





## RÈGLE DU JEU

---

- Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur tire une carte INTUITION et annonce le titre.

Exemple : PSYCHOLOGIE.

- Selon la connaissance ou l'intuition qu'ils ont du joueur en matière de psychologie, les autres joueurs parient 0, 2, 4 ou 6.

Pour cela, ils placent leur jeton-mise à l'envers, numéro caché sur la «boule de cristal» au centre du plateau de jeu.

- Le joueur qui lit la carte ne mise pas.
- Lorsque toutes les mises sont posées sur la «boule de cristal», le joueur poursuit la lecture de la carte en citant à haute voix les trois affirmations ainsi que leur numéro d'ordre (1, 2, 3). (Il pourra au besoin les relire pour que les joueurs les mémorisent bien).
- Si les joueurs pensent que celui qui a lu la carte va répondre à l'affirmation 1 en premier et 3 en second, ils posent leurs jetons-réponses 1 en premier choix et 3 en second choix, **face cachée**, sur les triangles de leur couleur.

Le premier choix doit toujours être placé près de la «boule de cristal».

- Lorsque tous les joueurs ont posé leurs jetons-réponses, le joueur qui a lu la carte dévoile son choix en posant ses jetons-réponses \*, numéro visible. Les autres joueurs retournent alors leurs jetons-réponses.
- Chaque joueur retourne également son jeton-mise.

\* Le joueur peut bluffer.

## RÈGLE DU JEU (Suite)

---

### Le score

- Chaque joueur compare ses réponses à celles du joueur qui a lu la carte. S'il a :
  - **les 2 bons numéros dans l'ordre** : le joueur avance sur le plateau de jeu du nombre de cases correspondant à sa mise + 2 cases de bonus,
  - **bonne réponse au 1er numéro ou bonne réponse au 2ème numéro ou bonnes réponses mais inversées** : le joueur avance du nombre de cases correspondant à sa mise,
  - **mauvaises réponses** : le joueur recule du nombre de cases correspondant à sa mise.
- Le joueur qui a lu la carte ne se déplace pas.
- Plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case.
- Lorsque tous les joueurs se sont déplacés sur le parcours, ils reprennent leur jeton-mise et leurs jetons-réponses.
- La carte qui a été utilisée est remise à la fin du boîtier et le joueur suivant tire une nouvelle carte et procède de même.
- La partie se poursuit ainsi, chacun lisant une carte à tour de rôle.
- Lorsque le pion d'un joueur arrive sur les cases situées entre VOYANCE et MÉDIUM, il avance normalement de sa mise + 2 cases de bonus, s'il répond dans le bon ordre.
- Dans le cas de première bonne réponse ou de deuxième bonne réponse ou de bonnes réponses mais inversées, il reste sur place.
- Dans le cas de mauvaises réponses, il recule jusqu'à la case VOYANCE mais sans la franchir.

### Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui, le premier, atteint la case MÉDIUM.