

UNCONSCIOUS MIND

LA SOCIÉTÉ DU MERCREDI



LIVRET DE RÈGLES



APERÇU

À l'aube du XXe siècle, le neurologue autrichien Sigmund Freud propulsa sur le devant de la scène médicale une théorie révolutionnaire dévolue à l'étude de l'inconscient : la psychanalyse. Son travail fit des émules et bien vite, tous les mercredis, les disciples de Freud se rassemblaient chez lui pour discuter de psychologie et de symbolique des rêves. Ce groupe, la Société psychologique du Mercredi, sonna les débuts de la psychanalyse.

En tant que membre de cette société, vous essayez d'établir de nouvelles techniques thérapeutiques, d'affermir votre pratique, d'accroître votre clientèle et de devenir le contemporain de Freud le plus reconnu. Pour cela, vous devrez partager vos intuitions, discuter vos idées avec vos pairs et publier des théories. Et pour garder l'esprit vif, vous aurez besoin de café de beaucoup de café.



CADRE THÉMATIQUE



La psychanalyse révolutionna la façon d'approcher les maladies mentales pour l'Occident tout entier. Avant la psychanalyse, la plupart des gens étaient traités dans des institutions : asiles, sanatoriums... et prisons. Freud aida au développement d'une méthode de « remède par la parole » dans laquelle les patients décrivaient leurs rêves et leurs souvenirs depuis le confort d'un canapé, tandis qu'un analyste interprétait leur signification. Freud et ses adeptes croyaient que les rêves exprimaient l'esprit inconscient, et qu'une discussion précise et guidée quant à leur signification pouvait permettre aux patients de guérir de leurs traumatismes.

Tout comme la communauté psychanalytique réunie à ses côtés, le docteur Freud avait pour ambition d'aider ses clients, mais aussi de faire progresser la discipline de la psychologie, alors toute jeune. Les membres de la Société Psychologique du Mercredi (qui devint la Société psychanalytique de Vienne) discutaient des travaux de chacun et s'échangeaient les bonnes pratiques avec force débats.

Dans Unconscious Mind, les joueurs endossent le rôle de contemporains importants de Freud : Carl Jung, Margarete Hilferding, Alfred Adler et Sabina Spielrein. De nombreux autres personnages du jeu sont inspirés de documents d'époque provenant du monde entier.



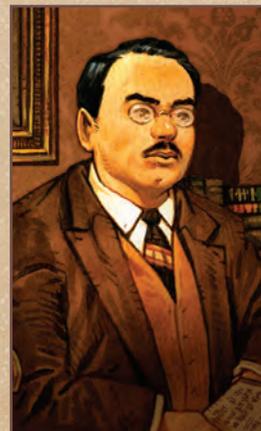
Sigmund Freud



Carl Jung



Margarete Hilferding



Alfred Adler



Sabina Spielrein

MATÉRIEL



1 plateau Table de réunion



1 plateau Ville



9 tuiles Traité



24 jetons Quartier
(8 pour chacune
des 3 couleurs)



60 tuiles Carnet
(24 Niveau I ♦ 24 Niveau II ♦ 12 de départ)



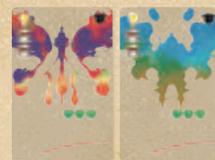
7 tuiles Objectif de lieu



1 pion Freud
1 marqueur de réputation



24 cartes Couche de
douleur (transparentes)



5 cartes Couche de douleur
de départ (transparentes)



1 sabot
pour les couches de douleur



4 cartes
Salle de
consultation



12 cartes Client de routine



12 cartes Client Étude de cas



24 cartes Rêve latent



24 cartes Rêve manifeste



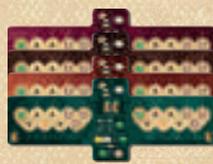
36 cartes Recherche



4 plateaux Joueur
(1 par joueur)



4 roues d'intuition



4 plateaux Cabinet
(1 par joueur)



4 pions Professeur
(1 par joueur)



24 pions Idée
(6 par joueur)



8 marqueurs Thérapie
(2 par joueur)



4 marqueurs de réputation
(1 par joueur)



4 marqueurs de score
(1 par joueur)



52 pions Intuition
(28 communes + 6 par joueur)



4 encriers
(1 par joueur)



4 marqueurs Pilulier
4 marqueurs Café



1 jeton
Premier joueur



20 jetons Idée brillante
(16 de valeur 1 ♦ 4 de valeur 5)



4 aides de jeu

MODULES



1 pion Journaliste



1 pion Feux d'artifice



6 tuiles Lieu
alternatives

MISE EN PLACE

Placez le **plateau Ville** et le **plateau Table de réunion** au centre de la zone de jeu.



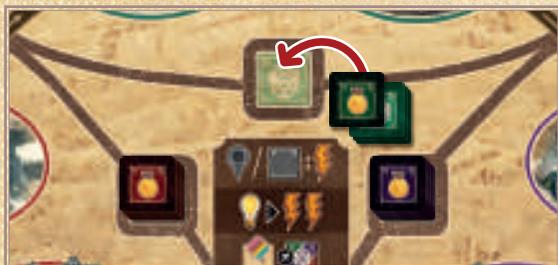
- A** Réserve de cartes Rêve et Client
- B** Carte de la ville de Vienne
- C** Tuiles Traité
- D** Réserve d'idées brillantes
- E** Cartes Recherche
- F** Tuiles Objectif de lieu
- G** Plateau Table de réunion



La mise en place est identique pour les parties à 2, 3 et 4 joueurs, à l'exception du nombre de tuiles Carnet et d'emplacements d'idées disponibles sur le plateau Table de réunion (cf. page 5).

CARTE DE LA VILLE

- 1 Triez les 24 **jetons Quartier** par couleur, en mettant de côté les trois marqués d'un point de réputation. Empilez chaque ensemble de jetons sur son emplacement respectif, au milieu du plateau Ville. Posez les jetons mis de côté au sommet de leur pile respective, point de réputation visible.



- 2 Placez le **marqueur de réputation de Freud** sur la case 1 de la piste de réputation.



- 3 Récupérez les six **tuiles Objectif de lieu** comportant deux icônes Ville et prenez-en une au hasard. Placez le **pion Freud** sur la case correspondante de la ville de Vienne.



- 4 Retournez les sept tuiles Objectif de lieu pour que leurs icônes figurent dans leur coin supérieur gauche. Mélangez ces tuiles et placez-les en ligne entre la carte de la ville et la table de réunion.



TABLE DE RÉUNION

Suivez les étapes 5 à 9 pour mettre en place la table de réunion, en ajustant selon le nombre de joueurs.

Emplacements d'idées

- 5 Lorsque vous jouez à moins de 4 joueurs, réduisez les **emplacements d'idées** disponibles en posant les idées des couleurs de joueur inutilisées comme indiqué ci-dessous.



3 joueurs : bloquez les emplacements occupant chacun des coins de la table (4 bloqués au total).



2 joueurs : bloquez tous les emplacements des colonnes de droite et de gauche (8 bloqués au total).

Tuiles Carnet

- 6 Prenez des **tuiles Carnet** aléatoires en respectant les quantités indiquées par ce tableau.

	2 Joueurs	3 Joueurs	4 Joueurs
I	12	15	18
II	12	15	18

Rangez les tuiles Carnet restantes dans la boîte.

Préparez ensuite la réserve de **tuiles Carnet**.

- 7 Mélangez séparément les tuiles **niveau I** et **niveau II** pour former deux piles, **face Action principale** visible.



Face Action principale Face Cartouche

- 8 Posez la pile niveau 1 dans l'emplacement supérieur gauche de la table de réunion. Retournez la tuile du dessus (elle devrait montrer un cartouche plus sombre) et placez-la tout à droite de la rangée. Retournez la tuile suivante et placez-la au milieu de la rangée.



- 9 Posez la pile niveau II dans l'emplacement juste sous la pile niveau I et remplissez la rangée niveau II de la même façon que la rangée niveau I (avec des tuiles niveau II, cependant).



RÉSERVES DE CARTES RÊVE ET CLIENT



Suivez les étapes 10 à 14 pour créer les réserves de cartes Rêve et Client.

- 10 Mélangez le paquet **Client de routine** et placez-le face cachée dans la zone au-dessus de la carte de la ville. Piochez deux clients de routine et posez-les face visible à droite du paquet. 
- 11 Mélangez le paquet **Client Étude de cas** et placez-le face cachée à droite des clients de routine. Piochez deux clients Étude de cas et posez-les, face visible à droite de leur paquet. 
- 12 Mélangez le paquet **Couches de douleur**, glissez-le dans son **sabot** et placez celui-ci à gauche du paquet Clients de routine. Piochez et posez une couche de douleur sur chacun des clients face visible de la réserve.
- 13 Mélangez le paquet **Rêve latent** et placez-le face cachée dans la zone au-dessus de la réserve de clients.
- 14 Mélangez le paquet **Rêve manifeste** et placez-le face cachée à droite du paquet Rêve latent. Enfin, piochez quatre rêves manifestes et placez-les face visible en une rangée à droite du paquet.

CARTES RECHERCHE

Suivez les étapes 15 et 16 pour créer une réserve de cartes Recherche.

- 15 Mélangez le **paquet Recherche** et placez-le face cachée près de la table de réunion.
- 16 Piochez deux cartes Recherche et placez-les, face visible, en ligne près du paquet Recherche.



TRAITÉS

- 17 Créez une **réserve de tuiles Traité** en séparant les tuiles en fonction de leur taille.

Pour économiser de l'espace, vous pouvez superposer les tuiles de chaque taille de façon à ce que seules leurs icônes de lieu soient visibles (en bas de chaque volume).



Note : l'ordre dans lequel vous superposez les tuiles Traité n'affecte pas le jeu (elles sont toutes « disponibles », pas seulement celles du dessus).

Les clients de routine portent les dates « 1900-1903 » dans un cartouche bleu et les clients Étude de cas, « 1904-1907 » dans un cartouche rouge.



IDÉES BRILLANTES

- 18 Créez une réserve générale de jetons Idée brillante.



Note : la réserve d'idées brillantes est illimitée ; si vous arrivez à court de jetons, utilisez des composants de substitution.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

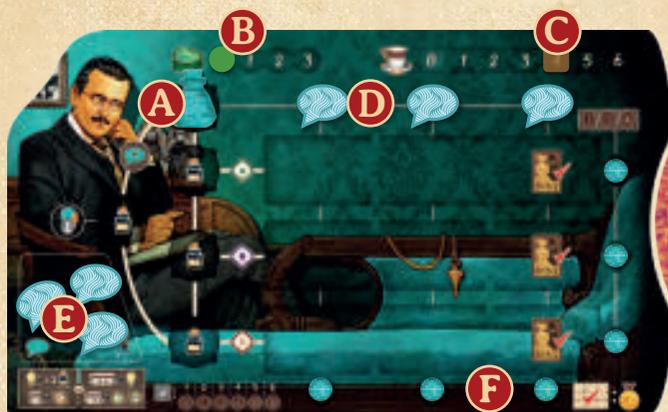
Choisissez une couleur de joueur et prenez les éléments suivants de cette couleur :

- 1 plateau Joueur
- 1 plateau Cabinet
- 1 pion Professeur
- 1 encrier
- 1 marqueur de score
- 1 marqueur de réputation
- 2 marqueurs Thérapie
- 6 idées
- 6 intuitions

Prenez aussi les composants communs suivants :

- 1 roue d'intuition
- 1 marqueur Pilulier
- 1 marqueur Café
- 7 intuitions communes

Vous aurez besoin d'espace supplémentaire autour de vos plateaux personnels afin d'y placer les cartes et tuiles que vous pourrez gagner pendant la partie.



1. Placez votre **plateau Joueur**, votre **roue d'intuition** et votre **plateau Cabinet** dans votre zone de jeu. Encastrez votre roue d'intuition dans le creux de votre plateau Joueur.

2. Sur votre plateau Joueur, installez les composants suivants.

- A** Votre **encrier** sur la case du haut de sa piste.
- B** Votre **marqueur Pilulier** sur la case 0 de votre piste Pilulier.
- C** Votre **marqueur Café** sur la case 4 de votre piste Café.
- D** **3 idées** sur les emplacements indiqués (une au-dessus de chaque colonne de tuiles Carnet).
- E** **3 idées** dans la réserve d'idées.
- F** **6 intuitions à votre couleur** dans les emplacements indiqués (une à droite de chaque ligne de tuiles Carnet, et une sous chaque colonne).

3. Sur votre roue d'intuition, placez :

- G** **7 intuitions communes** dans la **réserve centrale**.

4. Placez votre **marqueur de score** sur la case 0/100 de la piste de points de victoire située au bord du plateau Ville (face 100+ cachée).

5.  Confiez le **jeton Premier joueur** à celui d'entre vous qui a fait un lapsus le plus récemment (ou suivez la méthode de votre choix). Il le place dans sa zone de jeu, face Freud visible. Chaque tour se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de ce joueur.

6. Placez votre **marqueur de réputation** sur la case 0 de la piste de réputation (empilez les marqueurs à l'inverse de l'ordre du tour, avec celui du premier joueur au sommet).



7. Certains joueurs gagnent des ressources supplémentaires en fonction de l'ordre du tour, comme indiqué par le tableau ci-dessous.

Deuxième joueur	Troisième joueur	Quatrième joueur
		

8. Donnez à chaque joueur une **carte Salle de consultation** aléatoire.



9. Placez votre carte Salle de consultation dans votre **seconde salle de consultation** (sous votre Cabinet, à droite).

Note : la carte Salle de consultation bloque votre seconde salle de consultation jusqu'à ce que vous retirez la couche de douleur de départ de votre premier client (cf. page 21).

10. Piochez autant de cartes Client de routine que de joueurs plus une (par exemple, 5 pour une partie à 4 joueurs), et disposez-les face visible afin que tous les joueurs puissent les voir. Placez ensuite une **couche de douleur de départ** sur chaque Client. Rangez toutes les couches de douleur de départ inutilisées dans la boîte.



Toutes les couches de douleur de départ ont les mêmes effets. Vous pouvez les identifier grâce à cette icône.

11. Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (à l'inverse de l'ordre du tour) et en commençant par la personne à droite du premier joueur, chacun doit récupérer une carte Client de routine et un ensemble de cartes Rêve. Effectuez toutes les étapes ci-dessous avant de passer au joueur suivant.

- Choisissez un client de routine avec une couche de douleur de départ et posez-le dans votre **première salle de consultation** (l'emplacement de gauche, sous votre plateau Cabinet).
- Piochez un Rêve latent et posez-le dans l'emplacement le plus à gauche au-dessus de votre première salle de consultation.
- Choisissez un rêve manifeste visible ou piochez le premier du paquet Rêve manifeste et placez-le sur le rêve latent, en veillant à laisser les icônes du bas visibles. Si vous choisissez une carte Rêve face visible, remplissez la réserve de rêves manifestes en révélant une nouvelle carte pour remplacer celle que vous avez prise.
- Additionnez les points de thérapie  de votre client à ceux de sa couche de douleur. Placez un marqueur Thérapie sur le résultat correspondant sur la piste Thérapie située au-dessus de lui. Si cette case comprend une icône Points de victoire , marquez immédiatement les points indiqués.
- Placez votre autre marqueur Thérapie sur la case 0 de la piste Thérapie de droite.

12. Après que tous les joueurs ont récupéré leur client et leur rêve, retirez la couche de douleur de départ du client restant et rangez-la dans la boîte. Placez ensuite cette carte Client face cachée sous le paquet Client de routine.



Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur, chacun doit choisir une tuile Carnet de départ. Effectuez toutes les étapes ci-dessous avant de passer au joueur suivant.

13. Prenez les trois tuiles Carnet de départ marquées du symbole correspondant à votre carte Salle de consultation.



- Gardez la tuile de votre choix et rangez les autres dans la boîte.
- Référez-vous au **cartouche** sur la droite de la tuile, puis :
 - placez votre **professeur** sur le lieu de la ville correspondant à l'icône ;



- pour chacune des quatre icônes Intuition, déplacez une intuition commune du centre de votre roue vers l'emplacement correspondant (cf. *Intuitions*, page 9).



- Retournez votre tuile Carnet de départ afin d'afficher son effet principal (le cartouche ne sera plus visible). Posez-la dans n'importe quel **emplacement de carnet** de la colonne de gauche de votre plateau Joueur.
- Retournez votre carte Salle de consultation du côté comportant l'icône .

Astuce : pensez à placer votre tuile Carnet de départ à côté du symbole correspondant.



APERÇU DU JEU

La partie se joue en une série de manches. À chaque manche, le premier joueur effectue son tour, puis le suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite.

À votre tour, choisissez et effectuez l'une des options suivantes.

- **Énoncer des idées** (cf. page 12)
- **Rassembler ses idées** (cf. page 19)
- **Traiter des clients** (cf. page 20)

La partie continue jusqu'à ce que le marqueur de réputation de Freud  se déplace sur la case  de la piste de réputation, déclenchant la fin de la partie. Achevez alors le tour de table, puis jouez chacun un tour de plus. Après cela, procédez au décompte final (cf. page 22).

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie et le titre de contemporain de Freud le plus renommé.



CONCEPTS GÉNÉRAUX

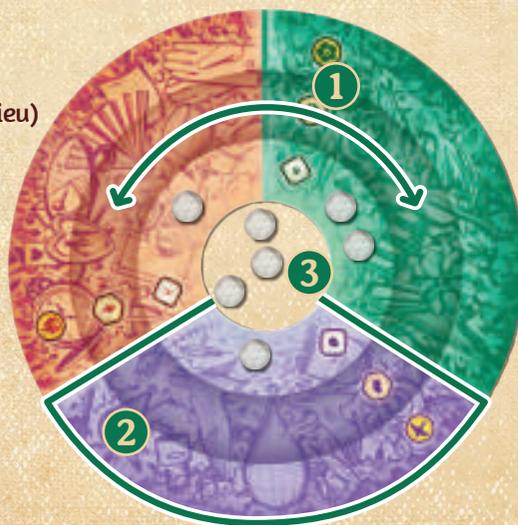
INTUITIONS

Chaque intuition possède une **qualité** (Croissance, Liberté ou Passion) et un **niveau** (mineure, moyenne ou majeure). Pour définir la qualité et le niveau d'une intuition, vous devez la placer dans une section et un anneau précis de votre roue.

De nombreux effets vous permettent de gagner de nouvelles intuitions, de changer leur qualité, d'augmenter ou de faire diminuer leur niveau, et de les dépenser comme des ressources.

La roue d'intuition contient vos intuitions. Elle est composée des éléments suivants.

- 1 Trois anneaux (un par niveau)
 - ♦ Mineure (losange, anneau intérieur)
 - ♦ Moyenne (hexagone, anneau du milieu)
 - ♦ Majeure (rond, anneau extérieur)
- 2 Trois sections triangulaires (une par qualité)
 - ♦ Croissance (vert/icône de plante)
 - ♦ Liberté (violet/icône d'oiseau)
 - ♦ Passion (rouge/icône de flamme)
- 3 Une réserve centrale



POINTS

Les joueurs ont de nombreuses opportunités pour marquer des points de victoire durant la partie et pendant le décompte final. Lorsque vous marquez des points, faites progresser votre marqueur sur la piste de points de victoire. Si vous passez la case 99, retournez votre marqueur face 100+.

Les icônes de points de victoire sont de deux types.

Points à marquer pendant la partie



Points de fin de partie



Vous disposez de deux types de pions Intuition.

Intuitions à votre couleur

Au début de la partie, les intuitions à votre couleur ne sont pas encore disponibles (elles sont verrouillées sur votre plateau Joueur). Lorsque vous en débloquez une, placez-la dans la réserve au centre de votre roue. En plus de les utiliser de la même façon que les intuitions communes, vous pouvez placer les intuitions à votre couleur de façon permanente sur les traités et dans des emplacements de bonus de quartier (cf. pages 16 et 19, respectivement).

Intuitions communes

Pendant la partie, vous pouvez repositionner vos sept intuitions communes sur d'autres zones de votre roue, mais vous ne pouvez jamais les en retirer. Elles resteront sur votre roue pendant l'intégralité de la partie.

Lorsque vous utilisez une intuition, vous pouvez choisir soit une intuition à votre couleur, soit une intuition commune. Celles situées dans votre réserve centrale n'ont ni qualité ni niveau. Lorsque vous repositionnez une intuition sur une zone de votre roue, elle prend les attributs de sa section et de son anneau (par exemple, une intuition placée sur le deuxième anneau de la section verte est une *intuition moyenne de Croissance*).

EFFETS D'INTUITION

Certains effets vous permettent de faire sortir des intuitions de votre réserve centrale ou de déplacer des intuitions d'une zone à une autre de votre roue.

Générer une intuition

Vous pouvez prendre une intuition de votre réserve centrale et la poser sur l'emplacement indiqué de la roue.

Note : si votre réserve centrale est vide, vous pouvez retirer n'importe quelle intuition de votre roue et l'utiliser à la place.



Élever une intuition

Vous pouvez déplacer une intuition d'un anneau vers l'extérieur, sans changer la couleur de sa section (une intuition mineure peut ainsi devenir moyenne, ou une moyenne, majeure).



Important : l'effet *Élever une intuition* ne vous permet pas de faire sortir une intuition de votre réserve centrale ; pour cela, vous devez utiliser un effet *Générer une intuition* (cf. ci-dessus).



Réprimer une intuition

Déplacez une intuition d'un anneau vers l'intérieur de la roue, sans changer sa couleur (une intuition majeure peut ainsi devenir moyenne, ou une moyenne, mineure ; une intuition mineure peut rejoindre la réserve centrale). Réprimer une intuition vous servira généralement à déclencher un autre effet.



Important : vous pouvez *Réprimer une intuition* et la placer dans la réserve centrale.



Transférer une intuition

Vous pouvez déplacer une intuition d'une section colorée à l'autre, sans changer son anneau (vous modifiez sa qualité, pas son niveau).



UTILISER DES INTUITIONS POUR GAGNER DES PILULIERS

N'importe quand pendant votre tour, vous pouvez utiliser une intuition majeure, une moyenne et une mineure, quelle que soit leur couleur, pour gagner un pilulier (indiqué sur votre plateau Bureau).



Astuce : les piluliers que vous gagnez en excès de la limite de votre piste sont immédiatement convertis en points de victoire (2 par pilulier). Cette règle est applicable à tout moment de la partie.



Utiliser ses intuitions

De nombreuses actions et effets requièrent pour être activés d'utiliser une intuition ; c'est-à-dire de dépenser des intuitions spécifiques.

- Lorsque vous utilisez une intuition, retirez-la de l'anneau qu'elle occupe et placez-la dans votre réserve centrale.
- Vous pouvez surcompenser en utilisant une intuition provenant d'un niveau plus élevé que requis (par exemple utiliser une intuition *Passion majeure* à la place d'une intuition *Passion moyenne* ou *mineure*).

Note : vous ne gagnez aucune forme de « monnaie » lorsque vous surcompensez.

Les icônes losange, hexagone et cercle sans couleur spécifique représentent des intuitions de n'importe quelle qualité (le niveau est spécifié, mais pas la couleur).



- Lorsque vous générez une intuition sans couleur spécifique, placez l'intuition dans l'anneau correspondant de la section de votre choix.
- Lorsque vous devez utiliser une intuition sans couleur spécifique, vous pouvez choisir n'importe quelle intuition de l'anneau indiqué (quelle que soit sa section).

RÉPUTATION

La progression de votre réputation (et de celle de Freud !) est suivie par la piste située sur le plateau de la ville. Vous pouvez obtenir des bénéfices en fonction de la position que vous ou Freud y occupez. Lorsque le marqueur de Freud atteint la dixième case de la piste, la fin de la partie est amorcée. Les joueurs avec la plus haute réputation marqueront des points supplémentaires pour leurs traités publiés et pour leurs clients traités pendant le décompte final (cf. page 22).

Gagner de la réputation



Lorsque vous gagnez un point de réputation, suivez les étapes ci-dessous.

1. Faites progresser le marqueur de réputation de Freud d'une case.
2. Faites progresser votre propre marqueur de réputation. Si la case est occupée, placez votre marqueur sur celui ou ceux qui s'y trouvent.

Si votre marqueur est déjà sur la neuvième case, ne le faites pas progresser sur la dixième. À la place, marquez immédiatement 3 points de victoire (comme indiqué à la fin de la piste).



3. Chaque fois que votre marqueur ou le marqueur de Freud rencontre une icône  sur la piste, faites progresser le pion de Freud sur la carte de la ville une fois (sans déclencher d'effet de lieu).

Important : gagner de la réputation ne déclenche pas la piste de réputation (cf. ci-dessous).

Déclencher la piste de réputation



Lorsque vous déclenchez la piste de réputation, suivez ces étapes.

1. Marquez les points de victoire et gagnez toute quantité de café indiquée dans la zone **au-dessus** de votre marqueur de réputation.
2. Choisissez et effectuez une seule action parmi celles indiquées dans la zone **en dessous** du marqueur de réputation de Freud (ou de n'importe quelle zone à sa gauche).

Important : déclencher la piste de réputation ne fait pas progresser votre marqueur de réputation ni celui de Freud (vous n'avancez les marqueurs que lorsque vous gagnez des points de réputation.)

Exemple : le joueur rose utilise son encrier pour déclencher la piste de réputation. Il marque 3 points de victoire et gagne 1 café. Il peut ensuite effectuer une action de la zone située sous le pion de Freud, ou de n'importe quelle zone à sa gauche.



OÙ GAGNER DE LA RÉPUTATION

- Les 7 objectifs de lieu
- Les 3 premiers jetons de chaque pile Quartier
- Les 3 emplacements de bonus de quartier 6
- Votre plateau joueur (une fois rempli par 9 tuiles carnets)

SIGNAL DE FIN DE PARTIE



Lorsque le marqueur de réputation de Freud atteint la case affichant une montre, la fin de partie est amorcée. Suivez alors les étapes ci-dessous.

- Le joueur qui vient de faire progresser la réputation de Freud marque immédiatement 3 points de victoire (comme indiqué à la fin de la piste).
- Retournez le jeton Premier joueur pour afficher l'icône de montre.
- Achevez le tour de table.
- Jouez une dernière manche, avec l'exception suivante : **ne piochez pas de nouveaux clients si vous avez des salles de consultation libres à la fin de votre tour.**
- Procédez au décompte final (cf. page 22).



CAFÉ

Le café est une ressource qui vous aidera à gérer vos intuitions et à interagir avec plusieurs actions ou effets. Lorsque vous gagnez ou utilisez du café, ajustez votre marqueur en fonction.

Note : vous ne pouvez pas détenir plus de 6 cafés. Ignorez tout excès gagné.

Le café sert à remplir les prérequis de certaines actions spécifiques (comme gagner de nouvelles tuiles Carnet de la table de réunion), mais vous pouvez également l'utiliser comme indiqué en bas à gauche de votre plateau personnel.

	Utilisez 1 café au lieu de Réprimer une intuition (cf. page 10).
	Utilisez 2 cafés n'importe quand pendant votre tour pour élever ou transférer une intuition.
	Utilisez 3 cafés n'importe quand pendant votre tour pour gagner une idée brillante.

Vous pouvez utiliser du café n'importe quand pendant votre tour, y compris pendant l'application d'un autre effet (vous pourriez par exemple interrompre une action, utiliser du café, puis reprendre votre tour).

Astuce : afin de ne pas perdre les cafés qui dépasseraient la limite de votre piste, vous pouvez les utiliser (dépensez par exemple 3 cafés pour gagner une idée brillante).



IDÉES BRILLANTES

Les idées brillantes s'utilisent de nombreuses façons. Elles peuvent se substituer à vos propres idées sur la table de réunion (cf. page 13), modifier le déplacement de votre encrier (cf. page 13), et renforcer les effets des lieux de la ville (cf. page 18).

Lorsque vous gagnez une idée brillante, prenez-la dans la réserve générale et placez-la près de votre plateau Joueur, dans votre réserve personnelle. Il n'y a pas de limite au nombre d'idées brillantes que vous pouvez détenir. Après en avoir utilisé une, remettez-la dans la réserve générale. Pendant le décompte final, vous marquez 1 point de victoire pour chaque idée brillante encore dans votre réserve.

VOTRE TOUR

Pendant votre tour, choisissez l'une des options suivantes.

- **Énoncer des idées**
- **Rassembler ses idées**
- **Traiter des clients**

Après cette action, vous pouvez utiliser des piluliers pour Traiter des clients (cf. page 22). Enfin, si vous avez des salles de consultation libres, vous devez récupérer de nouveaux clients (cf. page 22).



ÉNONCER DES IDÉES

Utiliser vos idées est la façon la plus courante d'effectuer des actions et de déclencher des effets. Pour effectuer un tour *Énoncer des idées*, suivez ces trois étapes.

1. **Placer des idées**
2. **Résoudre la table de réunion**
3. **Activer votre encrier**



PLACER DES IDÉES

Vous pouvez placer une ou deux idées de votre réserve sur un emplacement d'idée (et un seul) du plateau Table de réunion. La queue de l'idée (ou des idées) que vous placez doit pointer vers une case d'action adjacente. Vous ne pouvez pas la pointer vers une case d'action déjà visée par l'une de vos autres idées.

Note : vos idées peuvent viser une case d'action déjà utilisée par les idées d'autres joueurs (plus d'un joueur peut déclencher la même action).



Exemple : le joueur turquoise veut déclencher une case d'action deux fois. Il prend deux idées de sa réserve et les empile sur une case d'action libre, en faisant pointer leur queue vers l'action Gagner une carte Recherche.

Il ne peut pas faire pointer ses idées vers la case d'action indiquée en rouge, puisqu'une de ses idées la vise déjà.



Placer des idées brillantes

Une idée brillante peut se substituer à chaque idée que vous placez. Les idées brillantes fonctionnent de la même manière que vos idées, qu'il s'agisse du placement, de leur orientation ou des activations. Retirez toutes les idées brillantes de la Table de réunion à la fin de votre tour.



Exemple : le joueur turquoise place une idée et une idée brillante afin d'effectuer une action deux fois. Il pourrait obtenir le même résultat en plaçant deux idées brillantes (donc sans placer d'idée de sa couleur).



RÉSOLUDRE LA TABLE DE RÉUNION

Pour chaque idée que vous placez ce tour-ci, vous pouvez déclencher la case d'action visée par l'idée. Lorsque vous déclenchez une case d'action deux fois en un tour, appliquez le premier effet en entier avant d'initier le deuxième (cf. Actions de la Table de réunion, page 15).

Les deux icônes  sur chaque case d'action indiquent que vous pouvez déclencher les effets jusqu'à deux fois (une pour chacune de vos idées visant la case).

Chaque fois que vous déclenchez une case d'action comportant deux options (séparées par une barre oblique), vous devez en choisir une à effectuer. Si vous déclenchez la case d'action deux fois, vous pouvez répéter l'effet ou déclencher deux effets différents.



ACTIVER VOTRE ENCRIER

Après avoir résolu la Table de réunion, vous devez faire progresser votre encrier. Vous pouvez ensuite déclencher les effets de sa case d'arrivée.

Faire progresser votre encrier

Déplacez l'encrier sur votre plateau Joueur en suivant ces étapes.

1. Déterminez la valeur de déplacement de votre encrier en comptant le nombre d'icônes Encrier à droite de la rangée où vous avez placé une ou des idées ce tour-ci.
2. Dans le sens des aiguilles d'une montre, déplacez l'encrier le long de sa piste du nombre de cases correspondant **exactement** à votre valeur de déplacement.

Note : votre valeur de déplacement n'est pas affectée par le nombre d'idées que vous placez en un tour.

Modifier le déplacement de votre encrier

Vous pouvez utiliser des idées brillantes pour modifier le déplacement de votre encrier. Pour chaque idée brillante utilisée, augmentez ou diminuez-le d'une case. Vous ne pouvez toutefois pas faire tomber cette valeur à zéro (vous devez avancer votre encrier d'au moins une case).



EFFETS DE L'ENCRIER

Vous pouvez déclencher les effets associés à la case où s'arrête votre encrier. Quatre cases vous permettent d'activer les lignes de vos tuiles Carnet, tandis que la cinquième vous permet de déclencher la piste de réputation. De plus, les trois premières fois que vous faites le tour de la piste avec votre encrier, il débloque des idées que vous pouvez utiliser pour le restant de la partie.

Débloquer des idées et des colonnes de carnet



Lorsque vous dépassez cette icône, retirez l'idée la plus à gauche de votre plateau personnel et placez-la dans votre réserve d'idées. Le retrait de l'idée débloque aussi la colonne d'où elle provient (cf. *Case du haut*).

Exemple : le joueur turquoise déplace son encrier au-delà de l'icône . Il retire donc l'idée la plus à gauche en haut de son plateau personnel et la place dans sa réserve d'idées. Il dispose désormais d'une quatrième idée qu'il peut utiliser pour le restant de la partie.



Case de gauche : déclencher la piste de réputation

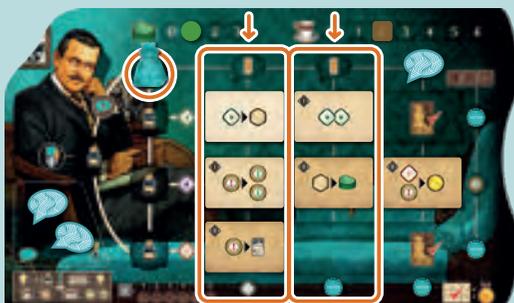
Gagnez des points de victoire et du café comme indiqué au-dessus de votre marqueur de réputation. Ensuite, choisissez et effectuez une action de la zone sous le marqueur de réputation de Freud, ou de toute zone à sa gauche (cf. *Piste de réputation*, page 11).

Important : déclencher la piste de réputation ne fait pas progresser votre marqueur de réputation ni celui de Freud (vous n'avancez les marqueurs que lorsque vous gagnez des points de réputation).

Case du haut : déclencher une colonne de tuiles Carnet

Choisissez une colonne débloquée (sans idée placée au sommet). Vous pouvez déclencher l'effet de chaque tuile Carnet de cette colonne, en plus de l'effet Générer en bas de la piste – si vous l'avez déjà débloqué (cf. *Gagner des tuiles Carnet*, page 15). Vous pouvez déclencher chaque effet une fois, dans l'ordre de votre choix.

Exemple : l'encrier du joueur turquoise s'arrête sur la case du haut. Deux de ses colonnes sont débloquées, et il peut déclencher l'une d'entre elles. Il pourrait préférer la gauche, car elle comporte trois tuiles et un effet Générer à sa base.



Trois cases du bas : déclencher une ligne de tuiles Carnet

Vous pouvez déclencher l'effet de chaque tuile Carnet de cette colonne, en plus de l'effet Générer en bas de la piste – si vous l'avez déjà débloqué (cf. *Gagner des tuiles Carnet*, page 15). Vous pouvez accomplir chaque effet une fois, dans l'ordre de votre choix.

Exemple : le joueur jaune déplace son encrier sur la case du bas, ce qui lui permet de déclencher la ligne correspondante dans l'ordre de son choix. Il commence par Générer une intuition mineure de Passion sur son plateau Joueur. Il déclenche ensuite la tuile de droite, Réprimant une intuition afin de Générer une intuition moyenne de n'importe quelle couleur, qu'il peut utiliser pour déclencher la tuile la plus à gauche, gagnant ainsi un pilulier.



Important : vous pouvez déclencher des effets de ligne ou de colonne dans l'ordre de votre choix, l'un après l'autre. Cependant, vous devez appliquer entièrement un effet avant de passer au suivant.

Exemple : le joueur turquoise déplace son encrier sur la case de gauche, déclenchant ainsi la piste de réputation. Il marque 1 point de victoire et gagne 2 cafés, comme indiqué dans la zone au-dessus de son marqueur de réputation. Il peut ensuite effectuer une action de la zone située en dessous du marqueur de Freud (ou de la zone à gauche).



ACTIONS DE LA TABLE DE RÉUNION

La table de réunion comporte neuf cases d'action, dont les effets sont expliqués dans cette section.

GAGNER DES TUILES CARNET

Trois cases d'action vous permettent de gagner une tuile Carnet en utilisant du café.



Utilisez 1 café pour gagner la première tuile Carnet d'une des piles de la colonne de gauche (niveau I ou II).



Utilisez 2 cafés pour gagner une des tuiles Carnet de la colonne du centre. Déclenchez ensuite l'effet du cartouche de la tuile.



Utilisez 3 cafés pour récupérer une des tuiles Carnet de la colonne de droite. Déclenchez ensuite l'effet principal et l'effet du cartouche de la tuile.

REEMPLACER LES TUILES CARNET

Si vous ne pouvez pas poser de tuile Carnet dans un emplacement libre (par exemple parce que vous n'avez pas soigné assez de clients) ou si vous ne disposez plus d'emplacement libre, vous pouvez remplacer n'importe quelle tuile de votre plateau personnel par la nouvelle (défaussez l'ancienne). Sinon, défaussez la nouvelle tuile. Vous ne pouvez pas repositionner les tuiles Carnet.

Si vous choisissez un emplacement sans tuile Carnet (parce qu'il n'y en a plus pour le remplir), marquez les points de victoire indiqués dans l'emplacement libre.



Lorsque vous gagnez une tuile Carnet, suivez les étapes ci-dessous.

1. Utilisez le montant de café requis et prenez la tuile.

Note : vous n'avez besoin d'utiliser du café que pour obtenir les tuiles Carnet via les emplacements de la table de réunion, pas pour les obtenir par d'autres moyens.

2. Déclenchez les effets de la tuile Carnet, comme indiqué sur la case d'action.



Colonne de gauche : pas d'effet



Colonne du centre : l'effet du cartouche de la tuile



Colonne de droite : l'effet principal et l'effet du cartouche (dans l'ordre de votre choix)

3. Placez la tuile Carnet **face Cartouche cachée** dans l'emplacement libre le plus à gauche de n'importe quelle ligne de votre plateau joueur.

Si l'emplacement libre comporte une icône , vous devez avoir soigné le nombre correspondant de clients pour placer une tuile à cet endroit (cf. Clients soignés, page 21).

- 1^{ère} icône recouverte : 0 client soigné
- 2^{ème} icône recouverte : 1 client soigné
- 3^{ème} icône recouverte : 2 clients soignés

4. Si la réserve de carnets comporte un emplacement vide, remplissez-le.

- S'il se situe dans la colonne centrale, placez-y la première tuile de la pile de cette rangée, côté Cartouche visible.
- S'il se situe dans la colonne de droite, faites glisser la tuile du milieu d'un cran vers la droite et remplissez la colonne du centre comme décrit ci-dessus.

Note : si une réserve de tuiles Carnet s'épuise, ne remplissez pas les emplacements dans cette rangée.



Lorsque vous gagnez une tuile Carnet via un effet situé en dehors de la Table de réunion (par exemple la piste de réputation), vous pouvez choisir la première tuile de n'importe quelle pile de la colonne de gauche (niveau I ou niveau II). Vous n'avez pas besoin d'utiliser de café pour la gagner.

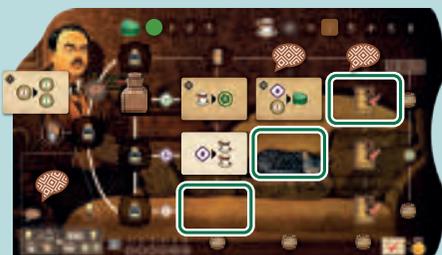
LIGNES ET COLONNES TERMINÉES

Lorsque vous posez la troisième et dernière tuile Carnet d'une ligne ou d'une colonne, celle-ci est considérée comme terminée. Prenez immédiatement l'intuition à votre couleur située en bas de cette colonne ou à droite de cette ligne et placez-la dans la réserve centrale de votre roue. Ce faisant, vous débloquent un effet d'intuition sur votre plateau personnel. Vous pourrez l'utiliser en activant votre encrier.

Une fois que vous avez rempli les neuf emplacements de carnet de votre plateau personnel, gagnez un point de réputation (cf. Réputation, page 11).



Exemple : le joueur marron a gagné une tuile *Carnet* et doit la poser sur son plateau personnel, dans l'un des trois emplacements libres les plus à gauche (indiqués en vert). Il peut placer la tuile dans la ligne du haut et ainsi la compléter sans tenir compte du nombre de clients soignés, car ce serait la première ligne de clients qu'il terminerait.



RECHERCHE ET TRAITÉS

Deux cases d'action sont affiliées aux **cartes Recherche**. L'une de ces actions vous permet de piocher des cartes, l'autre de jouer des cartes de votre main.



Gagner une carte Recherche



Jouer une ou deux cartes Recherche ou Publier un traité

Gagner des cartes Recherche



Chaque fois que vous gagnez une carte Recherche, piochez la première carte du paquet Recherche et ajoutez-la à votre main. Ensuite, vous pouvez échanger une carte Recherche de votre main avec l'une des deux cartes Recherche de la réserve.

Jouer des cartes Recherche



Pour jouer une carte Recherche de votre main, vous devez déclencher un effet comportant cette icône (vous ne pouvez pas jouer vos cartes librement).

Lorsque vous jouez une carte Recherche, choisissez-en une de votre main et placez-la face visible devant vous. Cette carte est maintenant considérée comme étant *en jeu*. Ensuite, déclenchez tout effet indiqué dans la partie inférieure de la carte.

Note : les lieux sur les cartes Recherche sont des effets permanents et s'ajoutent à votre nombre total d'icônes de lieu (cf. page 17).



Chaque carte Recherche comporte la tranche colorée d'un **volume**, servant à publier des traités.

Publier des traités



Pour publier un traité, vous devez récupérer des volumes en nombre et en couleur exacts, en fonction de ce qu'indique la tuile *Traité* souhaitée.

De plus, vous devez disposer d'une intuition à votre couleur sur votre roue pour pouvoir la placer sur le traité, le marquant de façon permanente comme étant le vôtre.

Pour publier un traité, suivez ces étapes.

1. Choisissez une tuile *Traité* disponible.
2. Mettez de côté une de vos cartes Recherche en jeu partageant la couleur (et l'icône) du volume le plus à gauche du traité. 
3. Mettez de côté exactement le nombre et la couleur de volumes indiqués sur la tuile *Traité*. Vous pouvez utiliser n'importe quelle(s) carte(s) Recherche que vous avez en jeu. En outre, vous pouvez récupérer n'importe quel nombre de volumes en **citant** des traités publiés par d'autres joueurs.
4. Disposez et superposez les cartes Recherche dans l'ordre indiqué sur le traité, et couvrez-les avec la tuile de sorte à aligner les volumes suivant leur couleur.

5. Retirez une intuition à votre couleur de votre roue et posez-la sur l'emplacement correspondant en haut à gauche de la tuile *Traité* afin d'indiquer qu'elle est à vous. L'intuition restera sur ce traité pour le restant de la partie.

Note : l'intuition à votre couleur peut provenir de votre réserve centrale ou de n'importe quel anneau de la roue.

6. Marquez le nombre de points de victoire indiqué au milieu du traité.

Chaque tuile *Traité* possède deux icônes de lieu différentes. Une fois un traité publié, ces icônes sont considérées comme étant *en jeu*.

Note : les cartes Recherche utilisées pour publier des traités deviennent des volumes et ne sont donc plus considérées comme étant en jeu. Ne comptez pas leurs icônes de lieu.

CITER DES TRAITÉS

- Lorsque vous publiez un traité, vous pouvez citer un ou plusieurs volumes provenant de traités publiés par d'autres joueurs.
- Pour citer un volume, prenez la carte Recherche de droite de n'importe quel traité publié par un autre joueur.
- Chaque joueur que vous citez gagne immédiatement 1 idée brillante et 2 points de victoire pour chacun de ses volumes que vous citez (comme indiqué dans le coin supérieur droit du traité). 
- Vous pouvez citer plus d'un volume provenant du même traité, en commençant par celui le plus à droite et en procédant vers l'intérieur (vous ne pouvez pas laisser de vide entre les volumes restants).
- Répétez ces étapes jusqu'à avoir rassemblé tous les volumes colorés nécessaires à la publication de votre traité.

Note : vous pouvez rassembler n'importe quel assortiment de vos cartes Recherche en jeu et de volumes cités (mis à part la carte que vous utilisez pour le volume le plus à gauche). En revanche, vous ne pouvez ni utiliser les cartes Recherche de votre main, ni citer vos propres traités publiés, ni recourir aux cartes Recherche mises en jeu par d'autres joueurs.

INTUITIONS

Deux cases d'action vous permettent de repositionner les intuitions sur votre roue.



Générez trois intuitions mineures : une Croissance, une Liberté et une Passion



Effectuez jusqu'à deux Élévations et jusqu'à un Transfert (dans l'ordre de votre choix)

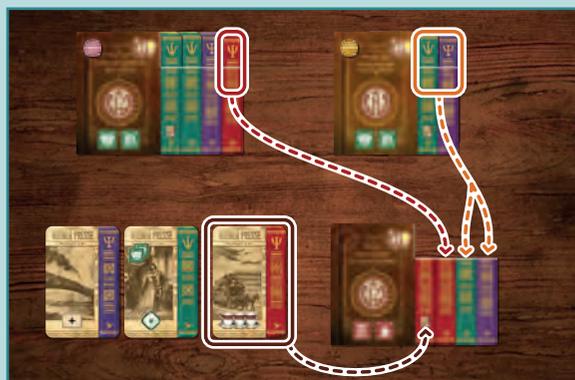
Note : pour plus d'informations sur la Génération, l'Élévation et le Transfert d'intuitions, cf. page 10.



Exemple : le joueur turquoise choisit de publier un traité qui requiert quatre volumes – deux rouges, un vert et un violet.

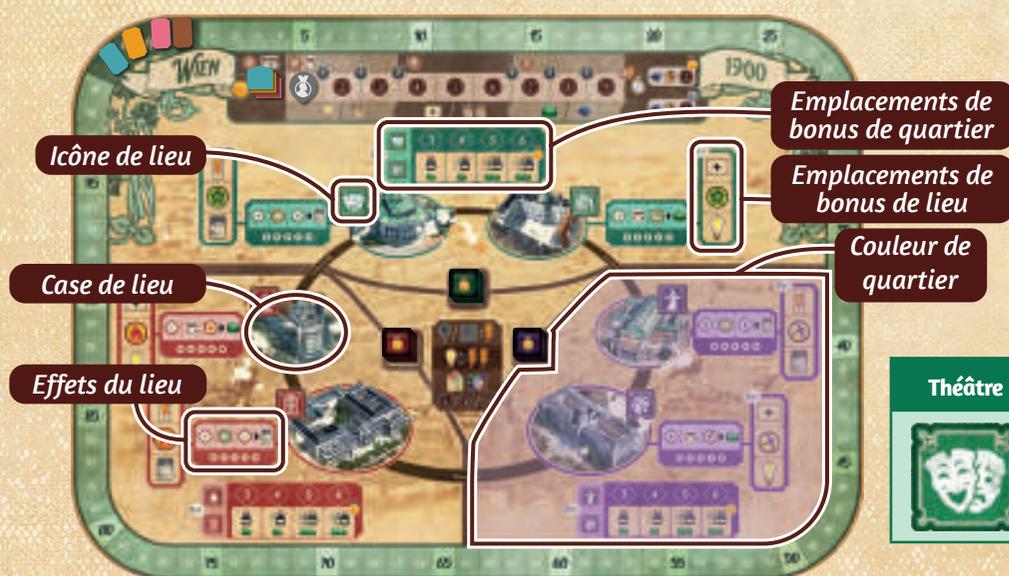
Il doit donner le premier volume rouge sous la forme d'une de ses cartes Recherche en jeu, mais choisit ensuite de conserver ses autres cartes Recherche en jeu. Pour compléter le traité, il cite le volume rouge du joueur rose et les volumes violet et vert du joueur jaune. Le joueur rose gagne donc 2 points de victoire et 1 idée brillante pour avoir eu un volume cité, et le joueur jaune gagne 4 points de victoire et 2 idées brillantes pour avoir eu deux volumes cités.

Après avoir rassemblé les volumes nécessaires, le joueur turquoise les superpose de façon à suivre l'ordre de couleurs indiqué par la tuile Traité. Il place ensuite cette dernière sur les volumes, prend une intuition à sa couleur sur sa roue et la pose dans le coin supérieur gauche de la tuile. Enfin, il marque 12 points de victoire.



Astuce : puisque vous ne pouvez pas échanger librement les pions d'intuition sur votre roue, mieux vaut laisser les intuitions à votre couleur dans la réserve centrale afin de les placer sur les traités.

CARTE DE LA VILLE



La carte de la ville se divise en trois **quartiers** colorés, abritant chacun deux **lieux**. Chaque lieu comporte une **icône** unique ainsi qu'une case pouvant accueillir n'importe quel nombre de pions (Freud et les professeurs).

Chaque quartier possède aussi quatre **emplacements de bonus de quartier**, et chaque lieu trois **emplacements de bonus de lieu**. Vous ne pouvez les utiliser que lorsque vous consacrez votre tour à Rassembler vos idées (cf. page 19).

Théâtre	Bibliothèque	Opéra	Musée	Université	Café

DÉPLACER VOTRE PROFESSEUR OU FREUD

Deux cases d'action de la table de réunion vous permettent de déplacer des pions d'un lieu à un autre de la carte de la ville dans le sens des aiguilles d'une montre. L'une vous permet de faire avancer votre professeur et l'autre, Freud. Après avoir déplacé un pion sur un nouveau lieu, vous pouvez en déclencher l'effet.



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



Faites avancer Freud d'un à trois lieux.

Note : pour être en mesure de se déplacer sur la case de Freud, votre professeur doit se trouver sur un autre lieu que lui (vous ne pouvez donc pas utiliser cet effet pour faire un tour complet de la ville).

Effets des lieux

Après avoir déplacé votre professeur ou Freud sur une nouvelle case, vous pouvez déclencher les effets du lieu jusqu'à cinq fois. Pour déterminer le nombre de fois que vous pouvez déclencher les effets du lieu, choisissez une et une seule des options ci-dessous.

A. Comptez les pions

Comptez le nombre de pions dans le lieu (votre professeur, les autres et éventuellement Freud).

B. Comptez les icônes de lieu

Comptez le nombre d'icônes de ce lieu dans votre zone de jeu (elles peuvent provenir de vos cartes Recherche en jeu, de clients, d'objectifs de lieu, etc.).

Note : lorsque vous comptez vos icônes, ne comptez aucun pion.

Les cinq icônes  sous les effets de chaque lieu indiquent que vous pouvez déclencher les effets jusqu'à cinq fois. Même si la case comporte plus de cinq pions ou si vous avez plus de cinq icônes correspondantes, vous ne pouvez pas excéder cette limite. Lorsque vous déclenchez les effets plus d'une fois en un tour, appliquez le premier effet en entier avant de passer au suivant.

Note : vous pouvez accomplir un ou plusieurs des effets disponibles sur le lieu, dans n'importe quel ordre, jusqu'au nombre de fois que vous déclenchez (vous pouvez donc accomplir un même effet plusieurs fois).

EFFETS DE LIEU ET IDÉES BRILLANTES

Pour chaque idée brillante que vous utilisez, vous pouvez les effets d'un lieu deux fois de plus (toujours dans la limite de cinq fois).



Exemple : le joueur marron avance son professeur de deux cases et s'arrête sur l'Université, où se trouvent trois autres professeurs. Après avoir compté les quatre pions dans cet emplacement, il peut déclencher les effets du lieu quatre fois. Il génère d'abord deux intuitions mineures de Passion, puis utilise les deux intuitions générées pour gagner deux cartes Recherche. S'il avait utilisé une idée brillante, il n'aurait pu déclencher qu'un seul effet supplémentaire (à cause de la limite de cinq).

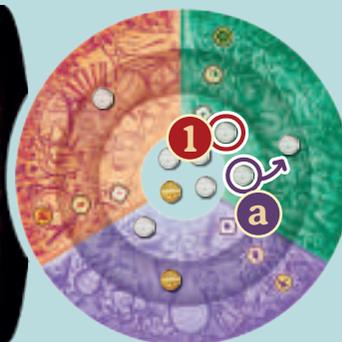


EFFETS DE DÉCLENCHEMENT DE L'ICÔNE DE LIEU



Ce type d'effet vous permet de déclencher les effets de lieu d'une icône en particulier (comme si votre professeur ou Freud s'était déplacé sur la case en question). Comptez les icônes de ce lieu (option B) que vous avez en jeu. Comme d'habitude, vous pouvez utiliser des idées brillantes pour déclencher plus d'effets de lieu (cf. ci-dessus).

Exemple : le joueur jaune fait avancer Freud d'une case et s'arrête sur la Bibliothèque. Ses deux icônes Bibliothèque en jeu lui permettent d'y déclencher des effets deux fois. Cependant, il utilise une idée brillante afin de pouvoir déclencher deux fois de plus (quatre en tout). Il génère d'abord une intuition mineure de Croissance **1**. Il gagne ensuite 2 cafés **2**. De façon instantanée, il les utilise pour Élever l'intuition mineure de Croissance et la transformer en moyenne **a**. Enfin, il utilise l'intuition moyenne de Croissance pour gagner un pilulier **3**.



RASSEMBLER SES IDÉES

Si vous avez au moins une idée sur la table de réunion, vous pouvez consacrer votre tour à Rassembler vos idées. Vous pourrez ensuite récupérer l'un des bonus de quartier ou de lieu de la carte de la ville.

 Les effets Rassembler sont indiqués par cette icône.

Pour Rassembler vos idées, suivez les étapes ci-dessous.

1. Comptez le nombre d'emplacements différents de la table de réunion où vous avez au moins une idée. Gagnez autant de café.
2. Prenez toutes vos idées présentes sur la table de réunion et replacez-les dans la réserve d'idées de votre plateau personnel.



Ensuite, vous pouvez récupérer un bonus de quartier ou de lieu sur la carte de la ville.

Choisissez le lieu où se trouve votre professeur ou celui où se trouve Freud, et effectuez une des options suivantes.

A. Prendre un bonus de lieu

Prenez le premier jeton de la pile du quartier correspondant. Posez-le sur n'importe quel emplacement de bonus libre du lieu choisi, puis déclenchez son effet.

B. Prendre un bonus de quartier (nécessite une intuition à votre couleur)

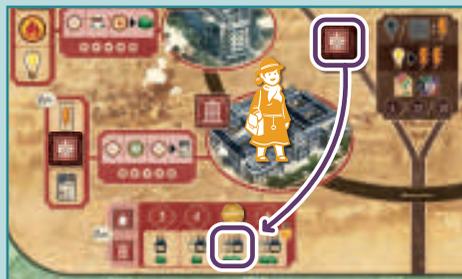
Comptez le nombre d'icônes de lieu dans votre zone correspondant à la couleur de ce quartier (les icônes des deux lieux du quartier). Vous devez avoir autant ou plus d'icônes que le nombre indiqué au-dessus d'un bonus de quartier libre. Si c'est le cas, prenez sur votre roue une intuition à votre couleur et placez-la sur le chiffre (au-dessus de l'emplacement choisi). Ensuite, prenez le premier jeton de la pile de ce quartier, posez-le dans l'emplacement et déclenchez son effet.

Note : s'il n'y a plus de jetons Quartier ou que vous ne parvenez pas à remplir les prérequis, vous ne pouvez pas prendre de bonus.

Exemple : le joueur jaune effectue un tour Rassembler ses idées. Il a posé des idées sur 3 emplacements différents, et gagne donc 3 cafés. Il reprend ses idées de la table de réunion et les place dans la réserve de son plateau personnel. Il pourra les utiliser aux tours suivants.



Grâce à ses cinq icônes rouges en jeu, il prend un bonus de quartier rouge en plaçant une intuition à sa couleur sur le 5 et en recouvrant l'emplacement juste en dessous avec un jeton Quartier rouge. L'effet de l'emplacement lui permet de gagner 2 piluliers et d'avancer son encrier de 1 à 3 cases (déclenchant ses effets, comme d'habitude).



Pendant la mise en place, le premier jeton Quartier de chaque pile comporte un point de réputation.

Si vous utilisez un de ces jetons pour récupérer un bonus, gagnez un point de réputation après avoir appliqué les effets de l'emplacement (cf. Gagner de la réputation, page 11).

Astuce : puisque vous ne pouvez pas échanger librement les pions d'intuition sur votre roue, mieux vaut laisser les intuitions à votre couleur dans la réserve centrale afin de les poser sur des emplacements de bonus de quartier.



TRAITER DES CLIENTS

Si vous effectuez un tour Traiter des clients, vous pouvez traiter un ou deux clients de vos salles de consultation, **une fois chacun**, dans l'ordre de votre choix.

Important : lorsque vous effectuez un tour Traiter des clients, vous ne pouvez pas traiter le même client deux fois.

Pour traiter un client, suivez ces étapes.

1. Utilisez les intuitions indiquées sur le rêve complètement visible pour en déclencher les effets. Ceux-ci procurent généralement un certain nombre de **points de thérapie** , et parfois d'autres bénéfiques, comme des points de victoire. S'il y a plusieurs effets, vous pouvez les déclencher dans l'ordre de votre choix.

Si le client a deux rêves, vous pouvez uniquement utiliser celui du dessus (vous ne pouvez pas utiliser un rêve latent si un rêve manifeste le recouvre).

2. Pour chaque point de thérapie produit par le rêve, déplacez le marqueur de thérapie d'une case vers la gauche sur la piste de thérapie du client.
- Si le marqueur atteint ou dépasse une case indiquant des points de victoire, marquez ces points.
 - Si le marqueur atteint ou dépasse l'icône , vous devez immédiatement résoudre la **Catharsis** (cf. ci-dessous), puis défaire la couche de douleur du client.
 - Si le marqueur atteint la case la plus à gauche de la piste, vous avez **soigné** ce client (cf. page 21).
 - Si le rêve accorde plus de points de thérapie que nécessaire pour soigner le client, gagnez 1 pilulier par point de thérapie en excès.
3. Défaussez la carte Rêve que vous venez d'utiliser pour Traiter le client.

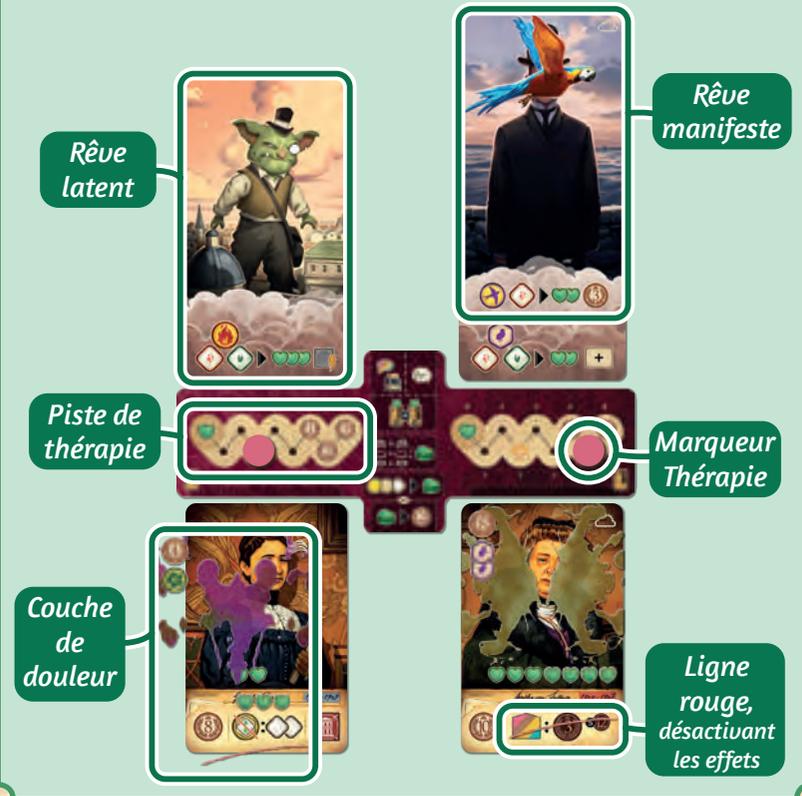
Important : vous devez appliquer autant des points de thérapie du rêve que possible (vous ne pouvez pas renoncer à appliquer des points de thérapie pour gagner des piluliers à la place).

Catharsis

Lorsque le marqueur de thérapie d'un client atteint ou dépasse l'icône , vous devez résoudre la Catharsis. Pour ce faire, marquez les points de victoire indiqués sur la couche de douleur du client et déclenchez ses effets. Ensuite, défaussez la couche de douleur. Ceci permet de libérer les effets permanents et les icônes de lieu du client (précédemment barrés en rouge) pour le restant de la partie. Les clients de routine accordent des effets altérant les règles et des icônes de lieu, tandis que les clients Étude de cas octroient des points de fin de partie sous condition (cf. aide de jeu).

Note : lorsque vous résolvez la Catharsis, ne marquez pas les points de victoire indiqués sur la carte Client. Pour les gagner, vous devez soigner le client.

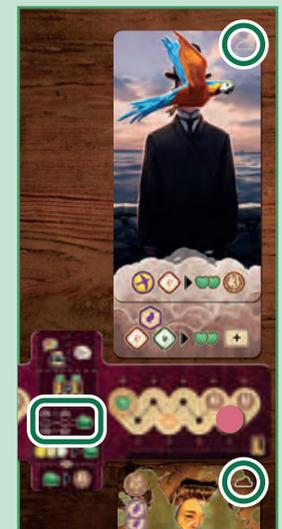
Chaque client entre dans votre cabinet avec les éléments suivants :



ICÔNES RÊVE ET COUCHE DE DOULEUR IDENTIQUES

Certains rêves manifestes ont une icône dans leur coin supérieur droit. Si les icônes du rêve manifeste et de la couche de douleur du client sont identiques, gagnez 1 pilulier lorsque vous utilisez le rêve pour traiter le client.

Note : si vous n'utilisez pas les effets du rêve pour Traiter le client, ou si vous retirez la couche de douleur du client avant d'utiliser le rêve, vous ne gagnez pas ce pilulier.



Clients soignés

Lorsque le marqueur de thérapie d'un client atteint sa dernière case, le client est considéré comme soigné. Marquez immédiatement les points de victoire indiqués sur la carte du client soigné, puis déplacez-le de votre salle de consultation à votre zone de jeu, toujours face visible. À la fin de votre tour, vous récupérez un nouveau client pour remplir la salle de consultation libre (cf. page 22).

Note : défaissez toute carte Rêve inutilisée au-dessus de la salle de consultation du client soigné.

SECONDE SALLE DE CONSULTATION

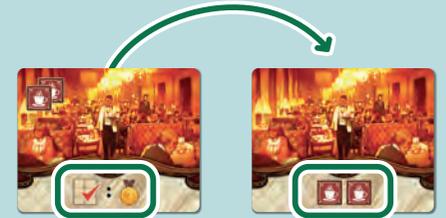
Vous commencez la partie avec un client dans votre première salle de consultation. Votre seconde salle de consultation se débloque lorsque votre client de départ atteint la Catharsis, comme indiqué par l'icône présente sur toutes les couches de douleur de départ . Lorsque vous déclenchez cet effet, défaissez votre carte Salle de consultation. À la fin de votre tour, vous récupérez un nouveau client pour remplir votre seconde salle de consultation (cf. page 22).



OBJECTIFS DE LIEU

Si vous remplissez les conditions indiquées en bas d'une tuile Objectif de lieu, vous devez immédiatement la récupérer. Prenez-la dans la réserve, gagnez un point de réputation et placez-la face cachée dans votre zone de jeu. Gardez cette tuile pour le restant de la partie (les icônes de lieu indiquées sont considérées comme étant en jeu).

Exemple : le joueur jaune termine la deuxième colonne de tuiles Carnet de son plateau personnel et récupère immédiatement l'objectif de lieu affichant cette condition. Il gagne un point de réputation et retourne la tuile face cachée dans sa zone de jeu. Les deux icônes de lieu du Café sur la tuile seront en jeu pour le restant de la partie.



CONDITIONS DES TUILES OBJECTIF DE LIEU



Terminez deux colonnes de tuiles Carnet de votre plateau personnel



Soignez trois clients de routine



Débloquez les trois idées de votre plateau personnel



Soignez deux clients Étude de cas



Publiez deux traités



Soignez cinq clients (de routine et/ou Étude de cas)



Ayez deux intuitions à votre couleur sur la carte de la ville (dans le même quartier, ou des quartiers différents)

FIN DU TOUR

À la fin de chaque tour, vous pouvez utiliser des piluliers pour produire des points de thérapie, soignant potentiellement vos clients ou leur permettant d'atteindre la Catharsis. Ensuite, si vous avez des salles de consultation vides, vous devez piocher un nouveau client et des rêves pour chaque salle vide.



OPTIONNEL : UTILISER DES PILULIERS

Vous pouvez utiliser des piluliers pour générer des points de thérapie. Pour chaque pilulier utilisé, déplacez un marqueur Thérapie d'une case vers la gauche (et appliquez tout effet, comme lorsque vous produisez des points de thérapie via un rêve : vous marquez des points de victoire, votre client atteint la Catharsis ou est soigné).

Note : lorsque vous utilisez plusieurs piluliers, vous pouvez appliquer les points de thérapie au même client ou à plusieurs clients.

OBLIGATOIRE : RÉCUPÉRER DE NOUVEAUX CLIENTS

Pour chaque salle de consultation libre, procédez comme suit.

1. Choisissez une carte Client face visible de la réserve (soit un client de routine, soit un client Étude de cas) et placez-le dans votre salle de consultation libre. Ensuite, remplissez la réserve de clients en piochant une carte du paquet correspondant et en plaçant une couche de douleur aléatoire provenant du sabot sur le client.

Note : si un paquet Client est épuisé, remplissez la réserve avec l'autre.

2. Piochez un rêve latent du paquet et placez-le face visible au-dessus de la salle de consultation de votre nouveau client.

3. Choisissez un rêve manifeste visible ou piochez le premier du paquet Rêve manifeste et placez-le sur le rêve latent, en veillant à laisser les icônes du bas visibles. Si vous choisissez une carte Rêve face visible, remplissez la réserve de rêves manifestes en révélant une nouvelle carte afin de remplacer celle que vous avez prise.
4. Additionnez les points de thérapie du client à ceux de sa couche de douleur. Placez le marqueur Thérapie sur le résultat correspondant sur la piste Thérapie située au-dessus de lui. Si cette case comprend une icône Points de victoire, marquez immédiatement les points indiqués.

Important : n'amalgamez pas points de thérapie et piluliers. Les points de thérapie sont seulement produits par les cartes Rêve (lorsque vous traitez des clients) et en utilisant des piluliers (à la fin de votre tour).



Point de thérapie



Pilulier

DÉCOMPTÉ FINAL

Après avoir déclenché la fin de la partie et joué la dernière manche (cf. page 11), marquez les points de victoire supplémentaires comme suit.

1. Piste de réputation

- Marquez le nombre de points de victoire indiqué sur la case de votre marqueur de réputation (donc autant de points que votre niveau de réputation).
- Le joueur dont le marqueur est le plus loin sur la piste de réputation marque 2 points de victoire pour chaque traité qu'il a publié et pour chaque client qu'il a soigné.
- Le joueur dont le marqueur est en deuxième position sur la piste de réputation marque 1 point de victoire pour chaque traité qu'il a publié et pour chaque client qu'il a soigné.

Brisez les éventuelles égalités de réputation en faveur du joueur ayant atteint la case le premier (son marqueur doit être en dessous des autres).

2. Intuitions de couleur dans les quartiers

Comptez le nombre de quartiers dans lesquels vous avez au moins une intuition à votre couleur (placée au-dessus d'un bonus de quartier). Ensuite, marquez les points indiqués sur la carte de la ville pour un, deux ou trois quartiers différents (par exemple, si vous avez des intuitions dans deux quartiers différents, marquez 10 points de victoire).

Note : avoir plus d'une intuition dans le même quartier n'augmente pas votre score pour ce décompte.

3. Lignes Carnet terminées

Comptez le nombre de lignes Carnet que vous avez terminées sur votre plateau personnel. Ensuite, marquez le nombre de points indiqué sur votre plateau personnel pour une, deux ou trois lignes terminées (par exemple, 5 points de victoire pour 2 lignes terminées).

4. Icônes de lieu différentes

Comptez le nombre d'icônes de lieu différentes que vous avez en jeu. Ensuite, marquez les points indiqués sur votre plateau personnel pour ce nombre (par exemple, 15 points de victoire pour au moins une icône de chacun des 6 types).

Note : avoir un même type d'icône plusieurs fois n'augmente pas votre score pour ce décompte (vous ne pouvez pas marquer plus d'un ensemble d'icônes).

5. Clients Étude de cas sans couche de douleur

Vérifiez les conditions de chaque client Étude de cas que vous avez conduit à la Catharsis (y compris les clients soignés) et marquez les points de victoire appropriés pour chacune de ces cartes (cf. aide de jeu).

Note : chaque client Étude de cas indique le maximum de points de victoire qu'il peut rapporter.

6. Piluliers

Convertissez tous les piluliers restants en points de victoire, un pilulier valant toujours 2 points de victoire.

7. Café et idées brillantes

Convertissez tout le café restant en idées brillantes (au taux habituel de 3 cafés pour 1 idée brillante), puis marquez 1 point de victoire pour chaque idée brillante dans votre réserve.

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie et le titre de contemporain de Freud le plus renommé. Si plusieurs joueurs sont à égalité, départagez-les en fonction de leur réputation.



Exemple : le joueur turquoise compte son score final.

- 1 4 PV pour la position de son marqueur sur la piste de réputation. Il est deuxième sur cette piste et marque donc 1 point de victoire par traité publié et par client soigné (5 au total).
- 2 4 PV pour un seul quartier comportant de l'intuition turquoise.
- 3 16 PV pour avoir terminé trois lignes de tuiles Carnet.
- 4 10 PV pour avoir cinq icônes de lieu (il lui manque l'icône verte Théâtre).

- 5 9 PV pour le client Étude de cas dans sa seconde salle de consultation (3 tuiles Carnet niveau I sur son plateau personnel).

Note : la couche de douleur qui couvre encore son autre client Étude de cas l'empêche de bénéficier du score de fin de partie conditionnel de cette carte.

- 6 4 PV pour ses 2 piluliers restants (2 par pilulier).
- 7 Il convertit 3 de ses 4 cafés restants en 1 idée brillante, qui lui fait marquer 1 PV.

CRÉDITS

Conception :

Yoma, Zax, Laskas, 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)

Merci au studio ONIRO pour la vidéo animée produite pour le Kickstarter, à Herberto Vale Martinez pour les sculptures de figurines de la boîte collector, à AMMOS Music pour la bande originale du jeu, et un grand, grand merci à nos souscripteurs, à ceux qui nous soutiennent, aux influenceurs et aux partenaires de localisation.

Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne. www.luckyduckgames.com/fr

Traduction : Mathieu Rivero

Maquette : Marek Baranowski

Relecteur et responsable éditorial : Elric Rozet

Fantasia Games Limited,
26 Paparrigopoulou Street, Larnaca 6035, Chypre.
©2024 Fantasia Games Limited. Tous droits réservés.
www.fantasiaboardgames.com



MODULES

LE JOURNALISTE

Déplacez le journaliste sur la carte de la ville ! Il vous donnera accès à plus de quartiers et de lieux en utilisant les icônes de tous les traités publiés comme si elles étaient les vôtres.



Matériel : 1 pion Journaliste

Mise en place

Après avoir placé le pion de Freud sur la carte de la ville durant l'étape 3 de la mise en place standard, mélangez les cinq Objectifs de lieu restants indiquant des icônes de lieu spécifiques. Piochez-en un au hasard et placez le pion Journaliste sur le lieu correspondant à cette icône.

Mécanismes

Vous pouvez faire avancer le journaliste dans la ville au lieu de faire avancer votre professeur ou Freud.



Avancez le journaliste d'un ou deux lieux.



Avancez le journaliste jusqu'à ce qu'il rejoigne le lieu occupé par Freud.



Avancez le journaliste d'un à trois lieux.

Déclenchez les effets du lieu en suivant les mêmes règles que pour votre professeur ou Freud (cf. page 18). Cependant, si vous choisissez de compter les icônes pour déterminer le nombre d'effets que vous pouvez déclencher, comptez aussi les icônes de tous les traités publiés (y compris ceux publiés par d'autres joueurs).

Lorsque vous récupérez un bonus de lieu ou de quartier, vous pouvez choisir le lieu où se trouve le journaliste. Si vous récupérez un bonus de quartier avec le journaliste, vous pouvez ajouter les icônes sur tous les traités publiés de la couleur du quartier (y compris ceux publiés par d'autres joueurs).

Solo

Le Ça utilise le journaliste s'il peut déclencher plus d'effets de lieu ou récupérer un meilleur bonus de lieu ou de quartier (par exemple un bonus de quartier avec un chiffre plus élevé que s'il le récupérerait avec son professeur ou Freud).

TUILES LIEU ALTERNATIVES

Les tuiles alternatives modifient les bonus disponibles dans les six lieux.



Matériel : 6 tuiles Lieu alternatives

Mise en place

Après avoir disposé les tuiles Objectif de lieu durant l'étape 4 de la mise en place standard, choisissez l'une de ces options.

- Placez toutes les tuiles Lieu alternatives sur leur côté coloré. Ensuite, placez chaque lieu alternatif sur les trois emplacements de bonus d'un lieu aléatoire du quartier correspondant à sa couleur (par exemple, un lieu alternatif vert irait sur un lieu aléatoire du quartier vert).
- Retournez des tuiles Lieu alternatives pour en avoir une de chaque couleur de quartier, et toutes les autres sur leur face grise. Posez chaque tuile Lieu alternative colorée sur les emplacements de bonus d'un lieu aléatoire du quartier correspondant. Placez les tuiles Lieu alternatives grises sur les autres lieux de façon aléatoire.
- Retournez toutes les tuiles Lieu alternatives côté gris et placez-les aléatoirement sur les emplacements de bonus des six lieux.

Mécanismes

Les emplacements de bonus disponibles sur chaque lieu sont ceux présents sur les tuiles (ignorez les bonus qu'elles recouvrent). Pour obtenir un bonus, suivez les règles habituelles (cf. page 19).



Le côté gris de chaque tuile Objectif de lieu comporte un effet *Traiter un client* en son centre. Lorsque vous récupérez ce bonus, effectuez une action *Traiter un client* (en utilisant un rêve, comme d'habitude).

Solo

Si le Ça récupère un effet *Traiter un client*, il déclenche les effets de l'une des premières cartes de ses paquets Rêve, en respectant les mêmes règles que sa tuile Carnet III (cf. page 8 du livret Mode solo).



FEUX D'ARTIFICE

Les feux d'artifice vous permettent de réduire le coût des bonus de quartier.

Matériel : 1 pion Feux d'artifice (et socle plastique)



Mise en place

Après avoir placé la silhouette de Freud durant l'étape 3 de la mise en place standard, placez le pion Feux d'artifice dans le quartier où Freud commence la partie, à côté des bonus de quartier (par exemple, si Freud commence dans la Bibliothèque, placez les Feux d'artifice à côté des bonus du quartier vert).

Mécanismes

Lorsque vous récupérez un bonus de quartier dans un quartier où se trouve le pion Feux d'artifice, vous pouvez réduire de 1 le nombre d'icônes requises pour récupérer un bonus (par exemple, 2 icônes pour récupérer le bonus d'un emplacement 3).

Après avoir utilisé la remise des Feux d'artifice pour récupérer un bonus, faites progresser le pion Feux d'artifice d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.

Note : s'il n'y a aucun jeton dans la pile de ce quartier, ou si tous les emplacements de bonus sont pleins, faites avancer le jeton Feux d'artifice d'un quartier dans le sens des aiguilles d'une montre (il doit toujours achever son déplacement dans un quartier où son bonus est utilisable).

Solo

Le Ça utilise la remise des Feux d'artifice si possible, récupérant ainsi un bonus d'un cran plus haut que son nombre d'icônes correspondantes.

