

# DIVINARE

BRETT J. GILBERT'S



First

INTERNATIONAL

# CONTEST of MEDIUMS

TUESDAY, NOVEMBER 17th  
GRAND PRIZE \$1000

## Londres, 17 novembre 1896

*Les rues de la ville sont presque désertes, seulement repentées par quelques rares badauds dont le seul but semble être de rejoindre le plus rapidement possible leurs chaudes pénates. Mais dans les salons privés d'un hôtel de luxe donnant sur Tavistock Square, l'enjeu est tout autre. Les cinquante plus grands médiums connus se livrent à un tournoi hors du commun*

*afin de déterminer quel est le plus puissant de tous. La table finale s'ouvre dans quelques minutes. Vous en faites partie. Qui remportera les 1000 livres réservées au vainqueur ?*



## Contenu

- 4 plateaux de jeu
- 36 cartes
- 1 carte de personnage et 4 jetons de prédiction par joueur
- 16 jetons de score bleus (valeur 3 points)
- 40 jetons de score jaunes (valeur 1 point)
- 20 jetons de score rouges (valeur -1 point)
- 3 cartes d'action

## But du jeu

Les joueurs incarnent des médiums qui tentent de deviner les cartes possédées par leurs adversaires. À chaque manche, les cartes sont révélées petit à petit ce qui laisse aux médiums la possibilité d'affiner leurs prédictions. Deviner juste permet de gagner des points. Le joueur qui possède le plus grand nombre de points après 4 manches est déclaré vainqueur.

## Mise en place

Mettez les plateaux au milieu de la table. Chaque joueur reçoit la tuile de son personnage et les 4 jetons de prédiction correspondants. Gardez les jetons de score à portée de main. Le joueur le plus âgé est le premier joueur et prend la carte d'action pour 4 joueurs.

La partie peut commencer.

**VOUS LISEZ LES RÈGLES POUR 4 JOUEURS.  
POUR 2 OU 3 JOUEURS,  
LISEZ LES MODIFICATIONS PAGE 06.**

## 🌀 Déroutement de la partie

La partie se décompose en 4 manches. Les joueurs effectuent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

## 🌀 Préparation d'une manche

Chaque joueur place un de ses jetons de prédiction sur la case centrale de chaque zone.

Les cartes sont battues et on en distribue 6 par joueur. **Important :** les 12 cartes restantes sont écartées de la manche face cachée. Personne ne doit en prendre connaissance. À la fin de chaque manche, toutes les cartes sont mélangées à nouveau (celles jouées mais aussi celles mises de côté).

## 🌀 Le premier joueur

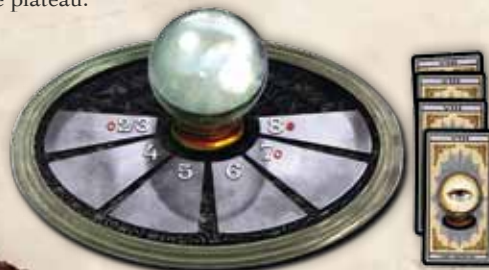
À la fin de chaque manche, le rôle de premier joueur tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Ainsi, lors de la partie, chaque joueur aura une fois le rôle de premier joueur.

## 🌀 Déroutement d'un tour

Le premier joueur commence. Les joueurs effectuent ensuite leurs tours dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de chaque tour le joueur va effectuer les deux actions suivantes (dans l'ordre décrit ci-dessous).

### 🌀 1) Jouer une carte.

Le joueur dont c'est le tour choisit une carte de sa main et la pose tout près du plateau correspondant. Superposez les cartes jouées près de chaque plateau en les décalant légèrement afin qu'on puisse à tout moment savoir combien de cartes ont été jouées près de chaque plateau.



## 2) Déplacer son jeton de prédiction.

Déplacez ensuite votre jeton de prédiction qui se trouve sur le plateau qui correspond à la carte que vous venez de jouer. Vous devez déplacer votre jeton, même si la case où il se trouvait vous convenait parfaitement. **Vous pouvez le placer dans n'importe quelle case qui n'est pas déjà occupée ou sur la case centrale (qu'elle soit occupée ou non).**

Ce déplacement ne se fait pas au hasard : vous devez tenter de deviner combien de cartes correspondant au plateau en question seront jouées durant la manche. Pour vous aider, lisez ce qui suit.

**Le paquet de 36 cartes comporte :**

- 6 cartes rouges (chiromancie).
- 8 cartes bleues (crystallomancie).
- 10 cartes vertes (thédomancie).
- 12 cartes jaunes (astrologie).

Mais attention, seules 24 sur ces 36 cartes seront jouées. Par exemple, il se peut qu'aucune carte rouge ne soit jouée. C'est très rare mais cela peut arriver ! À vous de faire le bon choix.

*Souvenez-vous : vous devez jouer une carte à chaque tour et vous devez déplacer votre jeton de prédiction correspondant !*

## Carte d'action

Au début de chaque manche le premier joueur reçoit la carte d'action qui correspond au nombre de joueurs présents dans la partie. Cette carte lui indique des événements qui vont avoir lieu

au cours de la partie. Il doit bien s'assurer que ces événements sont résolus avant de poursuivre la procédure de jeu normale.

Lorsque chaque joueur a 6 cartes en main (donc au début de la première manche) : passez 3 cartes. Chaque joueur choisit 3 cartes de sa main et les passe au joueur à sa droite (sans prendre connaissance des cartes données par son voisin de gauche). Désormais, chaque joueur connaît donc 9 cartes sur les 24 qui vont être jouées (cela doit lui permettre d'affiner ses prédictions).

Lorsque chaque joueur a 4 cartes en main : passez 2 cartes. Même chose que ci-dessus mais il passe 2 cartes sur les 4 qu'il possède.

Lorsque chaque joueur a 2 cartes en main : passez 1 carte. Même chose que ci-dessus mais avec 1 carte sur les 2.

**Attention :** *passer des cartes ne sert pas seulement à connaître les cartes qui vont être jouées. Cela peut aussi servir à se débarrasser des cartes que vous n'avez pas envie de jouer (pour ne pas avoir à déplacer son jeton de prédiction).*



## Calcul du score

Lorsque la manche se termine (quand tous les joueurs ont joué leurs cartes), on sait désormais combien il existe de cartes à côté de chaque plateau. On peut donc procéder au décompte des points pour connaître le meilleur médium.

Pour chaque plateau on détermine la prédiction parfaite : elle est égale au nombre de cartes jouées près du plateau.

On détermine ensuite la ou les prédictions incomplètes : ce sont les deux cases directement à gauche et à droite de la prédiction parfaite. La case centrale ne peut jamais être une prédiction incomplète.

Toutes les autres cases (sauf la case centrale) sont des prédictions erronées.

Dans tous les cas, un joueur dont le jeton de prédiction est sur la case centrale ne reçoit aucun jeton de score pour le plateau en question.

Si un jeton de prédiction se trouve sur la prédiction parfaite, le joueur auquel il appartient reçoit un jeton de score bleu.

Si un jeton de prédiction se trouve sur une prédiction incomplète, le joueur auquel il appartient reçoit un jeton de score jaune.

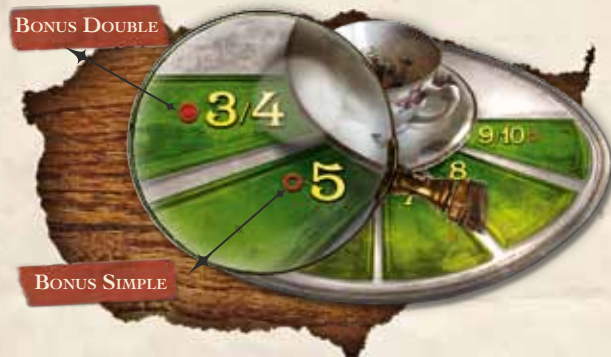
Si un jeton de prédiction se trouve sur une prédiction erronée, le joueur auquel il appartient reçoit un jeton de score rouge.

**Attention :** les jetons rouges sont des malus ! Il faut en obtenir le moins possible.



## Les cases bonus

Chaque plateau de prédiction comporte plusieurs cases bonus. On trouve les cases bonus simple (rond évidé) et les cases bonus double (rond plein).



Un joueur dont le jeton de prédiction se trouve sur une case bonus reçoit un ou plusieurs jetons de score supplémentaire(s).

Si le jeton de prédiction se trouve sur une prédiction parfaite ou incomplète, le joueur auquel il appartient reçoit 1 jeton de score jaune (2 si la case est un double bonus).

Si le jeton de prédiction se trouve sur une prédiction erronée, le joueur auquel il appartient reçoit 1 jeton de score rouge (2 si la case est un double bonus). Et pour le coup, c'est un malus plutôt qu'un bonus ! Si vous avez besoin de monnaie, n'hésitez pas à « annuler » les jetons de score jaune et rouge et/ou à remplacer 3 jetons de score jaune par 1 jeton de score bleu.

## Manche suivante

Si la partie n'est pas terminée, le premier joueur change (dans le sens des aiguilles d'une montre) et on commence la manche suivante.

## Fin de la partie

Lorsque les 4 manches ont été jouées, retournez tous vos jetons de score et faites-en le total. Le joueur qui possède le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

## RÈGLES POUR 2 JOUEURS

- *Utilisez la carte d'action pour 2 joueurs. À deux joueurs, on effectue deux actions spéciales décrites ci-dessous.*
- *Après avoir pris connaissance de ses cartes, chaque joueur écarte de son jeu 2 cartes. Ces cartes ne seront plus utilisées avant la résolution de la deuxième action spéciale. Elles ne peuvent plus être consultées par qui que ce soit. Aucun jeton de prédiction n'est déplacé durant cette action.*
- *Lorsque les joueurs ont joué toutes les cartes de leur main, chacun révèle les 2 cartes qu'il avait écartées du jeu en début de partie et les place sur le jeu à côté des plateaux correspondants.*

- *Le score n'est déterminé qu'après le placement de ces cartes. Aucun jeton de prédiction n'est déplacé durant cette action.*

## RÈGLES POUR 3 JOUEURS

- *Utilisez simplement la carte d'action pour 3 joueurs qui indique à quel moment les joueurs doivent se passer des cartes.*



## RAMI SAKAR

Ami d'enfance d'Edmund.

*Rami n'avait jamais quitté son petit village d'Inde. Edmund a dû déployer des trésors de diplomatie pour lui faire prendre le bateau jusqu'à Londres. Rami est amusé par le tournoi mais n'est pas vraiment un compétiteur né. La victoire ou la défaite, peu lui importe. Mais ses talents innés, et il faut bien l'avouer, surnaturels, lui ont permis de gravir les échelons du tournoi pour arriver en table finale.*





## TZCISKA PAROVIC

Jeune bohémienne venue  
de la lointaine Moldavie.



*Elle a erré dans les rues de Londres en quémandant  
aux passants de quoi subsister. Mais ses talents  
de chiromancie ont rapidement fait d'elle une des voyantes  
les plus réputées des cercles occultes de la capitale. Pour  
elle, remporter ce tournoi est avant tout une question  
de survie : les 1000 livres lui permettront sans doute  
de commencer une nouvelle vie.*



## JOHN-PAUL KRAMER

Escroc notoire de la banlieue de Boston.

*Tous se demandent encore comment il a fait pour se retrouver à la table finale du tournoi. Pour lui, tout n'est que statistiques. La raison de sa présence ici est qu'il travaille en sous-marin pour le Boston Herald et qu'il prépare un article dans lequel il va tenter de décrédibiliser la voyance et tous ses pratiquants.*



## LORD EDMUND FISCHNER III

Passionné de voyance depuis sa plus tendre enfance.

*Edmund a parcouru le monde pour être initié à de multiples pratiques occultes. Il préfère de loin l'astrologie mais sa connaissance exhaustive de toutes les pratiques possibles et imaginables en fait autant un puits de connaissance qu'un sérieux adversaire. C'est en grande partie lui qui a financé le tournoi. Il compte donc bien reverser ses gains à une organisation caritative s'il le remporte.*



Directors of London's New  
HAMPSHIRE HOTEL  
Mainment



*Un jeu de*  
**Brett J. Gilbert**

*Illustré par*  
**Benjamin Carré**

**L'AUTEUR VOUDRAIT REMERCIER :**

Charlie & Alan Paull, Sebastian Bleasdale, Tony Carr, Rob Fisher,  
Evelyn Marjorie Adams, Maureen Gilbert, Peter Chilvers, Martin Mewies, Lucy Coles,  
Rosanna Keefe, Dominic Gregory, Rob Harris, John Yianni, Tony Boydell and Richard Breese.

Divinare est dédié à James Frederick Gilbert, un joueur invétéré,  
à Phoebe et Charlotte Minh Chau Gilbert Sutton-Do, et à tous les autres jeux à venir.