

# UNCONSCIOUS MIND

LA SOCIÉTÉ DU MERCREDI  
CAUCHEMARS  
EXTENSION



LIVRET DE RÈGLES

Avant de jouer avec cette extension, vous devez apprendre les règles du jeu de base, dont la structure reste inchangée. En cas de conflit dans les règles, celles de l'extension prévalent.

## APERÇU

L'extension *Cauchemars* apporte une foule de changements et de nouveautés à *Unconscious Mind* : des clients mystérieux, un lieu hanté, un Traité des morts et, bien sûr, une panoplie de cauchemars. Parmi les nouveaux outils à votre disposition, une roue fêlée vous permettra d'élever vos intuitions à un niveau sans précédent. Mais soyez avertis : plus vous plongerez dans les abysses de l'esprit, plus la folie vous guettera...

# MATÉRIEL



6 cartes Client de routine mystérieux



4 cartes Client Étude de cas mystérieux



21 cartes Cauchemar



1 carte de référence Folie



12 cartes Couche de douleur Métamorphose (transparentes)



4 roues Folie intuition



1 tuile Traité des morts



1 tuile Objectif du lieu hanté



1 jeton Vérification de la folie



12 cartes Recherche joker



6 tuiles Carnet Folie de départ



6 pions Sombre intuition



28 pions Folie (24 de valeur 1 ♦ 4 de valeur 5)

## MODULE ANIMAUX DE COMPAGNIE



4 tuiles Animal de compagnie (recto verso)



4 pions Animal de compagnie

## MODULE GRAMOPHONE



1 pion Gramophone



1 carte de référence Gramophone

# MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu comme d'habitude, avec les modifications suivantes.

## CARTE DE LA VILLE

Pendant l'étape 2 de la mise en place standard, placez le **jeton Vérification de la folie** sur la case 6 de la piste de réputation.



Lorsque vous créez les piles d'objectifs de lieu pendant l'étape 4 de la mise en place standard, placez la **tuile Objectif du lieu hanté** à côté des autres.

## RÉSERVES DE CARTES RÊVE ET CLIENT

Pour créer les réserves de clients et de rêves, remplacez les étapes 10 à 14 de la mise en place standard par celles-ci.



1. Mélangez le paquet Client de routine et formez deux piles d'à peu près la même taille.
2. Mélangez les **clients de routine mystérieux** dans l'une des piles et placez celle-ci sur l'autre pour créer le paquet de clients de routine.
3. Révélez deux cartes Client de routine du dessus de la pile et placez-les à droite du paquet.
4. Répétez les étapes 1 à 3 ci-dessus pour les cartes Client Étude de cas et les **clients Étude de cas mystérieux** afin de créer le paquet et la réserve de clients Étude de cas.
5. Mélangez le paquet de rêves latents et placez-le face cachée dans la zone au-dessus de la réserve de clients.
6. Mélangez le paquet de rêves manifestes et placez-le face cachée à droite du paquet de rêves latents. Ensuite, révélez les **trois** rêves manifestes du dessus du paquet et placez-les à droite du paquet.
7. Mélangez le **paquet de cartes Cauchemar** et placez-le face cachée près des rêves manifestes. Révélez la carte du dessus du paquet et placez-la à sa droite.
8. Mélangez les cartes Couche de douleur et formez deux piles d'à peu près la même taille.
9. Mélangez les **couche de douleur Métamorphose** dans l'une des piles et placez celle-ci sur l'autre pour créer le paquet de couches de douleur. Glissez ce paquet dans le sabot et placez celui-ci à gauche du paquet de clients de routine. Ensuite, piochez et placez une carte Couche de douleur sur chaque client visible dans la réserve.



## CARTES RECHERCHE JOKER ET TRAITÉS

Lorsque vous créez la réserve de cartes Recherche à l'étape 15 de la mise en place standard, mélangez d'abord les cartes Recherche et formez deux piles d'à peu près la même taille. Mélangez les **cartes Recherche Joker** dans l'une des deux et placez celle-ci sur l'autre pour créer le paquet de cartes Recherche.

Lorsque vous créez la réserve de traités à l'étape 17 de la mise en place standard, placez la **tuile Traité des morts** près des autres (sans les recouvrir).

## RÉSERVE GÉNÉRALE

Après avoir créé la réserve générale à l'étape 18 de la mise en place standard, placez les **piens Sombre intuition** et les **piens Folie** près des idées brillantes. Placez la **carte de référence Folie**, face  visible, à portée des joueurs.

### VARIANTE DÉMENCE

*Pour accroître la tension, vous pouvez placer la carte de référence Folie face  visible.*

*La pénalité de points de victoire pendant les vérifications de folie est ainsi doublée (cf. page 5).*

## MISE EN PLACE DES JOUEURS



Pendant l'étape 1 de la mise en place des joueurs, prenez une **roue Folle intuition** au lieu d'une roue d'intuition normale.

Pendant l'étape 13 de la mise en place des joueurs, donnez au hasard une **tuile Carnet Folie de départ** à chaque joueur en plus de ses trois tuiles Carnet de départ. Choisissez et gardez l'une de ces tuiles et retirez les autres de la partie.

Si vous avez choisi la tuile Carnet Folie, regardez son cartouche pour savoir sur quel lieu de la ville placer votre professeur, comme d'habitude. Déplacez une intuition commune de la réserve centrale de votre roue sur n'importe quelle fêlure de la section indiquée (cf. page 6). Enfin, retournez et placez la tuile sur votre plateau personnel, comme d'habitude.

# FOLIE

## GAGNER DE LA FOLIE

Les effets qui vous font gagner de la folie doivent être appliqués lorsque vous les déclenchez.

Lorsque vous gagnez une , prenez un pion Folie de la réserve générale et placez-le près de votre plateau, dans votre réserve personnelle. Votre **niveau de folie** est égal au nombre de folies que vous avez accumulées.

*Note : la réserve de pions Folie est illimitée ; si vous arrivez à court de pions, utilisez des composants de substitution.*

## EFFETS DE LA FOLIE

Votre niveau de folie débloque des effets positifs permanents. Vous pouvez déclencher les effets indiqués sur la **carte de référence Folie** si votre niveau de folie est égal ou supérieur aux seuils indiqués (par exemple, si votre folie est de 6, vous pouvez appliquer l'effet 3+ ou 5+).

13+		13 folies ou plus – Lorsque vous Rassemblez vos idées, vous devez remettre 6 folies dans la réserve générale.
8+		8 folies ou plus – Vous pouvez transférer des intuitions moyennes gratuitement.
5+		5 folies ou plus – Lorsque vous placez deux idées (y compris des idées brillantes) sur la table de réunion, vous pouvez leur faire viser des cases d'action différentes, puis déclencher chaque case une fois (dans l'ordre de votre choix).
3+		3 folies ou plus – Lorsque vous déplacez votre professeur dans la ville, vous pouvez l'avancer d'une à deux cases dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (plutôt que dans le sens des aiguilles d'une montre).

## VÉRIFICATION DE LA FOLIE

### Face standard

### Face Démence



Les **vérifications de la folie** surviennent jusqu'à trois fois par partie.

Effectuez une vérification de la folie à la fin d'un tour où l'une des conditions suivantes est remplie.

- Le marqueur de Freud atteint ou dépasse le **jeton Vérification de la folie** sur la piste de réputation (retirez ensuite le jeton de la partie).
- La folie d'un joueur atteint 13 ou plus pour la première fois, lui permettant de récupérer la **tuile Objectif du lieu hanté** (cf. page 8).

*Note : si ces deux conditions se vérifient lors du même tour, effectuez deux vérifications de la folie consécutives.*

Effectuez une dernière vérification de la folie à la fin de la partie, juste avant le décompte final.

Pour appliquer une vérification de la folie, suivez ces étapes.

- Le joueur (ou les joueurs) au niveau de folie le plus bas annonce son total de pions Folie.
- Chaque joueur remet le nombre annoncé de pions Folie** dans la réserve générale.
- Chaque joueur ayant encore de la folie perd autant de points de victoire que son niveau (ou le double de son niveau, avec la variante Démence). Les joueurs ajustent leur marqueur de score en fonction.

*Note : les marqueurs de score peuvent aller sous la case 0/100 pour indiquer un score négatif.*

*Note : si le niveau de folie le plus bas est de zéro, les joueurs ne renvoient pas leur folie avant de perdre des points de victoire.*

# ROUE FOLLE INTUITION

L'extension Cauchemars remplace les roues d'intuition du jeu de base par des roues Folle intuition, dont les fêlures vous donnent accès à des pions Folle intuition.

## Folles intuitions

Un niveau s'ajoute au-delà des intuitions majeures : les folles intuitions.

Toute intuition placée dans une fêlure est folle.

- Chaque section de la roue a trois fêlures : une petite, une moyenne et une grande.
- Chaque fois qu'une intuition entre dans une fêlure, vous devez gagner la folie indiquée (le cas échéant).
- Vous ne pouvez pas dépasser la contenance d'intuition de chaque fêlure (cf. tableau ci-contre).
- Lorsque vous utilisez une folle intuition, retirez-la de sa fêlure et placez-la dans la réserve centrale de votre roue.



	Effet	Contenance
Petite fêlure	Gagnez 0 folie	1 intuition
Moyenne fêlure	Gagnez 1 folie	2 intuitions
Grande fêlure	Gagnez 2 folies	3 intuitions

**Important :** vous ne pouvez ni Élever, ni Réprimer, ni Transférer des folles intuitions. Une fois qu'une intuition est dans une fêlure, vous ne pouvez plus la manipuler ; vous pouvez uniquement la dépenser.

## Gagner des folles intuitions

### Effets Générer



Placez une intuition du centre de votre roue dans une fêlure de la section indiquée.



Placez une intuition du centre de votre roue dans n'importe quelle fêlure.

### Effets de transfert

Lorsque vous transférez une intuition moyenne ou majeure, elle se déplace dans une fêlure adjacente (au lieu d'une section de couleur adjacente). Transférer une intuition dans le sens des aiguilles d'une montre fait d'elle une Folle intuition, mais la déplacer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en fait une Folle intuition **tout en changeant sa qualité.**

**Exemple :** le joueur turquoise peut Transférer son intuition majeure de Passion et en faire une folle intuition en la déplaçant dans la petite ou dans la moyenne fêlure de la section Passion de sa roue, ou la déplacer dans le sens antihoraire dans la grande fêlure de la section Liberté.

Il peut transférer son intuition moyenne de Passion et la transformer en folle intuition en la déplaçant dans la grande fêlure de la section Passion, ou la déplacer dans le sens antihoraire dans la grande fêlure de la section Liberté.



### Effets d'Élévation

Lorsque vous Élevez une intuition mineure, moyenne ou majeure, elle peut se rendre directement dans une fêlure au lieu de progresser vers le prochain anneau.



Une intuition mineure peut aller dans la grande fêlure de sa section.



Une intuition moyenne peut aller dans la fêlure moyenne de sa section.



Une intuition majeure peut aller dans la petite fêlure de sa section.

## SURCOMPENSER AVEC DE FOLLES INTUITIONS

*Vous pouvez surcompenser en utilisant une folle intuition à la place de toute intuition mineure, moyenne ou majeure de même qualité (par exemple, vous pouvez utiliser une folle intuition de Passion à la place d'une intuition de Passion mineure, moyenne ou majeure).*



## SOMBRES INTUITIONS

L'extension Cauchemars introduit les **sombres intuitions**. Ces pions fonctionnent comme des intuitions normales, sauf que **vous ne gagnez pas de folie lorsque vous les placez dans des fêlures**.

Vous pouvez gagner des sombres intuitions lorsque vous conduisez des clients de routine mystérieux à la Catharsis. Lorsque vous en gagnez une, placez-la immédiatement sur n'importe quelle fêlure libre de la section indiquée de votre roue.



# MÉCANISMES

## CARTES RECHERCHE JOKER

Les cartes Recherche Joker sont différentes des cartes Recherche du jeu de base.

- Chaque carte Recherche joker comporte un **volume gris** qui peut se substituer à un volume de n'importe quelle couleur lorsqu'il s'agit de publier les traités.
- Six cartes Recherche joker indiquent deux lieux différents. Lorsque vous jouez l'une de ces cartes, vous devez gagner 1 folie.
- Trois cartes Recherche joker indiquent un icône de lieu joker. Lorsque vous jouez cette carte, vous devez gagner 2 folies (et une intuition mineure de la qualité indiquée).
- Trois cartes Recherche joker n'indiquent aucune icône de lieu. Lorsque vous jouez l'une de ces cartes, vous pouvez immédiatement dépenser une intuition mineure de la couleur indiquée pour Générer une folle intuition de la même qualité.



*Exemple : le joueur rose a un client mystérieux qui vient d'atteindre la Catharsis, lui donnant une sombre intuition. Il doit la placer dans une fêlure de la section Liberté. Il choisit la grande, et ne gagne aucune folie pour cela.*



## TRAITÉ DES MORTS

Pour publier le Traité des morts, vous devez rassembler deux volumes gris (de vos cartes Recherche en jeu ou en citant lesdits volumes gris).

Lorsque vous publiez le Traité des morts, vous marquez immédiatement 13 points de victoire. Chaque fois qu'un joueur le cite, vous gagnez 1 folie et 1 idée brillante.



## EFFET DES TUILES CARNET FOLIE DE DÉPART

Lorsque vous déclenchez l'effet d'une tuile Carnet Folie de départ, **vous gagnez obligatoirement 1 folie** parmi les effets indiqués.



## OBJECTIF DU LIEU HANTÉ

Le premier joueur à cumuler 13 folies (ou plus) doit récupérer l'**objectif du lieu hanté**, déclenchant une vérification de la folie (cf. page 5). Ensuite, il place la tuile face cachée dans sa zone de jeu. Elle lui donne une icône de lieu joker.



**Note :** contrairement aux autres tuiles du jeu, l'objectif du lieu hanté ne donne pas de réputation.

## CAUCHEMARS

Au lieu de prendre un rêve manifeste, vous pouvez choisir la carte Cauchemar face visible (ou en piocher une). Si vous prenez le cauchemar face visible, remplissez la réserve de cauchemars en révélant une nouvelle carte.

Chaque carte Cauchemar requiert d'utiliser une folle intuition en plus des autres intuitions indiquées pour produire un **point de thérapie cathartique** 🧡. Si le marqueur de thérapie du client est sur une case à droite de l'icône 🧡, déplacez le marqueur sur cette case (marquez tout point de victoire éventuel, et résolvez la Catharsis comme d'habitude). Sinon, vous pouvez utiliser le point de thérapie cathartique comme un point de thérapie normal.



Si vous utilisez un cauchemar affichant une icône 🌀 pour traiter un client recouvert d'une couche de douleur Métamorphose, gagner 1 pilulier.

## DÉCOMPTÉ FINAL

Avant le décompte final, effectuez une dernière vérification de la folie (cf. page 5).

Pendant le décompte final, chaque client Étude de cas mystérieux qui a atteint la Catharsis vous fait gagner des points de victoire en fonction de la qualité de vos folles intuitions.



6 points de victoire pour chaque folle intuition dans la section de la roue indiquée (max. 18 points).



6 points de victoire pour chaque section de la roue ayant au moins une folle intuition (max. 18 points).

## MODE SOLO

### Mise en place

Lorsque vous placez les tuiles Objectif de lieu à l'étape 4 de la mise en place standard, placez d'abord les tuiles Soigner cinq clients et Lieu hanté l'une à côté de l'autre dans n'importe quel ordre, puis placez trois tuiles au hasard de part et d'autre.

### Cauchemars

Si le Ça récupère un client recouvert d'une couche de douleur Métamorphose, il prend la carte Cauchemar visible dans la réserve (au lieu d'un rêve manifeste). Le Ça ne récupère pas de carte Cauchemar en dehors de ce cas.

### Folie

Le Ça gagne de la folie et participe aux vérifications de la folie comme un joueur normal.

13+  

Lorsque le Ça Rassemble ses idées, il doit remettre 6 folies dans la réserve.

3+ 

Le Ça peut déplacer son professeur en ville dans le sens inverse d'une montre, en choisissant le lieu qui déclenche le plus d'effets (en comptant soit les pions présents, soit les icônes). Brisez les égalités en utilisant la flèche : droite pour le sens des aiguilles d'une montre, gauche pour le sens inverse.

## OBJECTIF DU LIEU HANTÉ

Si le Ça atteint ou dépasse 13 folies et que la tuile Objectif du lieu hanté est dans la réserve, il la récupère (déclenchant ainsi une vérification de la folie, comme d'habitude).

**Note :** si le Ça utilise l'effet d'une tuile carnet pour prendre la tuile Objectif du lieu hanté, cela déclenche une vérification de la folie.

# MODULE ANIMAUX DE COMPAGNIE

Vous pouvez utiliser le module Animaux de compagnie avec le jeu de base ou l'extension Cauchemars. Le réconfort dispensé par votre animal de compagnie vous aidera à repousser la folie et à traiter vos clients plus efficacement. Sa présence vous accordera également plus de contrôle sur votre encrier.

**Matériel :** 4 tuiles Animal de compagnie, 4 pions Animal de compagnie.



## Mise en place

Placez la **tuile Animal de compagnie** à votre couleur à gauche de votre plateau personnel. Placez le **pion Animal de compagnie** correspondant en bas de la tuile.

Si vous jouez avec le reste de l'extension Cauchemars, vous devez utiliser la face de la tuile comportant l'icône . Sinon, utilisez la face standard.



## Mécanismes

### Faire avancer votre animal de compagnie



Chaque tuile animal de compagnie a une piste de quatre niveaux (avec quatre effets). Lorsque vous déterminez la valeur de déplacement de votre encrier, **vous pouvez retirer un ou deux à cette valeur et appliquer le montant soustrait à votre**

**animal de compagnie**, le faisant progresser d'une case par unité de déplacement.

**Important :** vous ne pouvez pas réduire le déplacement de votre encrier à zéro de cette façon (votre encrier doit se déplacer d'au moins une case).

**Note :** si votre animal de compagnie est au niveau le plus élevé, vous ne pouvez pas le faire avancer.

### Utiliser votre animal de compagnie

À votre tour, **avant ou après toute autre action ou effet**, vous pouvez déclencher l'effet indiqué pour le niveau actuel de votre animal de compagnie ou pour un niveau inférieur. Après avoir appliqué l'effet, remplacez votre animal de compagnie en bas de la tuile.

#### Effets standard



Effectuez une action Traiter (utilisez un rêve pour traiter un client)

Gagnez 1 pilulier

Déclenchez l'effet d'une tuile Carnet de votre plateau

Élevez une intuition

#### Effet Cauchemars



Effectuez une action Traiter (utilisez un rêve pour traiter un client)

Générez 1 folle intuition

Renvoyez 2 de vos folies dans la réserve générale

Transférez une intuition

## Solo

Le Ça n'utilise pas d'animal de compagnie.

# MODULE GRAMOPHONE

Les mélodies entêtantes du gramophone peuvent vous inspirer et vous pousser à dépasser vos limites.

**Matériel :** 1 pion Gramophone, 1 carte de référence Gramophone



## Mise en place

Placez le pion Gramophone et la carte de référence Gramophone près de la table de réunion. Si vous jouez avec le reste de l'extension Cauchemars, utilisez la face de la carte indiquant une folle intuition. Sinon, utilisez sa face standard.

## Mécanismes

-  **Standard**  
N'importe quand pendant votre tour, vous pouvez dépenser un pilulier pour prendre le gramophone et le placer près de votre plateau personnel.

-  **Cauchemars**  
N'importe quand pendant votre tour, vous pouvez dépenser une folle intuition pour prendre le gramophone et le placer près de votre plateau personnel.

Après avoir pris le gramophone, gardez-le jusqu'à ce qu'un autre joueur vous le prenne ou que la partie se termine.

Tant que vous le détenez, vous pouvez **ajouter un**  à toute action limitée ou effet affichant cette icône.

Les exemples suivants vous montrent comment le gramophone peut influencer certaines parties du jeu.



Vous pouvez déclencher jusqu'à **six effets de lieu** après avoir déplacé votre professeur ou Freud en ville (tant que vous avez les six icônes ou que vous utilisez des idées brillantes pour atteindre cette limite).



Vous pouvez traiter chacun de vos clients **deux fois** pendant un tour Traiter des clients. Vous pouvez donc traiter chaque client avec son rêve manifeste et son rêve latent durant le même tour.



Vous pouvez placer jusqu'à **trois idées** sur la table de réunion, déclenchant la case d'action une fois par idée placée.



Vous pouvez soustraire jusqu'à **trois unités** de déplacement de votre encrier, faisant progresser votre animal de compagnie une fois par unité retirée.

## Solo

Lorsque l'encrier du Ça dépasse l'icône , il vous prend le gramophone si vous l'aviez, et le replace dans la zone près de la table de réunion.

**Note :** le Ça ne garde pas le gramophone et n'utilise pas ses effets. Il ne consomme pas de pilulier/de folle intuition pour le prendre.

# CRÉDITS

**Conception** : Jonathan « Jonny Pac » Cantin

**Développement** : Jonny Pac

**Illustrations** : Andrew Bosley, Vincent Dutrait

**Direction artistique / Gestion de projet** : Yoma

**Mode solo** : Jonny Pac

**Gestion administrative** : Thanos Argiris

**Maquette du livret de règles et graphisme** :

Zinia Redo, Vincent Dutrait, Yoma

**Travail éditorial sur le livret de règles** : Miguel Conceição,  
Jonny Pac, Cory Munson

**Relecture** : Ricardo Gonçalves, John Guthrie, Jonathan Cox

**Conception de l'insert** : Daniel Cunningham

**Testeurs principaux** : Thanos Argiris, Vasilis « Grofindel »  
Vasileiadis, Zinia Redo, Javier « Mishi » Rodríguez, Ricardo  
Gonçalves, Hent van Imhoff, Giorgos « Fatpenguin »  
Zoumpourlis, Dale Keefer, John Guthrie, Giorgio Englezos,  
Jake Bless, Eric Heitzman, Cody Ague, Cory Munson

**Consultants culturels** : Jason Perez, Vadim Deylgat, Julian  
Steindorfer, Dr. John Bachman (psychologue agréé)

**Édition française par Lucky Duck Games,**  
ul. Zielinskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.  
[www.luckyduckgames.com/fr](http://www.luckyduckgames.com/fr)

**Traduction** : Mathieu Rivero

**Maquette** : Marek Baranowski

**Relecteur et responsable éditorial** : Elic Rozet

Fantasia Games Limited,  
26 Paparrigopoulou Street, Larnaca 6035, Chypre.  
©2024 Fantasia Games Limited. Tous droits réservés.  
[www.fantasiaboardgames.com](http://www.fantasiaboardgames.com)





Folie



Folles intuitions de Croissance, Liberté et Passion



Folle intuition de n'importe quelle qualité



Gagnez une sombre intuition



Point de thérapie cathartique



Avancez votre animal de compagnie 1 fois



Idée



Débloquez l'idée la plus à gauche de votre plateau personnel



Idée débloquée



Emplacements d'idées différents sur la table de réunion



Rassembler ses idées



Idée brillante



Café



Point de réputation



Déclenchez la piste de réputation



Marqueur de réputation de Freud



Déclenchement de la fin de partie



Jeton Quartier



Intuition d'un joueur placée dans un quartier (au-dessus d'un emplacement de bonus)



Faites progresser votre professeur d'un ou deux lieux et déclenchez le(s) effet(s) du lieu d'arrivée



Faites avancer votre professeur directement sur le lieu de Freud et déclenchez le(s) effet(s) du lieu d'arrivée



Faites avancer Freud de 1, 2 ou 3 lieux et déclenchez le(s) effet(s) du lieu d'arrivée



Avancez Freud d'un lieu dans le sens des aiguilles d'une montre sans déclencher le(s) effet(s) du lieu d'arrivée



Freud ou professeur dans un lieu



Icônes de lieu



N'importe quelle icône de lieu (icône joker)



Déclenchez les effets d'une icône de lieu avec l'option Comptez les icônes de lieu (cette icône participe au total)



Faites progresser votre encrier autant de fois que le nombre d'icônes indiqué (et déclenchez les effets)



Gagnez une tuile Carnet de la colonne la plus à gauche



Gagnez une tuile Carnet et déclenchez son cartouche



Gagnez une tuile Carnet et déclenchez son cartouche et son effet principal



Déclenchez n'importe quel effet de tuile Carnet sur votre plateau Joueur



Déclenchez tous les effets d'une colonne sur votre plateau personnel



Maximum de fois que vous pouvez effectuer une action ou déclencher un effet



Intuitions mineure, moyenne et majeure de Croissance



Intuitions mineure, moyenne et majeure de Liberté



Intuitions mineure, moyenne et majeure de Passion



Intuitions mineure, moyenne et majeure de n'importe quelle qualité



Élever une intuition



Réprimer une intuition



Ignorer la répression d'une intuition



Transférer une intuition



Défaussez votre carte Salle de consultation



Point de thérapie



Pilulier



Traitez un client une fois



Client soigné



Client de routine soigné



Client Étude de cas soigné



Gagner une carte Recherche



Jouer une carte Recherche



Publier un traité