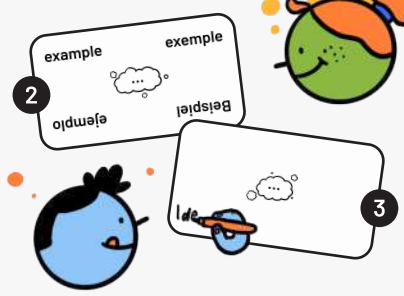
reMEmber

Chaque couleur raconte une histoire.

MATÉRIEL





1. 60 cartes *Couleur* (12 par personne, chaque set étant identifiable grâce au dos des cartes)
2. 54 cartes *Mots* recto-verso (en 4 langues : FR, EN, ES, DE)
3. 5 cartes vierges pour ajouter vos propes idées
4. 1 compteur de malus
5. Ce livret de règles

Service après-vente : Vous avez acheté un produit de qualité. Si un élément est manquant ou pour tout autre motif de réclamation, contactez-nous : https://blackrockgames.fr/sav.

Nous vous souhaitons de passer d'excellents moments avec ce jeu !

PRINCIPE

reMEmber est un jeu coopératif qui se joue en équipes. À chaque tour, tous les joueurs associent un mot à une couleur et expliquent pourquoi ils ont choisi cette couleur. Souvenez-vous de ce qui a été dit au cours de la partie pour mener votre équipe vers la victoire !

MISE EN PLACE

Distribuez à tout le monde un set de 12 cartes *Couleur*. Ne montrez pas vos cartes aux autres joueurs.

Mélangez les cartes *Mots* et piochez-en un certain nombre, en fonction du nombre de joueurs :

👥	3	4	5
🃏	9	8	10

Placez ces cartes *Mots* en pile au milieu de la table. Rangez les cartes *Couleur* et les cartes *Mots* inutilisées dans la boîte. La partie peut commencer !

Mais... Nous sommes plus de 5 personnes !

Si vous jouez à plus de 5 personnes, nous vous recommandons de former des équipes. À chaque tour, c'est un membre de l'équipe qui joue.

COMMENT JOUER ?

Un joueur pioche 1 carte et choisit un mot.
Le premier joueur pioche la première carte du paquet de cartes *Mots*. Après avoir observé les mots au recto et au verso, il choisit l'un des deux. Il lit ensuite le mot choisi à haute voix et pose la carte au centre de la table, mot choisi visible.

Quels critères utiliser pour choisir une couleur ?

Tout le monde choisit secrètement une couleur.
Chacun doit maintenant choisir une carte *Couleur* dans sa main. Posez la carte choisie devant vous, face cachée.

Observe simplement le mot dans ta tête : à quelle couleur penses-tu et pourquoi ? Quelle histoire se cache derrière ce mot ?
Cherche les souvenirs que tu associes à ce mot et donne-leur une couleur !

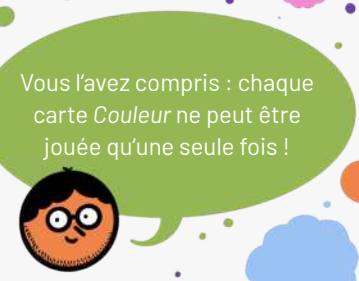
Racontez votre histoire.
En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chacun révèle la carte *Couleur* qu'il a choisie. Ensuite, il raconte l'histoire qui l'a amené à choisir cette couleur. Une fois le récit terminé, la carte couleur est retournée face cachée.

Remarque : *reMEmber vous invite à dévoiler une partie de vous-même dans vos histoires. Vous n'êtes pas obligés de dire la vérité, mais essayez de vous souvenir de vos bobards !*

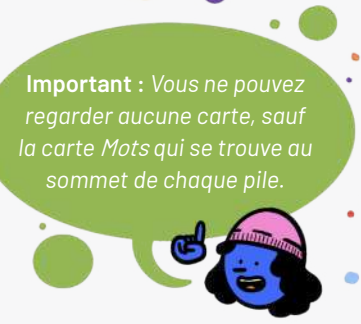
Ce n'est pas votre tour ? Restez néanmoins très attentifs aux histoires racontées par les autres joueurs !

Récupérez les cartes *Couleur*.
Lorsque toutes les couleurs ont été jouées, le premier joueur récupère les cartes *Couleur* et les pose en pile devant lui, faces cachées. Il place enfin sa carte *Mots* en haut de la pile. La pile reste à cet endroit jusqu'à la fin de cette phase.

La personne suivante dans le sens horaire commence ensuite un nouveau tour en tirant une nouvelle carte *Mots* de la pile. La phase se termine lorsque toutes les cartes *Mots* ont été jouées de cette manière.



Distribuez les couleurs et les histoires.
Chacun pose devant soi les cartes qui lui restent en main, motifs du verso visibles.
Ensuite, chacun passe les piles de cartes devant lui (cartes Mots choisies et cartes *Couleur* qui y ont été associées) au joueur à sa gauche.
Chacun choisit alors un des paquets reçus et passe le reste au joueur à sa gauche. Continuez de cette manière jusqu'à ce que toutes les piles de cartes aient été distribuées.



La finale
Le joueur qui a choisi le dernier mot de cette partie commence la finale : il choisit l'une des piles qui se trouvent devant lui. Il en dispose ensuite les cartes côte à côte, de manière à ce que le mot et le dos des cartes *Couleur* soient visibles.
Attention : *Personne ne doit voir les couleurs à l'avant des cartes !*



Souvenez-vous des couleurs et des histoires.
Ensemble, essayez de retrouver les couleurs et les histoires associées à chaque mot. Vous pouvez le faire dans n'importe quel ordre. Attention, vous n'avez droit qu'à un essai par couleur et par histoire !



Vous recevez 1 point de malus par couleur ou histoire incorrecte ou non mentionnée. Déplacez le compteur de malus sur le bord de la boîte pour noter vos points négatifs.

Important : *Personne ne peut révéler sa couleur ou son histoire ! Si quelqu'un enfreint cette règle, un point de malus est attribué. Il est interdit de donner des indices.*



SCORE FINAL

Continuez de jouer dans le sens horaire jusqu'à ce que toutes les piles de cartes aient été résolues. Déterminez votre score final grâce au compteur de malus.

0 point
Ouah…! Vous n'êtes pas simplement une équipe : vous êtes un organisme unifié, un esprit infaillible !

C'est dingue, bravo à vous !

1-3 points
Hey, plutôt très bien ! Dans un dictionnaire, vous trouverez certainement une photo de vous à côté du mot « équipe ».

4-7 points
Pas mal du tout. Mais vous pouvez certainement faire encore mieux, non ? Respirez plusieurs fois au même rythme, puis faites un nouvel essai.

8-11 points
Quelqu'un était distrait, on dirait ?! Allons, oublions ça ! Reprenez vos esprits, récupérez vos cartes *Couleur* et de nouveaux mots pour une nouvelles partie.

12-14+ points
Vous lisez ceci uniquement par curiosité, n'est-ce pas ?! Non ? Oh… Alors, euh… Essayez encore une fois. Vous avez une (très, très) belle marge de progression.

Auteure : Apolline Jove
Illusrations et maquette : Julius Thesing
Réalisation : Kaddy Arendt, Michael Schmitt
Soutien : Lars Frauenrath
Adaptation France : Matthieu Clamot

© 2022
Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin
Deutschland
www.edition-spielwiese.de

Distribution France :
Blackrock Games
10, rue des Pâles
63540 Romagnat
France
www.blackrockgames.fr

Toute reproduction ou publication des règles, du matériel de jeu ou des illustrations est soumise à une autorisation préalable.

reMEmber

... because every colour tells a story

GAME CONTENTS



1. 60 colour cards (12 per person, each set recognisable by uniform card backs)
2. 54 double-sided word cards in 4 languages (DE, EN, ES, FR)
3. 5 blank cards for your own ideas
4. 1 minus point counter
5. this rulebook

Spare parts service: You have bought a quality product. If a component is missing or there is any other reason for complaint, please contact us: https://www.pegasus.de/ersatzteilservice.

We wish you many entertaining hours with this game.
Your Pegasus Games Team.

GAME OVERVIEW

reMEmber is a cooperative game in which everyone plays as a team. In each round, every player assigns a word to a colour card and tells the group why they chose that colour. The better you remember what was said during the game, the better you will do as a team!

GAME SETUP

Give each player a set of 12 colour cards to form a hand of cards that should be kept secret from the rest of the table.
Shuffle the word cards and randomly draw a certain number based on the player count:

👥	3	4	5
🃏	9	8	10

Place the drawn cards in a stack in the centre of the table. The remaining word cards and sets of colour cards can be returned to the box. The person explaining the game will be the starting player.

But we have more than 5 people!

If you want to play with more than 5 people, we recommend forming teams. In each round, one member from the team will take a turn.

GAMEPLAY

Draw 1 card and choose a word.
Draw the top card of the word card stack. Look at the terms on the front and back of the card and pick one of the two sides. Say the chosen term out loud. Put the card with that term facing up in the middle of the table.

What criteria do I use to choose a colour?

Each player secretly chooses a colour card.
Everyone must now choose a colour from their hand. Put the card face down in front of you as soon as you have decided.

Picture the word in your head: What colour do you think of and why? What is the story behind it? Look for memories that you associate with this word and give it a colour!

Tell your story.
The person that chose the word in this round starts. The other players follow in clockwise order until everyone has had a turn.
Reveal your chosen colour card and show it to everyone. Tell the story that led you to choose this colour. When you have finished telling your story, turn the colour card face down again.

Note: *reMEmber invites you to reveal a piece of yourself in your stories. You don't have to tell the truth here, of course - but do try to remember your tall tales ...*

If it's not your turn, listen carefully and remember who told which story and with which colour.

Collect the colours.
As soon as everyone has played a colour, place the colour cards from this round in a pile in front of you so that the colours are facing down.
Put the word card you played on top. The pile remains in front of you until the end of the game.

The next person in clockwise order begins the following round by drawing a new word card from the deck.
This phase of the game ends after all the word cards have been played.

As you can see, you can use each colour card from your hand exactly once per game.

Distribute the colours and stories.
Place the remaining colour cards in front of you so that the symbol of your set is visible. Now give the piles in front of you – each consisting of the word card selected and the colour cards played – to the person on your left.
From the piles you receive, choose only one to keep. Then, pass the remaining piles to the player on your left. Continue in this way until all the piles have been distributed in this manner

Important: *You must not look at any cards except the word card on the top of the pile!*

The Finale
The player that chose the last word will start the final phase of the game. Choose one of the piles in front of you. Lay the cards out next to each other so that the word and the backs of the colour cards are visible.
Very important: *No one is allowed to see the colours on the front side of the cards!*



Recall everyone's colours and stories
Your joint goal is to re-tell the colour and the story of each card. You can do this in any order. For every colour and every story, you have exactly one attempt.



For each colour or story that is wrong or not told, the team gets 1 minus point. Record this on the minus point counter on the edge of the box.

Important: *No one is allowed to name their own colour or story! If someone breaks this rule, the team will get a minus point. Hints are not allowed!*

No hints? That's too difficult for us!

If you would like to make the game easier or you are playing with younger children, simply play with the rule that one clue per word is allowed! Decide among yourselves as a team if any variation in a story is okay or not.

FINAL SCORING

Continue in clockwise order until every pile has been played through. Check the score tracker to see how many minus points you have and see your final score.

0 Pt.
Wow! You are not just a team but a single, unified mind!

Incredible, congratulations!

1-3 Pt.
That was pretty good! You would probably find a photograph of your team in an encyclopaedia next to the word, "Team"!

4-7 Pt.
Not bad! But surely you can do a little better, right? Take a moment and a few deep breaths together and give it another go!

8-11 Pt.
Was someone distracted perhaps? Have a good laugh and shake it off. Once you're all calm again, grab your colours and words for another attempt.

12-14+ Pt.
You're only reading this because it's here, right? Oh... So... Um... Well done, I guess? Please try again. There is still very, very much room for improvement!

IMPRINT

Designer: Apolline Jove
Illustration and layout: Julius Thesing
Production: Kaddy Arendt, Michael Schmitt
Support: Lars Frauenrath
Editing: Kerstin Fricke
Translation: Vanessa Abel, Jason Abel

© 2022
Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin
Germany
www.edition-spielwiese.de

Distribution France:
Blackrock Games
10, rue des Pâles
63540 Romagnat
France
www.blackrockgames.fr

Reprinting or publication of the rules, game material or illustrations is only permitted with prior permission.