**Imagine**

Leikreglur

Fyrir 3-8 leikmenn – 12 ára og eldri

**INNIHALD**

61 gagnsætt spjald

65 orðaspil

35 stigaskífur

**MARKMIÐ**

Að fá sem flest stig með því að giska sjálfur á, og takast að láta hina leikmennina giska á, rétta orðið með hjálp gagnsæju spjaldanna

**UPPSTILLING**

1) Raðið öllum gagnsæju spjöldunum í stóran hring á borðið.

2) Hafið stigaskífurnar þar sem auðvelt er að ná til þeirra.

3) Stokkið orðaspilin og setjið þau í bunka

Svæðið inni í hringnum er spilasvæðið.

**GANGUR SPILSINS**

Sá sem er mest skapandi byrjar (ef leikmenn geta ekki komið sér saman um það byrjar sá yngsti). Sá sem á leik þarf að láta hina leikmennina geta upp á tilteknu orði. Til þess þarf hann:

1)  **að draga orðaspil.** Einhver leikmanna, af handahófi, kallar upp tölu á bilinu 1-8 og ákveður þannig hvaða orð á spilinu leikmenn eiga að giska á.

Ef sá sem á leik þekkir ekki orðið á spilinu má hann velja næsta fyrir ofan eða neðan (ef orðið er í línu 1 má hann velja á milli orðanna í línu nr. 8 og nr. 2 og ef það er í línu 8 á milli orðanna í línu nr. 7 og nr. 1).

Ath. Yngri leikmenn mega velja hvaða orð sem er á spilinu.

2) **Lesið upp vísbendinguna fyrir orðið á spjaldinu** (sem feitletruð er fyrir ofan orðið).

3) **Reynið að láta hina leikmennina geta upp á orðinu með því að nota gagnsæju spjöldin.** Sá sem á leik skoðar gagnsæju spjöldin sem liggja í hring og tekur síðan eins mörg þeirra og hann vill til að búa til vísbendingu. Spjöldin má hann nota hvernig sem hann vill svo lengi sem það samræmist eftirfarandi reglum:

LEYFILEGT ER AÐ:

* nota eins mörg spjöld og óskað er.
* setja saman spjöld, setja þau ofan á hvort annað, tengja þau og HREYFA þau til.
* fela hluta af spjöldunum með fingrunum.
* búa til þrívíddarlíkön með spjöldunum með því að lyfta þeim af borðinu

EKKI ER LEYFILEGT AÐ:

* tala, syngja eða gefa frá sér önnur hljóð.
* viðhafa látbragð með höndunum
* mynda bókstafi eða tölustafi með spjöldunum.

Um leið og leikmaður setur niður fyrsta spjaldið mega hinir leikmennirnir byrja að giska á orðið.

Sá sem fyrstur getur rétt og leikmaðurinn sem lagði niður gagnsæja spjaldið fá báðir 1 stig (hvor þeirra tekur þá stigaskífu með tölunni 1 og leggur fyrir framan sig). Ef fleiri en einn leikmaður giskar rétt á nákvæmlega sama tíma fær hver þeirra 1 stig.

Ath. að það eru engin tiltekin tímamörk. Ef enginn hefur getið rétt eftir þann tíma, sem leikmenn koma sér saman um, er umferðin búin og enginn fær stig.

**Notið ÖLL þau spil sem þið viljið, hvernig sem þið viljið!**

**Hægt er að SETJA ÞAU SAMAN**

Hattur!

**Hægt er að FELA einhverja hluta þeirra með fingrunum**

Líka hattur!

**Hægt er að leggja þau HVORT OFAN Á ANNAÐ**

Dansari!

**Síðast en ekki síst máttu HREYFA ÞAU TIL**

Stökkva!

**Það má jafnvel gera allt þetta Í EINU!**

Flugvél í hringflugi...

Vera sem klifrar upp byggingu

King Kong!

**NÆSTA UMFERÐ**

Skilið öllum gagnsæju spilunum aftur í hringinn. Þá er komið að næsta manni að láta leikmenn giska á nýtt orð (farið er réttsælis í kringum borðið).

**LOK SPILSINS**

Spilinu lýkur þegar hverjum leikmanna hefur tekist að fá hina leikmennina til að giska rétt á 2 orð. Sá sigrar, sem fengið hefur flest stig. Ef um jafntefli er að ræða, má spila eina aukaumferð til að skera úr um hver vinnur!

**ÚTGÁFA FYRIR „ÓTAKMARKAÐ HUGMYNDAFLUG“**

Þegar búið er að spila spilið nokkrum sinnum getur sá sem á leik látið hina leikmennina giska á orð sem hann finnur upp sjálfur í stað þess að nota orðin á spilunum. Hann gefur þá viðeigandi vísbendingu (t.d. kvikmynd, persóna, hlutur...) og keppnin hefst! Hægt er að miða orðin við leikmennina og nota sameiginleg áhugamál þeirra (listaverk, bókatitla, tölvuleiki...) eða jafnvel hafa þau enn persónulegri, s.s. „uppáhalds leikfang Villa“, áfangastaðurinn í sumarfríinu eða „tengdamamma“...

Gætið þess að velja orð sem allir leikmenn þekkja!

**ORÐSENDING FRÁ GAMEWRIGHT**

Bestu spilin eru óháð tungumálum og menningarheimum. Sú er einmitt raunin með Imagine, sem okkur barst frá Japan í gegnum franska útgáfuaðila sem við erum í samstarfi við, Cocktail Games. Við höfum spilað mörg spil sem ganga út á að giska rétt en það sem gerir þetta spil sérstakt eru gagnsæju spjöldin sem nota má saman til að gefa í skyn tiltekið orð án þess að segja neitt. Eftir nokkrar umferðir kemur það fólki alltaf jafnmikið á óvart hversu vel því tekst að eiga samskipti í gegnum hið alþjóðlega tungumál sköpunargáfunnar. Takið myndir af bestu myndrænu vísbendingunum ykkar og deilið þeim með okkur á Facebook, Instagram eða Twitter. Við munum búa til albúm með uppáhaldorðunum okkar!

Spil eftir Shotaro Nakashima

Með leyfi frá Cocktail Games ([www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)) og Moonster Games Asia.

**GAMEWRIGHT**

Spil fyrir þá óendanlega hugmyndaríku

70 Bridge Street

Newton, MA 02458

Sími: 617-924-6006

Tölvupóstfang: jester@gamewright.com

<http://www.gamewright.com>

©2016 Gamewright, hluti af Ceaco, Inc.

Öll réttindi áskilin.