

# 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 szeméi 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 filc**, 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.



Piatnik termékkód: 665592  
Copyright Blackrock  
Német kiadás: © 2021 Piatnik, Bécs  
EB21/22-XXXX P0022398

piatnik.hu

## 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 elöttetek. Bármelyik adott dolognál elkezdhetitek a rajzolást, ahonnan kiindulva egy egyenes vonallal összekötitek a következő dologgal. A dolgok megadott sorrendjét be 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



A csillaghullás olyan dolgokat jelöl, amiken **görbe vonal** halad át.

Most már minden rajzadási szabályt megismertetek Imagenius varázslatos világából, tehát nyugodtan beléphetek 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 tegyék középre 4 lapot egy pakliba rendezve. Fedjétek le ezt a paklit a semleges fedőlappal. A szükségtelen kártyákat tegyék 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 fedőlap alól egy varázskártyát és az asztal közepére fektetitek azt. Ezután **egyszerre** megkeresitek a **tábláitokon** az összes dolgot, amit a kártyán láttok és a rajzolás 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 táblákat ahhoz, hogy felismerjétek a kirajzolódó dolgot.

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

### 3 Riosztjátok 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 pianót 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 számnál 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 vége

A játék a 8. kör után véget ér. Az a varázslótanonc a győztes, aki a legtöbb csillagot gyűjtötte. Ő lesz Imagenius 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](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu)

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!  
Fulladásveszély! Őrizze 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. Gőzhajó
17. Nyíl
18. Töltőtoll
19. Helikopter
20. Kérdőjel
21. Hóember
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. Függővasút
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. Csigá
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. Rígyó
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. Világítórórony
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