

AMIGOS®

HET KNOTSGEKKE PARTYGAME MET JE VRIENDEN IN DE HOOFDROL

DOELGROEP

Voor 3 tot 7 spelers. Vanaf 15 jaar.

AMIGOS®, HET PARTYGAME

Amigos® is een babbelspel dat je speelt met je vrienden. De sfeer wordt gegarandeerd pittig, uitbundig... en super spannend. De spelers geven op een ludieke wijze hun kijk op zichzelf en hun vrienden. Eén speler wordt de winnaar, de Super Amigo. Zijn antwoorden en uitspraken vallen het meest in de smaak bij de groep. Misschien omdat hij bijzonder grappig zijn mening te kennen geeft of net omgekeerd, omdat hij heel onverwacht uit de hoek durft komen... of misschien omdat hij een geboren acteur/actrice is die de hele groep grandioos inpakt.

INHOUD

60 Action kaarten in kaartendoosje



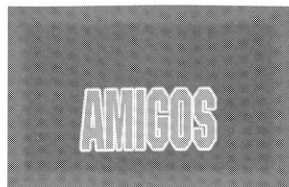
60 Fantasy kaarten in kaartendoosje



60 Psycho kaarten in kaartendoosje



18 opbergmapjes



1 blok met score formulieren

1 ID (identity) scheurboekje

In het 'Archetype'
mapje verberg je de
foto of het ID blaadje.



In de twee andere mapjes verberg je telkens een foto of een ID blaadje met de naam van bij het spel niet aanwezige vrienden of vriendinnen. Je moet één mannelijke Amigo en één vrouwelijke Amigo kiezen. Bij voorkeur neem je natuurlijk gemeenschappelijke vrienden of beroemdheden (vb. Madonna, Prince,...) die iedereen kent.

Hierna legt iedere speler zijn 3 mapjes in het midden van de tafel en worden de mapjes door elkaar gehaald.

Voor alle duidelijkheid: Indien 'Amigos®' bijvoorbeeld gespeeld wordt met vier spelers, dan liggen bij aanvang van het spel 12 mapjes op de tafel. In 4 mapjes zitten de foto's of ID kaartjes van de spelers zelf. In 4 andere mapjes zitten de foto's of ID kaartjes van 4 vrouwelijke Amigo's (zij zijn bij het spel niet aanwezig) en in de overige 4 mapjes zitten de foto's of ID kaartjes van vier mannelijke Amigo's (ook niet aanwezig).

VOORBEREIDINGEN

1. Leg de 3 reeksen kaarten op tafel.
Dus één stapel met 60 Action kaarten, één met 60 Fantasy kaarten en één stapel met 60 Psycho kaarten.
2. Geef iedere speler 3 'Archetype' opbergmapjes.
3. Geef iedere speler een score formulier en een potlood.

DE AMIGO'S: FOTO'S OF NAMEN

Iedere speler ontvangt 3 opbergmapjes. In één mapje verberg je een foto van jezelf. Indien je geen foto bij je hebt, noteer je je naam op een blaadje van het ID scheurboekje en steek je dit blaadje vervolgens in een mapje.

Hier noteer je
de naam

HET SPEL: READY TO GO

Een partijtje Amigos wordt gespeeld in drie ronden. Eerst de **ACTION** ronde, dan de **FANTASY** ronde en daarna de **PSYCHO** ronde.

1. De ACTION ronde

De jongste Amigo start het spel. Hij neemt de eerste kaart van het Action pack, leest deze voor aan de groep en legt de kaart onderaan de stapel. Vervolgens neemt hij één van de opbergmapjes en toont aan de anderen welke Amigo in het mapje zit. De gestelde vraag heeft dus betrekking op deze Amigo. De speler beantwoordt de vraag die hij net heeft voorgelezen. Onmiddellijk hierna geven de medespelers hun mening over dit antwoord. Eerst de medespeler die links zit van de speler en dan de volgende enz. De speler noteert de reacties van al de medespelers afzonderlijk op zijn score formulier.

De rol van de speler die het antwoord geeft

Bij de Action kaarten kom je te weten hoe een speler zich in een gegeven situatie zou gedragen tegenover een bepaalde Amigo.

De speler moet een zo overtuigend mogelijk antwoord geven waar zoveel mogelijk tegenspelers mee akkoord zullen gaan.

Je kan je er makkelijk vanaf maken door enkel met 'Ja' of 'Nee' te antwoorden. Maar indien je wil winnen moet je je vrienden overtuigen van je oprechtheid. Tracht je antwoord daarom zo goed mogelijk te formuleren, te nuanceren en daar waar mogelijk met voorbeelden duidelijk te maken. Let op! Je hoeft niet persé altijd voor 100% de waarheid te zeggen. Het is vooral belangrijk dat je je vrienden weet te overtuigen, want het is de bedoeling dat je van hen een 'Yes' krijgt.

Voorbeeld:

Vraag: 'Met deze persoon zou ik graag voor 3 maanden met een tentje naar Brazilië gaan.'

[Uit het mapje wordt Brigitte getrokken. Een bijzonder sympathieke en knappe Amigo.]

Je kan gewoon 'NEE' antwoorden...

... maar dan zegt de groep waarschijnlijk dat je niet eerlijk bent en dat je wél met Brigitte naar Brazilië zou gaan maar het niet durft te bekennen omdat jouw vriendin op dit moment bij je aan de tafel zit.

Een beter antwoord zou kunnen zijn...

'...neen, ik zou met deze Amigo niet voor 3 maanden met een tentje naar Brazilië gaan, alhoewel ik dat misschien dolgraag zou willen want Brigitte is een prachtmeid en ook ontzettend sympathiek, maar ik heb een relatie met 'X' en met haar zou ik nog veel liever gaan!'

De rol van de medespelers

Iedere medespeler geeft om beurt te kennen of hij het eens is ('Yes') of oneens is ('No') met het antwoord van een speler. Let wel: het is niet de bedoeling dat de medespelers een stemming organiseren. Elke medespeler moet voor zichzelf uitmaken of hij akkoord is of niet akkoord is met het antwoord van een speler.

Indien je het als medespeler oneens bent met het antwoord van een speler geef je dus een 'No'. Maar let op! Een 'No' moet je met overtuigende argumenten ondersteunen. Een 'No' zonder argumenten is niet geldig en wordt geïnterpreteerd als een 'Yes'!

2. De FANTASY ronde

Nadat elke speler drie maal aan de beurt is geweest en dus al de mapjes van de tafel zijn verdwenen start de Fantasy ronde.

Eerst worden de namen of foto's van al de spelers en deze van de gemeenschappelijke vrienden terug in de mapjes geborgen en in het midden van de tafel gelegd.

Hierna start de jongste Amigo weer het spel door de eerste kaart van het Fantasy pack te nemen en een mapje te kiezen.

De spelwijze bij de Fantasy ronde is verder identiek aan deze bij de Action ronde. Maar de Fantasy vragen zijn natuurlijk anders dan de Action vragen. Bij de Fantasy vragen kom je te weten wat een speler zich verbeeldt bij een bepaalde Amigo. Ook nu weer zal je je vrienden moeten overtuigen van jouw kijk op je Amigo's.

3. De PSYCHO ronde

Na de Fantasy ronde start de jongste speler de Psycho ronde. De speelwijze is identiek aan deze in de twee vorige games, maar de vragen zijn weer helemaal anders. In de Psycho ronde is de kans nog een miljoen groter dat je te weten komt wie ze verdomd écht zijn, je Amigo's.

4. De SCORE : Wie wordt de SUPER AMIGO?

Bij elke vraag noteert een speler de reacties van al de medespelers op zijn score formulier. Indien een medespeler het eens is met jouw antwoord geeft hij een 'Yes'. Jij omcirkelt dan een 'y' op je score formulier. Is een medespeler niet akkoord, dan omcirkel je een 'n'. Zo noteer je voor elke vraag al de reacties ('y' en 'n') van je medespelers.

AMIGOS SCORE			
ME:			
AMIGOS			
CAT.	AMIGO YES	AMIGO NO	SCORE
ACTION I	y y y y y	n n n n n	
ACTION II	y y y y y	n n n n n	
ACTION III	y y y y y	n n n n n	
FANTASY I	y y y y y	n n n n n	
FANTASY II	y y y y y	n n n n n	
FANTASY	y y y y y	n n n n n	
PSYCHO I	y y y y y	n n n n n	
PSYCHO II	y y y y y	n n n n n	
PSYCHO III	y y y y y	n n n n n	
TOTAL			

Bij akkoord omcirkel je de 'y'

Bij niet akkoord omcirkel je de 'n'

Totaalscore

Elke 'Yes' levert je 1 punt op. Een 'No' betekent -1 punt.

Per vraag bereken je zo een totaal. Op het einde van het spel maakt iedereen zijn totaalscore op over de drie verschillende spelronden. De speler met het hoogst aantal punten is de winnaar, de 'Super Amigo'.

HEB JE VRAGEN?

Mocht er iets niet in orde zijn met het AMIGOS® spel op het ogenblik dat U het ontvangt, laat het ons dan weten. Heb je vragen, opmerkingen, suggesties over AMIGOS®, schrijf ons! Vergeet niet je naam, adres en datum van aankoop te vermelden.

Brand X bvba
PB 10
B-3000 Leuven
België

GENERIEK

AMIGOS® IS EEN PRODUCT VAN BRAND X BVBA,
PRODUCTIEHUIS VAN SPELCONCEPTEN.

•
CONCEPT EN REALISATIE: BRAND X BVBA

•
NAAR EEN SPELIDEE VAN GEERT BEULLENS

•
MET DANK AAN ALLE MEDEWERKERS
VAN DE TESTGROEPEN

© 1997, Brand X bvba, Brussel

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij, hetzij elektronisch, mechanisch, door middel van druk, fotocopiën, microfilm, of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.