



Gra autorstwa Shingo Fujity, Motoyuki Ohki i Hiromi Oikawy
z grafikami Laury Michaud i Shingo Fujita

imago

Gra dla od **3** do **8** graczy w wieku od **12 lat**



★ ELEMENTY GRY

- 61 przezroczytych kart
- 65 kart Enigm
- 35 znaczników (25 żetonów jednopunktowych i 10 żetonów trzypunktowych)
- 1 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 przezroczytych kart.

★ PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Wyłóżcie wszystkie przezroczyste karty na stole, tworząc spory okrąg.
- Wyłóżcie na stół znaczniki.
- Potasujcie karty Enigmy i ułóżcie z nich talię.

Przeźrzywność wewnątrz
okręgu będzie
miejscem gry.

★ 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.** Losowy gracz podaje liczbę od 1 do 8, wybierając w ten sposób numer zagadki z karty.

- Jeśli nie znasz danej Enigmy, możesz zamiast niej wybrać tę znajdującą się powyżej lub poniżej (dla linijki 1 możesz wybrać pomiędzy 8 a 2, zaś dla linijki 8 pomiędzy 7 a 1).

Uwaga! Młodszy gracze mogą wybrać dowolną Enigmę.

2 **Głośno wypowiedzieć kategorię Enigmy** reprezentowaną przez ten symbol 📍.

3 **Pomóc graczom odgadnąć Enigmę**, układając pasujące **przezroczyste karty** w miejscu gry. 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 zasłonić część karty palcem)



Gdy tylko pierwsza 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 1**.

- Jeśli kilku graczy odgadnie hasło **w tym samym momencie**, wszyscy otrzymują po 1 punkcie.

— **ABY MIEĆ PEWNOŚĆ, ŻE ENIGMA ZOSTANIE ODGADNIĘTA** —

Użyj **TYLU KART**, ile chcesz, **DOKŁADNIE** tak, jak chcesz!

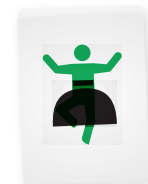


Możesz

**UKŁADAĆ
JE RAZEM**

Kapelusz!

Możesz układać
JEDNĄ NA DRUGIEJ



Proszę bardzo!
Tancerka!

Możesz **ZASŁONIC**
fragment palcami!



Kolejny kapelusz!!!

Ponadto możesz je

ANIMOWAĆ

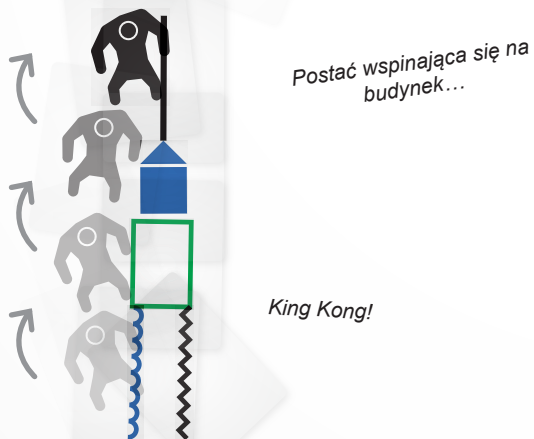


Skok!

Co więcej, możesz
to wszystko robić **RÓWNOCZEŚNIE!**



Latający w koło
samolot...



Postać wspinająca się na
budynek...

King Kong!

🕒 Nie macie limitu czasowego! Jeśli przez dłuższy czas nikt nie odgadł Enigmy, gracze mogą zdecydować o końcu rundy. Po prostu nikt nie zdobędzie punktu.

Następna tura

Użyte **przezroczyście karty** trafiają z powrotem do okręgu. Następnie kolejny gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) losuje Enigmę, którą musi przedstawić grupie.

★ KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym każdemu z graczy uda się z powodzeniem przedstawić 2 Enigmy. Zwycięży gracz, który zdobędzie najwięcej punktów. W przypadku remisu pozostaje Wam rozegrać kolejną grę!



🏆 WERSJA: „JESZCZE WIĘCEJ WYOBRAŹNI”

Gdy już zagracie kilka razy, możecie zacząć tworzyć własne Enigmy, zamiast korzystać z gotowych kart. W czasie swojej tury wybierzcie odpowiednią kategorię (film, postać, obiekt itd.) i zacznijcie zabawę! Możecie również spersonalizować Enigmy, biorąc pod uwagę wspólne zainteresowania (dzieła sztuki, tytuły książek, gry komputerowe...) lub jeszcze bardziej osobiste tematy, na przykład „ulubiona zabawka Kornelii”, „miejsce, w które chcielibyście pojechać na wakacje” albo „moja teściowa”...

Upewnijcie się, że wybraliście coś, o czym pozostali gracze wiedzą!

⊘ **Możecie użyć przezroczystych 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!



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

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

