



AMNESIA

DER VIP-PARTY-ERKENN MICH-SPASS

Für beliebig viele Spieler ab 12 Jahren

DAS ZIEL DES SPIELS

AMNESIA enthält 400 unterschiedliche Namen von Berühmtheiten aus allen Lebensbereichen. Jeder Spieler nimmt pro Fragerunde einen ihm unbekannt Namen an und versucht diesen durch geschicktes Fragen und Kombinieren zu erraten.

Wer als erster 5 dieser Namen (= Identitäten) errät, ist der Gewinner von AMNESIA.

DIE AUSSTATTUNG

200 VIP-Karten (insgesamt 400 berühmte Namen)

- 6 Stirnbänder
- 1 Sonderwürfel
- 1 Sanduhr

DIE SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält bei AMNESIA ein Stirmband. Dieser "adrette Kopfschmuck" erfüllt jedoch nicht nur eine modische Funktion. Er dient auch als Befestigungshilfe für die VIP-Karte (=Karte mit dem Namen einer Berühmtheit). Sollten mehr als 6 Spieler teilnehmen, müssen die Stirnbänder unter den Mitspielern während des Spiels ausgetauscht werden.

Am Anfang zieht jeder Spieler eine VIP-Karte vom gut gemischten Stapel und steckt sie sofort, ohne auf den zu erratenden Namen zu schauen, hinter sein Stirmband. Auf der doppelseitig bedruckten Karte ist natürlich immer der Name zu erraten, den der Spieler beim Ziehen nicht sieht. Alle Spieler besitzen jetzt eine neue, ihnen selbst unbekannt Identität.

AMNESIA macht Sie alle auf einen Schlag berühmt! Schauen Sie sich ruhig einmal in Ihrer Spielerunde um. Sie sitzen in einem wahrhaft "ausgewählten" Kreis. Lassen Sie sich jedoch auf keinen Fall Irritieren, wenn Ihre Mitspieler Sie betrachten und in lautes Gelächter ausbrechen. Spätestens jetzt können Sie sicher sein, einen außergewöhnlichen Namen erwischt zu haben.

DER SPIELVERLAUF

Nachdem sich die ersten Wogen der (Schaden-) Freude gelegt haben, heißt es Farbe bekennen. Nacheinander haben alle Mitspieler die Aufgabe, eine geheime Identität zu erraten. Es beginnt der jüngste Spieler, danach geht's im Uhrzeigersinn reihum.

Der auserwählte Spieler, wir nennen ihn während seiner Fragerunde VIP (=Very Important Person), muß mit dem Sonderwürfel würfeln. Auf dem Würfel befinden sich 3 verschiedene Symbole, die den Ablauf der nun folgenden Fragerunde beeinflussen:



A. SANDUHR

Das Symbol SANDUHR bedeutet, daß der VIP innerhalb einer Minute versucht, den Namen auf der Karte zu erraten, die er momentan auf dem Kopf trägt.

Der VIP dreht dazu die Sanduhr und versucht durch geschickte Fragen an seine Mitspieler möglichst viele Hinweise über seine Identität herauszubekommen. Das Fragetempo sollte "sehr zügig" sein. schließlich gilt auch hier der alte Grundsatz: "Wer viel fragt, der viel erfährt!"

Die Mitspieler dürfen auf diese Fragen allerdings nur mit einem kargen "JA" oder "NEIN" antworten.

Wie schnell eine Minute vergeht, merkt der "verzweifelt" fragende VIP spätestens, wenn die letzten Körner durch die Sanduhr rinnen.

Ist die Zeit schließlich abgelaufen, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Der VIP ist sich noch nicht sicher, welchen berühmten Namen er trägt.
In diesem Fall kann er seine VIP-Karte im Stirnband behalten und versucht in der nächsten Runde, weitere Hinweise auf seine Identität zu sammeln.
2. Der VIP glaubt zu wissen, wen er darstellt.
In diesem Fall nennt er laut einen Namen.

Ist der genannte Name richtig, nimmt der VIP die Karte aus dem Stirnband und legt sie direkt vor sich ab.

Damit ist er seinem Ziel — 5 VIP-Karten zu sammeln — einen beachtlichen Schritt näher gekommen.

Ist der genannte Name falsch, nimmt der VIP die Karte aus dem Stirnband und legt sie zurück unter den Stapel in der Tischmitte.

Auf jeden Fall zieht der Spieler danach eine neue VIP-Karte, steckt diese unbesehen in sein Stirnband und erhält damit eine neue Identität. Danach setzt sich die Fragerunde fort. Der linke Nachbar ist der nächste VIP und würfelt mit dem Sonderwürfel.

Merke: Ein VIP darf immer nur einen Namenstip pro VIP-Karte abgeben. Dabei ist es unerheblich, ob der VIP vor oder nach dem Ablafen der Sanduhr einen Namen nennt.

Spieltip: Auch wenn man als VIP schon vor dem Ablafen der Zeit eine konkrete Vermutung hat, sollte man trotzdem die verbleibenden Sekunden ausnutzen, um weitere Hinweise zu sammeln.



B. GEHEIMTIP

Fällt der Sonderwürfel auf das Symbol GEHEIMTIP, erhält der VIP, bevor er die Sanduhr dreht, von seinem linken Nachbarn einen Hinweis auf seine Identität.

Dieser Hinweis kann entweder sehr direkt sein (z.B. Du bist ein Amerikaner, Sänger . . .). oder auch verschlüsselt gegeben werden (z.B. Du hast eine besondere Beziehung zu Freitag —> Robinson Crusoe). Anschließend beginnt für den VIP die zuvor unter SANDUHR beschriebene Fragerunde.



C. HERAUSFORDERUNG

Fällt der Sonderwürfel auf das Symbol HERAUSFORDERUNG, haben die Mitspieler innerhalb der Sanduhr-Zeit die Aufgabe, die Identität des VIP's zu erraten.

D.h. die Fragerichtung dreht sich herum — und es sind nun die Mitspieler, "die im Dunkeln tappen".

Da sie jedoch den Namen des VIP's im Stirnband bereits kennen, zieht der VIP eine weitere Karte, die er vor seinen Mitspielern absolut verborgen hält. Danach dreht der VIP die Sanduhr.

Nun sind die Mitspieler gefordert, durch möglichst viele Fragen Hinweise auf die verborgene Identität zu sammeln.

Um eine schöpferische Atmosphäre zu schaffen, dürfen die Mitspieler ihre Fragen gleichzeitig stellen.

Allerdings beschränken sich die Antworten des VIP wiederum nur auf ein karges "JA" oder "NEIN".

Nennt einer der Mitspieler den richtigen Namen, ist die Fragerunde sofort beendet. Der betreffende Spieler bekommt die verborgen gehaltene Karte und darf sie vor sich ablegen.

Gibt ein Mitspieler einen falschen Namenstip ab, scheidet er für diese Fragerunde aus und darf auch keine weiteren Fragen stellen.

Ist die Sanduhr abgelaufen und keiner der Mitspieler hat den richtigen Namen erraten, dann erhält der VIP diese Karte. Er darf sie zu seinen (hoffentlich) bereits gewonnenen Karten legen.

Merke: Auch bei der HERAUSFORDERUNG darf jeder Mitspieler nur einmal einen Namenstip abgeben!

Spielertip: Die Mitspieler sollten sich vorab einigen, wie sie die Pragerunde gestalten.

Schließlich kann selbst der "schnellste" VIP nicht alle Fragen auf einmal beantworten.

DAS SPIELLENDE

Wer als erster Spieler 5 VIP-Karten gesammelt hat, ist der Sieger von AMNESIA.

DIE SPIELVARIANTE

Sind Sie auch der Meinung, daß eine "echte" Berühmtheit immer allein im Rampenlicht stehen sollte? Dann spielen Sie doch einfach mit folgender Variante:

Wie gehabt, "schmücken" sich alle Spieler irrt einem Stirnband, aber nur der betreffende VIP zieht nach dem Einsatz des Sonderwürfels eine Karte vom Stapel. Zeigt der Würfel die Symbole SANDUHR oder GEHEIMTIP, steckt er die Karte hinter's Stirnband und vereint nun die volle "Bewunderung" aller Mitspieler auf sich allein. Fällt der Würfel auf HERAUSFORDERUNG, hält der VIP die Karte verborgen und trägt für diese Runde keinen Namen sichtbar im Stirnband. Nach Ablauf seiner Fragerunde zieht der VIP nicht sofort eine neue Karte. Stattdessen muß er warten, bis er wieder an der Reihe ist. Als nächster würfelt der linke Nachbar, zieht dann eine Karte und erhält die volle Aufmerksamkeit. Ansonsten gelten auch bei dieser Spielvariante die zuvor erläuterten Regeln.

TIPS ZUR FRAGETECHNIK

Zeit ist bei AMNESIA ein kostbares Gut. Sie sollten sich daher eine Fragetechnik aneignen, die Sie schnell an den gesuchten Namen heranführt. Ein Beispiel dazu:

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------------|
| F. "Bin ich männlich: . . . ?" | F. "Ein amerikanischer Präsident: . . . ?" |
| A. "JA" | A. "JA" |
| F. "Lebe ich noch: . . . ?" | F. "Bin Ich noch an der Macht: . . . ?" |
| A. "JA" | A. "NEIN" |
| F. "Bin ich ein Europäer: . . . ?" | F. "Besitze ich eine Erdnußfarm: . . . ?" |
| A. "NEIN" | A. "NEIN" |
| F. "Bin ich ein Amerikaner: . . . ?" | F. "War ich ein Hollywood-Star: . . . ?" |
| A. "JA" | A. "JA" |
| F. "Bin ich ein Sportler: . . . ?" | F. "Dann bin ich Ronald Reagan: . . . !" |
| A. "NEIN" | A. "JA" |
| F. "Ein Politiker: . . . ?" | |
| A. "JA" | |

Der Spieler gewinnt die VIP-Karte RONALD REAGAN und legt sie vor sich ab.

Zu Beachten

- * Eine Frage sollte nie einen Vornamen, Spitznamen o.a. enthalten. Die Mitspieler haben dann das Recht, die gestellte Frage nicht zu beantworten.
Beispiel: "Ist mein Vorname Helmut?"
Die Mitspieler verweigern ihre Antwort. Stattdessen muß der Fragesteller umformulieren.
- * Ist eine Frage weder mit "JA" oder "NEIN" zu beantworten, oder sind sich die Mitspieler in der Beantwortung nicht sicher, muß der Fragensteller sie umformulieren oder auf diese Frage verzichten.
- * Um Diskussionen aus dem Wege zu gehen, sollten Sie sich vor Spielbeginn über eine "Bedenkzeit" nach dem Ablaufen der Sanduhr einigen, in der der Name der zu erratenden Persönlichkeit genannt werden darf.

Verbraucherservice

(Wichtig! Bitte aufbewahren.)

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Tonka, Verbraucher-Service, Klöcknerstr. 1, 6054 Rodgau 3.

