

Imagenius

Wer findet, der verbindet!

Ein Familienspiel rund um mysteriöse Gegenstände, von Olivier Mahy

Im sagenumwobenen Zauberbuch von *Imagenius*, dem kleinen Großmeister der Magie, verbergen sich unzählige mysteriöse Zauberformeln, für die unterschiedliche Zutaten benötigt werden. Nur wenige Lehrlinge sind imstande, diese richtig zusammenzuführen und die daraus entstehenden Zeichen richtig zu deuten. Werdet ihr erkennen, welcher Gegenstand vor euren Augen Gestalt annimmt? Nur wer am schnellsten die Zutaten miteinander verbindet und die Zeichen richtig benennt, wird in die Fußstapfen des kleinen Großmeisters *Imagenius* treten.

Spielinhalt



- ◆ 92 nummerierte Zauberkarten mit verschiedenen Zutaten auf Vorder- und Rückseiten; darunter auch 3 markierte Kartensets, die euch Schritt für Schritt mit der Zeichenwelt von Imagenius vertraut machen (siehe *Die Zeichenwelt von Imagenius*)
- ◆ 4 Deckblätter, je eines mit den Ziffern 1, 2 und 3, und ein neutrales Deckblatt
- ◆ 4 Zeichentafeln, jeweils mit einer bunten und einer schwarz-weißen Seite
- ◆ 4 abwischbare Zauberstifte mit Schwämmchen
- ◆ 1 Sanduhr (30 Sek.)
- ◆ 1 Spielanleitung

Spielziel

Das Ziel ist es, durch schnelles Finden und richtiges Verbinden der gesuchten Zutaten die geheimen Gegenstände zu entschlüsseln und so die meisten Sterne zu sammeln.



Die Zeichenwelt von Imagenius

Um euch schnell mit den Zeichenregeln vertraut zu machen, empfiehlt der Großmeister, für die ersten drei Spiele die eigens dafür markierten Kartensets zu verwenden. In jedem Set wird der Schwierigkeitsgrad für das Zeichnen erhöht.

Sucht aus den Zauberkarten die entsprechenden Kartensets heraus. Jedes Set ist mit farbigen Edelsteinen markiert und besteht aus einem Deckblatt mit der Ziffer 1, 2 oder 3, sowie vier Zauberkarten. Auf der Rückseite eines jeden Deckblattes erfahrt ihr, wie ihr die Zutaten beim Zeichnen miteinander verbinden müsst. **Durch das Verbinden der einzelnen Zutaten entsteht nach und nach ein Gegenstand, den es zu erkennen gilt.**



Set 1

Deckblatt mit der Ziffer 1 und den Karten mit grünem Edelstein



Zutaten, die mit einer Linie zusammenhängen, müssen miteinander verbunden werden, damit sie ein vollständiges Bild ergeben. Ausgehend von einer beliebigen, für die Formel notwendigen Zutat, startet ihr eure Zeichnung und verbindet mit geraden Linien eine Zutat mit der nächsten. Die angegebene Reihenfolge der abgebildeten Zutaten muss unbedingt eingehalten werden, egal in welche Richtung ihr zeichnet. Gehen Anfang und Ende der Linie ineinander über, muss die letzte Zutat auch mit der ersten verbunden werden. Eine Formel kann auch aus mehreren Teilen bestehen.



Set 1

Deckblatt mit der Ziffer 2 und den Karten mit orangefarbenem Edelstein



Einzelne Zutaten, die ohne Verbindungslinie abgebildet sind, müssen eingekreist werden.



Set 1

Deckblatt mit der Ziffer 3 und den Karten mit rotem Edelstein



Zutaten, die mit einer Sternschnuppe markiert sind, zeigen an, dass über diese Zutaten eine gebogene Linie verläuft.

Jetzt seid ihr mit allen Zeichenregeln vertraut und könnt voll und ganz in die magische Welt von Imagenius eintauchen. Viel Spaß dabei!

Spielvorbereitung

- A** Jeder Lehrling nimmt sich einen Zauberstift und eine Zeichentafel, die er mit der bunten Seite nach oben vor sich ablegt.
- B** Stellt die Sanduhr in der Tischmitte bereit.
- C** Mischt die Zauberkarten gut und legt 4 Karten davon als Stapel in die Tischmitte. Deckt diesen mit dem neutralen Deckblatt ab. Legt die nicht benötigten Karten zurück in die Schachtel.



Spielaufbau für 4 Lehrlinge

Spielablauf

Ein Spiel besteht aus 8 Runden. Ihr müsst somit für ein komplettes Spiel immer beide Seiten einer Zauberkarte lösen! Jede Runde folgt dabei demselben Ablauf:

- 1** Zauberkarte ziehen und Zutaten verbinden
- 2** Geheimen Gegenstand erkennen
- 3** Sterne verteilen
- 4** Die nächste Runde vorbereiten

1 Zauberkarte ziehen und Zutaten verbinden:

Sind alle bereit, zieht ihr eine Zauberkarte vom Stapel (unter dem Deckblatt hervor) und legt sie für alle gut sichtbar in die Tischmitte. Nun müsst ihr **alle gleichzeitig** jene Zutaten, die auf der Karte abgebildet sind, möglichst schnell auf eurer Zeichentafel finden und sie entsprechend den Zeichenregeln mit dem Zauberstift miteinander verbinden. *Hinweis:* In der 2., 4., 6. und 8. Runde zieht ihr keine neue Zauberkarte vom Stapel, sondern dreht die soeben gespielte Karte um! Karten, von denen ihr beide Seiten gespielt habt, kommen aus dem Spiel.

2 Geheimen Gegenstand erkennen:

Wer denkt, den geheimen Gegenstand entschlüsseln zu können, schreibt den Begriff sofort in das passende Feld auf seiner Zeichentafel, dreht sie um, schnappt sich die Sanduhr und startet sie.

Hinweis: Es ist nicht notwendig, alle Zutaten miteinander zu verbinden, um einen Tipp für den gesuchten Gegenstand abzugeben!



Alle anderen haben jetzt noch 30 Sekunden lang Zeit, um weiter zu zeichnen und ebenfalls einen Begriff auf ihre Zeichentafel zu schreiben. **Tipp:** Manchmal ist es hilfreich, die Zeichentafel zu drehen, um den geheimen Gegenstand besser zu erkennen!

Ist die Sanduhr abgelaufen, heißt es „Stopp!“ und alle müssen ihren Zauberstift zur Seite legen.

3 Sterne verteilen:

Alle, die einen Begriff auf ihre Zeichentafel geschrieben haben, kontrollieren, ob sie den gesuchten Gegenstand richtig erraten haben.

Hinweis: Synonyme sind erlaubt! So dürft ihr beispielsweise für Piano auch Klavier oder Flügel schreiben. Falls ihr euch über den gesuchten Gegenstand uneinig seid, blättert ihr einfach in der Spielanleitung zu der Seite mit den **Lösungen**. Die kleingedruckte Nummer auf der Karte verrät euch, unter welcher Nummer ihr die Lösung findet.

Danach wird wie folgt gewertet:

→ Wer die Sanduhr umgedreht hat,

- erhält **2 Sterne** ★ ★, wenn der Gegenstand **richtig** erraten wurde.
- muss **1 Stern** ★ löschen, wenn ein **falscher** oder **kein** Begriff notiert wurde. Wurde noch kein Stern gesammelt, kann auch keiner gelöscht werden.

→ Für alle anderen gilt, wenn

- der Begriff **richtig** erraten wurde, gibt es **1 Stern** ★.
- ein **falscher** oder **kein** Begriff notiert wurde, gibt es **keinen Stern** (es muss auch kein Stern gelöscht werden).

Das Ergebnis markiert ihr auf der Sternenleiste am oberen Rand eurer Zeichentafel.



4 Die nächste Runde vorbereiten:

Löscht die Zeichnungen von euren Zeichentafeln, nicht jedoch eure gesammelten Sterne!

Wer in dieser Runde die Sanduhr gestartet hat, dreht nun die Zeichentafel um und muss die nächste Runde auf der schwarz-weißen Seite zeichnen! Alle anderen verwenden für die nächste Runde die bunte Seite.

Startet jetzt die nächste Runde, beginnend bei Punkt 1.



Das Spiel endet nach der 8. Runde. Der Lehrling mit den meisten Sternen gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Wenn ihr zu „Imagenius“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf:  [Facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)

 [Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)

Lösungen

1. Hemd
2. Medaille
3. Zipfelmütze
4. Weihnachtsbaum
5. Krone
6. Mensch
7. Segelboot
8. Drache
9. Zelt
10. Hand
11. Kran
12. Eselsohr
13. Treppe
14. Kreuz
15. Stuhl
16. Dampfschiff
17. Blockpfeil
18. Füllfeder
19. Hubschrauber
20. Fragezeichen
21. Schneemann
22. Gespenst
23. Pfeil
24. Ausrufezeichen
25. Globus
26. Hammer
27. Fischgräte
28. Controller
29. Tennisschläger
30. Schlittschuh
31. Nashorn
32. Knochen
33. Einhorn
34. Lollipop
35. Diamant
36. Ampel
37. Schweinekopf
38. Mikrofon
39. Schere
40. Saxofon
41. Lineal
42. Auto
43. Bowlingkugel
44. Sichel
45. Würfel
46. Fäustling
47. Einkaufswagen
48. Kleiderbügel
49. Mund
50. Herz
51. Flasche
52. Schraubenschlüssel
53. Koffer
54. Flugzeug
55. Schokolade
56. Fleischermesser
57. Geige
58. Ski
59. Roller
60. Blitz
61. Tasse
62. Banane
63. Trichter
64. Kleid
65. Brille
66. Laptop
67. Akkordeon
68. Buch
69. Seilbahn
70. Bügeleisen
71. Axt
72. (BBQ) Griller
73. Nacktschnecke
74. Vogel
75. Angelrute
76. Haus
77. Sanduhr
78. Staubsauger
79. Wal
80. Mikroskop
81. Zeppelin
82. Gitarre
83. Lastwagen
84. Waage
85. Fabrik
86. Bär
87. Dinosaurier
88. Turm
89. Revolver
90. Glocke
91. Seepferdchen
92. Flatscreen
93. Schnuller
94. Wolke
95. Schwan
96. Käse
97. Sternschnuppe
98. Vogelscheuche
99. Fallschirm
100. Schnecke
101. Fisch
102. Puzzleteil
103. Igel
104. UFO
105. Musiknote
106. Kompass
107. Windmühle
108. Hirschkopf
109. Waschmaschine
110. Vorhängeschloss
111. Flamingo
112. Bus
113. Schmetterling
114. Adler
115. Geschenk
116. Hantel
117. Marienkäfer
118. Klavier
119. Säge
120. Bohrer
121. Dusche
122. Schlange
123. Lokomotive
124. Frosch
125. Filmkamera
126. Pferd
127. Taschenlampe
128. Bombe
129. Sonnenaufgang
130. Tipi
131. Zapfsäule
132. Badewanne
133. Seelöwe
134. Geburtstagstorte
135. Schlüssel
136. Fuchs
137. Pinsel
138. Trompete
139. Gießkanne
140. Apfel
141. Geodreieck
142. (Schreib-)Feder
143. Föhn
144. Rakete
145. Hase
146. Eierbecher/ Weiches Ei
147. Biene
148. Pilz
149. Lampe
150. Tulpe
151. Möhre
152. Wecker
153. Rollschuh
154. Krokodil
155. Rugbyball
156. Podest
157. Schirm
158. Schildkröte
159. Ananas
160. Hund
161. Schaufel
162. Birne
163. Domino
164. Toilette
165. Megafon
166. Knopf
167. Leuchtturm
168. Hai
169. Flagge
170. Eistüte
171. Kinderwagen
172. Qualle
173. U-Boot
174. Giraffe
175. Fotoapparat
176. Schlagzeug
177. Überwachungskamera
178. Elefant
179. Feuer
180. Papierflieger
181. Kalender
182. Palme
183. Torhüter
184. Fahrrad

Imagenius

Aki megtalálja, összeköti!

Olivier Mahy családi játéka
varázslatos tárgyakkal

A mágia aprótermetű nagymesterének Imageniusnak a könyve számos varázslatos formát rejt, amik a megfelelő összetevők megtalálása útján fedik fel magukat. Aki ezeket a misztikus dolgokat helyesen köti össze egymással, annak a szemei előtt megjelenik a keresett dolog formája.

Vajon mi rajzolódik ki a szemetek előtt amikor összekötitek egymással a dolgokat? Aki ügyesen összeköt mindent és elsőként nevezi meg a keresett dolgot, az akár a nagy *Imagenius* nyomdokaiba is léphet!

Tartalom



- ◆ 92 számozott **varázskártya** különböző varázslatos dologgal az elején és a hátán; ezek közt 3 jelölt kártyaszett, amik lépésről lépésre vezetnek be Imagenius varázslatos rajzvilágába (bővebben lássátok az Imagenius rajzvilága címszó alatt)
- ◆ 4 **fedőlap**, ezek közül egy-egy számmal jelölve 1, 2, 3 és egy semleges fedőlap.
- ◆ 4 **rajztábla** egy színes és egy fekete oldallal
- ◆ 4 **törölhető file**, szivaccsal
- ◆ 1 **homokóra**
- ◆ 1 **játékleírás**

A játék célja

Az a célotok, hogy minél gyorsabban megtaláljátok és összekössétek a megfelelő dolgokat és egymást megelőzve megmondjátok, hogy mi rajzolódik ki az összekötött vonalakból.



Imagenius rajzvilága

Ahhoz, hogy megtanuljátok a rajzolás szabályait, javasoljuk, hogy az első három játékot a jelölt kártyaszettekkel játsszátok le. Minden szettben emelkedik a nehézségi szint.

Válogassátok ki a varázskártyákból a 3 jelölt kártyaszettet. Minden szettet egy színes drágakő jelöl. Egy szett egy számozott fedőlapból 1, 2 vagy 3 és négy varázskártyából áll.

1. **Szett (zöld):** fedőlap 1-es számmal és azok a kártyák, amiken zöld drágakő van.
2. **Szett (narancssárga):** fedőlap 2-es számmal és azok a kártyák, amiken narancssárga drágakő van.
3. **Szett (piros):** fedőlap 3-as számmal és azok a kártyák, amiken piros drágakő van.

A fedőlapok hátoldalán látjátok, hogy hogyan kell összekötnötök a dolgokat. A dolgok összekötése során kirajzolódik egy dolog, amit fel kell ismernetek.



1-es fedőlap



A dolgokat **egyenes vonalakkal kell összekötnötök** egymással ahhoz, hogy egy teljes kép rajzolódjon ki előttek. Bármelyik adott dolognál elkezdhetitek a rajzolást, ahonnan kiindulva egy egyenes vonallal összekötitek a következő dologgal. A dolgok megadott sorrendjébe kell tartanotok, de az mindegy, hogy melyik irányban haladtok. Amikor a kezdet és a vég egymásba fut, akkor az utoljára összekötött dolgot össze kell kötni az első dologgal. A kirajzolódó dolog több részből is állhat.



2-es fedőlap



Azokat a dolgokat, amiknél nincsen összekötő vonal **be kell karikáznotok**.



3-as fedőlap



vonal halad át.

A csillaghullás olyan dolgokat jelöl, amiken **görbe**

Most már minden rajzolási szabályt megismertetek Imagenius varázslatos világából, tehát nyugodtan beléphettek és elkezdhetitek a játékot! Jó szórakozást!

Előkészületek

- A** Minden varázstanonc vegyen magához egy rajztáblát és tegye maga elé a színes oldalával felfelé.
- B** Állítsátok középre a homokórát.
- C** Keverjétek meg a varázskártyákat és tegyetek középre 4 lapot egy pakliba rendezve. Fedjétek le ezt a paklit a semleges fedőlappal. A szükségtelen kártyákat tegyétek vissza a játék dobozába.



A játéktér 4 varázslótanonccal

A játék menete

Egy játék 8 körből áll. Egy komplett játékhoz mind a négy varázskártya mindkét oldalát meg kell oldanotok. Minden kör lefolyása a következők szerint történik:

- 1** Varázskártyát húztok és összekötitek a dolgokat
- 2** Felismeritek a kirajzolódó dolgot
- 3** Kiosztjátok a csillagokat
- 4** Előkészítitek a következő kört

1 Varázskártyát húztok és összekötitek a dolgokat

Amikor mindenki készen áll, kihúztok a fedőlapp alól egy varázskártyát és az asztal közepére fektetitek azt. Ezután **egyszerre** megkeresitek a **táblátokon** az összes dolgot, amit a kártyán láttok és a rajzolási szabályok szerint **összekötitek** őket. **Megjegyzés:** a 2., 4., 6. és 8. körökben nem húztok új varázskártyát, hanem átfordítjátok a közepén fekvő, éppen lejátszott varázskártyát. (Azok a varázskártyák, amiknek mindkét oldalát lejátszottátok, kikerülnek a játékból.)

2 Felismeritek a kirajzolódó dolgot

Aki úgy gondolja, hogy felismerte a kirajzolódó dolgot, az gyorsan ráírja azt a táblájára a megfelelő helyre: Átfordítja a tábláját, elkapja középről a homokórát és villámgyorsan elindítja azt.

Megjegyzés: Nem szükséges minden dolgot összekötnötök ahhoz, hogy felismerjétek a kirajzolódó dolgot és megtippeljétek azt!



A többi játékosnak 30 másodperce marad arra, hogy befejezze a dolgok összekötését és felírja a kirajzolódó dolog nevét a táblájára.

Tipp! Néha érdemes elforgatnotok a táblátokat ahhoz, hogy felismerjétek a kirajzolódó dolgot.

Amikor lejárt a homokóra, mindenkinek meg kell állnia a rajzolásban és le kell tennie a filctollat.

3 Kiosztjátok a csillagokat

Akik felírták a táblájukra a kirajzolódó dolog nevét, azok leellenőrzik, hogy helyes-e a megoldásuk.

Megjegyzés: A szinonimákat el kell fogadnotok. Például a zongora megoldásra el kell fogadnotok a pianínót is. Akkor, amikor bizonytalanok vagytok a megoldásban, egyszerűen lapozzátok fel a szabályt a **Megoldások** címszó alatt. A kártyákon a kis méretű számok megadják nektek azt, hogy melyik számmal kell keresnetek a megoldást.

Ezek után a következők szerint értékeljétek a játékot:

→ Aki elindította a homokórát,

- **2 csillagot** ★ ★ kap, ha **helyesen** fejtette meg a dolgot

- **1 csillagot** ★ **törölnie** kell, ha **hibás** a megoldása, vagy **nem írt** megoldást. Ha még nem gyűjtött csillagot, akkor nem is tud mit letörölni.

→ Mindenki más,

- aki **helyesen** fejtette meg a dolgot, **1 csillagot** ★ kap,
- akinek **hibás** a megoldása, vagy **nem írt** megoldást **nem kap** csillagot (és nem is kell törölnie)

Végül mindenki jegyezze fel az eredményét a táblájának a felső részére a csillagsorba



4 Előkészítitek a következő kört

Töröljétek le a tábláitokról a rajzaitokat, de a csillagaitokat ne!

Aki az előző körben elindította a homokórát az ezt a kört lefordított táblán, azaz a táblája fekete-fehér oldalán játssza. A többi játékos továbbra is a táblájának a színes oldalán játsszik.

Kezdjétek el az új kört az 1. ponttal.



A játék a 8. kör után véget ér. Az a varázslótanonc a győztes, aki a legtöbb csillagot gyűjtötte. Ő lesz Imagénus utódja. Egyezőség esetén több győztese van a játéknak.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!

Fulladásveszély! Órizzze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Kedvelj minket:  [Facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)

 [Instagram.com/piatnikhungary](https://www.instagram.com/piatnikhungary)

megoldások

1. Ing
2. Érem
3. Csúcsos sapka
4. Karácsonyfa
5. Korona
6. Ember
7. Vitorlás
8. Sárkány
9. Sátor
10. Kéz
11. Daru
12. Szamárfül
13. Lépcső
14. Kereszt
15. Szék
16. Gózhajó
17. Nyíl
18. Töltőtoll
19. Helikopter
20. Kérdőjel
21. Hőember
22. Kísértet
23. Nyíl
24. Felkiáltójel
25. Földgömb
26. Kalapács
27. Hal csontváz
28. Kontroller
29. Teniszütő
30. Jégkorcsolya
31. Orrszarvú
32. Csont
33. Egyszarvú
34. Nyalóka
35. Gyémánt
36. Lámpa
37. Disznófej
38. Mikrofon
39. Olló
40. Szaxofon
41. Vonalzó
42. Autó
43. Bowling golyó
44. Sarló
45. Dobókocka
46. Egyujjas kesztyű
47. Bevásárlókocsi
48. Ruhafogas
49. Száj
50. Szív
51. Üveg
52. Csavarkulcs
53. Bőrönd
54. Repülő
55. Csokoládé
56. Henteskés
57. Hegedű
58. Sí
59. Roller
60. Villám
61. Csésze
62. Banán
63. Tölcsér
64. Ruha
65. Szemüveg
66. Laptop
67. Harmonika
68. Könyv
69. Fügővasút
70. Vasaló
71. Fejsze
72. (BBQ) Grill
73. Meztelencsiga
74. Madár
75. Horgászbót
76. Ház
77. Homokóra
78. Porszívó
79. Bálna
80. Mikroszkóp
81. Zeppelin
82. Gitár
83. Teherautó
84. Mérleg
85. Gyár
86. Medve
87. Dinoszaurusz
88. Torony
89. Revolver
90. Harang
91. Csikóhal
92. Sík képernyő
93. Cumi
94. Felhő
95. Hattyú
96. Sajt
97. Hullócsillag
98. Madárijesztő
99. Ejtőernyő
100. Csiga
101. Hal
102. Puzzle darab
103. Sün
104. UFO
105. Hangjegy
106. Iránytű
107. Szélmalom
108. Szarvasfej
109. Mosógép
110. Lakat
111. Flamingó
112. Busz
113. Pillangó
114. Sas
115. Ajándék
116. Súlyzó
117. Katicabogár
118. Zongora
119. Fűrész
120. Fűrő
121. Zuhany
122. Kígyó
123. Mozdony
124. Béka
125. Kamera
126. Ló
127. Zseblámpa
128. Bomba
129. Napfelkelte
130. Indiánsátor
131. Benzinkút oszlop
132. Fürdőkád
133. Oroszlánfóka
134. Születésnap torta
135. Kulcs
136. Róka
137. Ecset
138. Trombita
139. Öntözőkanna
140. Alma
141. Háromszög vonalzó
142. Toll
143. Hajszárító
144. Rakéta
145. Nyúl
146. Lágytojás
147. Méh
148. Gomba
149. Lámpa
150. Tulipán
151. Répa
152. Ébresztőóra
153. Görkorcsolya
154. Krokodil
155. Rögbilabda
156. Talapzat
157. Esernyő
158. Teknősbéka
159. Ananász
160. Kutya
161. Lapát
162. Körte
163. Dominó
164. WC
165. Megafon
166. Gomb
167. Világítótorny
168. Cápa
169. Zászló
170. Fagyalt tölcser
171. Babakocsi
172. Medúza
173. Tengeralttjáró
174. Zsiráf
175. Fényképezőgép
176. Dobfelszerelés
177. Biztonsági kamera
178. Elefánt
179. Tűz
180. Papírrepülő
181. Naptár
182. Pálmafa
183. Kapus
184. Kerékpár

Imagenius

Kdo najde, ten spojuje!

Magická rodinná hra od Oliviera Mahy

V tajemné kouzelnické knize mladého velmistra magie *Imagenia* se skrývá mnoho tajemných zaklínadel. Pro každé zaklínadlo jsou potřeba různé přísady. Jen málo učňů však dokáže přísady správně spojit dohromady a rozluštit kresby, které jejich propojením vznikají. Poznáte, který předmět vzniká před vašimi očima? Pouze ti hráči, kteří nejrychleji spojí jednotlivé přísady a správně pojmenují vzniklé kresby, mohou kráčet ve šlépějích mladého *Imagenia*.

Obsah



- ◆ 92 očíslovaných kouzelných karet s různými přísadami na předních a zadních stranách, včetně tří označených karetních sad, které vás postupně seznámí se světem kreseb velmistra Imagenia (viz *Svět kreseb velmistra Imagenia*)
- ◆ 4 vrchní karty s číslicemi 1, 2 a 3 a jedna neutrální vrchní karta
- ◆ 4 kreslicí tabulky s barevnou a černobílou stranou
- ◆ 4 stíratelné kouzelné tužky s houbičkami
- ◆ 1 přesýpací hodiny (30 sekund)
- ◆ 1 pravidla hry

Cíl hry

Cílem hry je pomocí rychlého rozhodování a správného spojení hledaných přísad rozluštit tajné předměty a nasbírat tak nejvíce hvězdiček.



Svět kreseb velmistra Imagenia

Na velmistrovo doporučení použijte v prvních třech hrách označené karetní sady, abyste se rychle seznámili s pravidly kreslení. V každé sadě se stupeň obtížnosti kreslení zvyšuje.

Z kouzelných karet si vyberte příslušné karetní sady. Každá sada je označena barevným drahokamem a skládá se z vrchní karty s číslem 1, 2 nebo 3 a ze 4 kouzelných karet.

Na zadní straně každé vrchní karty se dozvíte, jak musíte jednotlivé přísady při kreslení spojovat. **Postupným spojováním jednotlivých přísad vzniká předmět, který je třeba rozpoznat.**



Sada 1

Vrchní karta s číslicí 1 a s kartami se zeleným drahokamem



Přísady musíte propojovat čarou tak, aby vznikl úplný obrázek.

Začněte s kresbou u jakékoliv přísady, která je pro kouzlo nezbytná a **rovnou čarou** propojte tuto přísadu s další.

Uvedené pořadí znázorněných přísad se musí dodržovat a nezáleží na tom, jakým směrem kreslíte. Pokud jde začátek a konec čáry přes sebe, musí se také poslední přísada spojit s první přísadou. Kouzlo se může skládat z více částí.



Sada 2

Vrchní karta s číslicí 2 a s kartami s oranžovým drahokamem



Jednotlivé přísady, které jsou znázorněny bez spojovací čáry, musí být **zakroužkovány**.



Sada 3

Vrchní karta s číslicí 3 a s kartami s červeným drahokamem



Přísady, které jsou označeny kometou, se spojují **zakřivenou čarou**.



Nyní jste se seznámili se všemi pravidly kreslení a můžete se zcela ponořit do kouzelného světa Imagenia. Hodně zábavy!

Příprava hry

- A** Každý učeň si vezme jednu kouzelnou tužku a jednu kreslicí tabulku, kterou si položí před sebe barevnou stranou nahoru.
- B** Přesýpací hodiny položte doprostřed stolu tak, aby na ně všichni dosáhli.
- C** Kouzelné karty dobře zamíchejte a 4 karty položte do balíčku doprostřed stolu. Balíček zakryjte neutrální vrchní kartou. Nepotřebné karty vraťte zpátky do krabice.



Rozestavení hry pro 4 učně.

Průběh hry

Hra se skládá z 8 kol. Aby bylo možné hrát celou hru, musíte vždy vyřešit obě strany kouzelné karty. Každé kolo se řídí stejným postupem:

- 1** Líznutí kouzelné karty a spojení přísad
- 2** Rozpoznání tajemného předmětu.
- 3** Rozdělování hvězdiček.
- 4** Příprava dalšího kola.

1 Líznutí kouzelné karty a spojení přísad

Pokud jste všichni připraveni, lízněte kouzelnou kartu z balíčku (pod vrchní kartou) a položte ji doprostřed stolu tak, aby na ni všichni dobře viděli. **Všichni hrají současně!** Nyní musíte najít na vaší kreslicí tabulce co nejrychleji všechny přísady, které jsou znázorněny na kartě, a podle pravidel kreslení je navzájem spojit kouzelnou tužkou. Upozornění: ve 2., 4., 6. a 8. kole si z balíčku nelízáte žádnou novou kouzelnou kartu, ale otočíte právě vynesenu kartu! (Karty, jejichž obě strany byly ve hře, jdou ze hry ven!).

2 Rozpoznání tajemného předmětu

Pokud si myslíte, že tajemný předmět dokážete rozluštit, napište ihned jeho název do příslušného pole na své tabulce. Tabulku otočte, vezměte si přesýpací hodiny a spusťte odpočítávání.

Upozornění: když tipujete název hledaného předmětu, není nutné, abyste měli všechny přísady vzájemně propojené!



Všichni ostatní teď mají 30 sekund na kreslení, a také na napsání hledaného předmětu na svou tabulku.

Tip: někdy může pomoci, když kreslicí tabulku otočíte, abyste tajemný předmět lépe rozpoznali!

Když čas na přesýpacích hodinách vyprší, znamená to „stop!“ a všichni musí odložit své kouzelné tužky.

3 Rozdělování hvězdiček

Každý, kdo napsal výraz na svou kreslicí tabulku, zkontroluje, zda hledaný předmět uhádl správně.

Upozornění: synonyma jsou povolena! Například místo výrazu piano můžete psát také klavír nebo křídlo. Pokud se na hledaném předmětu nemůžete shodnout, podívejte se do pravidel hry na stránku s **řešením**. Malé číslo na kartě vám prozradí, pod kterým číslem najdete řešení.

Hra se poté vyhodnotí následujícím způsobem:

→ Hráč, který otočil přesýpací hodiny,

- obdrží **2 hvězdičky** ★ ★, pokud předmět uhádne správně.
- musí **1 hvězdičku** ★ smazat, jestli napíše **chybný** výraz nebo **žádný** výraz neuvede. Pokud hráč ještě žádnou hvězdu nezískal, nemůže se mu také žádná smazat.

→ Pro všechny ostatní platí, když

- uhádnou výraz **správně**, dostanou **1 hvězdičku** ★.
- uvedou **nesprávný** nebo **žádný** výraz nezískají žádnou hvězdičku a nemusí žádnou mazat.

Výsledek si vyznačte na liště s hvězdičkami na horním okraji vaší tabulky.



4 Příprava dalšího kola

Smažte kresby z vašich tabulek. Nemažte však vaše nasbírané hvězdičky! Hráč, který v tomto kole otočil přesýpací hodiny, musí nyní svou tabulku otočit a v příštím kole hrát s černobílou stranou! Všichni ostatní používají v dalším kole barevnou stranu tabulky. Teď začněte další kolo, jak bylo popsáno.



Hra končí po 8. kole. Hru vyhrává učeň, který nasbíral nejvíce hvězdiček. V případě shodného nejvyššího počtu hvězdiček se dělí o vítězství více hráčů.

Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „Imagenius“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ- 252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Pozor! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Uchovejte kontaktní adresu.

Najdete nás na:  [Facebook.com/PiatnikCZ](https://www.facebook.com/PiatnikCZ)

 [Instagram.com/piatnikcz](https://www.instagram.com/piatnikcz)

Řešení

- košile
- medaile
- špičatá čepice
- vánoční stromeček
- koruna
- člověk
- plachetnice
- drak
- stan
- ruka
- jeřáb
- oslí uši
- schody
- kříž
- židle
- parník
- šipka
- plnicí pero
- vrtulník
- otazník
- sněhulák
- strašidlo
- náboj
- vykřičník
- globus
- kladívko
- rybí kost
- ovladač
- tenisová raketa
- brusle
- nosorožec
- kost
- jednorožec
- lízátko
- diamant
- semafor
- prasečí hlava
- mikrofon
- nůžky
- saxofon
- pravítko
- auto
- bowlingová koule
- srp
- kostka
- palčáky
- nákupní vozík
- ramínko na šaty
- pusa
- srdce
- láhev
- šroubovák
- kufr
- letadlo
- čokoláda
- řeznický nůž
- housle
- lyže
- koloběžka
- blesk
- hrneček
- banán
- trychtýř
- šaty
- brýle
- laptop
- akordeon
- kniha
- lanovka
- žehlička
- sekera
- gril
- slimák
- pták
- udice
- dům
- přesýpací hodiny
- vysavač
- velryba
- mikroskop
- vzducholod'
- kytara
- nákladní vůz
- váha
- továrna
- medvěd
- dinosaurius
- věž
- revolver
- zvon
- mořský koník
- plochá obrazovka
- dudlík
- obláček
- labuť
- sýr
- kometa
- strašák na poli
- padák
- šnek
- ryba
- dílek puzzle
- ježek
- UFO
- nota
- kompas
- větrný mlýn
- hlava jelena
- pračka
- visací zámek
- plameňák
- autobus
- motýl
- orel
- dárek
- činka
- beruška
- klavír
- pila
- vrták
- sprcha
- had
- lokomotiva
- žába
- kamera
- kůň
- baterka
- bomba
- východ slunce
- týpí
- tankovací pistole
- vana
- lachtan
- narozeninový dort
- klíč
- liška
- štětec
- trumpeta
- kropicí konev
- jablko
- trojúhelník
- propiska
- fén
- vesmírná raketa
- zajíc
- kalíšek na vajíčko /
vajíčko na měkko
- včelka
- houba
- lampa
- tulipán
- mrkev
- budík
- inline brusle
- krokodýl
- ragbyový míč
- podstavec
- deštník
- želva
- ananas
- pes
- lopata
- hruška
- domino
- záchod
- megafon
- knoflík
- maják
- žralok
- vlajka
- kornout na zmzlinu
- dětský kočárek
- medúza
- ponorka
- žirafa
- fotoaparát
- bubny
- bezpečnostní kamera
- slon
- oheň
- papírový drak
- kalendář
- palma
- brankář
- kolo

Imagenius

Kto nájde, ten spojuje!

Magická rodinná hra od Oliviera Mahy

V povestnej kúzelníckej knihe mladého veľmajstra mágie *Imagenia*, sa skrýva mnoho tajomných zaklínadiel. Pre každé zaklínadlo sú potrebné rôzne prísady. Len málo učňov však dokáže prísady správne spojiť dohromady a rozlúštiť kresby, ktoré ich prepojením vznikajú. Spoznáte, ktorý predmet vzniká pred vašimi očami? Iba tí hráči, ktorí najrýchlejšie spoja jednotlivé prísady a správne pomenujú vzniknuté kresby, môžu kráčať v šlapajach mladého *Imagenia*.

Obsah



- ◆ 92 očíslovaných kúzelných kariet s rôznymi prísadami na predných a zadných stranách, vrátane troch označených kartových sád, ktoré vás postupne zoznámia so svetom kresieb veľmajstra Imagenia (pozri *Svet kresieb veľmajstra Imagenia*)
- ◆ 4 vrchné karty s číslami 1, 2 a 3 a jedna neutrálna vrchná karta
- ◆ 4 kresliace tabuľky s farebnou a čiernobiou stranou
- ◆ 4 stierateľné kúzelné ceruzky s hubkami
- ◆ 1 presýpacie hodiny (30 sekund)
- ◆ 1 pravidlá hry

Cieľ hry

Cieľom hry je pomocou rýchleho rozhodovania a správneho spojenia hľadaných prísad rozlúštiť tajné predmety a nazbierať tak najviac hviezdičiek.



Svet kresieb veľmajstra Imagenia

Na veľmajstrove odporúčania, použite v prvých troch hrách označené kartové sady, aby ste sa rýchlo zoznámili s pravidlami kreslenia. V každej sade sa stupeň obtiažnosti kreslenia zvyšuje.

Z kúzelných kariet si vyberte príslušné kartové sady. Každá sada je označená farebným drahokamom a skladá sa z vrchnej karty s číslom 1, 2 alebo 3 a zo 4 kúzelných kariet. Na zadnej strane každej vrchnej karty sa dozviete, ako musíte jednotlivé prísady pri kreslení spájať. Postupným spájaním jednotlivých prísad vzniká predmet, **ktorý je potrebné rozpoznať**.



Sada 1

vrchná karta s číslom 1 a s kartami so zeleným drahokamom



Prísady, musíte prepájať čiarou tak, aby vznikol úplný obrázok.

Začnite s kresbou u akejkoľvek prísady, ktorá je pre čaro nevyhnutná a rovnou čiarou prepojte túto prísadu s ďalšou.

Uvedené poradie znázornených prísad sa musí dodržiavať a nezáleží na tom, akým smerom kreslíte. Pokiaľ ide začiatok a koniec čiary cez seba, musia sa tiež posledné prísada spojiť s prvou prísadou. Kúzlo sa môže skladať z viacerých častí.



Sada 2

vrchná karta s číslom 2 a s kartami s oranžovým drahokamom



Jednotlivé prísady, ktoré sú znázornené bez spojovacej čiary, musia byť zakrúžkované.



Sada 1

vrchná karta s číslom 3 a s kartami s červeným drahokamom



Prísady, ktoré sú označené kométou, sa spájajú zakrivenou čiarou.



Teraz ste sa zoznámili so všetkými pravidlami kreslenia a môžete sa úplne ponoriť do čarovného sveta Imagenia. Veľa zábavy!

Príprava hry

- A** Každý učeň si vezme jednu čarovnú ceruzku a jednu kresliacu tabuľku, ktorú si položí pred seba farebnou stranou nahor.
- B** Presýpacie hodiny položte doprostred stola tak, aby na ne všetci dosiahli.
- C** Čarovné karty dobre zamiešajte a 4 karty položte do balíčku doprostred stola. Balíček zakryte neutrálnou vrchnou kartou. Nepotrebné karty vráťte späť do škatule.



Príprava hry pre 4 učňov.

Priebeh hry

Hra sa skladá z 8 kôl. Aby bolo možné hrať celú hru, musíte vždy vyriešiť obe strany kúzelných karty. Každé kolo sa riadi rovnakým postupom:

- 1** Potiahnutie kúzelných karty a spojenie prísad.
- 2** Rozpoznanie tajomného predmetu.
- 3** Rozdeľovanie hviezdíček.
- 4** Príprava ďalšieho kola.

1 Potiahnutie kúzelných karty a spojenie prísad

Ak ste všetci pripravení, zoberte čarovnú kartu z balíčka (pod vrchnou kartou) a položte ju doprostred stola tak, aby na ňu všetci dobre videli. Všetci hrajú súčasne! Teraz musíte nájsť na vašej kresliacej tabuľke čo najrýchlejšie všetky prísady, ktoré sú znázornené na karte, a podľa pravidiel kreslenia ich navzájom spojiť kúzelnou ceruzkou. Upozornenie: v 2., 4., 6. a 8. kole si z balíčka nelžete žiadnu novú čarovnú kartu, ale otočíte práve vynesenu kartu! (Karty, ktorých obe strany boli v hre, idú z hry von!).

2 Rozpoznanie tajomného predmetu

Ak si myslíte, že tajomný predmet dokážete rozlíšiť, napíšte ihneď jeho názov do príslušného poľa na svojej tabuľke (obrázok), tabuľku otočte, vezmite si presýpacie hodiny a spustíte odpočítavanie.

Upozornenie: keď tipujete názov hľadaného predmetu, nie je nutné, aby ste mali všetky prísady vzájomne prepojené!



Všetci ostatní teraz majú 30 sekúnd na kreslenie, a tiež na napísanie hľadaného predmetu na svoju tabuľku. **Tip:** niekedy môže pomôcť, keď kresliacu tabuľku otočíte, aby ste tajomný predmet lepšie rozpoznali!

Keď čas na presýpacích hodinách vyprší, znamená to «stop!» A všetci musia odložiť svoje čarovné ceruzky.

3 Rozdeľovanie hviezdíčiek

Každý, kto napísal výraz na svoju kresliaci tabuľku, skontroluje, či hľadaný predmet uhádol správne.

Upozornenie: synonymá sú povolené! Napríklad namiesto výrazu piano môžete písať tiež klavír alebo krídlo. Ak sa na hľadanom predmete nemôžete zhodnúť, pozrite sa do pravidiel hry na stránku s riešením. Malé číslo na karte vám prezradí, pod ktorým číslom nájdete riešenie.

Hra sa potom vyhodnotí nasledujúcim spôsobom:

→ Hráč, ktorý otočil presýpacie hodiny,

- obdrží 2 hviezdíčky ★ ★ , pokiaľ predmet uhádne správne.
- musí 1 hviezdíčku ★ zmazať, ak napíše chybný výraz alebo žiadny výraz neuvedie. Ak hráč ešte žiadnu hviezdu nezískal, nemôže sa mu tiež žiadna zmazať.

→ Pre všetkých ostatných platí, keď

- uhádnu výraz **správne**, dostanú 1 hviezdíčku ★.
- uvedú **nesprávny** alebo **žiadny** výraz nezískajú žiadnu hviezdíčku a nemusia žiadnu mazať.

Výsledok si vyznačte na lište s hviezdíčkami na hornom okraji vašej tabuľky.



4 Príprava ďalšieho kola

Vymažte kresby z vašich tabuliek. Nemažte však vaše nazbierané hviezdíčky! Hráč, ktorý v tomto kole otočil presýpacie hodiny, musí teraz svoju tabuľku otočiť a v ďalšom kole hrať s čiernobiou stranou! Všetci ostatní používajú v ďalšom kole farebnú stranu tabuľky. Teraz začnite ďalšie kolo, ako bolo popísané.



Hra končí po 8. kole. Hru vyhráva učeň, ktorý nazbieral najviac hviezdíčiek. V prípade zhodného najvyššieho počtu hviezdíčiek sa delí o víťazstvo viac hráčov.

Ak máte dotazy alebo pripomienky k hre „Imagenius“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ- 252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Pozor! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusením. Uchovajte kontaktnú adresu.

Nájdete nás na:  [Facebook.com/PiatniCZ](https://www.facebook.com/PiatniCZ)

 [Instagram.com/piatnik_sk](https://www.instagram.com/piatnik_sk)

Riešenia

- košeľa
- medaila
- špicatá čiapka
- vianočný stromček
- koruna
- človek
- plachetnica
- drak
- stan
- ruka
- žeriav
- somárske uši
- schody
- kríž
- stolička
- parník
- šípka
- plniace pero
- vrtuľník
- otáznik
- snehuliak
- strašidlo
- náboj
- výkričník
- glóbus
- kladivko
- rybia kosť
- ovládač
- tenisová raketa
- korčule
- nosorožec
- kosť
- jednorožec
- lízatko
- diamant
- semafor
- prasačia hlava
- mikrofón
- nožnice
- saxofón
- pravítko
- auto
- bowligová guľa
- kosák
- kocka
- palčiaky
- nákupný vozík
- ramienko na šaty
- pusa
- srdce
- fľaša
- šrobovák
- kufor
- lietadlo
- čokoláda
- mäsiarsky nôž
- husle
- lyže
- kolobežka
- blesk
- hrnček
- banán
- lievik
- šaty
- okuliare
- laptop
- akordeón
- kniha
- lanovka
- žehlička
- sekera
- gril
- slimák
- vták
- udica
- dom
- presýpacie hodiny
- vysavač
- veľryba
- mikroskop
- vzducholod'
- gitara
- nákladné vozidlo
- váha
- tovareň
- medveď
- dinosaurius
- veža
- revolver
- zvon
- morský koník
- plochá obrazovka
- cumlík
- obláčik
- labuť
- syr
- kométa
- strašiak na poli
- padák
- slimák
- ryba
- dielik puzzle
- ježko
- UFO
- nota
- kompas
- veterný mlyn
- hlava jeleňa
- pračka
- visiaci zámok
- plameniak
- autobus
- motýľ
- orol
- darček
- činka
- lienka
- klavír
- píla
- vrták
- sprcha
- had
- lokomotíva
- žaba
- kamera
- kôň
- baterka
- bomba
- východ slnka
- típí
- tankovacia pištoľ
- vaňa
- uškatec
- narodeninová torta
- kľúč
- líška
- štetec
- trumpeta
- kropiaca kanva
- jablko
- trojuholník
- guľčkové pero
- fén
- vesmírna raketa
- zajac
- kalíšok na vajíčko / vajíčko na mákko
- včielka
- huba
- lampa
- tulipán
- mrkva
- budík
- inline korčule
- krokodíl
- ragbyovú loptu
- podstavec
- dáždnik
- korytnačka
- ananás
- pes
- lopata
- hruška
- domino
- záchod
- megafón
- gombík
- maják
- žralok
- vľajka
- kornút na zmrzlinu
- detský kočík
- medúza
- ponorka
- žirafa
- fotoaparát
- bubny
- bezpečnostná kamera
- slon
- oheň
- papierový drak
- kalendár
- palma
- brankár
- bicykel