

Règles du jeu

MÉDIUM



BIENVENUE PUISSANT MÉDIUM

Bienvenue à vous ! Vous figurez parmi les médiums les plus émérites de notre temps, mais un seul d'entre vous deviendra Grand Oracle et régnera sur notre Ordre !

Accomplissez les prédictions qui vont nous éclairer sur le futur de notre civilisation et prouvez votre valeur ! Mais gardez un œil sur vos confrères et anticipez leurs accomplissements, car tous les coups sont permis et il n'y aura qu'un seul élu !

CRÉDITS

Médium, un jeu d'Anthony Chaillan illustré par Barbara Ciardo.

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Maquette : Cindy Bourgeot, Clémence Gouyon

Correction : Mélissa Veludo

Communication : Julie Debonne

Fabrication : Nicolas Aubry (SYNERGY GAMES)

Distribution : Asmodee

Remerciements : Lucie Chaillan, Tangi Tabuteau, Nicolas Désilets, Clément Désilets, Yves Letranchant et La Fabrique des Auteurs Marseillais.



DON'T PANIC GAMES

38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France

www.dontpanicgames.com



dontpanicgames



@DontPanicGames1



@dontpanicgames



@DontPanicGames

PRINCIPE DU JEU

Médium est un jeu dans lequel les joueurs tentent de constituer des combinaisons de cartes appelées « prédictions » comportant au moins une caractéristique identique. Les joueurs peuvent également tenter de deviner les prédictions que leurs adversaires tentent de réaliser.

Les joueurs doivent mener de front l'accomplissement de leur objectif et la surveillance des jeux adverses.

CONTENU



27

Cartes
Voyance



18

Cartes
Prédiction



24

Cartes
Pouvoir Ancien



4

Cartes
Aide de jeu



21

Jetons
Fragments d'étoile



1

Tapis
de jeu



4

Supports
de cartes



MISE EN PLACE

1. Posez chacun devant vous 1 fragment d'étoile côté blanc  et 1 carte Aide de jeu. La carte Aide avec le symbole œil ouvert  désigne le 1^{er} joueur qui commencera la partie.

MODE AVANCÉ

Placez 2 fragments d'étoile côté blanc  au lieu d'1.

2. Choisissez chacun 3 cartes Pouvoir Ancien. Un même joueur ne peut pas avoir la même carte Pouvoir Ancien en plusieurs exemplaires.



Lors d'une première partie, il est recommandé de choisir les cartes Pouvoir Ancien : Omikyuji, Prêtresse, Pythie.



Mode avancé : Une fois les règles du jeu maîtrisées, chaque joueur choisit ses 3 cartes Pouvoir Ancien parmi les 6 disponibles (voir page 15). Les joueurs peuvent sélectionner des pouvoirs différents.

3. Mélangez et distribuez à chacun 5 cartes Voyance. Disposez le reste des cartes face verso au centre de la table (espace de jeu appelé Galaxie).



Les 9 cartes comportant un symbole « œil ouvert »  doivent être retirées pour les parties à 2 joueurs.

Voici les différentes mises en place possibles sur le tapis de jeu.



2 joueurs (8 cartes)



3 joueurs (12 cartes)



4 joueurs (7 cartes)

- 4. Mélangez et distribuez au hasard 1 carte **Prédiction** (objectif) face cachée à chaque joueur. Le reste des cartes formera une pioche accessible à l'ensemble des joueurs.
- 5. Regardez chacun secrètement votre main (face recto) ainsi que votre **Prédiction**.



Si, au début de la partie, un des joueurs possède 3 cartes ou plus correspondant à sa Prédiction, il pioche une nouvelle carte Prédiction et mélange la précédente dans la pioche Prédiction. Cette exception n'est valable qu'au début de la partie.



Exemple de mise en place pour 3 joueurs



LES CARTES

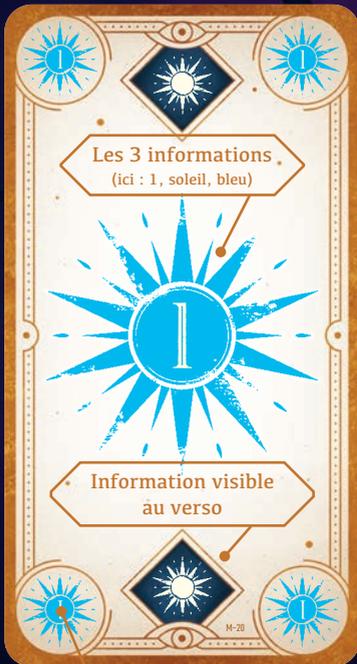
LES CARTES VOYANCE

Chaque carte présente 3 informations au recto :

- 1 astre (lune ☾, soleil ☀ ou planète ♃),
- 1 chiffre (1, 2 ou 3),
- 1 couleur (jaune 🟡, bleu 🟢 ou rouge 🔴).

Le verso contient une seule des 3 informations affichées au recto : le type d'astre, le chiffre ou la couleur.

Recto



Verso



Les coins contiennent un rappel des informations
visibles au centre de la carte

N.B. : Pour les joueurs présentant des troubles de la vision des couleurs, les contours de carte sont différents selon la couleur présente sur la carte.



Bleu



Jaune



Rouge

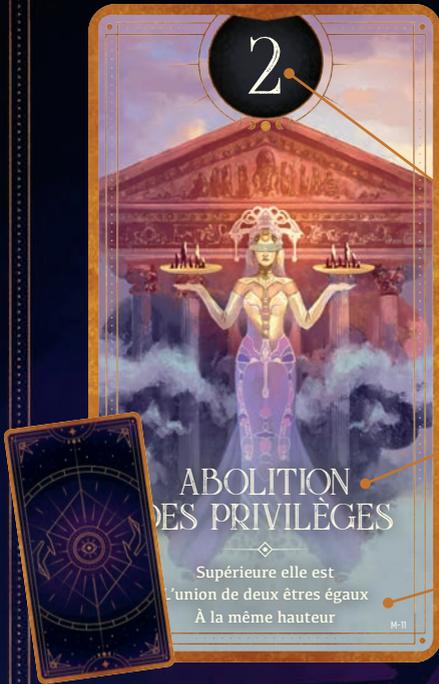
LES CARTES PRÉDICTION

Chaque carte **Prédiction** contient 1 objectif de prédiction à accomplir (astre, chiffre ou couleur).

Objectif de la prédiction
Ici rassembler des cartes avec le chiffre 2

Nom de la carte

Description (Haïku)



LES CARTES POUVOIR ANCIEN

Chaque carte **Pouvoir Ancien** présente le pouvoir à activer durant la partie (voir p. 12).

Elles ont toutes une face active (recto) et une face inactive (verso).

Nom de la carte

Pouvoir Ancien



BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le **premier joueur à compléter une étoile composée de 6 fragments** ().



Il est possible d'obtenir ces fragments de 2 façons :

ACCOMPLIR UNE PRÉDICTION

Les cartes **Prédiction** distribuées durant la mise en place sont des **objectifs secrets** que les joueurs tentent d'accomplir en rassemblant dans leur main les cartes correspondant à l'objectif. Lorsqu'il y parvient, le joueur montre ses cartes constituant son objectif ainsi que la carte **Prédiction** concernée. **Il gagne des fragments d'étoile blancs**  selon le nombre de cartes correspondant à la prédiction accomplie.



Ici, le joueur doit réunir les symboles .



3 cartes = 1 



4 cartes = 2 



5 cartes = 3 

Un joueur ne peut pas accomplir la même prédiction plusieurs fois dans la partie.

Plus vous rassemblez de cartes **Voyance** de votre prédiction, plus vous obtenez des fragments d'étoile. Toutefois, vous devenez également plus visible aux yeux de vos adversaires, patience et bluff sont donc de mise lorsqu'on tente d'assembler de grandes prédictions.

Une fois les fragments d'étoile obtenus, le joueur dépose la carte **Prédiction** réalisée devant lui.



Dans cet exemple, le joueur a rassemblé 3 cartes correspondant à sa prédiction qui consistait à collecter des cartes bleues. Il peut soit accomplir son objectif maintenant et gagner 1 fragment d'étoile, soit attendre de rassembler plus de cartes pour gagner plus de fragments. Toutefois, ce faisant, le risque d'être accusé par un autre joueur augmente.

DEVINER UNE PRÉDICTION ADVERSE

Lorsqu'un joueur pense connaître la prédiction que l'un de ses adversaires cherche à réaliser, il peut tenter de la deviner en début de tour. Afin de correctement deviner la prédiction de l'adversaire, **le joueur doit uniquement dévoiler la nature de la prédiction** (rouge, soleil, etc.), il n'est pas nécessaire de dévoiler le nombre de cartes que tente de rassembler l'adversaire.



S'il devine la bonne prédiction, il gagne 1 fragment d'étoile blanc et son adversaire défausse sa carte Prédiction.



S'il se trompe, le joueur accusé ne montre pas de carte Prédiction et 3 possibilités se présentent :

- **Le joueur accusateur a 1 fragment d'étoile rouge** ou plus devant lui :
il doit défausser tous ses fragments rouges.
- **Le joueur accusateur n'a pas de fragment d'étoile rouge** :
il doit retourner 1 fragment d'étoile blanc afin qu'il soit du côté rouge.
- **Le joueur accusateur n'a aucun fragment d'étoile** :
l'accusation ratée n'a pas de conséquence.

N.B. : Il est en effet possible d'avoir plusieurs fragments d'étoile rouges si l'on joue avec les cartes de Pouvoirs avancés : Féticheuse et/ou Chilam Balam (voir page 15).



Un fragment d'étoile rouge compte comme un fragment d'étoile blanc dans le décompte final, le but du jeu est de rassembler des fragments, peu importe leur couleur. Toutefois, lorsque les fragments d'étoile sont retournés du côté rouge, ils sont plus fragiles car ils seront perdus dans le cas d'une l'accusation ratée.

Pour gagner la partie, il faut jouer sur les 2 tableaux : accomplissement et accusation. Vous gagnerez des fragments d'étoile plus vite. N'oubliez pas que votre première accusation n'aura que peu de conséquences. Elle vous fera retourner l'un de vos fragments d'étoile blanc vers sa face rouge, mais ce fragment reste un point de victoire valide. Votre première accusation est donc sans risque.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

N.B. : Si vous n'utilisez pas les supports de cartes, les joueurs doivent toujours tenir leurs cartes en main en éventail de façon que les coins des versos soient visibles pour les autres joueurs. Les joueurs ne peuvent pas mélanger leur main pour tenter d'induire en erreur leurs adversaires.

À son tour de jeu, chaque joueur effectue **jusqu'à 4 actions** dans cet ordre :

1

Accomplir et/ou deviner une prédiction.

2

Piocher une prédiction.

3

Activer un Pouvoir Ancien.

4

Échanger une carte avec la Galaxie.

• | •

ACCOMPLIR ET/OU DEVINER UNE PRÉDICTION

◇ ACTION FACULTATIVE ◇

Le joueur, en début de tour, peut annoncer avoir réussi à rassembler les cartes de sa prédiction et/ou annoncer avoir deviné la prédiction que tente de réaliser un adversaire :

Si le joueur a accompli sa prédiction, il la révèle ainsi que toutes les cartes qui la composent. Il gagne ensuite les fragments d'étoile  correspondant au nombre de cartes rassemblées.



3 cartes = 1 



4 cartes = 2 



5 cartes = 3 

Le joueur peut également tenter de deviner une prédiction d'un autre joueur. En cas de réussite, le joueur accusé doit défausser sa carte **Prédiction**.

Exemple



Le joueur a rassemblé 3 cartes correspondant à sa prédiction qui consistait à collecter des cartes jaunes.



Au début de son tour, il décide donc de révéler ses cartes ainsi que sa prédiction. Il gagne 1 fragment d'étoile blanc .



Le joueur pose sa prédiction et reprend en main les mêmes cartes qu'il vient de montrer.



Le joueur choisit de deviner la prédiction d'un adversaire. Il annonce que la prédiction de son adversaire est le « 2 ».



Si la prédiction de l'adversaire est bien de rassembler les « 2 », alors celui-ci doit défausser son objectif et le joueur ayant réussi l'accusation gagne 1 fragment d'étoile .



Si la prédiction de l'adversaire n'est pas de rassembler les « 2 », alors celui-ci l'indique au joueur qui doit retourner l'un de ses fragments d'étoile du côté rouge . L'adversaire accusé à tort ne doit ni montrer ni indiquer quelle est sa prédiction en cours.

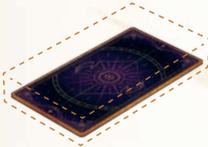
PIOCHER UNE PRÉDICTION

◆ ACTION OBLIGATOIRE SI LE JOUEUR N'A PLUS DE CARTES PRÉDICTION ◆

S'il n'a plus de cartes Prédiction en sa possession, le joueur doit en piocher une nouvelle. Si le joueur possède encore une ou plusieurs cartes Prédiction, cette action ne peut pas être effectuée.



Si un joueur pioche une prédiction qu'il a déjà accomplie ou bien qu'il possède déjà, il doit en piocher une nouvelle puis mélanger l'autre dans la pioche. Il n'est possible d'avoir plusieurs prédictions en main que grâce au pouvoir de l'Omikuji.



Lorsqu'il ne reste plus que **2 cartes dans la pioche de prédictions**, les cartes de la défausse sont mélangées avec celles-ci et forment une nouvelle pioche. **Si la pioche est vide mais qu'aucune carte n'est dans la défausse**, celle-ci n'est pas renouvelée et les joueurs doivent terminer la partie avec les prédictions qu'ils ont en main.

ACTIVER UN POUVOIR ANCIEN

◆ ACTION OBLIGATOIRE ◆

Le joueur active l'un des **3 Pouvoirs Anciens** sélectionnés au début de la partie. Une fois que l'un des pouvoirs a été activé, la **carte Pouvoir Ancien** doit être retournée (face verso, avec œil fermé) et le joueur ne pourra pas l'utiliser lors de son prochain tour. Au tour suivant, la carte est de nouveau retournée face recto et son pouvoir peut être réutilisé.

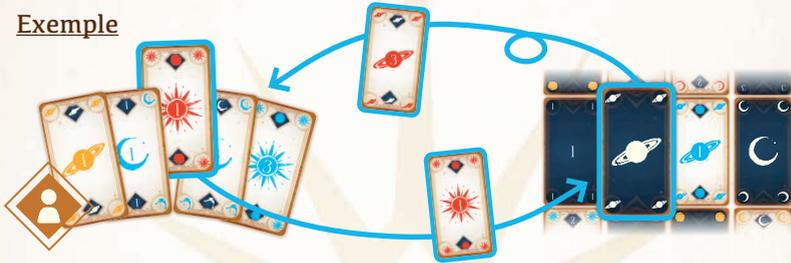


ÉCHANGER UNE CARTE AVEC LA GALAXIE

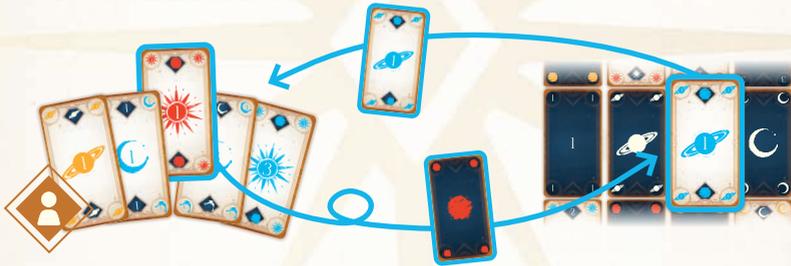
◆ ACTION OBLIGATOIRE ◆

Pour terminer son tour, le joueur récupère **une carte** dans la Galaxie et la remplace par **une autre carte** provenant de sa main. Si la carte ainsi récupérée est face recto, la carte qui lui est substituée doit être posée face verso. Inversement, si la carte récupérée est face verso, la carte qui lui est substituée doit être posée face recto. Le joueur doit toujours terminer son tour avec 5 cartes en main.

Exemple



Si le joueur récupère une carte de la Galaxie **posée face verso**, il pose à la place une carte de sa main **face recto**.



Si le joueur récupère une carte de la Galaxie **posée face recto**, il pose à la place une carte de sa main **face verso**.

C'est lorsque vous échangez des cartes avec les autres joueurs et avec la Galaxie que vous donnez le plus d'informations sur votre jeu. Il n'y a que 9 cartes **Prédiction** différentes, il faut par conséquent être attentif aux versos des cartes que vous détenez ainsi qu'aux informations que vous donnerez via les échanges de cartes. Ce sont également ces phases qu'il vous faudra surveiller le plus chez vos adversaires.

FIN DE PARTIE

Le premier joueur à obtenir **6 fragments d'étoile** (peu importe  ou ) remporte immédiatement la partie.



POUVOIRS ANCIENS



Pythie

Elle permet d'échanger la carte Voyance de son choix (sans regarder la main de l'adversaire). Le joueur choisit la carte prise et la carte donnée.

Il n'est pas possible de donner la même carte qui a été prise au joueur adverse.



Druidesse

Elle permet d'effectuer un second échange de cartes Voyance avec la Galaxie dans le tour. Cet échange se déroule dans les mêmes conditions que celui qui a lieu lors de la phase 4 du tour de jeu. Durant son second échange, le joueur peut remettre la carte qu'il vient de piocher dans la Galaxie.



Omikuji

Elle permet de piocher une nouvelle prédiction :

- Celle-ci vient s'ajouter aux prédictions déjà piochées,
- Il n'y a pas de limite au nombre de prédictions que le joueur peut piocher et avoir en main,
- Si une prédiction est piochée en double, le joueur doit en piocher une autre puis remélanger celle prise dans le paquet de prédictions,
- Le joueur peut également défausser une de ses prédictions actuelles au moment de la pioche d'une nouvelle prédiction.

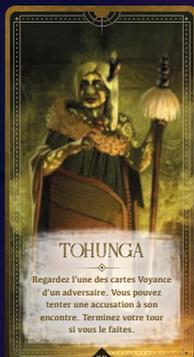
POUVOIRS AVANCÉS



Féticheuse

Elle permet d'utiliser une carte de la Galaxie afin d'accomplir une prédiction. L'accomplissement se fait au tour suivant. Toutefois, ce fragment d'étoile supplémentaire gagné avec ce pouvoir doit être retourné côté rouge.

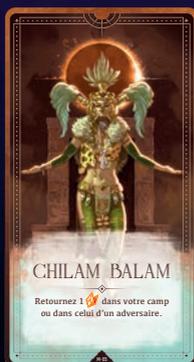
Par exemple, un joueur accomplissant une prédiction de 3 cartes + 1 carte de la Galaxie gagne 1 fragment d'étoile blanc et 1 rouge.



Tohunga

Elle permet au joueur de regarder l'une des cartes Voyance de son choix d'un adversaire : les autres joueurs ne voient pas cette carte.

Optionnel : ce pouvoir permet également de tenter de deviner une prédiction adverse, mais dans ce cas là le joueur accusateur termine son tour sans effectuer l'action « échanger une carte Voyance avec la Galaxie ».



Chilam Balam

Elle permet de retourner un fragment d'étoile au choix parmi les siens ou ceux d'un adversaire. Ainsi, il est possible de retourner un fragment d'étoile du côté blanc au côté rouge, ou du côté rouge au côté blanc.



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr