

IMAGINE

Si...ton ami était un animal! Quel animal serait-il? Ou bien si ton père...était une voiture! De quelle marque s'agirait-il? Et si ta soeur...était une couleur!?... "Imagine..."

Utilise ton imagination pour répondre aux questions portant sur toi, tes amis, ta famille ou encore des personnages connus. Parie sur la réponse la plus "probable" et c'est gagné.

Joue à "Imagine..." et surprends tes amis avec ce nouveau jeu, plein de suspens et...d'imagination!

Contenu du jeu:

1 plateau de jeu 189 cartes question "Imagine..." 13 cartes bonus 48 cartes (numérotées de 1 à 6 dans les 8 couleurs des pions de jeu) 8 pions de jeu (1 pion par joueur) 1 pion de référence (commun à tous les joueurs) 1 dé 1 stylo effaçable

A. Préparation du jeu

1. Tout d'abord il faut choisir 8 personnes "sujet"; en général les joueurs eux-mêmes; sur lesquelles porteront les questions. S'il y a moins de 8 joueurs, les joueurs décident entre eux, parmi leurs amis ou encore des célébrités, des personnes "sujet" en complément. Une personne "sujet" peut être n'importe qui, à partir du moment où tous les joueurs la connaissent.
2. Ecrire au feutre effaçable, tous les noms des personnes "sujet" sur chacune des 8 cases du plateau de jeu situées sur le circuit extérieur.
3. Chaque joueur choisit un pion de jeu d'une couleur qu'il place sur la case "start" du plateau de jeu, et prend les cartes numérotées de 1 à 6 de sa couleur. Le pion de référence est placé sur l'une des 8 cases de jeu sur le circuit extérieur du plateau.
4. Mélanger les cartes question et les cartes bonus et les poser en pile sur la table, face cachée.

Et maintenant le jeu peut enfin commencer!

B. Déroulement du jeu:

1. Les joueurs lancent le dé, celui qui obtient le plus grand nombre commence.
2. Il relance le dé et déplace le pion de référence, en avant ou en arrière, du nombre de cases indiquées par le dé.
3. Il pioche alors une carte question et lit la question à haute voix.
Sur chaque carte, dans la phrase de la question se trouve ".....", ce qui indique qu'à cet endroit le joueur devra énoncer le nom de la personne sur laquelle se trouve le pion de référence.
Par exemple: Anne lance le dé et obtient le numéro 4 et se pose sur la case "Paul". Anne devra alors poser la question à propos de Paul et dira:
-"Si Paul était un animal, quel serait cet animal?"
Puis Anne donne les 6 possibilités de la carte question et pose la carte sur la table à la vue de tous.
4. Les joueurs doivent ensuite décider de la réponse qui conviendrait le mieux à la personne en question. Ils posent devant eux, face cachée, la carte numérotée correspondant au numéro de leur réponse (réponse 3 = carte numéro 3).
5. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur réponse, ils retournent l'un après l'autre leur carte numérotée. Gare aux critiques!!
6. Une fois le tour passé, la carte question est placée sous la pioche et les joueurs rangent leur carte numérotée. Le joueur suivant lance le dé et le jeu continue.

C. Comment compter les points?

1. Les joueurs donnant la réponse la plus choisie avancent leur pion d'une case.
2. Si le joueur; posant la question; donne la réponse la plus choisie, il avance son pion de deux cases.
Par exemple: 3 joueurs imaginent que.... si Alexandre était une ville, il serait Paris. 2 joueurs répondent Londres. Les 3 premier joueurs peuvent avancer leur pion d'une case. Les 2 autres ne bougent pas.

D. Les défis

Si un joueur fait tomber le pion de référence sur la case "challenge", il doit lancer un défi.

Comment lancer un défi?

1. Le joueur choisit un adversaire et un seulement. L'adversaire ne peut pas refuser le défi. Les autres joueurs n'y participeront pas.
2. Le joueur relance le dé et avance ou recule le pion de référence du nombre de cases indiquées par le dé. La personne "sujet" est alors déterminée par le pion de référence.
3. Il tire une carte question et la lit à haute voix. Les deux joueurs choisissent leur réponse et montrent leur carte numérotée en même temps sur la table.
4. Deux possibilités: -les joueurs donnent la même réponse et avancent chacun leur pion de 4 cases.
– ils ne donnent pas la même réponse et reculent chacun de 2 cases.

E. Les cartes bonus

Dans la pile de cartes à piocher se trouvent des cartes bonus.

Si un joueur en tire une, il la garde et pourra l'utiliser à n'importe quel moment durant la partie.

Les joueurs peuvent jouer plusieurs cartes bonus en même temps. Ils avancent alors du nombre total de cases indiquées par toutes les cartes bonus.

Comment l'utiliser ?

1. Il la pose sur la table face visible, une fois la question lue.
 2. Deux possibilités: -la réponse du joueur est la plus fréquente il avance du nombre de cases indiquées par la (ou les) carte(s) bonus.
– sa réponse n'est pas la plus fréquente, il perd la (ou les) carte(s) bonus.
- Une fois jouée, la carte est replacée sous la pile de cartes.

F. Le gagnant

Le joueur qui atteint le premier la case d'arrivée "Imagine..." a gagné.

Si plusieurs joueurs atteignent cette case

en même temps, le gagnant final doit être départagé. (Les pions des autres joueurs sont enlevés du jeu, la partie est terminée pour eux).

Les ex-aequo continuent de jouer normalement avec les cartes question, mais sont éliminés immédiatement du jeu si leur réponse n'est pas la plus fréquente.

Ces joueurs jouent jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur qui sera le gagnant de la partie.

