

PHANTASMS[®]

Classic

Règles du jeu



[HTTP://WWW.PHANTASMS.COM](http://www.phantasms.com)

Avertissement: lisez ceci avant toute autre chose !

Les relations entre les deux partenaires engagés dans ces jeux érotiques doivent mettre au premier plan la sécurité, le respect mutuel et la confiance.

Phantasms® est une source d'inspiration pour les couples modernes dans leur poursuite d'une sexuelle épanouie. Les propositions ne doivent pas être exécutées à la lettre. N'essayez jamais de convaincre votre partenaire de prendre un rôle qui lui déplaît ou dont il ne se sent pas sûr. Si Phantasms® vous incite à passer à l'acte, n'oubliez jamais de prendre les moyens de protection qui s'imposent. Pour les couples qui ne se connaissent pas de longue date, le préservatif est de rigueur.

Phantasms se joue sur une base volontaire, sous la responsabilité des joueurs. Les joueurs sont personnellement responsables de tout dommage qui pourrait survenir de l'utilisation du jeu ou de l'exécution d'une des missions ou suggestions contenues dans un des scénarios du jeu.

Les auteurs et l'éditeur ne peuvent être rendus responsables pour tout dégât, direct ou indirect, lié à des informations contenues dans le jeu.

MATÉRIEL ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Livres

2 Livres de Propositions, un pour la femme (elle) et un pour l'homme (lui).

Boîtes

- 7 boîtes Fantasy: Romances, Aventure, Femme Fatale, Séduction, Métamorphose, Macho Man et L'Amour Fou.
- 2 boîtes Mise en jeu: une pour la femme (elle) et une pour l'homme (lui).

Cartes

- 70 cartes Fantasy
- 18 cartes de mise en jeu

INSTRUCTIONS DE MONTAGE ■ ■

Livres

Le livre Elle est pour madame.
Le livre Lui est pour monsieur.

Ces deux livres sont strictement personnels.
Ne lorgnez jamais dans le livre de l'autre !

Boîtes et cartes

Commencez par monter les boîtes qui contiendront les cartes.

- **Deux Boîtes Mise en jeu.** Une pour la femme (elle) et une pour l'homme (lui).

Chaque Boîte Mise en jeu comprend 7 Cartes de mise en jeu: Romances, Aventure, Femme Fatale, Séduction, Métamorphose, Macho Man, L'Amour Fou et 2 'Carte Blanche'.

Les cartes marquée 'Elle' au verso se rangent dans la Boîte Mise en jeu de la femme et celles marquées 'Lui' au verso, dans la Boîte Mise en jeu de l'homme.

- **Sept Boîtes Fantasy.** Destinées aux deux joueurs, elles possèdent chacune un titre qui désigne la série (Aventure, Femme Fatale, Romances, etc.).

Chaque Boîte Fantasy compte 10 Cartes Fantasy.

Rangez les cartes dans la boîte correspondante: les cartes Aventure dans la boîte Aventure, les cartes Métamorphose dans la boîte Métamorphose, etc.

Attention:

Pour plus de facilité, placez les 7 Boîtes Fantasy dans le rangement plastique prévu à cet effet.

POURQUOI PHANTASMS? ■ ■ ■ ■

Introduction

Chacun reconnaît l'importance d'une vie sexuelle épanouie. Aussi est-il particulièrement excitant de découvrir au sein de votre couple le plaisir renouvelé de la séduction sous toutes ses formes.

Phantasms® n'est pas un vulgaire jeu de société. C'est un jeu de rôles érotiques conçu pour les couples d'aujourd'hui. Avec Phantasms®, vous vous donnez le frisson d'une «blind date» sans changer de partenaire. Choisissez l'une des soixante-dix propositions de ce livre et vos rêves les plus fous deviendront réalité.

Détail piquant: votre partenaire ignore tout de votre proposition et vous ne savez rien de la sienne.

Ne lisez donc jamais le livre de votre partenaire, car son texte diffère du vôtre. Toutefois, les propositions pour monsieur, d'une part, et pour madame, d'autre part, sont coordonnées.

Ensemble, elles constituent une aventure amoureuse aussi surprenante qu'excitante.

Votre livre n'explique que le rôle que vous devez tenir. Ceci renforce l'intérêt du jeu, puisque vous ne pouvez prévoir exactement comment votre partenaire va se comporter.

Soixante-dix aventures amoureuses

Phantasms[®] contient 70 Aventures amoureuses, elles-mêmes réparties en 7 séries, selon la tonalité du jeu amoureux :

Série 1 Aventure

Série 2 Femme Fatale

Série 3 L'Amour Fou

Série 4 Macho Man

Série 5 Métamorphose

Série 6 Romances

Série 7 Séduction

RÈGLES DU JEU ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Comment commencer

Phantasms[®] est très facile à jouer. La personne qui souhaite entamer le jeu choisit une Carte de mise en jeu dans la Boîte Mise en jeu et la remet à son partenaire à titre d'invitation. Cela peut se faire de plusieurs façons et à tout moment. Par exemple, le matin, vous pouvez poser la Carte de mise en jeu contre sa tasse de café, la punaiser au panneau, ou la lui remettre. La balle est à présent dans le camp de l'autre, vous n'avez plus qu'à attendre sa réaction... Ambiance.

Au départ du jeu, votre Boîte Mise en jeu contient 9 Cartes de mise en jeu: Aventure, Métamorphose, L'Amour Fou, Femme Fatale, Macho Man, Séduction, Romances et 2 'Carte Blanche'. Choisissez-en une.

Cette Carte de mise en jeu sert de pont de départ au jeu. Elle indique également aussi dans quelle série votre partenaire choisira une Carte Fantasy, à l'exception de la 'Carte Blanche', qui laisse libre le choix de la série. Vous constaterez que toutes les Cartes de mise en jeu comportent toujours le nom d'une série, à l'exception de la 'Carte Blanche'.

Une fois qu'elle a été donnée, cette Carte est retirée du jeu. La prochaine fois que vous voudrez lancer le jeu, vous devrez tirer l'une des six séries restantes. Ce n'est que lorsque toutes les Cartes de mise en jeu auront été utilisées, que vous pourrez recommencer du début.

Le choix d'une Aventure amoureuse

Voyons les choses de l'autre point de vue. Votre partenaire vient de vous remettre une Carte de mise en jeu. Vous pouvez à présent choisir, dans la Boîte Fantasy, une Carte Fantasy correspondant à la série de la Carte de mise en jeu que vous venez de recevoir. Si vous avez reçu une 'Carte Blanche', vous pouvez choisir une Carte Fantasy quelconque.

Parcourez votre livre pour choisir l'aventure que vous choisirez. Chaque Carte Fantasy possède un numéro et un titre, qui renvoie à la proposition correspondante dans votre livre. Dès que votre choix est fait, vous remettez la Carte Fantasy à votre partenaire, qui sait à présent quelle proposition il doit lire dans son livre.

Préparatifs

Si votre partenaire accepte la Carte Fantasy, les préparatifs pour l'Aventure commencent. Chacun se prépare de son côté.

Pour certaines propositions, il suffit de se mettre dans l'ambiance voulue. Pour d'autres en revanche, il faudra un peu de temps, par exemple pour écrire une lettre d'amour, réserver un hôtel, voire réunir ou acheter quelques accessoires.

Le temps - approximatif - qu'il faut prévoir pour les préparatifs est indiqué par le nombre de croix sur la Carte Fantasy.

Signification des croix sur les cartes:

- 1 croix : préparatifs courts ou début immédiat
- 2 croix : quelques heures
- 3 croix : minimum 1 jour

Attention !

- Les Cartes de mise en jeu ne doivent pas être données à tour de rôle.

- Vous devez avoir épuisé toutes vos Cartes de mise en jeu avant de réutiliser les premières.

- Remplacez toujours les Cartes Fantasy dans la boîte correspondante.

Finale...

Lorsque tout est prêt, place pour la finale. Elle et lui mettent en pratique la proposition retenue.

Phantasms® couvre tout le champ du possible en matière de sexe et de relation. Vous trouverez toujours une Aventure amoureuse qui vous rapprochera une heure, une nuit, voire un week-end dans un même élan de passion. Ensemble, les Aventures amoureuses donnent une image complète de la riche palette des désirs érotiques de la femme et de l'homme d'aujourd'hui. Reste que la sexualité d'un couple est un phénomène unique, éminemment personnel. Certaines propositions ne vous passionneront peut-être pas. Dans ce cas, il suffit, en guise de veto, de retourner la Carte Fantasy à l'expéditeur et de lui demander d'en choisir une autre.

Par ailleurs, le but du jeu n'est pas d'exécuter les propositions à la lettre. Rien n'empêche de pimenter, de personnaliser les propositions de la manière qui conviendra le mieux aux deux parties.

Phantasms® vous invite à une vie affective passionnante en n'oubliez pas que dans les relations équilibrées, chacun des deux sort gagnant!

SERVICE CONSOMMATEUR ■ ■ ■

Nous avons fabriqué le jeu Phantasms[®] avec le plus grand soin. S'il n'est pas en parfait état au moment où vous le recevez, faites-le nous savoir. Envoyez à notre département marketing une lettre décrivant brièvement le problème. N'oubliez pas d'inscrire en lettre capitales votre nom, votre adresse et la date d'achat.

BRAND X bvba
BP 10
B-3000 Leuven
BELGIQUE

www.phantasms.com
Email: info@brand-x.be

©1989 ©2000 Brand X sprl, Bruxelles, Belgique.

Toute reproduction d'un extrait quelconque de la présente publication par quelque procédé que ce soit, et notamment par photocopie ou microfilm, est interdite sans autorisation de l'éditeur.