

행복한바오밥 홈페이지와 유튜브에서  
게임 설명 동영상을 확인하세요.  
[www.happybaobab.com](http://www.happybaobab.com)

게임 설명서



# Imagine

## 이매진

### 패밀리

Shintaro Ono, Shingo Fujita, Motoyuki Ohki,  
Hiromi Oikawa, Shotaro Nakashima



## ★ 게임 구성물

- 투명 카드 60장
- 제시어 카드 120장



앞면: 제시어



뒷면: 힌트

- 점수 토큰 24개
- 게임판 1개
- 게임 설명서 1부

## ★ 게임 목적

출제자가 투명 카드를 사용하여 문제를 내면, 그에 해당하는 답을 말하세요!  
점수를 가장 많이 얻은 플레이어가 승리합니다.

## ★ 게임 준비

- 1 게임판을 테이블 중앙에 놓습니다.
- 2 모든 투명 카드를 게임판 주변에 펼쳐놓습니다.
- 3 점수 토큰을 테이블 한쪽에 놓습니다.
- 4 가장 상상력이 풍부한 플레이어가 첫 출제자입니다. 가위바위보로 시작 플레이어를 결정해도 좋습니다.
- 5 출제자는 제시어 카드를 잘 섞은 뒤, 같은 장수의 더미 3개로 나눕니다. 이 더미는 힌트가 있는 뒷면이 보이도록 놓습니다.



## ★ 게임 진행

각 라운드는 다음과 같은 순서로 진행합니다.

- 1 출제자는 제시어 카드 더미 3개 중 1개를 골라, 맨 위에 있는 카드를 가져옵니다. 카드에 쓰여있는 힌트를 크게 읽어줍니다.
- 2 카드의 반대쪽 면에는 제시어 5개가 있습니다. 출제자는 그중 하나를 선택합니다.

**참고** 번호에 ☆ 표시가 되어있는 제시어는 다른 것보다 쉬운 제시어입니다. 이매진 패밀리를 처음 플레이하거나, 어린이와 게임을 한다면 이 제시어를 먼저 선택하는 것을 추천합니다.



③ 이제 출제자는 **투명 카드**를 사용하여 선택한 제시어를 표현합니다.

**투명 카드**를 필요한 만큼 게임 판에 올려놓고, 원하는 대로 배열하거나 겹치고 **움직이며** 다른 플레이어가 답을 맞힐 수 있도록 표현하세요!



④ 출제자가 게임판에 **두 번째 투명 카드**를 놓은 이후부터, 다른 플레이어들은 정답을 말할 수 있습니다. 시간제한은 없으며, 원한다면 몇 번이든 다른 정답을 외칠 수 있습니다.

⑤ 답을 맞힌 플레이어와 출제자는 각각 1점씩 받습니다. 받은 **점수 토큰** 🍌은 자기 앞에 놓습니다. 여러 명이 동시에 정답을 맞췄다면, 해당 플레이어 모두와 출제자가 각각 1점씩 받습니다. 만약 정답이 나오지 않았는데 모든 플레이어가 정답 맞히기를 포기하면, 즉시 라운드가 끝나고 아무도 점수를 얻지 못합니다.

**참고** 어떤 **제시어 카드**에는 힌트 대신 **?**가 표시되어 있습니다. 이 **제시어 카드**는 힌트 없이 답을 맞혀야 합니다!

## ★ 라운드 종료

누군가 정답을 맞히거나, 모든 플레이어가 정답 맞히기를 포기하면 라운드가 끝납니다. 사용한 **투명 카드**를 게임판 주변에 다시 펼쳐놓습니다. 사용한 **제시어 카드**는 상자에 넣어놓습니다. 출제자의 왼쪽 플레이어가 다음 라운드의 출제자가 되어 새로운 라운드를 시작합니다.

## ★ 게임 종료

플레이어 수에 따라 총 몇 라운드를 진행하는지가 달라집니다.

**3~4명** 모든 플레이어가 각자 **2번씩 문제**를 낸 뒤 게임이 끝납니다.

**5~8명** 모든 플레이어가 각자 **1번씩 문제**를 낸 뒤 게임이 끝납니다.

점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 동점일 경우, 점수가 낮은 플레이어 중 한 명이 출제자가 되고, 동점인 플레이어들이 문제를 맞혀 승부를 가립니다.



지금부터 카드를  
어떤 식으로 사용하는지  
보여줄게!

샤워!



카드 여러 장을  
겹쳐놓을 수 있어

코끼리!

카드 놓는 방향을  
원하는대로 얼마든지  
바꿀 수 있어!

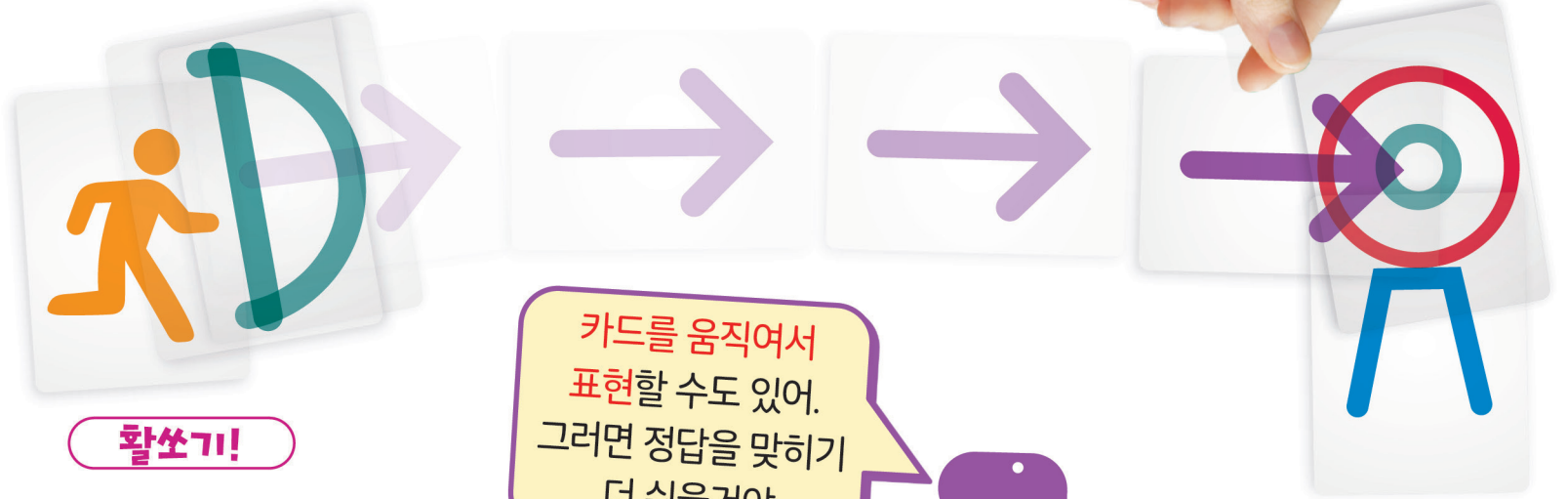


노젓기!



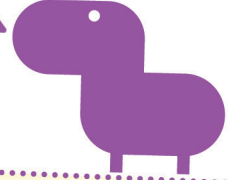
테니스!



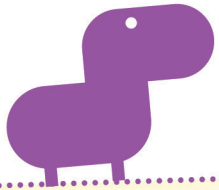


**활쏘기!**

카드를 움직여서  
표현할 수도 있어.  
그러면 정답을 맞추기  
더 쉬울거야



카드 일부분을  
손가락으로  
가릴 수도 있어

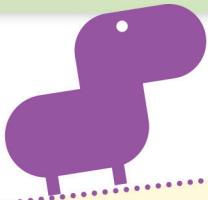


**유니콘!**

낚시!



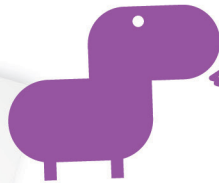
게임판에 있는 그림이  
도움이 될 수도 있어



없어도 괜찮지만  
말이야



자유롭게 여러 가지  
그림을 나열해서  
표현할 수도 있어!

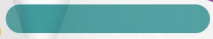
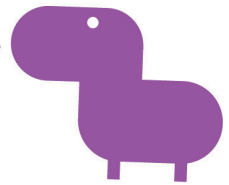


서커스



해적!

카드는 원하는 만큼  
쓸 수 있으니까, 다양한 방법으로  
잘 표현해줘!





## ★ 조금 더 어렵게 게임을 하고 싶다면

힌트를 공개하지 않고 게임을 진행해보세요.

게임을 준비할 때, 게임판의 흰색 면을 사용합니다. **제시어 카드**를 섞어서 1개의 더미로 만듭니다.

출제자 차례가 되면, 무작위로 **제시어 카드** 1장을 더미 중간에서 뽑습니다. 이때 힌트가 다른 플레이어에게 보이지 않도록 조심하세요.

뽑은 **제시어 카드**에 있는 제시어 중 1개를 골라서, 해당하는 번호를 다른 플레이어에게 알려준 후, 더미 맨 위에 있는 카드로 **제시어 카드**를 덮어 둡니다. 그런 뒤, **투명 카드**를 사용하여 선택한 제시어를 표현합니다.

플레이어들이 정답을 맞지 못하면 힌트를 공개합니다.

## ★ 투명 카드 활용하기

이매진 패밀리에 있는 **투명 카드**를 다양한 방식으로 활용할 수도 있습니다.

투명 카드를 사용하여 이야기나 문장을 만드는 창의적인 놀이를 할 수도 있습니다. 그 외에도 다양한 놀이 방법을 찾아보세요!

## ★ 주의 사항

### 카드로 뭐든 할 수 있지만, 이런 건 안 돼요!

- 말하거나 효과음을 내거나 노래하면 안 돼요.
- 손 모양이나 손동작으로 표현하면 안 돼요. 카드만 움직일 수 있어요!
- 글자나 숫자를 만들면 안 돼요.

### 이런 건 할 수 있어요!

- 원하는 만큼 **투명 카드**를 사용할 수 있어요.
- 카드를 내려놓고, 그 위에 다른 카드를 겹쳐놓고, 카드를 움직일 수도 있어요.
- 카드의 일부분을 손으로 가려도 좋아요.
- 카드를 세우거나 들어 올려서 입체로 표현할 수도 있어요. 이때에도 손으로 무언가를 표현하려 하면 안 돼요.

