



12 + 3 - 8 45 +
jaar spelers minuten



NL Nederlands

TACTIC

www.tactic.net

Imago

Inhoud van het spel

1 speelbord, 189 "Stel je eens voor..."-kaartjes, 13 bonuskaarten, 48 kaartjes (genummerd van 1 tot 6 in de 8 kleuren van de spelpiennen), 8 pionnen (1 pion per speler), 1 referentiepien (voor alle spelers samen), 1 dobbelsteen, 1 stift met afwasbare inkt

Stel je eens voor dat je vriend... een dier was: welk dier zou hij dan zijn? En als je vader nou eens... een auto was: welk merk zou hij dan zijn? En welke kleur zou je zus zijn!?... "Stel je eens voor..." Laat je fantasie spreken en beantwoord vragen die met jou, je vrienden, je familie of bekende personen te maken hebben. Wed op het meest "waarschijnlijke" antwoord en win!
Speel "Imago" en verras je vrienden met dit nieuwe, spannende spel vol fantasie!

B. Spelverloop

1. Gooi om de beurt met de dobbelsteen. De speler met het hoogste aantal ogen, mag beginnen.

2. Gooi de dobbelsteen: het aantal ogen geeft aan met hoeveel vakjes je de referentiepien vooruit of achteruit mag verplaatsen.

3. Trek een vraagkaartje en lees de vraag voor.

Op het vraagkaartje staat steeds een zin met ".....": op de puntjes moet je de naam van de persoon noemen waarop de referentiepien staat.

Bijvoorbeeld: An gooit 4 met de dobbelsteen en komt op het vakje "Paul" terecht: An moet nu de vraag stellen over Paul en zegt: "Stel je eens voor dat Paul een dier was, welk dier zou hij dan zijn?"

Daarna leest An de 6 mogelijkheden van het vraagkaartje voor en legt het kaartje op tafel zodat iedereen het kan zien.

4. Alle spelers moeten nu kiezen welk antwoord het best past bij de persoon in kwestie. Ze leggen de kaartjes met dit nummer voor zich, met de bedrukte kant beneden (antwoord 3 = kaart nummer 3).

5. Wanneer alle spelers hun antwoord gekozen hebben, draait iedereen tegelijk zijn nummerkaartje om.

Je moet wel tegen een beetje kritiek kunnen, natuurlijk!

A. Voorbereiding

1. Kies eerst 8 "themapersonen" – over het algemeen de spelers zelf – waarover de vragen zullen gaan. Zijn er minder dan 8 spelers, spreek dan onderling af wie van jullie vrienden of welke beroemde personen jullie als bijkomende "themapersonen" nemen. Het maakt niet uit wie deze "themapersoon" is, zolang alle spelers de persoon maar kennen.

2. Schrijf met de stift alle namen van de "themapersonen" op de 8 buitenste vakjes van het speelbord.

3. Kies een kleur en zet je pion op het vakje "start" van het speelbord. Pak ook de genummerde kaartjes van 1 tot 6 die bij jouw kleur horen. De referentiepien wordt op één van de 8 buitenste vakjes van het speelbord gezet.

4. Meng de vraagkaartjes en de bonuskaartjes, schud ze en leg ze op een stapeltje op tafel, met de bedrukte kant beneden. Nu kan het spel beginnen!

6. Is de beurt voorbij, leg dan het vraagkaartje weer onderop het stapeltje en leg je nummerkaartjes in de goede volgorde. De volgende speler is aan de beurt: hij mag de dobbelsteen gooien.

C. Punten telling

1. Als je het meest gekozen antwoord hebt gegeven, mag je de pion van jouw kleur één vakje vooruit zetten.

2. De speler die de vraag stelde én het meest gekozen antwoord gaf, mag twee vakjes vooruit.

Bijvoorbeeld: 3 spelers beelden zich in dat... als Pieter een stad was, hij Parijs zou zijn. 2 spelers antwoorden Londen. De eerste 3 spelers mogen dus een vakje vooruit. De andere 2 blijven staan.

D. Wie gaat de uitdaging aan?

Kom je met de referentie pion op het vakje "challenge", dan moet je iemand uitdagen. Hoe doe je dat?

1. Kies één en slechts één tegenspeler. Die mag de uitdaging niet afslaan. De andere spelers mogen de uitdaging niet aangaan.

2. Gooi opnieuw de dobbelsteen. Die geeft aan hoeveel vakjes je voor- of achteruit mag. De referentie pion bepaalt wie de "themapersoon" is.

3. Trek een vraagkaart en lees de vraag voor. Je tegenspeler en jij kiezen een antwoord en leggen jullie nummerkaartjes tegelijkertijd op tafel.

4. Er zijn twee mogelijkheden:
• ofwel geven jullie dezelfde antwoorden en mag je je eigen pion vier vakjes vooruit zetten.
• ofwel geven jullie verschillende antwoorden en moeten jullie twee vakjes achteruit.

E. Bonuskaarten

In het stapeltje kaartjes bevinden zich ook bonuskaarten. Trek jij zo'n kaart, dan mag je ze houden en gebruiken wanneer je maar wil. Je mag verschillende bonuskaarten tegelijkertijd gebruiken in het spel. In dat geval tel je de punten van al je bonuskaarten op om te weten met hoeveel vakjes je vooruit mag.

Hoe gebruik je die bonuskaarten?

1. Nadat je je vraag gelezen hebt, leg je je bonuskaart met de bedrukte kant boven op tafel.

2. Er zijn twee mogelijkheden:

- Je antwoord werd het meest gekozen: je bonuskaart(en) geeft (geven) aan hoeveel vakjes je vooruit mag.
- Je antwoord werd niet het meest gekozen: je verliest je bonuskaart(en). Na deze ronde leg je de bonuskaart(en) weer onderop het stapeltje.

F. De winnaar

De speler die als eerste het aankomstvak "Imago" bereikt, heeft gewonnen. Komen verschillende spelers tegelijkertijd op dit vakje, dan moet er uitgevonden worden wie de uiteindelijke winnaar wordt. (De pionnen van de andere spelers worden uit het spel genomen, zij mogen niet meer verderspelen).

De ex-aequo's spelen gewoon door met de vraagkaartjes, maar worden onmiddellijk uitgesloten wanneer hun antwoord niet het meest wordt gekozen. Er wordt gespeeld tot er maar één speler overblijft. Die wint het spel.

