

# MODE SOLO

Avant de jouer au mode solo, vous devez apprendre les règles du jeu de base. Vous jouerez comme dans une partie à deux joueurs, mais contre un adversaire automatisé qui se mesure à vous en utilisant des règles modifiées et du matériel supplémentaire.

## APERÇU

Pour gagner, vous devez obtenir un meilleur score que votre adversaire automate, **le Ça**.

Le Ça utilise un paquet de cartes spéciales pour placer des idées sur la table de réunion. Mais après avoir fait progresser son encrier, plutôt que d'utiliser les actions de la table, il déclenche les effets indiqués sur ses propres tuiles Carnet.

Sa ressource principale est le café. Là où un joueur générerait des intuitions ou déclencherait d'autres effets, le Ça gagne du café à la place. Avant de terminer son tour, le Ça convertit son café en piluliers qu'il utilise pour produire des points de thérapie pour ses clients.



# MATÉRIEL



16 cartes  
Table de réunion



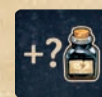
9 tuiles Carnet du Ça



4 tuiles Client  
de routine du Ça



4 tuiles Client  
Étude de cas du Ça



1 jeton Encrier



1 jeton Flèche



1 carte Résumé du tour  
1 carte de conversion

# MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu comme pour deux joueurs, avec les modifications suivantes.

## RÉSERVE D'OBJECTIFS DE LIEU

Lorsque vous placez les tuiles Objectif de lieu à l'étape 4 de la mise en place standard, placez la tuile *Soignez cinq clients* en premier, puis placez trois tuiles au hasard de part et d'autre.





## RÉCUPÉREZ DES CLIENTS DE ROUTINE ET DES RÊVES

Lorsque vous récupérez vos cartes Client de routine de départ pendant l'étape 11 de la mise en place des joueurs, le Ça sélectionne en premier (car il est le deuxième joueur).

- Il choisit et récupère un client grâce à la flèche (cf. *Flèche*, page 4).
- Placez le client récupéré et une carte Rêve latent, comme dans les règles du jeu de base.



- Le Ça prend la carte Rêve manifeste avec le plus de points de thérapie de la réserve et la place sur le rêve latent. Brisez toute égalité en utilisant la flèche.



- Mélangez les tuiles Client de routine du Ça et placez-les en une colonne sous son client de routine. Sous la carte Salle de consultation du Ça, formez une seconde colonne en plaçant chaque tuile Client Étude de cas face à la tuile Client de routine portant les mêmes icônes de lieu qu'elle, comme dans l'exemple ci-dessous.

**Note :** la tuile avec l'icône de lieu grise correspond à celle qui procure des points en fonction de la réputation du Ça.



**Note :** les tuiles Client Étude de cas du Ça sont recto verso. La face que vous utilisez dépend du niveau de difficulté. Vous la choisirez à l'étape suivante.

## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Choisissez un niveau de difficulté et ajustez les tuiles Carnet du Ça et ses tuiles Client Étude de cas en fonction.

### Facile

- Retournez la **tuile Carnet en haut à gauche** du plateau joueur du Ça face active visible.
- Placez les tuiles Client Étude de cas du Ça de façon à afficher leur chiffre **le plus bas**.



### Moyen

- Retournez **toutes les tuiles Carnet** de la colonne de gauche du plateau du Ça face active visible.
- Retirez de cette colonne l'intuition à la couleur du Ça et placez-la dans sa **réserve d'idées**.
- Placez les tuiles Client Étude de cas du Ça de façon à afficher leur chiffre **le plus bas**.



### Difficile

- Retournez **toutes les tuiles Carnet** de la colonne de gauche du plateau du Ça face active visible.
- Retirez de cette colonne l'intuition à la couleur du Ça et placez-la dans sa **réserve d'idées**.
- Placez les tuiles Client Étude de cas du Ça de façon à afficher leur chiffre **le plus haut**.



## VARIANTE CAFÉ CORSÉ

Pour augmenter la difficulté de n'importe quel niveau, vous pouvez utiliser la face de la carte de Conversion indiquant un taux de **3 cafés pour 1 pilulier**. Cela signifie que lorsque le marqueur de café du Ça atteint 3 ou plus, le Ça en utilise 3 pour gagner un pilulier (cf. Utiliser des piluliers, page 7).



# CONCEPTS CLÉ

## CONVERSIONS

Le Ça gagne immédiatement du café, des piluliers ou des cartes Recherche à la place des effets indiqués en fonction de la **carte de conversion**.

- Le Ça gagne 1 café au lieu de transférer ou d'élever une intuition, de générer une intuition mineure, de déclencher un effet de lieu, ou lorsqu'il est dans l'impossibilité de jouer une carte Recherche (parce qu'il n'en a pas à jouer).
- Il gagne 2 cafés au lieu de générer une intuition moyenne ou de déclencher une tuile Carnet standard.
- Il gagne 1 pilulier au lieu de générer une intuition majeure ou de gagner une tuile Carnet (de la réserve).
- Lorsqu'il a 4 cafés, il les convertit en 1 pilulier (cf. ci-dessous).
- Si le Ça est dans l'incapacité de publier un traité, il pioche et joue une carte Recherche.



## Convertir le café en piluliers

Le Ça traite ses clients principalement en convertissant du café en piluliers.

Lorsque son marqueur Café atteint 4 ou plus, il utilise **immédiatement** 4 cafés pour gagner un pilulier (aussitôt que cela arrive, et même si cela interrompt temporairement d'autres effets).

**Note :** si le Ça gagne un pilulier mais que son marqueur est déjà sur la case 3, il marque 2 points de victoire à la place (comme indiqué sur le plateau Cabinet).

## APERÇU DU TOUR DU ÇA

Altermes votre tour et le tour du Ça comme vous le feriez avec un autre joueur. À son tour, le Ça a le choix parmi deux actions : il peut **Énoncer des idées** s'il a au moins deux idées disponibles (comprenant les idées brillantes si besoin) ou **Rassembler ses idées**. À la fin de son tour, il utilise ses piluliers pour produire des points de thérapie (le Ça n'effectue pas de tour **Traiter des clients**).

## ÉNONCER DES IDÉES

Lorsque le Ça énonce des idées, il effectue ces deux étapes.

1. **Placer des idées**
2. **Avancer son encrier**

## FLÈCHE

La flèche détermine quel composant le Ça sélectionne lorsqu'il doit choisir parmi plusieurs options d'une ligne (clients, rêves manifestes, traités, etc.). En fonction de la direction que pointe la flèche, il sélectionne la première option éligible à droite ou à gauche.

Chaque fois que le Ça utilise la flèche, faites-la tourner de 180° afin qu'elle pointe dans la direction opposée.



**Note :** l'icône ⊕ indique quelles actions ou quels effets peuvent nécessiter d'utiliser la flèche.

## CARTES RECHERCHE



Quand le Ça gagne une carte Recherche, il la pose sur une pile face cachée – sa « main ».



Lorsqu'il joue une carte Recherche, il prend la première carte de sa « main » et la place face visible dans sa zone de jeu, créant ou rejoignant une ligne de cartes en jeu. Il déclenche ensuite tout effet immédiat indiqué en bas de la carte.

## Récupérer des objectifs de lieu

Pendant son tour, le Ça prend toute tuile Objectif de lieu encore non récupérée et dont il satisfait les prérequis (gagnant un point de réputation et retournant la tuile, comme d'habitude).

**Note :** si le Ça a deux colonnes de tuiles Carnet complètes, il remplit cette condition.



### Face Énoncer des idées



### Face Rassembler ses idées



Carte Résumé du tour

## 1. Placer des idées

Révéléz la carte du dessus de la **pioche Table de réunion** et placez-la dans sa défausse.

Si possible, le Ça place **deux idées** sur une case disponible de la colonne ciblée par la carte nouvellement révélée. Sa préférence première est de les placer dans l'**emplacement d'idée ciblé** s'il est libre. Sinon, il suit la flèche jusqu'à trouver le premier emplacement d'idée libre dans cette direction. S'il atteint le haut ou le bas de la colonne, il continue dans la même direction de l'autre côté (il « fait le tour »).

S'il n'y a pas d'emplacement d'idée disponible dans la colonne ciblée, sautez les étapes restantes d'**Énoncer des idées** ; à la place, le Ça effectue une action **Rassembler ses idées** (cf. page 6).

**Note :** lorsque vous placez les idées du Ça sur la table de réunion, la direction dans laquelle vous pointez la queue de la bulle n'importe pas (puisque le Ça ne déclenche pas les effets des cases d'action de la table de réunion).

Le Ça place des idées de sa réserve si possible. S'il a moins de deux idées, il place une idée brillante pour chaque idée manquante. **S'il a moins de deux idées et/ou idées brillantes, il rassemble ses idées** au lieu de placer des idées (cf. page 6).

## 2. Avancer son encrier

Le Ça détermine le déplacement de son encrier en comptant le nombre d'icônes Encrier à droite des idées qu'il a placées sur la table de réunion. Il déplace son encrier dans le sens des aiguilles d'une montre sur sa piste exactement d'autant de cases que sa valeur de déplacement. Ensuite, il déclenche les effets de l'endroit où l'encrier s'est arrêté.

Lorsque l'encrier du Ça dépasse la case , il débloquent l'idée la plus à gauche du haut de son plateau personnel. Cependant, **si une idée brillante est posée sur l'idée, il prend l'idée brillante à la place.**

**Exemple :** le Ça a deux idées à disposition, et révèle donc une carte Table de réunion. L'emplacement d'idée visé par la carte est occupé par une idée turquoise. Une idée rose occupe l'emplacement suivant dans la direction de la flèche après avoir fait le tour. En revanche, l'emplacement au-dessus de l'idée rose est libre. Le Ça y place donc ses deux idées !



### Emplacement supérieur

Le Ça déclenche une colonne débloquée de son plateau personnel (une colonne sans idée au-dessus d'elle). S'il y a plusieurs colonnes débloquées, il déclenche la colonne avec le plus de tuiles Carnet sur leur face active. En cas d'égalité, le Ça choisit la colonne à égalité la plus à droite.

Ensuite, **de haut en bas**, il déclenche les effets de chaque tuile Carnet active et de chaque emplacement d'intuition débloqué de la colonne.


**Exemple :** le Ça place deux idées sur l'emplacement supérieur gauche de la table de réunion et fait avancer son encrier une fois, s'arrêtant sur le jeton Encrier. Il répète donc le déplacement de son encrier, avançant d'une case de plus jusqu'à la case du haut. Ce faisant, il débloquent sa dernière idée, l'ajoutant à sa réserve.

Il déclenche ensuite l'une de ses trois colonnes débloquées. Les deux premières ayant le même nombre de tuiles Carnet actives, le Ça déclenche celle du milieu, en appliquant chaque effet de haut en bas.

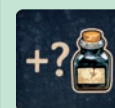


### CARTES TABLE DE RÉUNION



Chaque carte indique une colonne ciblée sur la table de réunion avec une flèche pointant vers le haut ou vers le bas. La  sur la flèche indique l'emplacement d'idée ciblé dans cette colonne.

### EMPLACEMENT D'ENCRIER LE PLUS À GAUCHE



Lorsque son encrier s'arrête sur l'emplacement le plus à gauche (recouvert par le jeton Encrier), le Ça le déplace immédiatement

à nouveau du nombre de cases indiqué par la valeur de déplacement (par exemple, si l'encrier avait avancé de deux cases et devait s'arrêter sur le jeton Encrier, il avancerait de deux cases de plus).

**Note :** l'encrier du Ça ne déclenche pas la piste de réputation lorsqu'il s'arrête temporairement sur le jeton Encrier.

## Trois emplacements inférieurs

Le Ça commence par gagner 1 café au lieu de générer l'intuition mineure à droite de son encier (comme indiqué sur la carte de conversion). Ensuite, **de gauche à droite**, il déclenche les effets de chaque tuile Carnet active et de chaque emplacement d'intuition débloqué de la ligne.

Enfin, il **retourne sa tuile Carnet inactive la plus à gauche de cette ligne** sur sa face active. Lorsque le Ça retourne sa troisième tuile d'une ligne ou d'une colonne, il débloquent immédiatement l'intuition à sa couleur située au bout. Il place l'intuition débloquée dans sa réserve d'idées (parce qu'il n'utilise pas de roue d'intuition).

**Note :** le Ça ne déclenche pas immédiatement l'effet indiqué en-dessous d'une intuition de couleur qu'il vient de débloquent.

## RASSEMBLER SES IDÉES

Si le Ça a moins de deux idées à disposition, ou si la colonne ciblée sur la table de réunion n'a pas d'emplacements d'idée disponibles, il effectue les étapes suivantes pour Rassembler ses idées.

1. Sur la table de réunion, il compte les emplacements d'idée qu'il occupe et où se trouve au moins une idée, et gagne autant de cafés.
2. Il renvoie toutes ses idées dans sa réserve.
3. Il récupère un bonus Rassembler (cf. ci-dessous).

### Bonus Rassembler

Le Ça préfère récupérer un **bonus de quartier** (s'il en remplit les conditions et s'il dispose d'une intuition de couleur débloquée).

1. Dans le(s) quartier(s) contenant son professeur et celui de Freud, le Ça cherche la valeur la plus élevée parmi les emplacements de bonus libres et dont il a le nombre d'icônes de lieu correspondantes suffisant. En cas d'égalité, il choisit le quartier contenant son professeur.



**Exemple :** le Ça a quatre icônes violettes et trois icônes rouges. Le bonus 4 du quartier violet a déjà été récupéré, mais le Ça peut toujours récupérer le bonus 3.

Il possède assez d'icônes pour récupérer le bonus 3 du quartier rouge, où Freud se trouve. Cependant, les deux bonus nécessitant le même nombre d'icônes, le Ça récupère le bonus du quartier violet, où se trouve son professeur.

**Exemple :** le Ça active la première ligne. Après avoir gagné 1 café via une conversion (provenant d'un gain d'intuition mineure) et déclenché les effets des deux tuiles Carnet actives, il retourne la tuile Carnet III et débloquent l'intuition à sa couleur (et la place dans sa réserve).



2. Il prend une intuition de couleur débloquée de sa réserve d'idées et la place sur le chiffre au dessus de l'emplacement sélectionné. Ensuite, il place le jeton du haut de la pile de ce quartier dans l'emplacement et déclenche son effet.

**Le Ça déplace toujours son encier du maximum de cases possibles (par exemple, si un effet affiche un déplacement de 1-4, il le fait avancer de 4 cases).**



S'il ne parvient pas à récupérer un bonus de quartier (parce qu'il n'a pas d'intuition à sa couleur ou assez d'icônes de lieu), le Ça récupère un **bonus de lieu**.

1. Il récupère le bonus le plus élevé du lieu contenant son professeur ou Freud. En cas d'égalité, il choisit le lieu contenant son professeur.
2. Il place le jeton du haut de la pile de ce quartier dans l'emplacement et déclenche son effet.

**Note :** si le Ça utilise un jeton indiquant un point de réputation pour récupérer un bonus, il gagne le point après avoir appliqué les effets de l'emplacement.



**Exemple :** le Ça a deux icônes vertes, ce qui ne suffit pas à récupérer un bonus de quartier vert. Il récupère un bonus de lieu à la place. Le bonus libre le plus élevé dans le lieu de son professeur est au milieu, et en haut pour celui dans le lieu de Freud. Le Ça récupère donc le bonus du haut du lieu de Freud.

## UTILISER DES PILULIERS

À la fin de chaque tour, le Ça utilise ses piluliers pour produire des points de thérapie et les ajouter à ses clients.

- S'il a un client, le Ça utilise autant de piluliers que possible pour lui fournir des points de thérapie.
- S'il a deux clients, il utilise autant de piluliers que possible pour fournir un nombre de points de thérapie à chacun de façon équitable. Pour ce faire, il utilise la flèche une fois afin de déterminer par lequel commencer, puis il applique un point de thérapie à chaque client jusqu'à ce qu'il ait utilisé tous ses piluliers (ou jusqu'à ce que ses deux clients soient soignés).

En appliquant des points de thérapie à ses clients, le Ça déclenche et applique tout effet connexe, comme marquer des points de victoire, atteindre la catharsis ou soigner un client.

**Note :** le Ça peut gagner des piluliers via des conversions pendant la résolution de certains effets. Il applique aussi ces points à ses clients.

Lorsque l'un des clients du Ça atteint la catharsis (et défasse sa couche de douleur), placez la première tuile Client de la colonne correspondante sur la carte Client.

- S'il s'agit d'un client de routine, placez la première **tuile Client de routine** sur la zone d'effet de la carte Client (remplaçant les effets habituels du client par des icônes de lieu).
- S'il s'agit d'un client Étude de cas, placez la première **tuile Étude de cas** sur la zone de décompte de la carte Client (pour la remplacer par un nouvel effet).

## RÉCUPÉRER DE NOUVEAUX CLIENTS

Après avoir utilisé des piluliers pour produire des points de thérapie, le Ça récupère un nouveau client pour chacune de ses salles de consultation disponibles. Il place des clients de routine dans sa **première salle de consultation** et ses clients Étude de cas dans sa **seconde salle de consultation**. Il utilise la flèche pour déterminer quel client prendre dans la réserve. Comme dans la mise en place, lorsque le Ça choisit un rêve manifeste, il prend la carte avec le plus de points de thérapie (et brise les éventuelles égalités en utilisant la flèche).

# DÉCOMPTÉ FINAL

Pendant le décompte final, déterminez le score du Ça en suivant les règles de base du jeu, y compris les icônes de lieu et les effets des tuiles Client du Ça en jeu. Si vous avez plus de points que votre adversaire, vous remportez la partie ! Si vous êtes à égalité, vous gagnez si votre réputation est supérieure à la sienne.

**Exemple :** au décompte final d'une partie en mode difficile, le Ça a conduit trois clients à la catharsis.

Le client de gauche est un client de routine, donnant au Ça une icône Université et deux icônes pour le lieu Café. Celui du milieu est un client Étude de cas avec une tuile octroyant 3 points de victoire pour chaque icône de lieu Université et Café détenue par le Ça (avec un maximum de 15 points). Le client de routine de gauche accorde trois de ces icônes, permettant au client du milieu de rapporter 9 points.

Le client de droite est un client Étude de cas avec une tuile donnant 3 points de victoire pour chaque case que le Ça a atteinte sur la piste de Réputation (avec un maximum de 15 points). Le Ça a avancé six fois et marque donc 15 points (limite supérieure atteinte).

**Exemple :** le Ça a deux piluliers. Comme indiqué par la flèche, il applique son premier point de thérapie au client de gauche. Il applique ensuite l'autre point de thérapie au client de droite, lui permettant d'atteindre la catharsis. Après avoir retiré la couche de douleur, marqué des points de victoire et appliqué les effets, le Ça place sur la carte la tuile Client Étude de cas du haut de la colonne.



## EFFETS DES TUILES CARNET DU ÇA

I



Le Ça retire la tuile Carnet la plus à droite de la ligne supérieure de la table de réunion. Il déclenche l'effet de son cartouche et gagne 1 café. La tuile est ensuite retirée du jeu. Enfin, le Ça remplit la réserve de tuiles Carnet.

I



Le Ça pioche une carte Recherche et l'échange immédiatement avec l'une des deux cartes Recherche face visible (en fonction de la flèche). Il joue ensuite cette carte – en plus de toute autre carte Recherche se trouvant dans sa « main ».

I



Le Ça déplace le pion de Freud d'une à trois cases en choisissant le lieu qui déclenchera le plus d'effets (en comptant les pions ou les icônes). En cas d'égalité, il avance le pion de Freud dans le sens des aiguilles d'une montre et l'arrête sur le premier lieu à égalité rencontré. Après avoir déplacé Freud, le Ça déclenche les effets du lieu (et gagne 1 café par effet déclenché).

II



Le Ça retire la tuile Carnet la plus à droite de la ligne inférieure de la table de réunion. Il déclenche l'effet de son cartouche et gagne 2 cafés. La tuile est ensuite retirée du jeu. Enfin, le Ça remplit la réserve de tuiles Carnet.

II



Si le Ça dispose d'une intuition à sa couleur dans sa réserve, il essaie de publier un traité en effectuant la première option valide parmi les suivantes.

- Il publie un traité en utilisant uniquement ses cartes Recherche en jeu, préférant utiliser les cartes avec le moins d'icônes de lieu possible.
- Il publie un traité en utilisant ses cartes Recherche en jeu et cite vos volumes (uniquement s'il en a besoin).

S'il y a plusieurs options parmi lesquelles choisir, le Ça sélectionne le traité qui rapporte le plus de points de victoire.

En cas d'égalité entre traités ou volumes, il utilise la flèche pour choisir l'option la plus à droite ou la plus à gauche.

II



Le Ça déplace son professeur sur la carte de la ville.

- S'il ne se trouve pas dans le même lieu que Freud, déplacez-le pour rejoindre ce dernier.
- Si le Ça est dans le lieu de Freud, il déplace son propre professeur d'une à deux cases en choisissant le lieu qui déclenchera le plus d'effets (en comptant les pions ou les icônes). En cas d'égalité, il avance son professeur dans le sens des aiguilles d'une montre et l'arrête sur le premier lieu à égalité rencontré.

Après avoir déplacé son professeur, le Ça déclenche les effets du lieu (et gagne 1 café par effet déclenché).

III



Le Ça déclenche les effets d'une de ses cartes Rêve accessibles, appliquant les points de thérapie au client situé au-dessous (comme lorsque vous traitez des clients). Il défusse ensuite ce rêve.

- Si deux de ses clients ont des cartes Rêve, il utilise la flèche pour déterminer quelle carte Rêve déclencher.
- Le Ça n'a pas besoin de recourir à ses intuitions ou autres ressources pour déclencher les effets du rêve (il déclenche cette carte « gratuitement »).
- Si le rêve déclenché et la couche de douleur du client ont une icône correspondante, le Ça gagne 1 pilulier.

III



Le Ça pioche une carte Recherche et la joue immédiatement. Il essaie ensuite de publier un traité (comme décrit ci-dessus).

**Note :** si le Ça est dans l'incapacité de publier un traité, il pioche et joue une carte Recherche à la place (comme indiqué sur la carte de conversion).

III



Le Ça récupère une tuile Objectif de lieu de la réserve – sans avoir besoin d'en satisfaire les conditions.

- Il utilise la flèche pour sélectionner la tuile de gauche ou de droite de la réserve.
- S'il n'y a plus de tuiles Objectif de lieu disponibles, il gagne un point de réputation à la place.

Comme d'habitude, si le Ça récupère une tuile Objectif de lieu, il la prend de la réserve, gagne un point de réputation et la place face cachée près de sa zone de jeu.