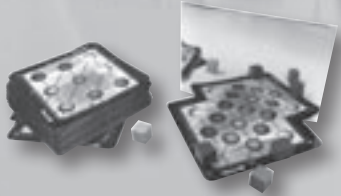


IMAGINATION

Ein Spiel von Ivan Moscovich
für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.

Spielmaterial:

- 30 Spielkarten
- 1 Spiegel
- 4 Spielsteine
- 1 Spielanleitung



Spielziel:

Wer nach 10 Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

Zum Notieren der Punkte werden Zettel und Stift benötigt. Ein Spieler wird bestimmt, welcher die Punkte während der Spielrunden für alle notiert.

Die 30 Spielkarten werden gut durchgemischt. Davon wird eine der Karten gut erreichbar für alle Spieler in die Tischmitte gelegt, die anderen Karten werden als Nachziehstapel bereit gelegt. Nun bekommt jeder Spieler noch einen Spielstein und das Spiel kann beginnen.



Achtung: Vor dem ersten Spiel muss die Schutzfolie vom Spiegel abgezogen werden.

So wird gespielt:

Eine Spielrunde beginnt immer mit dem Umdrehen der Karte in der Tischmitte. Es beginnt der älteste Spieler. Ab der zweiten Runde wird die Karte jeweils reihum im Uhrzeigersinn vom nächsten Spieler aufgedeckt.

Auf jeder Karte sind Kugeln in verschiedenen Farben abgebildet, die von Linien durchkreuzt werden. Diese nummerierten Linien sind Spiegelachsen, auf welche der Spiegel bei der Punktwertung gestellt wird.

Sobald die Karte in der Tischmitte umgedreht wurde, betrachten alle Spieler gleichzeitig die Anordnung der Kugeln, und wählen - jeder für sich - eine Spiegelachse aus, welche ihrer Meinung nach die meisten Punkte einbringen wird. Hat sich ein Spieler für eine Spiegelachse entschieden, stellt er seinen Spielstein auf die dazugehörige Liniennummer und reserviert sich somit diese Position.

Eine bereits von einem Mitspieler besetzte Zahl kann nicht von einem anderen Spieler zusätzlich belegt werden. Es heißt also, möglichst schnell die Ziffer zu belegen, die voraussichtlich die höchste Punktzahl ergeben wird.

Haben alle Spieler ihre Spielsteine platziert, wird - angefangen beim ersten Spielstein-Setzer - der Spiegel auf die gewählte Spiegelachse gestellt, um die erzielten Punkte zu ermitteln. Dabei entscheidet der betreffende Spieler vorher, zu welcher Seite die Spiegelfläche ausgerichtet sein soll.

Um nun die Punkte zu ermitteln, werden die Kugeln vor und im Spiegelbild zusammen verrechnet.

Dabei wird folgendes Wertungsschema angewendet:

Rote Kugel/ Blaue Kugel: Zwischen den roten und blauen Kugeln zählt immer die Differenz als erzielte Punktzahl. Beispiel: 4 rote Kugeln/ 2 blaue Kugeln = Differenz 2, somit 2 Punkte.

Grüne Kugel: Jede grüne Kugel bringt einen Pluspunkt (+1).

Gelbe Kugel: Jede gelbe Kugel bringt einen Minuspunkt (-1).

Wertungsbeispiel: Betrachte die Spielszene auf dem Deckel der Schachtel! Der Spieler würde hier 0 Punkte kassieren, denn 4x Blau zu 4x Rot ergibt eine Differenz von 0, genauso wie 2x Grün (+2) und 2x Rot (-2) auch 0 ergibt.

Wurden für alle Spieler die Punkte notiert, wird die nächste Spielkarte aufgedeckt. Nach 10 Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Illustration: Björn Lubitz · Autor: Ivan Moskvich

© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437 · 12313 Berlin, Germany
www.schmidtspiele.de

IMAGINATION

Un jeu conçu par Ivan Moscovich
pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Éléments de jeu :

- 30 cartes de jeu
- 1 miroir
- 4 pions
- 1 règle du jeu



But du jeu :

Celui qui accumule le plus de points au bout de 10 tours gagne le jeu.

Préparation du jeu :

Il faut un papier et un crayon pour noter les points. Un joueur doit être désigné qui note les points pour tout le monde pendant le jeu.

Les 30 cartes de jeu doivent être bien mélangées. L'une de ces cartes est ensuite placée au milieu de la table de façon à être facilement accessible pour tous les joueurs. Les autres cartes sont empilées de façon à servir de pioche. Chaque joueur reçoit un pion et le jeu peut commencer.



Attention : avant de jouer pour la première fois, il faut retirer le film de protection du miroir.

Déroulement du jeu :

Un tour de jeu commence toujours par le retournement de la carte placée au milieu de la table. C'est le joueur le plus âgé qui commence. A partir du deuxième tour, la carte est retournée par le joueur suivant, et ce respectivement dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sur chaque carte, on peut voir des boules de différentes couleurs qui sont traversées par des lignes. Ces lignes numérotées sont des axes de miroir, sur lesquels le miroir est placé lors du comptage des points.

Dès que la carte située au milieu de la table a été retournée, tous les joueurs observent simultanément la disposition des boules, et ils choisissent - chacun pour soi - un axe de miroir qui rapportera, selon eux, le plus de points. Lorsqu'un joueur a choisi un axe de miroir, il place son pion sur le numéro de ligne correspondant, se réservant ainsi cette position.

Un chiffre déjà occupé par un joueur ne peut pas être occupé en plus par un autre joueur. Il s'agit donc d'occuper le plus vite possible le chiffre qui permettra vraisemblablement d'obtenir le nombre de points le plus élevé.

Lorsque tous les joueurs ont placé leur pion, le miroir est placé - en commençant par le premier joueur ayant placé son pion - sur l'axe de miroir choisi, afin de déterminer le nombre de points obtenu. Le joueur en question doit décider au préalable, de quel côté la surface du miroir doit être orientée.

Pour déterminer le nombre de points, on totalise les points situés devant l'image réfléchie et les points situés dans l'image réfléchie.

On applique le schéma de calcul suivant :

Boule rouge/boule bleue : entre les boules rouges et les boules bleues, c'est toujours la différence qui correspond au nombre de points obtenu. Exemple : 4 boules rouges / 2 boules bleues = différence 2, ce qui fait 2 points.

Boule verte : chaque boule verte correspond à un point en plus (+1).

Boule jaune : chaque boule jaune correspond à un point en moins (-1).

Exemple de calcul : observe bien la scène de jeu sur le couvercle de la boîte ! Dans ce cas précis, le joueur récolterait 0 points, car 4 boules bleues et 4 boules rouges donnent une différence de 0, tout comme 2 boules vertes (+2) et 2 boules jaunes (-2) correspondent à 0.

Lorsque les points ont été notés pour tous les joueurs, on retourne la carte suivante. Après 10 tours, c'est le joueur possédant le plus de points qui gagne.

Illustration : Björn Lubitz · Auteur : Ivan Moskvich

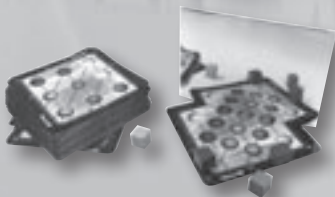
© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437 · 12313 Berlin, Germany
www.schmidtspiele.de

IMAGINATION

Un gioco di Ivan Moscovich
per 2 - 4 giocatori a partire da 8 anni.

Materiale di gioco:

- 30 carte
- 1 specchio
- 4 pedine
- 1 foglio di istruzioni



Scopo del gioco:

Vince chi dopo 10 round di gioco ha totalizzato il punteggio più alto.

Preparativi:

Servono un foglio e una penna per annotare i punti. Uno dei giocatori stabilisce chi dovrà annotare i punti per tutti durante i vari round di gioco.

Si mischiano bene le 30 carte da gioco. Dal mazzo si preleva una carta e la si posa al centro del tavolo in modo che sia facilmente accessibile per tutti i giocatori, le altre carte restano nel mazzo per le successive pescate. Ciascun giocatore riceve una pedina e il gioco può incominciare.



Attenzione: prima di giocare per la prima volta, è necessario togliere la pellicola protettiva dallo specchio.

Si gioca così:

Ogni round inizia sempre con la carta al centro del tavolo che viene scoperta. Inizia il giocatore più anziano. A partire dal secondo round, la carta successiva viene scoperta a turno dal giocatore che segue.

Sulla carta sono raffigurate delle sfere di diversi colori attraversate da linee incrociate. Queste linee numeriche sono gli assi di specchiatura lungo i quali lo specchio viene posizionato per la valutazione del punteggio.

Non appena la carta al centro del tavolo viene girata, tutti i giocatori osservano contemporaneamente la disposizione delle sfere e scelgono – ognuno per sé – un asse di specchiatura che secondo loro può far guadagnare il maggior numero di punti. Dopo che un giocatore ha scelto un asse di specchiatura, posiziona la propria pedina sul numero della linea corrispondente e si riserva così questa posizione.

Un numero di linea già occupato da un giocatore non può essere contemporaneamente occupato da un altro giocatore. Significa quindi che è necessario occupare il più velocemente possibile i numeri che in previsione potrebbero far guadagnare il maggior numero di punti.

Dopo che tutti i giocatori hanno piazzato le proprie pedine, si parte dal primo che l'ha fatto, il quale posiziona lo specchio sull'asse di specchiatura prescelto per calcolare i punti guadagnati. Il giocatore in questione decide prima verso quale lato deve essere rivolta la superficie dello specchio.

Il punteggio viene calcolato considerando le sfere che si trovano davanti allo specchio e le sfere che si vedono riflesse nello specchio.

Il sistema di valutazione è il seguente:

Sfere rosse / sfere blu: Il punteggio è dato sempre dalla differenza tra sfere rosse e sfere blu. Esempio: 4 sfere rosse/ 2 sfere blue = differenza 2, quindi 2 punti.

Sfere verdi: Ogni sfera verde fa guadagnare un punto in più (+1)

Sfere gialle: Ogni sfera gialla fa perdere un punto (-1)

Esempio di calcolo: Osserva la situazione di gioco illustrata sul coperchio della scatola. Il giocatore realizzerebbe in questo caso 0 punti, perchè 4 sfere blu e 4 sfere rosse danno una differenza di 0, così come 2 sfere verdi (+2) e 2 sfere rosse (-2) danno uno 0.

Dopo che sono stati annotati i punteggi di tutti i giocatori, si scopre la carta successiva. Dopo 10 round di gioco vince il giocatore che ha totalizzato il maggior punteggio.

Illustrazione: Björn Lubitz · Autore: Ivan Moskovich

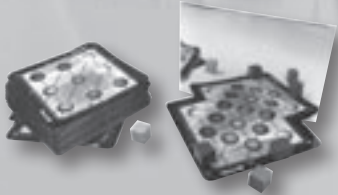
© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437 · 12313 Berlin, Germany
www.schmidtspiele.de

IMAGINATION

Een spel van Ivan Moscovich
voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar.

Speelmateriaal:

- 30 speelkaarten
- 1 spiegel
- 4 stenen
- 1 spelbeschrijving



Doel van het spel:

Wie na 10 ronden de meeste punten heeft gekregen, wint het spel.

Vorbereiding van het spel:

Voor het noteren van de punten zijn blaadje en stift nodig. Er wordt één speler aangewezen die de punten gedurende de speelrondes voor iedereen noteert.

De 30 speelkaarten worden goed geschud. Daarvan wordt één van de kaarten goed bereikbaar voor alle spelers op het midden van de tafel gelegd, de andere kaarten worden als voorraad stapel klaar gelegd. Nu krijgt elke speler nog een steen en het spel kan beginnen.



Let op: Voor het eerste spel moet de beschermende folie van de spiegel worden afgetrokken.

Zo wordt gespeeld:

Een speelronde begint altijd met het omdraaien van de kaart op het midden van de tafel. De oudste speler begint. Vanaf de tweede ronde wordt de kaart telkens om de beurt in de richting van de wijzers van de klok getoond.

Op elke kaart zijn bollen in verschillende kleuren weergegeven, die door lijnen worden doorkruist. Deze genummerde lijnen zijn spiegellassen, waarop de spiegel bij de puntenbeoordeling wordt geplaatst.

Zodra de kaart op het midden van de tafel werd omgedraaid, bekijken alle spelers tegelijkertijd de ordening van de kogels en kiezen – elk voor zich – een spiegelas uit, die volgens hen de meeste punten zal opleveren. Heeft een speler een spiegelas gekozen, zet hij zijn steen op het erbij horende lijnnummer en reserveert zodoende deze positie.

Een reeds door een medespeler bezet getal kan niet nog eens door een andere speler worden bezet. Men moet dus zo snel mogelijk het getal bezetten, dat waarschijnlijk het hoogste puntenaantal zal geven.

Hebben alle spelers hun stenen gezet, wordt – begonnen bij de eerste speler die heeft gezet – de spiegel op de gekozen spiegelas geplaatst, om de behaalde punten te berekenen. Daarbij beslist de betreffende speler van te voren, op welke zijde het spiegeloppervlak moet worden uitgericht. Om nu de punten te berekenen, worden de bollen voor en in spiegelbeeld samengeteld.

Daarbij wordt het volgende berekeningsschema gebruikt:

Rode bol/blauwe bol: tussen de rode en blauwe bollen telt altijd het verschil als verkregen aantal punten. Voorbeeld: 4 rode bollen/ 2 blauwe bollen = verschil 2, dus 2 punten.

Groene bol: Elke groene bol is één pluspunt (+1).

Gele bol: Elke gele bol is één minpunt (-1).

Berekeningsvoorbeeld: Bekijk de speelsceen op het deksel van de doos eens! De speler zou hier 0 punten krijgen, want 4x blauw en 4 x rood zorgt voor een verschil van 0, net zo als 2x groen (+2) en 2x rood (-2) ook 0 is.

Werden voor alle spelers de punten genoteerd, wordt de volgende speelkaart getoond. Na 10 rondes wint de speler met de meeste punten.

Illustratie: Björn Lubitz · Auteur: Ivan Moskovich

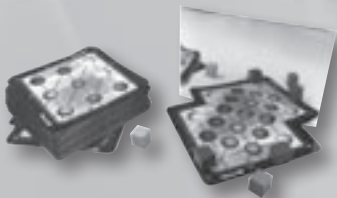
© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437 · 12313 Berlin, Germany
www.schmidtspiele.de

IMAGINATION

A game for 2 to 4 players from age 8
by Ivan Moscovich

Materials for the game:

- 30 playing cards
- 1 mirror
- 4 tokens
- 1 instructions



Object of the game:

The person with the most points after 10 rounds has won the game.

Preparing for the game:

Pencil and paper are required for keeping score. One of the players is chosen to keep the score throughout the game.

The 30 playing cards must be shuffled well. One of the cards is placed in the middle of the table where it can be reached easily by all of the players and the remaining cards are placed on the table as the pack to be drawn on thereafter. Now each player receives a token and the game can begin.



Attention: Before the first game starts the protective film must be removed from the mirror.

How to play:

Each round begins when the card at the centre of the table is turned over. The oldest player starts the game. After the first round the players take turns (clockwise) to turn over the card.

Spheres in different colours are to be seen on the cards with lines crisscrossing them. These numbered lines are mirror axes on which the mirror is placed when working out the score.

As soon as the card at the centre of the table has been turned over, all of the players at the same time view the way the spheres are arranged and - each chooses the mirror axis that he or she believes

will win the most points. Once a player has decided on a mirror axis, he or she places the token on the corresponding line number and hence reserves that position for him/herself.

A number already occupied by a player cannot be occupied by another player as well. This means the players must occupy the number, which will probably score highest, as fast as possible.

When all of the players have placed their tokens, starting with the first person to set his/her token, the mirror is placed on the chosen mirror axis to determine the number points won. In so doing, the respective player decides beforehand on which side the mirror surface it is to be aligned.

To work out the number of points the spheres in front and those reflected in the mirror are counted up together.

The following points system is applied:

Red sphere/blue sphere: It is always the difference in number between the red and blue spheres that counts as the score.

Example: 4 red spheres / 2 blue spheres = difference 2, so it is 2 points.

Green sphere: Each green sphere scores a point (+1).

Yellow sphere: Each yellow sphere scores a minus point (-1).

Example score: Look at the game scene on the lid of the box! In this case the player would obtain a 0 score because 4x blue and 4x red makes a difference of 0, just as 2x green (+2) and 2x red (-2) also comes to 0.

When the score for all players has been written down the next playing card is turned face-up. The player with the highest score after 10 rounds wins the game.

Illustration: Björn Lubitz · Autor: Ivan Moskovich

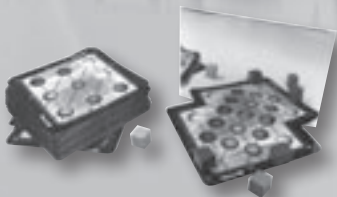
© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437 · 12313 Berlin, Germany
www.schmidtspiele.de

IMAGINATION

Un juego de Ivan Moscovich
para 2 a 4 jugadores a partir de 8 años

Material de juego:

- 30 cartas de juego
- 1 espejo
- 4 piezas de juego
- 1 instrucciones de juego



Objetivo del juego:

El juego gana aquel jugador que ha acumulado la mayor cantidad de puntos después de 10 rondas.

Preparación del juego:

Se necesitan papel y lapiz para anotar los puntos. Se determina un jugador que anota todos los puntos para cada uno de los jugadores durante el juego.

Se mezclan las 30 cartas de juego. Una de las cartas se coloca en el centro de la mesa donde todos los jugadores pueden verla bien, las demás cartas se colocan como baraja de cartas. Cada jugador recibe una pieza de juego para empezar a jugar.



Atención: Antes del primer juego debe retirarse la lámina protectora del espejo.

Así se juega:

Una ronda de juego empieza dando vuelta a la carta que se encuentra en el centro de la mesa. Empieza el jugador de más edad. A partir de la segunda vuelta se enseña esta carta alternando por el siguiente jugador, sentado en sentido de las agujas del reloj.

En cada carta están indicadas varias bolas en diferentes colores, cruzadas por líneas. Estas líneas numeradas son los ejes del espejo, sobre los cuales se coloca el espejo en la evaluación de puntos.

Después de haber enseñado la carta en el centro de la mesa, todos los jugadores miran simultáneamente la disposición de las

bolas y seleccionan – cada uno en forma independiente – un eje de espejo que generará según su opinión la mayor cantidad de puntos. Cuando un jugador ha optado por un eje de espejo, coloca su piedra de juego sobre el número de línea perteneciente para reservar así esta posición.

Un número ya ocupado por un jugador, no se puede ocupar posteriormente por otro jugador. Esto significa que se debe ocupar lo más rápido posible el número que probablemente generará el mayor puntaje posible.

Cuando todos los jugadores han colocado su respectiva piedra de juego, se pone el espejo sobre el eje seleccionado de espejo para determinar el puntaje, empezando con el primer jugador que puso su piedra sobre la carta. En ello, el jugador correspondiente define previamente el lado hacia el cual se debe dirigir la superficie reflexiva.

Para determinar ahora los puntos, se suman las bolas delante y en la imagen reflejada.

Para ello se aplica el siguiente esquema de evaluación:

Bola roja/bola azul: Entre las bolas rojas y azules, es la diferencia que cuenta como puntaje obtenido. Ejemplo: 4 bolas rojas/ 2 bolas azules = diferencia de 2, por lo tanto se obtienen 2 puntos.

Bola verde: Cada bola verde arroja un punto positivo (+1).

Bola amarilla: Cada bola amarilla arroja un punto negativo (-1).

Ejemplo de evaluación: ¡Preste atención a la escena de juego en la cubierta de la caja! El jugador obtendría aquí 0 puntos, porque 4 bolas azules y 4 bolas rojas arrojan una diferencia de 0, al igual que 2 bolas verdes (+2) y 2 bolas rojas (-2) que también arrojan 0 puntos.

Después de haber anotado el puntaje de todos los jugadores, se enseña la siguiente carta del juego. Después de 10 vueltas gana el jugador con el mayor puntaje obtenido.

Ilustración: Björn Lubitz · Autor: Ivan Moskvich

© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437 · 12313 Berlin, Germany
www.schmidtspiele.de