



FIN

12 + 3 - 8 45 +  
vuotta pelaajaa min.

# Imago

## *Pelin sisältö:*

Pellilauta, 202 Imago-korttia,  
48 vastauskorttia, 8 pelinappulaa,  
1 pelimerkki, arpakuutio ja tussikynä.

## *Peli-idea*

Vastaa hullunkurisiin kysymyksiin itsestäsi, ystävästäsi ja perheenjäsenistäsi tai vaikkapa julkkiksista, joita et koskaan ole tavannut oikeasti. Yritä vastata samoin kuin muut ja olet tiellä voittoon!

Pelin tarkoituksena on liikuttaa pelinappulansa "start"-ruudusta maaliin pelilaudan keskelle. Ensimmäinen pelaaja, joka saapuu radan päähän, on pelin voittaja.

## *Pelivalmistelut*

Pelin alkaessa valitaan kaikkien pelaajien kesken kahdeksan "kohdetta" siten, että jokainen pelaaja on yksi kohde. Mikäli pelaajia on vähemmän kuin kahdeksan, valitaan loput kohteet ystäväpiiristä, perheestä tai vaikkapa julkkismaailmasta. Kohde voi olla kuka tahansa henkilö, jonka kaikki pelaajat tietävät. Pelin aikana esitetyt kysymykset koskevat näitä kohteita.

Kaikkien kahdeksan kohteen nimet kirjoitetaan tussilla reitin ympärillä oleviin vaaleisiin ruutuihin.

Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulan, jonka jälkeen ne asetetaan "start"-ruutuun. Jokainen pelaaja tarvitsee myös kuuden kortin numeroidun vastauskorttisarjan, joka on hänen pelinappulansa värinen. Valkoinen pelimerkki laitetaan mihin tahansa reitin ympärillä olevaan vaaleaan ruutuun.

Imago-kortit sekoitetaan ja pakka laitetaan tekstipuoli alaspäin pöydälle. Nyt peli voi alkaa!

## *Pelin kulku*

Pelaajat heittävät arpakuutiota ja korkeimman luvun saanut aloittaa. Hän heittää uudelleen arpakuutiota ja siirtää valkoista pelimerkkiä myötä- tai vastapäivään arpakuutioon näyttämän määrän. Pelaaja nostaa kysymyskortin pakasta ja lukee kysymyksen ääneen. Jokaisessa kysymyskortissa on viiva, jonka kohdalla sanotaan kohteen nimi. Valkoinen pelimerkki ratkaisee, kuka on kohde.

*Esimerkki:* Anni heittää numeron neljä, ja saapuu ruutuun "Jaakko". Jaakosta tulee siten kysymyksen kohde. Anni nostaa kysymyskortin ja kysyy:  
- Jos Jaakko olisi eläin, mikä seuraavista hän olisi?

Sen jälkeen Anni lukee kaikki kuusi vastausvaihtoehtoa ja asettaa kortin kaikkien pelaajien nähtäville. Pelaajat päättävät sen jälkeen itsekseen, mikä vastaus parhaiten kuvaa kohdetta (eli Jaakkoa), ja asettavat vastauskorttinsa numeropuoli alaspäin pöydälle. Kun kaikki pelaajat ovat valinneet vastauksensa, he kääntävät korttinsa ja kertovat vastauksensa ääneen yksitellen, alkaen siitä pelaajasta, jonka vuoro on, kunnes kaikki vastaukset on paljastettu. Varaudu puolustamaan vastaustasi. Tässä kohtaa alkaa todennäköisesti hurja väittely!

Jokaisen kierroksen jälkeen kysymyskortti laitetaan pakan alimmaiseksi, pelaajat ottavat vastauskorttinsa pöydältä ja siirtävät pelinappuloitaan. Seuraava pelaaja heittää arpakuutiota ja jatkaa peliä.

## Pisteiden kerääminen

Jokaisella kierroksella suosituimman (tai yhtä suositudun) vastauksen valinneet pelaajat saavat siirtää pelinappulaansa **yhden** askeleen eteenpäin pelilaudalla.

Mikäli pelaaja, jonka pelivuoro on, valitsee suosituimman (tai yhtä suositudun) vastauksen, hän saa siirtää pelinappulaansa **kaksi** askelta eteenpäin.

*Esimerkki:* Kolme pelaajaa on sitä mieltä, että jos Antti olisi kaupunki, hän olisi *Lontoo*. Kaksi pelaajista vastaa *Moskova*. Kolme ensimmäistä pelaajaa siirtävät näin ollen pelinappuloitaan yhden askeleen eteenpäin pelilaudalla ja ne kaksi, jotka valitsivat *Moskovan*, eivät liiku eteenpäin.

Jos se pelaaja, jonka pelivuoro on, valitsee vastaukseen *Lontoon*, hän saa siirtää pelinappulaansa kaksi askelta eteenpäin. Mikäli kaikki pelaajat valitsevat eri vastauksen, kukaan ei saa siirtää nappulaansa.

## Haastekierros

Jos joku pelaajista siirtää valkoisen pelimerkin Haaste-ruutuun, pelataan haastekierros.

**Pelaaja, jonka pelivuoro on, valitsee yhden pelaajista vastustajakseen haastekierrokselle.** Valittu pelaaja ei saa kieltäytyä. Sen jälkeen heitetään arpakuutiota ja siirretään valkoista pelimerkkiä eteenpäin. Otetaan kortti ja luetaan ruudun määräämää kohdetta koskeva kysymys ääneen.

Ainoat pelaajat, jotka osallistuvat haastekierrokselle ovat hän, jonka pelivuoro on, sekä hänen haastamansa pelaaja. He valitsevat omat vastauksensa ja asettavat vastauskorttinsa numeropuoli alaspäin pöydälle.

**Jos vastaukset täsmäävät, kumpikin pelaaja saa siirtää pelinappulaansa neljä askelta eteenpäin. Jos ne eivät täsmää, siirretään pelinappuloita kaksi askelta taaksepäin. Pelinappulaa ei voi siirtää taaksepäin start-ruudun jälkeen.**

## Bonuskortit

Kun pakasta ilmestyy bonuskortti, pelaaja pitää sen itsellään. Hän voi halutessaan käyttää kortin milloin tahansa pelin aikana (sen jälkeen kun on kuullut kysymyksen).

Jos bonuskortin haltija veikkaa suosituinta vastausta, hän saa siirtää pelinappulaansa yhden tai kaksi ylimääräistä askelta eteenpäin, riippuen siitä, mitä bonuskortissa sanotaan.

Jos bonuskortin haltija veikkaa väärin, hän menettää bonuskorttinsa. Kun kortti on käytetty, se laitetaan pakan alimmaiseksi. Bonuskortin voi käyttää milloin tahansa pelin aikana, vaikka ei olisikaan kortin haltijan vuoro. Pelaaja, jolla on useampi bonuskortti, saa käyttää ne samalla kertaa.

## Pelin voittaja

Pelin voittaa pelaaja, joka ensimmäisenä saapuu pelilaudan keskellä olevaan maaliin.

Jos kolme tai useampia pelaajia saapuu maaliin samaan aikaan, peli loppuu kaikkien muiden pelaajien osalta ja he poistavat pelinappulansa laudalta.

Kaikki ne pelaajat, jotka saapuivat maaliin samanaikaisesti, osallistuvat tämän jälkeen ratkaisukierrokselle, jonka avulla selvitetään pelin lopullinen voittaja.

Seuraavana vuorossa oleva pelaaja heittää arpakuutiota ja siirtää valkoista pelimerkkiä (Huom! Haaste-ruutu ei ole käytössä ratkaisukierroksella). Kierros pelataan normaaliin tapaan. Pelaajat, jotka saavat pisteen, jäävät mukaan peliin, kun taas ne, jotka jäävät pisteittä, lopettavat pelaamisen. Pelataan niin monta ratkaisukierrosta, että jäljellä on vain kaksi pelaajaa, jotka ovat yhdessä pelin voittajia.

