

5. CARTES OBJECTIF RENDEZ-VOUS

Accomplissez des objectifs et rejoignez Freud en ville pour partager vos idées et déclencher de puissants effets à usage unique.

Matériel : 6 cartes Objectif rendez-vous

Mise en place

Après l'étape 18 de la mise en place, placez trois cartes Objectif rendez-vous face visible, et trois face cachée.

Formez trois paires en plaçant chacune des trois cartes face visible sur une carte face cachée, de façon à n'en masquer que la moitié supérieure. Placez ces trois paires à proximité de la carte de la ville. La carte du dessus indique un emplacement pour une idée de chaque joueur et les prérequis pour placer une idée sur la carte. La carte du dessous indique les effets déclenchés lorsque vous placez une idée sur la carte du dessus.

Mécanismes

N'importe quand pendant votre tour, vous pouvez placer une idée sur une carte Objectif rendez-vous si vous remplissez les conditions suivantes.

- Votre professeur doit se trouver sur le même lieu que Freud.
- Vous devez remplir les prérequis indiqués sur la carte du dessus.
- Vous n'avez pas d'idée placée sur la carte.

L'idée que vous placez peut provenir de votre réserve ou de la table de réunion.

Après avoir placé une idée sur la carte du dessus, déclenchez les effets de la carte du dessous. L'idée reste sur la carte pour le restant de la partie.

- Vous pouvez déclencher plus d'une carte Objectif rendez-vous par partie.
- Vous ne pouvez pas placer de troisième idée si vos autres trois idées sont encore bloquées sur votre plateau personnel.

Solo

Le Ça ne place pas d'idées sur les cartes Objectif rendez-vous.



Prérequis du haut



Avoir des **idées** sur 3 emplacements d'idée différents sur la table de réunion



Avoir 9 **icônes de lieu** (n'importe quels lieux)



Avoir 5 **cartes Recherche en main**



Avoir 4 **idées brillantes** dans votre réserve



Avoir 3 **intuitions majeures** sur votre roue



Avoir 2 **intuitions à votre couleur** sur votre roue

Effets du bas



Effectuez deux actions de la zone sous le marqueur Réputation de Freud (ou de toute zone à sa gauche).



Déclenchez l'effet de 3 lieux de la ville, un par quartier.



Gagnez 2 cartes **Recherche** et jouez 2 cartes **Recherche**



Gagnez 6 **cafés**



Déclenchez les effets de toute tuile **Carnet** présente sur votre plateau personnel un total de quatre fois (la même tuile, ou des tuiles différentes)



Déclenchez une action de la table de réunion visée par une de vos idées précédemment placées (une fois) ; ensuite, faites avancer votre encrier en fonction de la ligne de l'idée, comme d'habitude

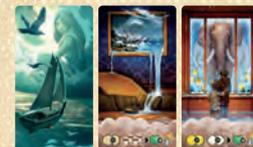
MODULES FREE ASSOCIATION

Approfondissez votre expérience d'Unconscious Mind avec ces cinq modules à utiliser séparément ou à combiner.

- 6 cartes **Rêve illusoire**
- 5 cartes **Client miroir**
- 6 cartes **Carnet bric-à-brac**
- 12 cartes **Recherche érudite**
- 6 cartes **Objectif rendez-vous**

1. CARTES RÊVE ILLUSOIRE

Au lieu de piocher un rêve latent, vous pouvez piocher un rêve illusoire. Lorsque vous traitez un client avec un de ces rêves, ce dernier produit un nombre variable de points de thérapie : exactement ce qu'il vous faut pour soigner votre client.



Matériel : 6 cartes Rêve illusoire

Mise en place

Pendant la mise en place, après l'étape 13, mélangez les 6 cartes **Rêve illusoire** et empilez-les, face cachée, à côté du paquet de rêves latents.

Mécanismes

Lorsque vous récupérez un client (autre que votre client de départ), **vous pouvez piocher un rêve illusoire au lieu d'un rêve latent**. Placez le rêve illusoire de la même façon que vous placerez le rêve latent.

Pour déclencher l'effet de traitement d'un rêve illusoire, vous devez utiliser une certaine combinaison d'intuitions et d'autres ressources (par exemple, une paire d'intuitions moyennes de même type et 4 cafés). Une fois que vous le déclenchez, un rêve illusoire produit le nombre exact de points de thérapie nécessaire pour soigner le client. De plus, appliquer les effets de ce rêve vous permet de déclencher la piste de réputation.



Solo

Le Ça ne pioche pas de cartes Rêve illusoire.

2. CLIENTS MIROIR

Les cartes Client miroir représentent les quatre professeurs et Freud. Ces clients offrent des effets uniques déclenchés par la piste de réputation.

Matériel : 5 cartes Client miroir (recto verso)

Mise en place

Choisissez l'une des options suivantes.

A. Au lieu de récupérer des cartes Client de routine pendant les étapes 10 et 11 (a.), prenez le client Miroir correspondant à la couleur de votre plateau personnel et placez-le dans votre première salle de consultation. Choisissez quelle face garder visible, et recouvrez-le d'une couche de douleur de base. Procédez ensuite à l'étape 11 (b.).

Note : cette option n'utilise pas la carte Client miroir de Freud.

B. Au lieu de placer les cartes Client de routine à l'étape 11 de la mise en place des joueurs, placez autant de cartes Client miroir que de joueurs, plus une (par exemple, 5 pour une partie à 4 joueurs). Avant de les placer, mélangez toutes les cartes Client miroir, sans oublier d'en retourner certaines afin que dos et faces soient mélangés. Posez une couche de douleur de départ sur chaque client miroir. Procédez alors à l'étape 11, en choisissant votre client miroir. Après que chaque joueur a récupéré le sien, rangez le client miroir et la couche de douleur de départ inutilisés dans la boîte.

Mécanismes

Les clients miroir fonctionnent de la même façon que les clients de routine. Lorsque le client atteint la Catharsis, le retrait de sa couche de douleur active les effets permanents de la carte. Dès lors, chaque fois que vous déclenchez la piste de réputation, vous pouvez aussi appliquer l'effet du client miroir (avant ou après avoir effectué l'action du marqueur de réputation de Freud).

Solo

Au lieu de récupérer des cartes Client de routine pendant les étapes de mise en place des joueurs 10 et 11 (a.), mélangez les clients miroir et piochez-en deux. Sélectionnez-en un, choisissez quelle face garder visible et placez-le dans votre première salle de consultation, couvert d'une couche de douleur de départ. Rangez l'autre dans la boîte. Ensuite, comme d'habitude, placez un client de routine dans la première salle de consultation du Ça avec une couche de douleur de départ sur lui.



Générez une intuition mineure de n'importe quel type



Élevez une intuition et transférez une intuition



Gagnez 1 idée brillante et 1 café



Publiez 1 traité ou gagnez 1 carte Recherche



Faites avancer votre professeur d'un ou deux lieux, ou déplacez-le sur la case de Freud



Cette icône de lieu correspond toujours à l'endroit où Freud se trouve



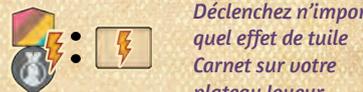
Générez une intuition moyenne



Gagnez 3 cafés



Gagnez 1 pilulier



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



Faites avancer Freud d'un à trois lieux

3. TUILES CARNET BRIC-À-BRAC

Vous commencez la partie avec une tuile Carnet bric-à-brac à côté de votre tuile de départ. Lorsque vous terminez votre deuxième colonne, l'effet spécial et unique de votre tuile est déclenché. Mais après cela, la tuile ne fait qu'encombrer votre carnet !

Matériel : 6 tuiles Carnet bric-à-brac

Mise en place

Après l'étape 10, lorsque vous placez les clients de routine, placez aléatoirement, effet visible, une tuile Carnet bric-à-brac par joueur, plus une (par exemple, 5 pour une partie à 4 joueurs).

Pendant l'étape 11, récupérez chacun une de ces tuiles Carnet bric-à-brac (avec votre client et ses cartes Rêve), puis placez la tuile dans l'emplacement à droite de votre tuile Carnet de départ.



Mécanismes

Lorsque vous terminez votre deuxième colonne de tuiles Carnet, déclenchez l'effet de la tuile bric-à-brac, puis retournez-la. Elle n'a plus aucun effet pour le restant de la partie.

Note : vous pouvez remplacer une tuile bric-à-brac comme toute autre tuile (cf. Remplacer les tuiles Carnet, page 15 des règles du jeu de base).

Solo

Après l'étape de mise en place 10, prenez deux tuiles Carnet bric-à-brac au hasard. Choisissez-en une et rangez l'autre dans la boîte. Placez la tuile dans l'emplacement à droite de votre tuile Carnet de départ. Le Ça n'a pas de tuile Carnet bric-à-brac.

4. CARTES RECHERCHE ÉRUDITE

Les cartes Recherche érudite ont des effets vous permettant de jouer des cartes Recherche supplémentaires et de publier immédiatement des traités.

Matériel : 12 cartes Recherche érudite (indiquées par le symbole )

Mise en place

Avant de créer la réserve de cartes Recherche pendant l'étape de mise en place 15, mélangez les 12 cartes Recherche érudite aux cartes Recherche du jeu de base.

Mécanismes

Suivez les règles habituelles pour gagner et jouer des cartes Recherche.

Cartes Recherche érudite à double volume

Trois des cartes Recherche érudite comportent deux volumes au lieu d'un. Lorsque vous publiez un traité avec l'une de ces cartes, vous devez l'utiliser pour remplir les deux volumes les plus à gauche de la tuile.



Note : vous ne pouvez pas citer les cartes Recherche à volume double.

Solo

Lorsque le Ça publie un traité, il utilise une carte Recherche à double volume qu'il a en jeu (si possible).

