



NATHAN

Nombre de joueurs : 2 à 6

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu,
- 448 cartes INTUITION,
- 1 boîtier,
- 24 jetons-mises numérotés,
- 18 jetons-réponses numérotés,
- 6 pions coniques.

BUT DU JEU

Devenir grand médium en atteignant le premier la case MÉDIUM.

Pour cela, parier sur vos facultés intuitives, et répondre le plus subtilement possible aux affirmations lues par chacun des joueurs.

Un choix de questions variées et amusantes pour révéler les préférences et la personnalité des joueurs.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

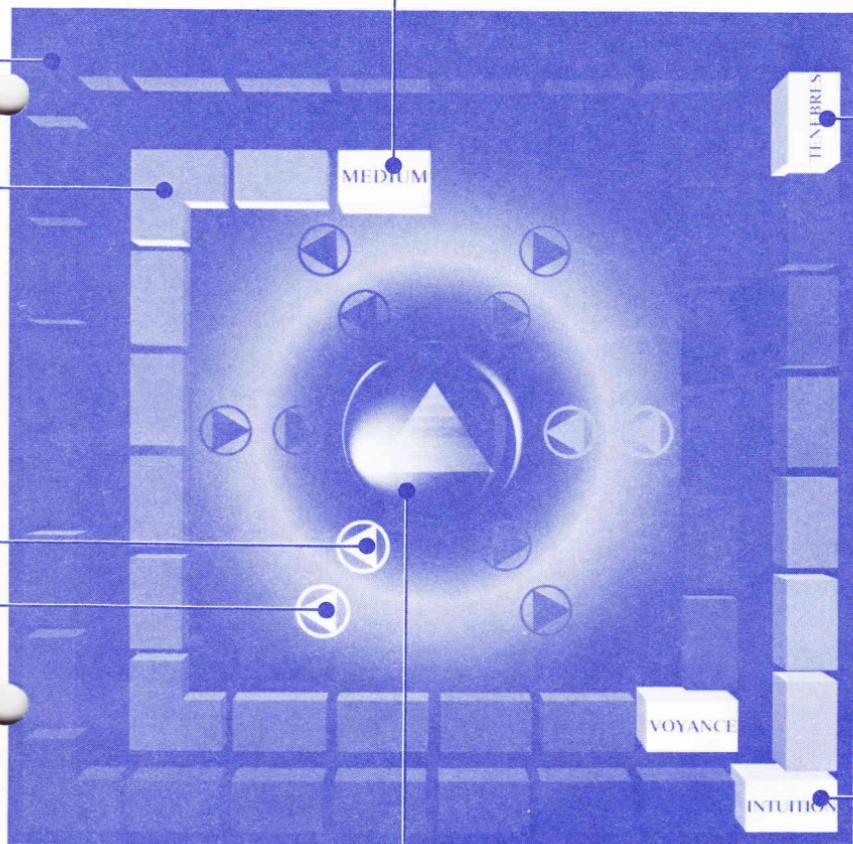
- Ouvrir le plateau de jeu et le poser au milieu des joueurs.
- Chaque joueur choisit :
 - 1 pion conique,
 - 4 jetons-mises de même couleur,
 - 3 jetons-réponses de même couleur.
- Battre les cartes INTUITION et les ranger dans le boîtier. Placer celui-ci à proximité des joueurs.
- Chaque joueur place son pion sur la case INTUITION du parcours.

LE PLATEAU DE JEU

• Cases d'angle de même valeur que les cases rectangulaires.

• Case arrivée.

• Case TÉNÈRES, dernière étape sur le parcours des cases grises.



• Emplacements destinés à recevoir des jetons-réponses.

• Case départ.

• «Boule de cristal» sur laquelle sont mis les jetons-mises.

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.