Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme \*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









## PUISSANCE PSYCHIQUE II

## **OBJECTIF**

Le but de ce jeu est double :

En premier lieu, il permet de déterminer et de mesurer le niveau de votre potentiel psychique par l'intermédiaire de la radiesthésie, du magnétisme, de la clairvoyance, de la psychokinésie, de la télépathie et de la préconnaissance. En deuxième lieu, il permet de développer ce même potentiel par la pratique régulière des six types de perception extrasensorielle.

## MATÉRIEL

Le jeu comprend:

- une planche de jeu cartonnée et pliée
- 2 jeux de cartes de 36 cartes chacun

Catégorie énergétique

- 2 dés spéciaux
- 2 pendules
- 1 bloc de fiches de pointage

## DESCRIPTION DU MATÉRIEI.

Planche de jeu :

Sur la planche de jeu nous retrouvons 12 symboles différents, auxquels nous avons attribué une couleur en fonction de leur vibration et que nous avons divisés selon les catégories suivantes:

couleur

Categorie chergenque	coulcui
Etoile	rose
Lune	jaune
Soleil	vermillon
Eclair	gris
Nuage	bleu
Planète	verte
Catégorie physique	couleur
Catégorie physique Humain	couleur rose
0 1 , 1	
Humain	rose
Humain Air	rose jaune
Humain Air Feu	rose jaune vermillon
Humain Air Feu Terre	rose jaune vermillon gris

Jeux de cartes :

Composés de 36 cartes chacun, nous y retrouvons les mêmes symboles que sur la planche de jeu, et chacun des jeux représente une des catégories.

#### Dés spéciaux :

Ils sont, eux aussi, composés des 12 symboles et chacun d'eux représente l'une des catégories tout comme les jeux de cartes.

#### Pendules:

Au nombre de deux, ils serviront à la radiesthésie.

#### Bloc de fiches de pointage :

Chaque rangée possède deux espaces avec 6 cases chacun pour y inscrire les types de perception choisis et pour noter les résultats. Des espaces ont été prévus pour inscrire le nom du joueur et la date. Ainsi, le joueur qui le désire, pourra conserver ses fiches afin de suivre les progrès de son développement et vérifier les probabilités concernant le hasard dans ses résultats.

## RÈGLES DU JEU

- 1- Le jeu consiste à choisir un ou plusieurs types de perception extrasensorielle pour les mesurer et les développer.
  - L'évaluation se fait à partir des résultats obtenus lors d'une joute. Une joute comporte 36 coups et peut être jouée en version individuelle (seul),

simple (un contre un) ou en équipe.

- 2- Pour chaque joute, on peut choisir un seul type de perception ou plusieurs. Il s'agit alors d'en établir la liste et de décider comment ils seront divisés en fonction des 36 coups à jouer. Les joueurs doivent alors répartir les coups à jouer également entre les types de perception ou bien selon leur désir en autant que le minimum de coups pour un type donné de perception soit de 6 coups, que le total des coups atteigne 36 et que la répartition soit la même pour tous les joueurs.Les types de perception choisis devront être les mêmes pour chaque joueur (équipe) et être conservés pendant la durée de toute la joute.
- 3- Selon le type de perception retenu, on se servira soit des cartes, soit des dés, soit des pendules ou d'une combinaison de deux ou trois d'entre eux. Chaque joueur (équipe) jouera alors à tour de rôle les 36 coups selon les types de perception choisis et le vainqueur sera celui qui aura accumulé le plus de points.

Voici une courte description des types de perception accompagnée de l'explication du déroulement d'une partie pour chacun d'eux.

## RADIESTHÉSIE

La radiesthésie est une technique dont la pratique consiste à ressentir le rayonnement des ondes ou des vibrations qui entourent un pendule et qui en amplifient les mouvements. Ce rayonnement peut provenir de diverses sources et les possibilités d'application de la radiesthésie sont innombrables.

La majorité des radiesthésistes interprètent les différents mouvements du pendule selon le code suivant :

- 1- Lorsque le pendule tourne à droite : oui, positif, favorable, vrai...
- 2- Lorsque le pendule tourne à gauche : non, négatif, défavorable, faux...
- 3- Lorsque le pendule oscille sans tourner : indifférent, direction, reposer la question.
- 4- Lorsque le pendule arrête de bouger : erreur, question mal posée...

Il est bon de se familiariser avec les différents mouvements du pendule. Pour cela tenir le pendule entre le pouce et l'index en le faisant légèrement osciller pour lui permettre d'effectuer les mouvements mentionnés ci-dessus. Plus vous répèterez les mouvements, plus grande sera votre maîtrise. Il est essentiel de toujours poser une question dont la réponse ne puisse être que oui ou non. Dans tous les cas, commencer chaque interrogation par une oscillation de votre pendule. Cela en facilite le mouvement et permet à la réponse de venir plus rapidement. Si toutefois le code ci-haut proposé ne vous convient pas, il vous sera loisible d'en changer ou d'en créer un selon vos goûts.

#### Déroulement de la partie :

- Une partie avec la radiesthésie comme type de perception se jouera avec les pendules et les cartes.
- En premier lieu, on déploie et on installe la planche de jeu entre les deux joueurs (équipes).
- Chaque joueur (équipe) aura l'usage d'un pendule.
- Chaque joueur (équipe) se verra attribuer, par tirage au sort, l'un des deux jeux de cartes, soit celui correspondant aux symboles de la catégorie énergétique ou physique. L'adversaire devra mélanger les cartes de l'autre et les conserver près de lui. A chaque tour, il mélangera les cartes et il en choisira une au hasard qu'il gardera face cachée.
- Le jeu consiste à trouver le symbole contenu sur la carte à l'aide du pendule. Pour ce faire, le joueur posera une main sur la carte et de l'autre, il fera osciller le pendule sur la planche au-dessus de chacun des symboles appartenant à la catégorie de cartes qui lui a été attribué.
- Lorsque le joueur croit avoir identifié le symbole, il le dit à l'autre et on effectue la vérification en tournant la carte. Si le joueur identifie correctement le symbole, il inscrit (1) sous la case correspondant au tour qui vient d'être joué sur la fiche de pointage. Si l'identification est ratée, on inscrit alors un (0). Ensuite, on remet la carte dans le paquet et on passe à l'autre joueur.
- A la fin de la partie, on compte les points et on compare. Le joueur (équipe) ayant accumulé le plus de points est gagnant.
- Si on joue en équipe, un nouveau joueur prendra le pendule à chaque tour de sorte que tout le monde aura pu essayer à tour de rôle d'identifier le symbole caché sous la carte.

## MAGNÉTISME

Le magnétisme est une science qui a pour objet de percevoir par les mains l'énergie dégagée par les humains, la matière, les minéraux, les végétaux et les animaux. Selon sa nature, cette énergie peut être concentrée ou dispersée : un magnétiseur se sert de ses mains pour apporter un soulagement à un organe

malade et concentre son propre fluide pour ensuite faire pénétrer l'énergie magnétique dans l'organe affecté. L'énergie peut également être perçue en placant les mains au-dessus d'un objet ou d'une personne et en essayant de ressentir une sensation quelconque tel que chaleur, froid, picottement, pression...

#### Déroulement de la partie :

- Une partie avec le magnétisme comme type de perception se jouera avec les cartes.
- Le début de la partie se fera de la même façon qu'en radiesthésie, mais le pendule en moins.
- Le joueur devra identifier le symbole sur la carte choisie par son adversaire en posant l'une de ses mains sur la carte et en passant lentement l'autre main sur la planche au dessus de chacun des symboles correspondant à la catégorie de cartes qui lui a été attribuée. Quand sa main se trouvera au dessus du symbole correspondant à celui de la carte, il ressentira soit une vibration, soit un picottement, soit une sensation de chaleur.
- Lorsque le joueur croit avoir identifié le symbole, il le dit à l'autre et on passe à la vérification.
- Pour le pointage, procédez comme pour la radiesthésie.

#### CLAIRVOYANCE

La clairvoyance est un phénomène relié à la vision intérieure et qui consiste à percevoir des images d'objets, de gens ou d'événements. Le voyant capte les vibrations de ces objets, de ces gens ou de ces événements et les traduit en image. Le clairvoyant neutralisant sa vision extérieure normale, la transfère sur l'écran de son esprit où elle s'intériorise. Il voit alors des images ou des clichés plus ou moins précis selon la sensibilité qu'il possède en ce domaine.

#### Déroulement de la partie :

- Une partie avec la clairvoyance comme type de perception se jouera avec les cartes.
- Pour débuter, on procède comme pour les types de perception précédents.
- Pour trouver le symbole, le joueur place une main sur la carte choisie par l'adversaire et ensuite il regarde sur la planche chacun des symboles correspondant à la catégorie qui lui a été attribuée. Puis en fermant les yeux, il essaie de visualiser mentalement le symbole de la carte qui est sous sa main et qu'il doit identifier.
- Le reste de la partie se déroule comme pour les types de perception précédents.

## **PSYCHOKINÉSIE**

La psychokinésie est l'influence de la pensée sur la matière en mouvement, présentement exercée avec des dés. En concentrant la pensée sur le symbole que

nous voulons obtenir sur le dé qui sera lancé, il faut continuer d'exercer cette pensée jusqu'au moment où, après avoir été lancé, le dé ne soit plus en mouvement. Des expériences scientifiques de ce phénomène ont été faites en laboratoire et ont démontré la véracité de l'influence de la pensée sur la matière en mouvement.

#### Déroulement de la partie :

- Une partie avec la psychokinésie comme type de perception se jouera avec les dés.
- Ici la planche de jeu n'est pas requise.
- L'attribution du dé pour chaque joueur (équipe) se fera par tirage au sort.
- Chaque joueur choisit un symbole sur le dé qui lui est attribué. Le symbole choisi sera mentionné à l'adversaire.
- Le jeu consistera à concentrer sa pensée sur le symbole choisi, de sorte que lorsque le dé sera lancé, la pensée du joueur (équipe) influencera le dé afin que le symbole apparaisse.
- Chaque fois que le dé correspondra au choix, il y aura attribution de (1) point sur la fiche de pointage. Pour un coup raté inscrivez (0). Le joueur (équipe) qui aura le total le plus élevé sur la fiche de pointage sera le gagnant.
- N.B.: Il est possible d'utiliser la planche de la façon suivante : Le joueur qui lance le dé, place une de ses mains sur le symbole choisi et tout en concentrant son attention sur ce dernier, il lance son dé dans le but qu'il tombe sur celui-ci.

## **TÉLÉPATHIE**

La télépathie consiste en la transmission de pensées, d'impressions ou d'images entre deux personnes éloignées. Une première personne appelée "émetteur" essaie de transmettre une pensée à une seconde personne appelée "récepteur". La télépathie peut se produire sans que la volonté n'ait à entrer en action comme dans le cas classique du téléphone qui sonne juste au moment où l'on pensait à la personne qui nous appelle.

## Déroulement de la partie :

- Une partie avec la télépathie comme type de perception se jouera avec les cartes.
- Pour débuter, on procède comme pour les types de perception précédents, sauf qu'ici l'adversaire regarde la carte qui a été choisie sans la montrer au joueur (équipe).
- Pour trouver le symbole, l'adversaire devra servir d'émetteur et par la pensée, il expédiera l'image de la carte choisie vers l'autre joueur qui devient le récepteur. Celui-ci tente alors de visualiser quel symbole est émis par l'émetteur. Pour cela, il regarde d'abord sur la planche les symboles correspondant à la catégorie de cartes qui lui a été attribuée. Ensuite, il ferme ses yeux et il tente de percevoir l'image qu'émet l'adversaire.

- Lorsque le joueur a identifié le symbole, il le dit à son adversaire et on passe à la vérification.
- Si on joue en équipe, on peut prendre la réponse de chacun et calculer combien de personnes ont la même réponse, et puis voter pour l'adopter ou non comme bonne réponse avant de faire la vérification. On peut aussi décider que chacun à tour de rôle sera le récepteur et prendre sa réponse. Si ce type de perception est le seul choisi pour la partie et que les équipes ne sont pas trop grosses, chacun des joueurs aura la possibilité de passer à plusieurs reprises vu que chaque partie comporte 36 coups.
- Le reste de la partie se déroule comme pour les types de perception précédents.

#### **PRÉCONNAISSANCE**

La préconnaissance est la perception d'un événement qui ne s'est pas encore produit. La personne sujette à ce phénomène sait d'avance ce qui arrivera et en a la certitude. Ainsi, il arrive parfois que l'on sache d'avance ce que quelqu'un va nous dire ou faire, ou encore, on sait d'avance, sans l'avoir visualisé, ce qu'il y a dans un colis. De la même façon on devinera quelle carte l'adversaire sortira du jeu de cartes ou sur quel symbole s'arrêtera le dé. Ici n'intervient aucun phénomène de voyance mais seulement la certitude de ce qui arrivera. On ne le visualise pas d'abord, on le sait tout simplement avant même de l'avoir visualisé.

Il ne faut pas confondre la préconnaissance manifestée dans le conscient avec la prémonition manifestée dans l'inconscient.

#### Déroulement de la partie:

- Une partie avec la préconnaissance comme type de perception se jouera avec les cartes ou les dés. Installez votre planche de jeu entre les deux joueurs (équipes). L'attribution des dés ou des cartes se fera comme pour les types de perception précédents.
- Le jeu consiste à identifier quelle carte sortira l'adversaire avant qu'elle n'est été pigée ou quel symbole apparaîtra sur le dé avant que celui-ci n'ait été lancé. Avant que l'adversaire choisisse la carte ou lance le dé, le joueur regarde les symboles correspondant aux cartes ou au dé de sa catégorie, et après une courte concentration, il nomme par intuition le premier symbole qui lui vient à l'esprit. L'intuition seule doit opérer, aucun raisonnement ne doit intervenir. L'adversaire choisit alors une carte ou lance le dé, selon le cas, et on compare le résultat obtenu avec ce qu'avait prédit le joueur.
- L'attribution des points et le reste de la partie se déroule comme pour les types de perception précédents.

#### APPLICATION

Comme vous le constaterez, l'ensemble exceptionnel que forme PUISSANCE PSYCHIQUE II peut vous permettre de mesurer votre potentiel psychique selon les 6 types de perception qu'il emploie. Grâce au tableau des probabilités que vous trouverez ci-joint, vous pourrez évaluer très précisément où se situe ce

potentiel et constater dans quelle mesure le hasard ou un don réel est intervenu dans les résultats obtenus.

Par la suite, vous pourrez continuer à développer vos capacités psychiques selon les types qui vous intéressent le plus en vous servant de l'ensemble PUISSANCE PSYCHIQUE II comme d'un outil de travail. Plus vous pratiquerez, plus vous aurez la possibilité de développer vos capacités à leur maximum et ainsi les appliquer dans votre vie courante.

De plus, il est possible d'associer les différents types de perception entre eux de la facon suivante :

- Vous pouvez vous servir de la radiesthésie pour vérifier si votre préconnaissance est exacte, en demandant au pendule de vous répondre par un oui ou un non.
- De la même façon, vous pouvez vérifier si votre perception télépathique, votre clairvoyance ou votre magnétisme est bonne ou non.
- Vous pouvez associer magnétisme et clairvoyance en tentant de relier la sensation ressentie en magnétisme avec une image. Inversement, vous pouvez associer une image avec une sensation.
- Vous pouvez aussi associer magnétisme et psychokinésie en vous centrant, pendant votre concentration, sur l'énergie que vous percevez du symbole qui a été choisi.

De multiples combinaisons sont possibles. A vous d'en trouver selon vos goûts ou votre curiosité et de les expérimenter.

Il est important de noter qu'un usage abusif de ce jeu peu occasionner une certaine fatigue.

PROMOTION PSI INTERNATIONAL INC. a formé un club qui répondra à toutes les questions que vous lui ferez parvenir, à condition qu'elles soient accompagnées d'une enveloppe affranchie. De plus, en vous abonnant au club, il vous sera possible de recevoir des informations concernant les divers tournois qui auront lieu ainsi que les nouvelles applications concernant le jeu.

Pour adhérer au club faites parvenir la somme de 5,00\$ avec vos noms, adresse et date de naissance à l'adresse suivante :

CLUB PUISSANCE PSYCHIQUE 1980 C, Le Chatelier Ste-Rose (Laval), Québec H7L 5B4

#### LES RÉSULTATS ET LEUR SIGNIFICATION

Puisque les facultés psychiques ( ou facteur psi) s'exercent sur 6 symboles, il existe 1 chance sur 6 (1/6) de réussir un essai au hasard. Pour une partie de 36 essais, si le hasard seul intervient, le score final le plus vraisemblable est de 6 (6/36).

Plus le score final s'éloigne de 6, plus la probabilité qu'il soit dû au hasard est faible et plus la faculté psychique de l'individu intervient. Le tableau qui suit nous permet de savoir qu'elle est l'importance du hasard et du facteur psi dans le score final.

#### TABLEAU DES PROBABILITÉS

Score final sur 36	Probabilité dûe au hasard	 Significa	tion		
0	1/709 (0.14%)	Intervention des facultés psychiques peu vraisemblable			
1	1/98 (1.02%)	"	" "	44	
2	1/28 (3.55%)	**	"	**	
3	1/12 (8.06%)	66	44	66	
4	1/8 (13.30%)	66	"	"	
2 3 4 5	1/6 (17.02%)	"	"	"	
6	1/6 (17.60%)	Intervention des facultés			
	2.00	psychiques vraisemblable			
7	1/7 (15.07%)	"	"	"	
8	1/9 (10.93%)	"	"	**	
9	1/15 (6.80%)	**	66	**	
10	1/27 (3.67%)	66	"	"	
11	1/58 (1.74%)	66	44	66	
12	1/138 (0.72%)	"	"	66	
13	1/374 (0.27%)	"	"	**	
14	1/1140 (0.09%)	Résultat dû au hasard peu			
		vraisemblable			
15	1/3885 (0.03%)	"	"	"	
16	1/14800				
17	1/62899	"	"	"	
18	1/297942	**	66		
19	1/1.57 (E + 06)	**	66	66	
20	1/9.25 (E + 06)	**	44		
21	1/6.07 (E + 07)	"	"	"	
22	1/4.45 (E + 08)	"	44	"	
23	1/3.66 (E + 09)	66	44	44	
24	1/3.38 (E + 10)	"	66	**	
25	1/3.52 (E + 11)	"	"	44	
26	1/4.16 (E + 12)	**	66		
27	1/5.61 (E + 13)	"	"	66	
28	1/8.73 (E + 14)	66	66	66	
29	1/1.58 (E + 16)	**	66	66	
30	1/3.39 (E + 17)	"	66	" .	
31	1/8.76 (E + 18)	**	66	66	
32	1/2.80 (E + 20)	"	"	"	
33	1/1.16 (E + 22)	"	"	"	
34	1/6.55 (E + 23)	"	"	"	
35	1/5.73 (E + 25)	"	"	44	
36	1/1.03 (E + 28)	"	**	44	