

JEU EN EQUIPE:

Si vous souhaitez jouer en équipe, divisez les joueurs en 2 équipes.

Le but du jeu est alors d'être la première équipe à remporter 10 cartes Amnesia.

Les règles générales du jeu en individuel demeurent. Chaque joueur joue individuellement mais pour son équipe.

Ainsi, chaque joueur remportant une carte Amnesia au cours de son tour de jeu la gagne pour son équipe.

Quand un indice doit être donné, l'équipe adverse se consulte pour sélectionner celui qui lui semble être le plus pertinent par rapport à l'identité du joueur en jeu.

Pour le défi, l'équipe adverse (constituée des adversaires du joueur en jeu) pose des questions auxquelles l'équipe du joueur en jeu répond par OUI ou par NON.

Si l'équipe adverse qui se consulte avant de proposer un nom ne trouve pas le nom figurant sur la carte, c'est l'équipe du joueur en jeu qui remporte la carte.

A VOUS DE SOMBRER DANS L'AMNESIE LA PLUS TOTALE!

Service Consommateurs! Important! A Garder.

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse (références fabricant à conserver):

Pour la Hollande :

Tonka (Benelux), Koninginneweg 6, 1075 CX Amsterdam.

Pour la Belgique :

Tonka (Benelux), 518 Chaussée de Jette, 1090 Bruxelles.



3 À 8 JOUEURS.

AGE: À PARTIR DE 12 ANS.

BUT DU JEU:

Etre le premier joueur à remporter 5 cartes Amnesia
ou

Etre la première équipe à remporter 10 cartes Amnesia
(si vous jouez en équipe).

MATERIEL:

200 cartes Amnesia — 8 bandeaux — 1 dé — 1 sablier.

PREPARATION DU JEU:

Chaque joueur prend un bandeau qu'il place sur sa tête.

Chaque joueur tire une carte Amnesia qu'il coince sous son bandeau (sans regarder le nom qui y figure) de façon à ce que les adversaires lisent le nom qui y figure et donc l'identité qui vient de lui être attribuée.

COMMENT JOUER:

Un joueur est désigné pour débiter la partie. Ce sera ensuite au joueur de gauche à jouer et ainsi de suite.

A chaque tour de jeu le joueur lance le dé et pour tenter de deviner son identité suivra les instructions suivantes, selon le résultat obtenu sur le dé.



1. SABLIER

Le joueur en jeu tourne le sablier et dispose alors d'une minute pour retrouver le maximum d'indices qui l'aideront à deviner qui il est. Pour cela, il pose le plus grand nombre de questions à ses adversaires jusqu'à ce que le temps imparti par le sablier soit écoulé.

LES ADVERSAIRES NE PEUVENT REPONDRE AUX QUESTIONS POSEES PAR LE JOUEUR QUE PAR OUI OU PAR NON.

A la fin de chacun de ses tours de jeu, le joueur peut, s'il estime détenir suffisamment d'indices sur son identité, proposer un nom.

Si le nom proposé correspond au nom inscrit sur la carte, il remporte cette carte.

S'il ne correspond pas, le joueur enlève la carte Amnesia, la retire définitivement du jeu et en reprend une nouvelle qu'il coince sous son bandeau sans regarder l'identité qui lui est attribuée.

Le joueur peut ainsi accumuler des indices relatifs à son identité au cours de plusieurs tours de jeu mais il ne doit pas oublier que le but est d'être le premier joueur à remporter 5 cartes Amnesia.

Alors parfois si l'amnésie persiste, mieux vaut changer d'identité!



2. INDICE

Le tour de jeu se passe comme précédemment mais avant de retourner le sablier le joueur qui se trouve à gauche du joueur en jeu lui donne un indice sur son identité.

Cet indice peut être très direct (Tu es américain, comédien . . .) ou plus détourné (Tu es connu pour porter un caleçon sur ton pantalon . . . SUPERMAN).



3. DEFI

Le joueur en jeu tire une carte Amnesia sans montrer le nom qui y figure à ses adversaires. Ces derniers retournent le sablier et posent le plus grand nombre de questions au joueur en jeu. Celui-ci ne peut toujours répondre que par OUI ou par NON.

Lorsque la minute impartie par le sablier est écoulée, chacun des adversaires propose à tour de rôle un nom.

C'est le joueur qui se trouve immédiatement à gauche du joueur en jeu qui commence.

Si un des adversaires découvre le nom figurant sur la carte, la carte est retirée du jeu. Bravo!

Si aucun des adversaires ne le découvre, c'est le joueur en jeu qui remporte la carte. Alors soyez perspicace, relevez le défi et unissez vos efforts contre une victoire si facile.

ATTENTION!

Les questions posées ne doivent pas inclure le nom recherché.

Si tel est le cas, le joueur en jeu sera considéré comme ayant proposé le nom. Exemple: suis-je Isabelle Adjani?

Si les joueurs ne peuvent répondre par OUI ou par NON à la question posée, ils doivent la refuser ou demander à ce qu'elle soit reformulée pour éviter toute contestation.

Soyez bon joueur!

EXEMPLE DE TOUR DE JEU:

Les joueurs doivent toujours utiliser de façon optimale le temps imparti à la recherche d'indices relatifs à leur identité. A vous de trouver les bonnes questions qui ne pourront progressivement que déboucher sur une identité — la vôtre!

- Suis-je un homme?
Oui
- Suis-je vivant?
Non
- Etais-je Anglais?
Non
- Américain?
Oui
- Suis-je mort ce siècle-ci?
Oui
- Au cours des 20 dernières années?
Oui
- Etais-je politicien?
Non
- Chanteur?
Oui
- Chanteur de Rock 'n Roll?
Oui
- Suis-je mort dans un accident d'avion?
Non
- Mon prénom rime avec Pelvis?
Oui
- Etais-je Elvis Presley?
Oui!