

7+

2-4

20'

D

Imagenius

Wer findet, der verbindet!

Ein Familienspiel rund um mysteriöse Gegenstände, von Olivier Mahy

Im sagenumwobenen Zauberbuch von **Imagenius**, dem kleinen Großmeister der Magie, verbergen sich unzählige mysteriöse Zauberformeln, für die unterschiedliche Zutaten benötigt werden. Nur wenige Lehrlinge sind imstande, diese richtig zusammenzuführen und die daraus entstehenden Zeichen richtig zu deuten. Werdet ihr erkennen, welcher Gegenstand vor euren Augen Gestalt annimmt? Nur wer am schnellsten die Zutaten miteinander verbindet und die Zeichen richtig benennt, wird in die Fußstapfen des kleinen Großmeisters **Imagenius** treten.

Spielinhalt

- ◆ 92 nummerierte Zauberkarten mit verschiedenen Zutaten auf Vorder- und Rückseiten; darunter auch 3 markierte Kartensets, die euch Schritt für Schritt mit der Zeichenwelt von Imagenius vertraut machen (siehe **Die Zeichenwelt von Imagenius**)
- ◆ 4 Deckblätter, je eines mit den Ziffern 1, 2 und 3, und ein neutrales Deckblatt
- ◆ 4 Zeichentafeln, jeweils mit einer bunten und einer schwarz-weißen Seite
- ◆ 4 abwischbare Zauberstifte mit Schwämmchen
- ◆ 1 Sanduhr (30 Sek.)
- ◆ 1 Spielanleitung

Spielziel

Das Ziel ist es, durch schnelles Finden und richtiges Verbinden der gesuchten Zutaten die geheimen Gegenstände zu entschlüsseln und so die meisten Sterne zu sammeln.



Piatnik Spiel Nr. 665592
© 2021 Piatnik, Wien



piatnik.com

Die Zeichenwelt von Imagenius

Um euch schnell mit den Zeichenregeln vertraut zu machen, empfiehlt der Großmeister, für die ersten drei Spiele die eigens dafür markierten Kartensets zu verwenden. In jedem Set wird der Schwierigkeitsgrad für das Zeichnen erhöht.

Sucht aus den Zauberkarten die entsprechenden Kartensets heraus. Jedes Set ist mit farbigen Edelsteinen markiert und besteht aus einem Deckblatt mit der Ziffer 1, 2 oder 3, sowie vier Zauberkarten. Auf der Rückseite eines jeden Deckblattes erfahrt ihr, wie ihr die Zutaten beim Zeichnen miteinander verbinden müsst. **Durch das Verbinden der einzelnen Zutaten entsteht nach und nach ein Gegenstand, den es zu erkennen gilt.**



Set 1

Deckblatt mit der Ziffer 1 und den Karten mit grünem Edelstein



Zutaten, die mit einer Linie zusammenhängen, müssen miteinander verbunden werden, damit sie ein vollständiges Bild ergeben. Ausgehend von einer beliebigen, für die Formel notwendigen Zutat, startet ihr eure Zeichnung und verbindet mit geraden Linien eine Zutat mit der nächsten. Die angegebene Reihenfolge der abgebildeten Zutaten muss unbedingt eingehalten werden, egal in welche Richtung ihr zeichnet. Gehen Anfang und Ende der Linie ineinander über, muss die letzte Zutat auch mit der ersten verbunden werden. Eine Formel kann auch aus mehreren Teilen bestehen.



Set 2

Deckblatt mit der Ziffer 2 und den Karten mit orangefarbenem Edelstein



Einzelne Zutaten, die ohne Verbindungslinie abgebildet sind, müssen eingekreist werden.



Set 3

Deckblatt mit der Ziffer 3 und den Karten mit rotem Edelstein



Zutaten, die mit einer Sternschnuppe markiert sind, zeigen an, dass über diese Zutaten eine gebogene Linie verläuft.

Jetzt seid ihr mit allen Zeichenregeln vertraut und könnt voll und ganz in die magische Welt von Imagenius eintauchen. Viel Spaß dabei!

Spielvorbereitung

- A** Jeder Lehrling nimmt sich einen Zauberstift und eine Zeichentafel, die er mit der bunten Seite nach oben vor sich ablegt.
- B** Stellt die Sanduhr in der Tischmitte bereit.
- C** Mischt die Zauberkarten gut und legt 4 Karten davon als Stapel in die Tischmitte. Deckt diesen mit dem neutralen Deckblatt ab. Legt die nicht benötigten Karten zurück in die Schachtel.



Spielaufbau für 4 Lehrlinge

Spielablauf

Ein Spiel besteht aus 8 Runden. Ihr müsst somit für ein komplettes Spiel immer beide Seiten einer Zauberkarte lösen! Jede Runde folgt dabei demselben Ablauf:

- 1 Zauberkarte ziehen und Zutaten verbinden
- 2 Geheimen Gegenstand erkennen
- 3 Sterne verteilen
- 4 Die nächste Runde vorbereiten

1 Zauberkarte ziehen und Zutaten verbinden:

Sind alle bereit, zieht ihr eine Zauberkarte vom Stapel (unter dem Deckblatt hervor) und legt sie für alle gut sichtbar in die Tischmitte. Nun müsst ihr **alle gleichzeitig** jene Zutaten, die auf der Karte abgebildet sind, möglichst schnell auf eurer Zeichentafel finden und sie entsprechend den Zeichenregeln mit dem Zauberstift miteinander verbinden. *Hinweis:* In der 2., 4., 6. und 8. Runde zieht ihr keine neue Zauberkarte vom Stapel, sondern dreht die soeben gespielte Karte um! Karten, von denen ihr beide Seiten gespielt habt, kommen aus dem Spiel.

2 Geheimen Gegenstand erkennen:

Wer denkt, den geheimen Gegenstand entschlüsseln zu können, schreibt den Begriff sofort in das passende Feld auf seiner Zeichentafel, dreht sie um, schnappt sich die Sanduhr und startet sie.

Hinweis: Es ist nicht notwendig, alle Zutaten miteinander zu verbinden, um einen Tipp für den gesuchten Gegenstand abzugeben!



Alle anderen haben jetzt noch 30 Sekunden lang Zeit, um weiter zu zeichnen und ebenfalls einen Begriff auf ihre Zeichentafel zu schreiben.

Tipp: Manchmal ist es hilfreich, die Zeichentafel zu drehen, um den geheimen Gegenstand besser zu erkennen!

Ist die Sanduhr abgelaufen, heißt es „Stopp!“ und alle müssen ihren Zauberstift zur Seite legen.

3 Sterne verteilen:

Alle, die einen Begriff auf ihre Zeichentafel geschrieben haben, kontrollieren, ob sie den gesuchten Gegenstand richtig erraten haben.

Hinweis: Synonyme sind erlaubt! So dürft ihr beispielsweise für Piano auch Klavier oder Flügel schreiben. Falls ihr euch über den gesuchten Gegenstand uneinig seid, blättert ihr einfach in der Spielanleitung zu der Seite mit den **Lösungen**. Die kleingedruckte Nummer auf der Karte verrät euch, unter welcher Nummer ihr die Lösung findet.

Danach wird wie folgt gewertet:

→ Wer die Sanduhr umgedreht hat,

- erhält **2 Sterne** ★ ★, wenn der Gegenstand **richtig** erraten wurde.
- muss **1 Stern** ★ löschen, wenn ein **falscher** oder **kein** Begriff notiert wurde. Wurde noch kein Stern gesammelt, kann auch keiner gelöscht werden.

→ Für alle anderen gilt, wenn

- der Begriff **richtig** erraten wurde, gibt es **1 Stern** ★.
- ein **falscher** oder **kein** Begriff notiert wurde, gibt es **keinen Stern** (es muss auch kein Stern gelöscht werden).

Das Ergebnis markiert ihr auf der Sternenleiste am oberen Rand eurer Zeichentafel.



4 Die nächste Runde vorbereiten:

Löscht die Zeichnungen von euren Zeichentafeln, nicht jedoch eure gesammelten Sterne!

Wer in dieser Runde die Sanduhr gestartet hat, dreht nun die Zeichentafel um und muss die nächste Runde auf der schwarz-weißen Seite zeichnen! Alle anderen verwenden für die nächste Runde die bunte Seite.

Startet jetzt die nächste Runde, beginnend bei Punkt 1.



Das Spiel endet nach der 8. Runde. Der Lehrling mit den meisten Sternen gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Wenn ihr zu „Imagenius“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf:  [Facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)

 [Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)

Lösungen

- | | | | |
|--------------------|------------------------|-----------------------|-----------------------------|
| 1. Hemd | 47. Einkaufswagen | 93. Schnuller | 139. Gießkanne |
| 2. Medaille | 48. Kleiderbügel | 94. Wolke | 140. Apfel |
| 3. Zipfelmütze | 49. Mund | 95. Schwan | 141. Geodreieck |
| 4. Weihnachtsbaum | 50. Herz | 96. Käse | 142. (Schreib-)Feder |
| 5. Krone | 51. Flasche | 97. Sternschnuppe | 143. Föhn |
| 6. Mensch | 52. Schraubenschlüssel | 98. Vogelscheuche | 144. Rakete |
| 7. Segelboot | 53. Koffer | 99. Fallschirm | 145. Hase |
| 8. Drache | 54. Flugzeug | 100. Schnecke | 146. Eierbecher/ Weiches Ei |
| 9. Zelt | 55. Schokolade | 101. Fisch | 147. Biene |
| 10. Hand | 56. Fleischermesser | 102. Puzzleteil | 148. Pilz |
| 11. Kran | 57. Geige | 103. Igel | 149. Lampe |
| 12. Eselsohr | 58. Ski | 104. UFO | 150. Tulpe |
| 13. Treppe | 59. Roller | 105. Musiknote | 151. Möhre |
| 14. Kreuz | 60. Blitz | 106. Kompass | 152. Wecker |
| 15. Stuhl | 61. Tasse | 107. Windmühle | 153. Rollschuh |
| 16. Dampfschiff | 62. Banane | 108. Hirschkopf | 154. Krokodil |
| 17. Blockpfeil | 63. Trichter | 109. Waschmaschine | 155. Rugbyball |
| 18. Füllfeder | 64. Kleid | 110. Vorhängeschloss | 156. Podest |
| 19. Hubschrauber | 65. Brille | 111. Flamingo | 157. Schirm |
| 20. Fragezeichen | 66. Laptop | 112. Bus | 158. Schildkröte |
| 21. Schneemann | 67. Akkordeon | 113. Schmetterling | 159. Ananas |
| 22. Gespenst | 68. Buch | 114. Adler | 160. Hund |
| 23. Pfeil | 69. Seilbahn | 115. Geschenk | 161. Schaufel |
| 24. Ausrufezeichen | 70. Bügeleisen | 116. Hantel | 162. Birne |
| 25. Globus | 71. Axt | 117. Marienkäfer | 163. Domino |
| 26. Hammer | 72. (BBQ) Griller | 118. Klavier | 164. Toilette |
| 27. Fischgräte | 73. Nacktschnecke | 119. Säge | 165. Megafon |
| 28. Controller | 74. Vogel | 120. Bohrer | 166. Knopf |
| 29. Tennisschläger | 75. Angelrute | 121. Dusche | 167. Leuchtturm |
| 30. Schlittschuh | 76. Haus | 122. Schlange | 168. Hai |
| 31. Nashorn | 77. Sanduhr | 123. Lokomotive | 169. Flagge |
| 32. Knochen | 78. Staubsauger | 124. Frosch | 170. Eistüte |
| 33. Einhorn | 79. Wal | 125. Filmkamera | 171. Kinderwagen |
| 34. Lollipop | 80. Mikroskop | 126. Pferd | 172. Qualle |
| 35. Diamant | 81. Zeppelin | 127. Taschenlampe | 173. U-Boot |
| 36. Ampel | 82. Gitarre | 128. Bombe | 174. Giraffe |
| 37. Schweinekopf | 83. Lastwagen | 129. Sonnenaufgang | 175. Fotoapparat |
| 38. Mikrofon | 84. Waage | 130. Tipi | 176. Schlagzeug |
| 39. Schere | 85. Fabrik | 131. Zapfsäule | 177. Überwachungskamera |
| 40. Saxofon | 86. Bär | 132. Badewanne | 178. Elefant |
| 41. Lineal | 87. Dinosaurier | 133. Seelöwe | 179. Feuer |
| 42. Auto | 88. Turm | 134. Geburtstagstorte | 180. Papierflieger |
| 43. Bowlingkugel | 89. Revolver | 135. Schlüssel | 181. Kalender |
| 44. Sichel | 90. Glocke | 136. Fuchs | 182. Palme |
| 45. Würfel | 91. Seepferdchen | 137. Pinsel | 183. Torhüter |
| 46. Fäustling | 92. Flatscreen | 138. Trompete | 184. Fahrrad |