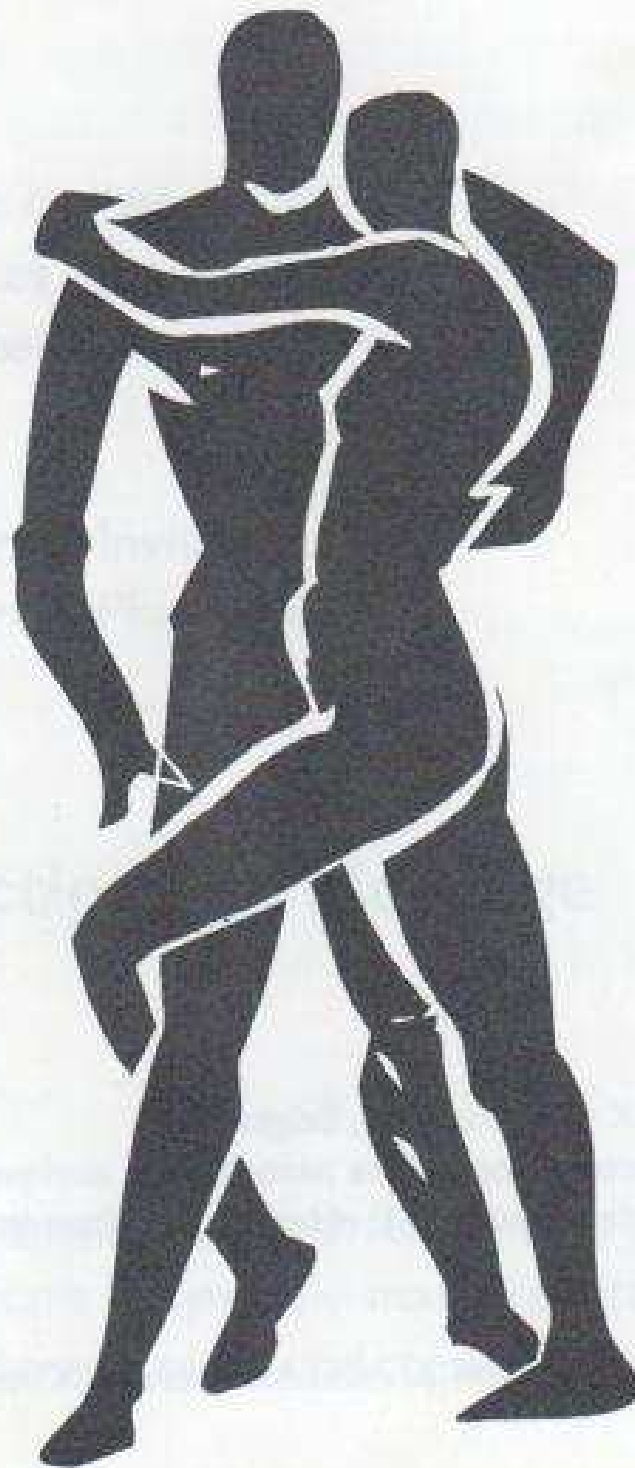


PHANTASMS²®

AMOUR & AVENTURE



Règles du jeu

Composition du jeu

I. Contenu

-2 Livrets

-9 Boîtes de cartes

-2 boîtes Partenaire

-7 boîtes Phantasm

-84 Cartes

-14 cartes Invitation

-70 cartes Phantasm

2. Instructions de Montage

a. Livrets:

Le livret portant le symbole féminin est pour elle.

Le livret portant le symbole masculin est pour lui.

Ces deux livrets sont strictement personnels.

b. Boîtes & Cartes

Boîtes Partenaire

Chaque partenaire plie la boîte où figure son propre symbole pour en faire une boîte à cartes.

On y met les cartes suivantes:

- **7 cartes Invitation**, numérotées de 1 à 7 au dos desquelles figure le symbole correspondant à la boîte de chacun.

Boîtes Phantasm

Ensuite, on plie les boîtes restantes pour en faire des boîtes à cartes. Ces 7 boîtes sont communes et portent un numéro et un nom qui indiquent la série. On y met:

- **10 cartes Phantasm**. Le dessin figurant au dos des cartes Phantasm correspond à celui qui figure sur la boîte de la série.

Pourquoi jouer à Phantasms 2®

1. Introduction

Phantasms 2® est un jeu amoureux pour deux participants. C'est un jeu d'action qui apportera excitation, romantisme et variété dans votre relation. En y jouant, les amants s'accorderont plus de temps et d'attention.

2. Un jeu d'amour

Le jeu amoureux ou l'érotisme sont des choses toutes personnelles. Comme jeu d'amour Phantasms 2® est donc aussi une activité très personnelle. Il ne fait pas appel à des réactions standardisées, mais il crée une aire de jeu où l'érotisme peut s'épanouir. La manière concrète dont les deux amoureux rempliront cet espace sera différente de couple en couple.

3. Un jeu d'action

Un jeu d'action demande d'agir. Dans Phantasms 2®, il faut jouer un rôle. Ces rôles sont élaborés dans 70

histoires amoureuses excitantes (les 'Phantasms'). Au début, il vous sera peut-être difficile de prendre votre rôle au sérieux, mais vous éprouverez bien vite, à côté du plaisir du jeu érotique, la satisfaction de vos propres prestations d'acteur.

L'inattendu ajoute souvent au piment du jeu érotique. Phantasms 2[®] en tient compte. Pour chaque 'Phantasm', il existe une version pour elle et une pour lui. Parfois ces versions sont identiques, mais le plus souvent elles contiennent des messages différents. Si vous ne lisez que la version qui vous est destinée, vous resterez dans l'expectative du rôle attribué à votre partenaire et vous serez souvent très agréablement surpris(e).

Par ailleurs, chaque 'Phantasm' requiert une attitude différente vis-à-vis de votre partenaire. Une bonne dose de créativité est donc de mise. Phantasms 2[®] stimule votre imagination par des indications d'atmosphère, des conseils concrets. Ceux-ci ne sont pas repris séparément, mais inclus dans le tissu du scénario.

4. 70 Scénarios excitantes

Phantasms 2[®] a été mis en œuvre autour de 70 histoires amoureuses excitantes. Ces histoires d'amour ou 'Phantasms' ont fait l'objet d'une sélection rigoureuse et se répartissent en 7 séries:

- Série 1 Aventure**
- Série 2 Femme Fatale**
- Série 3 Abandon**
- Série 4 L'Homme Macho**
- Série 5 Métamorphose**
- Série 6 Romantisme**
- Série 7 Séduction**

Ainsi chaque série met en lumière un aspect différent du jeu amoureux et tôt ou tard les préférences personnelles de chacun seront abordées à tour de rôle.

Règles du jeu

Les règles de jeu qui suivent n'ont bien sûr aucun caractère contraignant. Elles garantissent toutefois le fait que chaque aspect de l'amour sera abordé.

I. Départ

Supposons que vous ayez envie de jouer à Phantasms 2[®]. Vous choisissez une carte Invitation et vous la remettez à votre partenaire. Cela peut se faire à n'importe quel moment et n'importe comment. Ainsi, vous pouvez déposer la carte le matin à côté de la tasse de café de votre amie, la déposer sur son courrier ou simplement la lui donner. Une fois que la carte a été déposée à un endroit visible ou remise, vous n'avez plus qu'à attendre. La balle est dans le camp de votre conjoint(e)...

Vous pouvez choisir entre 7 cartes Invitation. Outre le coup d'envoi, la carte Invitation indique également dans quelle série vous voulez jouer. En effet, chaque carte Invitation porte un numéro qui renvoie à la série. Si votre carte est acceptée, elle disparaît temporairement du jeu. La prochaine fois que vous voulez commencer le jeu, vous n'aurez plus le choix qu'entre six cartes. Ce n'est qu'au moment où vous avez utilisé toutes vos cartes Invitation que vous pouvez les réintroduire dans le jeu.

2. Choix du Phantasm

Retournons les rôles un instant et supposons que vous avez reçu une carte Invitation ce matin. Vous pouvez réagir de deux façons. Soit vous n'avez pas envie de jouer à Phantasms 2[®] et vous rendez simplement la carte Invitation que vous avez reçue.

Si le jeu vous tente, vous rangez la carte Invitation et vous choisissez un 'Phantasm' dans la série de cartes indiquée par la carte Invitation. Evidemment c'est à l'aide de votre livret que vous ferez ce choix. Chaque 'Phantasm' porte un numéro qui renvoie à l'histoire correspondante dans le livret. Votre choix étant fait, vous remettez la carte 'Phantasm' correspondante à votre partenaire.

3. Mise en scène

Quand votre conjoint(e) a accepté la carte 'Phantasm', la mise en scène de la partie commence. D'après le scénario que chacun a reçu, le couple se met à la recherche du lieu qui convient, des attributs requis, arrange la chambre; chacun se prépare à son rôle et pourvoit à tout le nécessaire. La durée de cette mise en scène est indiquée par le nombre de petites croix figurant sur la carte 'Phantasm'.

Explication des petits croix sur les cartes Phantasm:

0 petite croix:	jouable immédiatement
1 petite croix:	demande un rien de préparation
2 petites croix:	demande 12 à 24 heures de préparation
3 petites croix:	difficile à réaliser en une journée

4. Finale

Quand les conjoints ont terminé la mise en scène, la finale, le véritable jeu d'amour, commence. Chacun essaie de jouer son rôle avec la plus grande conviction. Le but ultime, c'est de vivre ensemble une aventure amoureuse passionnante et surprenante...

ATTENTION !

- *Les cartes Invitation ne doivent pas être remises tour à tour.*
- *Ce n'est que lorsque vos cartes Invitation sont épuisées que vous pouvez réintroduire les cartes utilisées.*
- *La carte 'Phantasm' retourne dans sa boîte.*

Variante : Carte Blanche

En réponse à votre carte Invitation, votre conjoint(e) vous remet la boîte Phantasm de la série correspondante avec toutes les cartes 'Phantasm' de la série dedans. Elle ou il vous fait savoir de cette manière que vous pouvez librement choisir un des 'Phantasms' de la série (c'est à dire, elle ou il vous donne Carte Blanche).

Service des Consommateurs

Nous consacrons le plus grand soin à la fabrication du jeu Phantasms 2[®]. Si malgré cela vous constatez une erreur au moment où vous recevez le jeu, faites le nous savoir. Décrivez le problème et envoyez votre lettre en mentionnant votre nom, votre adresse et la date d'achat (remplir en capitales svp.) à notre service de marketing:

BRAND X bvba
BP 10
B-3000 Louvain
BELGIQUE