



LA MAIN DU DESTIN

LIVRET DE RÈGLES

APERÇU

Dans **Medium: La main du destin**, faites appel à vos dons psychiques pour lire dans les esprits de vos partenaires et deviner ce qu'ils s'apprêtent à dire. À votre tour, votre partenaire et vous jouerez chacun une carte et tenterez de deviner le *Médium*, c'est-à-dire le mot qui connecte vos deux cartes. Prononcez alors chacun le mot auquel vous pensez, en même temps et à voix haute.

MATÉRIEL



15 cartes de séparation

14 pour les cartes Médium
1 pour la carte Boule de cristal
et les cartes Pouvoir spécial



252 cartes Médium

14 jeux de 18 cartes



1 carte Boule de cristal



16 cartes Pouvoir spécial

8x Divination, 8x Incantation



60 jetons Télépathie

20x 1^{re} tentative
20x 2^e tentative
20x 3^e tentative



8 jetons Prédiction



50 jetons Main du destin

MISE EN PLACE

1) Choix des cartes

Prenez aléatoirement un certain nombre de jeux de cartes issus de **Medium: La main du destin** et/ou de n'importe quel autre jeu **Medium**. Prenez-en 1 de moins que le nombre de joueurs et mélangez-les pour former un seul paquet (3 jeux pour une partie à 4 joueurs, 4 jeux pour une partie à 5 joueurs, etc.).

2) Ajout de la carte Boule de cristal




Séparez le paquet en 3 piles à peu près égales, face cachée. Mélangez la carte Boule de cristal dans l'une des trois piles, puis placez les 2 autres piles dessus.

3) Distribution des cartes

Chaque joueur reçoit 6 cartes du paquet, qui forment sa main de départ. Vous ne devez jamais montrer votre main aux autres joueurs.

4) Préparation des jetons Télépathie

Formez 3 piles de jetons Télépathie en fonction de leur type, face Main visible, et placez-les au centre de la table :

- ♦ 1 pile de jetons 1^{re} tentative  (5/6 points)
- ♦ 1 pile de jetons 2^e tentative  (3/4 points)
- ♦ 1 pile de jetons 3^e tentative  (1/2 points)

5) Choix du premier joueur

Le joueur qui a vécu une expérience paranormale ou qui a consulté une voyante le plus récemment commence la partie.

** Pour une partie à 2 joueurs, consultez la page 10.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

RECHERCHE DU MÉDIUM

ÉTAPE 1

Votre partenaire et vous jouez chacun 1 carte.

À votre tour, faites équipe avec le joueur assis à votre gauche. Votre partenaire pose 1 carte de sa main face visible devant vous. Regardez sa carte, puis choisissez 1 carte de votre main et posez-la à côté. Vous devez maintenant utiliser ces deux mots pour trouver votre « Médium ».

Qu'est-ce que le « Médium » ? Il s'agit d'un mot qui connecte les mots de vos deux cartes.

ÉTAPE 2

Essayez de dire le même mot en même temps.

Établissez une connexion mentale avec votre partenaire. Regardez-vous dans les yeux, et quand vous êtes prêts, faites un décompte ensemble, à voix haute :

3... 2... 1... Et prononcez en même temps le mot qui selon vous connecte vos deux cartes.

Exemple :

SOMMEIL et **MEUBLES...** Pourquoi pas une **LIT** ?

MENTHE et **MÉDICAMENT...** C'est sûrement **SIROP** !

PREMIÈRE TENTATIVE RÉUSSIE

Si votre partenaire et vous prononcez le même mot, prenez **1 jeton Télépathie 1^{re} tentative**. Votre tour s'arrête immédiatement.

Remarque : Prenez les jetons Télépathie au hasard dans leur pile et placez-les entre vous et votre partenaire, de manière à former une pile partagée. Lorsque vous prenez un jeton Télépathie, retournez-le pour que tout le monde puisse voir sa valeur.

ÉCHEC

Si votre partenaire et vous prononcez *des mots différents*, vous allez retenter votre chance, **en utilisant cette fois les deux mots que vous venez de prononcer** au lieu des mots inscrits sur vos cartes.

Exemple : Vous avez devant vous les cartes **ÉGYPTE** et **HISTOIRE**. Vous avez dit **PHARAON**, mais votre partenaire a dit **PYRAMIDE**. Vous devez maintenant utiliser les mots **PHARAON** et **PYRAMIDE** pour votre deuxième tentative.

IMPORTANT : Vous ne pouvez pas prononcer de mots qui ont déjà été utilisés pendant le tour de votre équipe (les mots des cartes et ceux que vous avez prononcés).

Si vous réussissez votre deuxième tentative, prenez **1 jeton Télépathie 2^e tentative**. Votre tour s'arrête.

Si vous échouez encore, il vous reste une dernière chance de trouver votre Médium, **en utilisant les deux mots que vous venez de prononcer lors de votre deuxième tentative**. *Rappel :* Vous ne pouvez pas utiliser de mots déjà utilisés. Si vous réussissez, prenez **1 jeton Télépathie 3^e tentative**. Si vous échouez à votre troisième tentative, votre tour s'arrête et vous ne gagnez pas de jeton Télépathie.

COMPLÉTER VOTRE MAIN

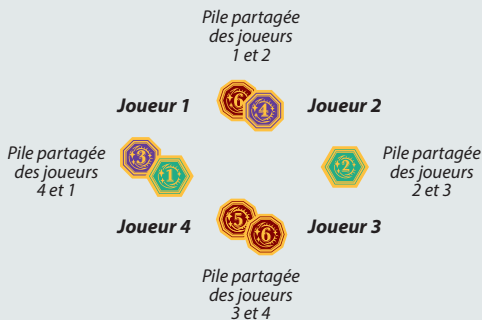
Une fois votre tour terminé, placez les cartes jouées dans une défausse. Prenez chacun 1 nouvelle carte du paquet pour en avoir de nouveau 6 en main.

ORDRE DU TOUR

Continuez à jouer ainsi dans le sens horaire. Votre partenaire fait désormais équipe avec le joueur assis à sa gauche et commence un nouveau tour. À chaque manche, chaque joueur jouera ainsi 2 fois, avec 2 partenaires différents.

Exemple de manche (à 4 joueurs)

1^{er} tour : Joueurs 1 et 2 > **2^e tour :** Joueurs 2 et 3 >
3^e tour : Joueurs 3 et 4 > **4^e tour :** Joueurs 4 et 1



FIN DE LA PARTIE

LA BOULE DE CRISTAL EXPLOSE

Lorsqu'un joueur révèle la Boule de cristal, elle explose et fait disparaître toute connexion psychique dans la pièce. Terminez la manche en cours, de sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Si vous avez révélé la Boule de cristal et qu'il vous reste encore un tour à jouer, complétez votre main comme d'habitude.



DÉCOMPTE DES POINTS

DÉSIGNER LES VAINQUEURS

Faites la somme des points sur les jetons Télépathie de chaque pile partagée. Chaque joueur a donc 2 scores : un avec son partenaire de gauche et un autre avec son partenaire de droite. L'équipe avec le score le plus élevé remporte la victoire !

En cas d'égalité, l'équipe qui a le plus de **jetons Télépathie 1^{re} tentative** l'emporte. Si l'égalité persiste, les équipes à égalité se partagent la victoire.

MODULES DE JEU FACULTATIFS

Une fois que vous avez joué quelques parties, vous pouvez ajouter l'un des deux modules de jeu ou même les deux en même temps ! Les **cartes Pouvoir spécial** octroient des capacités à usage unique, tandis que le mode **Prédiction** permet aux joueurs de prédire si leurs adversaires vont trouver leur Médium ou non.

CARTES POUVOIR SPÉCIAL

Choisissez si vous souhaitez jouer avec les cartes **Divination** et/ou **Incantation**. Chaque joueur reçoit 1 carte du ou des paquets correspondants, qu'il place devant lui, face colorée visible. Chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois. Pour utiliser une carte Pouvoir spécial, retournez-la sur sa face noire et blanche.



DIVINATION

Volez les mots d'une équipe !

Jouez cette carte après qu'une équipe adverse a échoué lors de sa troisième tentative. Choisissez 1 de vos partenaires et tentez ensemble de trouver le Médium à l'aide des deux derniers mots prononcés par l'équipe adverse. Si vous réussissez, prenez **1 jeton Télépathie 1^{re} tentative**.



INCANTATION

Bannissez un mot !

Jouez cette carte pendant le tour d'une équipe adverse, avant qu'elle ne fasse une tentative. Vous pouvez lui interdire de prononcer un mot de votre choix.

IMPORTANT : Une seule carte Pouvoir spécial peut être jouée à chaque tour. Si plusieurs joueurs souhaitent en jouer une, celui qui retourne la sienne en premier peut l'utiliser.

Pendant le décompte des points, ajoutez **2 points** aux piles de vos deux équipes pour **chaque carte Pouvoir spécial** que vous n'avez pas utilisée.

PRÉDICTION

Distribuez **1 jeton Prédiction** à chaque joueur et formez une pile au centre de la table avec les **jetons Main du destin**.

Jeton
Prédiction



Jetons
Main du destin
(1 point chacun)

À chaque tour où vous ne participez pas, utilisez votre **jeton Prédiction** pour tenter de deviner comment l'équipe active va s'en tirer *lors de sa première tentative uniquement*.

Dès que les 2 cartes ont été jouées, placez secrètement votre **jeton Prédiction** :

- ♦ face ✓ visible si vous pensez que l'équipe va réussir ; **OU**
- ♦ face ✗ visible si vous pensez que l'équipe va échouer.

Après la première tentative, révélez votre jeton Prédiction. **Chaque joueur dont la prédiction s'est révélée exacte prend 1 jeton Main du destin.**

Pendant le décompte des points, ajoutez **1 point** aux piles de vos deux équipes pour **chaque jeton Main du destin** que vous avez gagné.

VARIANTE 2 JOUEURS

Votre partenaire et vous allez affronter la mystérieuse Madame Fortuna.

Mettez en place le jeu normalement, mais en utilisant 3 jeux de cartes (et non 1 seul).

Vous jouez ensemble et suivez les mêmes règles que dans une partie normale (en prenant le **jeton Télépathie** approprié lorsque vous trouvez votre Médium). Cependant, **chaque fois que vous échouez lors de votre première tentative**, prenez au hasard **1 jeton Télépathie 1^{re} tentative** de la réserve et placez-le dans une pile spéciale pour Madame Fortuna.

Remarque : Madame Fortuna ne reçoit aucun jeton lorsque vous échouez lors de votre deuxième ou troisième tentative.

La partie se termine lorsque la carte Boule de cristal est révélée **OU** lorsqu'il ne reste aucun **jeton Télépathie 1^{re} tentative** dans la réserve générale. Terminez la manche de sorte que vous ayez tous les deux joué le même nombre de tours.

Si vous avez plus de points que Madame Fortuna, vous remportez la victoire ! Sinon, Madame Fortuna l'emporte, comme elle l'avait bien évidemment prédit...

RÈGLES GÉNÉRALES

- ✦ Vous **pouvez** utiliser des noms propres.
- ✦ Vous **pouvez** prononcer plusieurs mots, tant qu'ils constituent un terme ou un concept spécifique. Par exemple, les termes **BARRE DE CÉRÉALES**, **VAISSEAU SPATIAL**, ou encore **PLONGÉE SOUS-MARINE** sont acceptés.
- ✦ Vous **DEVEZ** dire un mot. Si vous comptez « 3... 2... 1... » et que vous ne dites rien, votre tour s'arrête immédiatement. Assurez-vous que votre partenaire est prêt avant de lancer le décompte.

C'est aux autres joueurs de décider si les 2 mots prononcés correspondent ou non. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, vous pouvez résoudre le dilemme en lançant une pièce, ou mieux encore : être tolérants ! La seule règle officielle : **vous êtes là pour vous amuser !**

CONSEIL : Pour optimiser vos chances de réussite, utilisez des mots génériques plutôt que des mots très spécifiques. Par exemple, vous aurez plus de chances de trouver un Médium en disant **SORCIER** plutôt que **MERLIN**, ou **FLEUR** plutôt que **TULIPE**.

Vous pouvez combiner le matériel de n'importe quel jeu **Medium** avec celui-ci, et inversement. N'hésitez pas à explorer toutes les possibilités !

CRÉDITS

Auteurs : Danielle Deley et Nathan Thornton

Développeurs : Christopher Badell, Matt Bender, Paul Bender et Matthew Kroll

Illustrateurs : Anahi Anchondo et Sarah Kelly

Designers graphiques : Anahi Anchondo, Marie-Elaine Bérubé et Marc Rousselle

Directrice artistique : SaRae Henderson

Coordinateur des tests de jeu et du développement des règles : Chris Burton

Rédacteur en chef : Christopher Badell

Éditeur : Jeux Synapses Games

Traduction française et relecture : Robin Leplumey et Quentin Hanot pour The Geeky Pen



Storm Chaser
GAMES

© 2026 Jeux Synapses Games Inc.

Jeux Synapses Games Inc.

37 rue Claude

Pointe-des-Cascades, QC

J0P 1M0 Canada

www.jeuxsynapsesgames.com

[f](#) [@jeuxsynapsesgames](#)