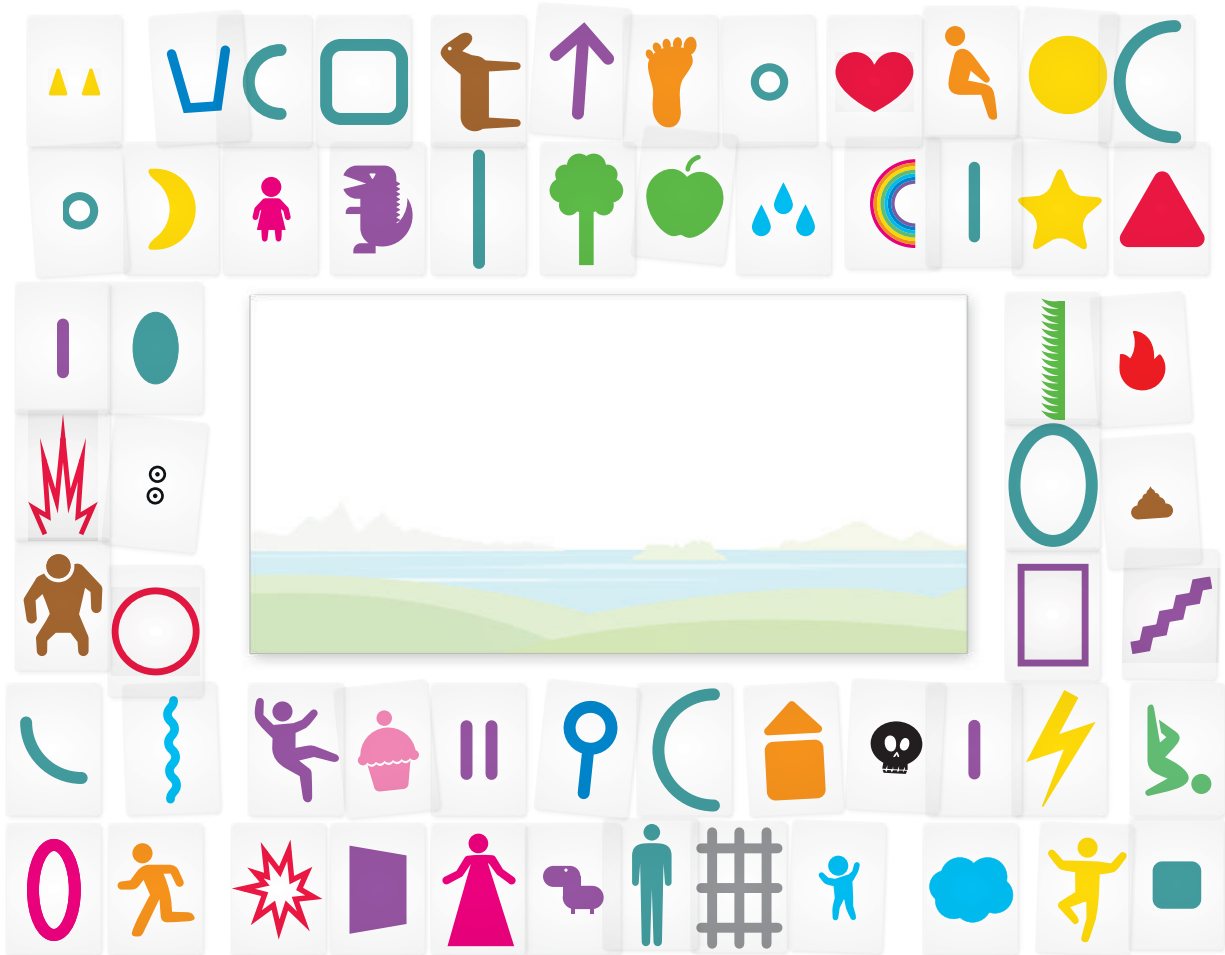


Indice au verso



Devinettes au recto

- 24 **jetons** pour compter les points
- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu



BUT DU JEU :

Gagner le plus grand nombre de points en trouvant et en faisant trouver des devinettes à l'aide de **cartes transparentes**.

PRÉPARATION :





- Placez le plateau au centre de la table de jeu.
- Placez toutes les **cartes transparentes** autour du plateau.
- Placez les **jetons** sur la table.
- Mélangez les **cartes Devinette** et formez 3 paquets de tailles à peu près égales, face Indice visible.

LE JEU :

Le joueur avec le plus d'imagination commence (si vous hésitez, le plus jeune commence).

A son tour, le joueur doit faire trouver sa devinette aux autres. Pour cela, il :

1. Choisit la première carte de l'une des 3 pioches et annonce l'indice à voix haute. Cet indice est lié aux 5 devinettes situées de l'autre côté de la carte.
2. Choisit la devinette parmi les 5 indiquées sur la carte.

   Les devinettes avec le symbole ★ sont plus faciles, nous recommandons de les réserver aux plus jeunes.



3 Fait trouver sa devinette en plaçant toutes les **cartes transparentes** de son choix sur le plateau 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 !



Par contre, le joueur ne peut pas :

- Parler ni faire de 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)
- Découper les cartes, les manger ou les faire fondre.

Les autres joueurs peuvent faire toutes les propositions qu'ils souhaitent, mais seulement lorsqu'une **deuxième** carte transparente a été placée.

Le premier joueur qui trouve la devinette et le joueur ayant placé les cartes gagnent 1 point chacun : ils prennent un **jeton** devant eux. Si plusieurs joueurs donnent la bonne réponse exactement en même temps, chacun gagne 1 point. Il n'y a pas de limite de temps. Si personne ne trouve la devinette et que tout le monde est d'accord pour donner sa langue au chat, personne de gagne de point et l'on passe au tour suivant.

Note : certaines **cartes Devinette** ont un ? à la place de l'indice. Oserez-vous les prendre ?

TOUR SUIVANT :

Les **cartes transparentes** utilisées sont remises autour du plateau, la **carte devinette** est defaussée. Puis c'est au tour du joueur suivant, en sens horaire, de faire trouver une nouvelle devinette.

FIN DU JEU :

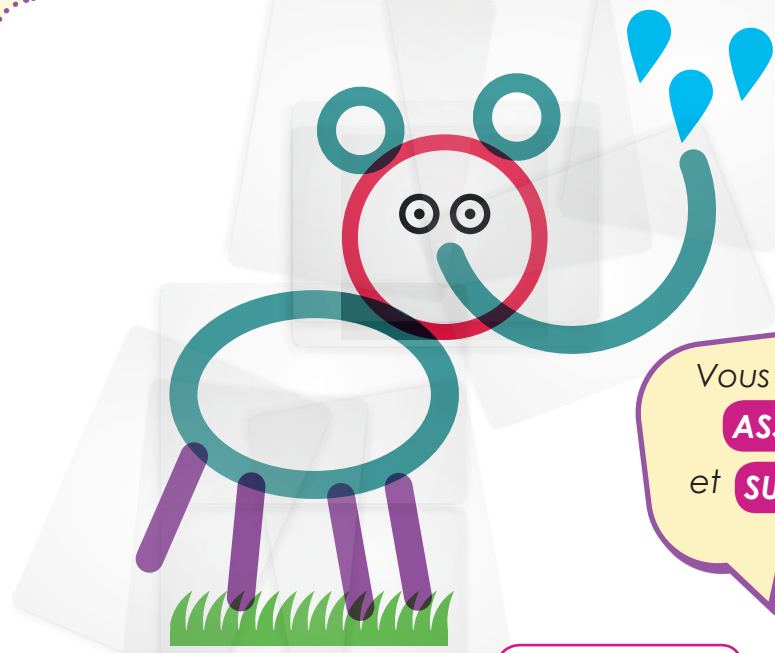
- De 3 à 4 joueurs, la partie prend fin après deux tours de table.
- De 5 à 8 joueurs, la partie prend fin après un tour de table.

Le joueur qui cumule le plus de points est le grand vainqueur. En cas d'égalité, vous êtes obligés de refaire une partie !

Hello, moi c'est Bob, je vais vous montrer un petit aperçu de ce que vous pouvez faire avec les cartes.

Une douche





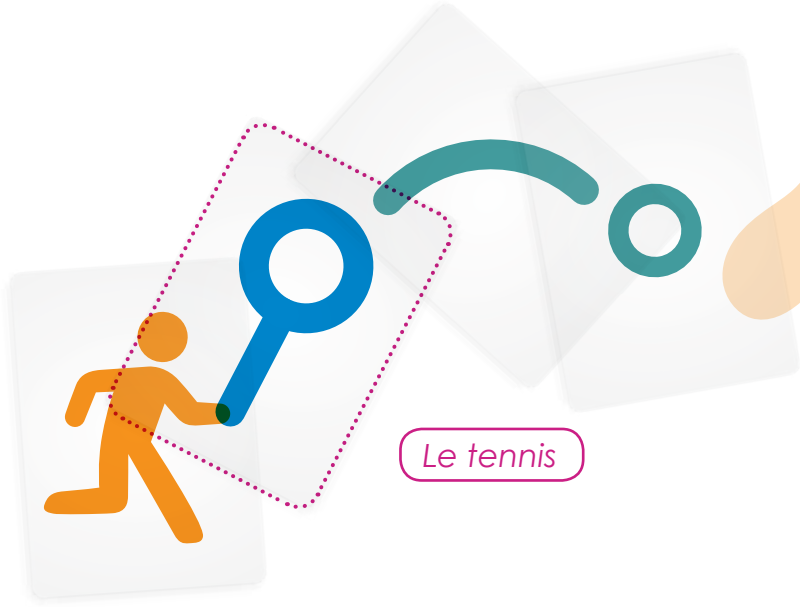
Un éléphant

Vous pouvez les **ASSEMBLER** et **SUPERPOSER**

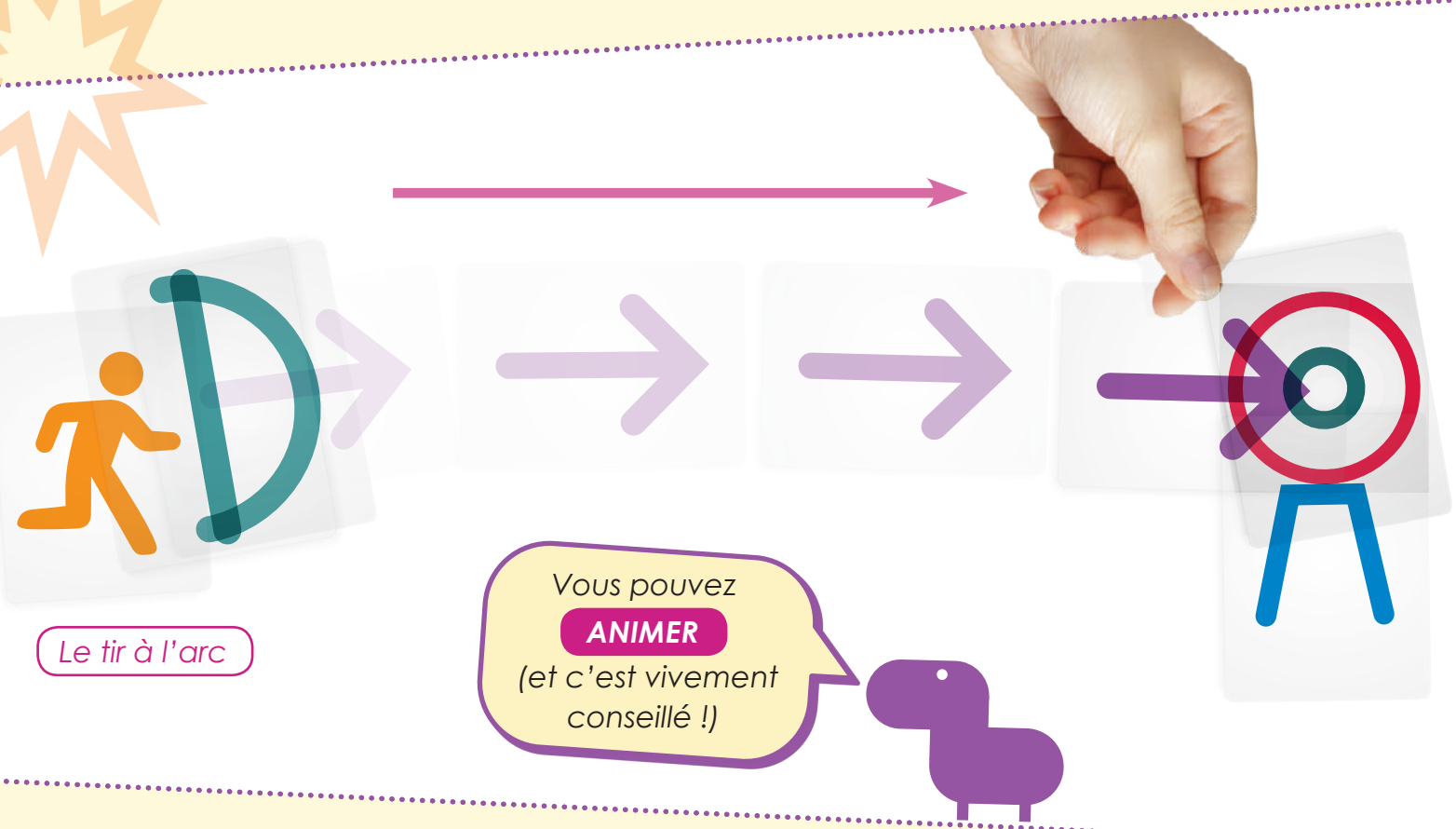
Vous pouvez **DETOURNER** les formes tant que vous le voulez !



Une rame



Le tennis



Le tir à l'arc

Vous pouvez **ANIMER** (et c'est vivement conseillé !)



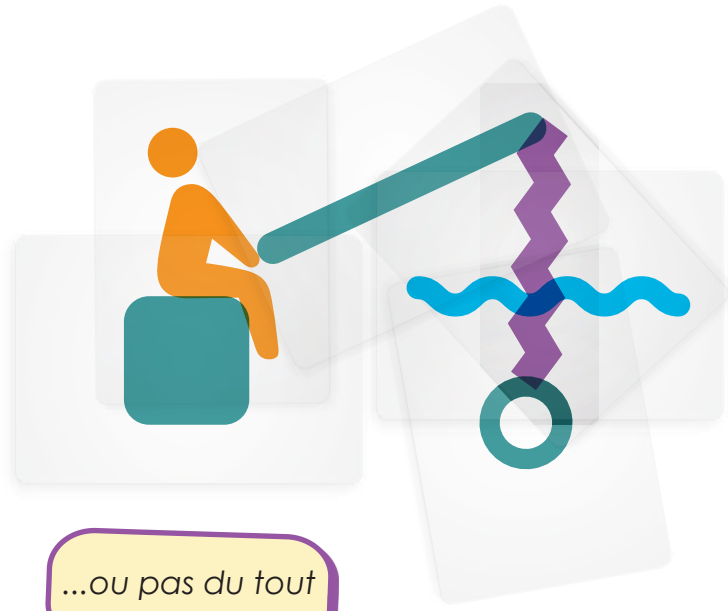
Vous pouvez **CACHER** des parties avec les doigts

Une licorne

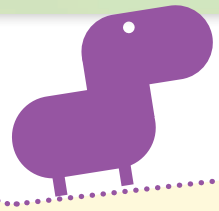
Un pêcheur



Vous pouvez vous **AIDER DU DÉCOR** du plateau,...

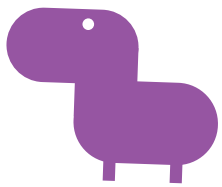


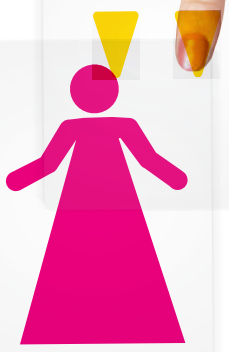
...ou pas du tout





Pour aider vos amis, n'hésitez pas à **AJOUTER DU CONTEXTE** et compléter vos dessins







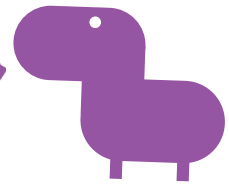


Une indienne

Un pirate



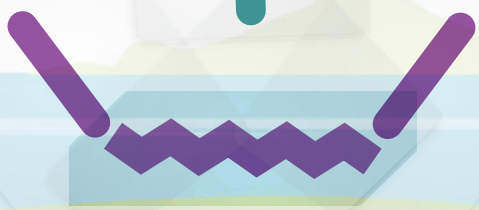
Et comme vous pouvez utiliser autant de cartes que vous voulez, vous pouvez faire tout cela **EN MÊME TEMPS** *!*











« POUR PLUS DE CHALLENGE ! » :

Après un grand nombre de parties, vous aimerez peut-être rendre le jeu plus difficile. Voici comment procéder :

Lors de la mise en place, utilisez la face blanche du plateau, mélangez les **cartes Devinette** entre elles puis formez une seule et unique pioche.

Lorsque vient son tour, le joueur qui doit faire deviner pioche une **carte Devinette** au hasard dans la pioche, choisit une proposition parmi les 5 indiquées sur la carte et annonce aux autres joueurs le numéro correspondant. Il peut ensuite commencer à faire trouver sa devinette. Si les joueurs ne trouvent pas, ils peuvent lui demander l'indice inscrit au dos de sa carte.

POUR LES PLUS JEUNES :

Les **cartes transparentes** d'Imagine Famille peuvent être utilisées au-delà des règles précisées dans ce livret. N'hésitez pas à les laisser à disposition pour permettre à ceux qui le souhaitent de créer des histoires, des saynètes juste pour le plaisir.

AIDE :

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 ni de 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 mimer avec les doigts !

Découvrez aussi IMAGINE



Nous remercions chaleureusement tous les testeurs du jeu, petits et grands, pour leur contribution indispensable.

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