

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 šlápějích 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.



Piatnik hra č. 665592
 Copyright Blackrock
 České vydání: © 2021 Piatnik, Wien
 EB21/22-XXXX P0022398

piatnik.com

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

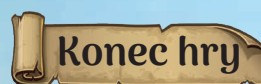
- uhádnou výraz **správně**, dostanou **1 hvězdičku** ★.
- uvedou **nesprávný** nebo **žádný** výraz nezískají žádnou hvězdičku a nemusí žádnou mazat.

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

1. košile
2. medaile
3. špičatá čepice
4. vánoční stromeček
5. koruna
6. člověk
7. plachetnice
8. drak
9. stan
10. ruka
11. jeřáb
12. oslí uši
13. schody
14. kříž
15. židle
16. parník
17. šipka
18. plnicí pero
19. vrtulník
20. otazník
21. sněhulák
22. strašidlo
23. náboj
24. vykřičník
25. globus
26. kladívko
27. rybí kost
28. ovladač
29. tenisová raketa
30. brusle
31. nosorožec
32. kost
33. jednorožec
34. lízátko
35. diamant
36. semafor
37. prasečí hlava
38. mikrofon
39. nůžky
40. saxofon
41. pravítko
42. auto
43. bowlingová koule
44. srp
45. kostka
46. palčáky
47. nákupní vozík
48. ramínko na šaty
49. pusa
50. srdce
51. láhev
52. šroubovák
53. kufr
54. letadlo
55. čokoláda
56. řeznický nůž
57. housle
58. lyže
59. koloběžka
60. blesk
61. hrneček
62. banán
63. trychtýř
64. šaty
65. brýle
66. laptop
67. akordeon
68. kniha
69. lanovka
70. žehlička
71. sekera
72. gril
73. slimák
74. pták
75. udice
76. dům
77. přesýpací hodiny
78. vysavač
79. velryba
80. mikroskop
81. vzducholod'
82. kytara
83. nákladní vůz
84. váha
85. továrna
86. medvěd
87. dinosaurus
88. věž
89. revolver
90. zvon
91. mořský koník
92. plochá obrazovka
93. dudlík
94. obláček
95. labuť
96. sýr
97. kometa
98. strašák na poli
99. padák
100. šnek
101. ryba
102. dílek puzzle
103. ježek
104. UFO
105. nota
106. kompas
107. větrný mlýn
108. hlava jelena
109. pračka
110. visací zámek
111. plameňák
112. autobus
113. motýl
114. orel
115. dárek
116. činka
117. беруška
118. klavír
119. pila
120. vrták
121. sprcha
122. had
123. lokomotiva
124. žába
125. kamera
126. kůň
127. baterka
128. bomba
129. východ slunce
130. týpí
131. tankovací pistole
132. vana
133. lachtan
134. narozeninový dort
135. klíč
136. liška
137. štětec
138. trumpeta
139. kropicí konev
140. jablko
141. trojúhelník
142. propiska
143. fén
144. vesmírná raketa
145. zajíc
146. kalíšek na vajíčko / vajíčko na měkko
147. včelka
148. houba
149. lampa
150. tulipán
151. mrkev
152. budík
153. inline brusle
154. krokodýl
155. ragbyový míč
156. podstavec
157. deštník
158. želva
159. ananas
160. pes
161. lopata
162. hruška
163. domino
164. záchod
165. megafon
166. knoflík
167. maják
168. žralok
169. vlajka
170. kornout na zmzlinu
171. dětský kočárek
172. medúza
173. ponorka
174. žirafa
175. fotoaparát
176. bubny
177. bezpečnostní kamera
178. slon
179. oheň
180. papírový drak
181. kalendář
182. palma
183. brankář
184. kolo