



MEDIUM

UM JOGO DE LEITURA DE MENTES

LIVRO DE REGRAS

DUAS CARTAS, DOIS PENSAMENTOS, UMA MENTE.

No jogo **Medium**, você e seus amigos irão ativar suas poderosas habilidades extra-sensoriais para enviar mensagens psíquicas por toda a mesa! Juntos, seu parceiro e você pensarão no Medium: uma palavra que conecte as duas palavras escritas em suas cartas – e, em voz alta e ao mesmo tempo, dizer qual é esta palavra. Vocês irão *agir como um Medium*, para achar o **Medium**, através do Medium que se encontra nas cartas! Isto é Medium. E quando isto acontece, a sensação é indescritível. Pode acreditar!

COMPONENTES



270 Cartas de Medium

15 conjuntos com 18 cartas em cada



3 Cartas de Bola de Cristal



16 Cartas extras de Poder Especial (EPE)

8 de Links Psíquicos, 8 de Limpeza da Mente

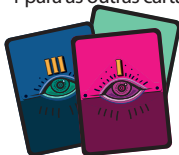


16 Divisórias para as Cartas

1 para cada conjunto numerado,
1 para as outras cartas

54 Cartas de Fusão Mental

18 de Primeira Tentativa, 18 de Segunda Tentativa,
18 de Terceira Tentativa



PREPARAÇÃO

1º Passo: selecione os conjuntos de cartas

Medium contém 15 conjuntos de cartas, cada conjunto distinto do outro em razão dos pequenos números assinalados no canto inferior direito da carta. Estes conjuntos foram cuidadosamente criados para facilitar as conexões psíquicas durante a partida.

Ao preparar um baralho de Medium, use um conjunto a menos do que a quantidade de jogadores (3 conjuntos para uma partida com 4 jogadores, 4 conjuntos para uma partida com 5 jogadores, e assim por diante). *Por exemplo: em uma partida com 4 jogadores, vocês irão precisar de 3 conjuntos de cartas. Então, vocês escolhem o conjunto 8, o conjunto 13 e o conjunto 14.* Os conjuntos podem ser escolhidos de forma aleatória.

2º passo: adicionar as cartas de Bola de Cristal

Embaralhe as cartas dos conjuntos para formar um baralho. Divida o baralho em três partes. Embaralhe as três cartas de Bola de Cristal na parte que ficará por baixo e, depois, coloque sobre ela as duas partes restantes.

3º Passo: entregue seis cartas de face para baixo para cada jogador.

4º Passo: coloque as cartas de Fusão Mental de face para baixo, no centro da mesa. Separe-as em três pilhas: uma pilha com as cartas de Primeira Tentativa, uma com as cartas de Segunda Tentativa e uma com as cartas de Terceira Tentativa. Embaralhe cada pilha.

5º Passo: escolha o jogador inicial de forma aleatória.

COMO JOGAR

FASE UM: ENCONTRE O MEDIUM

1º Passo: um jogador joga uma carta, depois seu parceiro também joga uma carta.

Em seu turno, seu parceiro será o jogador à sua esquerda, o qual irá escolher e jogar uma carta de sua mão à sua frente, de face para cima. Em seguida, você escolhe uma carta de sua mão e a joga de face para cima próxima à carta de seu parceiro. Diga a palavra escrita na carta em voz alta. Usando o conjunto de palavras destas duas cartas, seu parceiro e você tentarão encontrar o Medium.

O Medium: *é a palavra que conecta aquelas duas palavras de suas cartas: a palavra que as duas palavras sugerem, a palavra que as define, ou a palavra que age harmonicamente entre elas.*

2º Passo: os parceiros tentam acertar.

Conecte-se mentalmente com seu parceiro para escolher uma palavra. Respire fundo (opcional), relaxe (não é necessário), veja se seu parceiro está pronto, então inicie uma contagem regressiva em voz alta e ao mesmo tempo que seu parceiro, dizendo:

TRÊS... DOIS... UM... e digam a palavra que vocês acham que corresponde ao Medium.

Por exemplo, se as palavras fossem:

TACO e **PRAIA**: talvez uma **CONCHA**?

NEVE e **CALÇADA**: Provavelmente uma **PÁ**.

GRANDE e **PEQUENO**: o Medium certamente será **MÉDIO**.

Se vocês acertarem, acontece a Fusão Mental! Pegue uma carta de Fusão Metal da pilha de Primeira Tentativa (que vale 5 ou 6 pontos), e coloque-a entre seu parceiro e você para criar uma pilha compartilhada de cartas, que marcarão pontos ao final da partida. Seu turno termina.

Se seu parceiro e você não acertarem na primeira tentativa, agora vocês têm uma segunda tentativa para acertar, usando as palavras que vocês **acabaram de dizer**, em vez das palavras das cartas.

*Por exemplo: as cartas eram **TIGRE** e **PRETO**. Você disse **PANTERA**, mas seu parceiro disse **LISTRA** na primeira tentativa. **PANTERA** e **LISTRA** agora se tornaram as palavras que vocês terão que usar para achar o Medium na segunda tentativa. Mas vocês não podem usar qualquer palavra das cartas originais, então vocês não poderiam dizer **TIGRE** na segunda tentativa.*

Se vocês acertarem na segunda tentativa, pegue uma carta de Fusão Mental da pilha de Segunda Tentativa (que vale 3 ou 4 pontos), e coloque-a entre seu parceiro e você, formando uma pilha.

Se vocês não acertarem na segunda tentativa, vocês ainda têm uma última chance. Use as duas palavras que vocês disseram na segunda tentativa. Lembrem-se, vocês não podem dizer quaisquer palavras que foram usadas anteriormente como o Medium. Se conseguirem uma Fusão Mental, pegue uma carta da pilha de Terceira Tentativa (que vale 1 ou 2 pontos), e coloque-a entre seu parceiro e você, formando uma pilha. Seu turno termina.

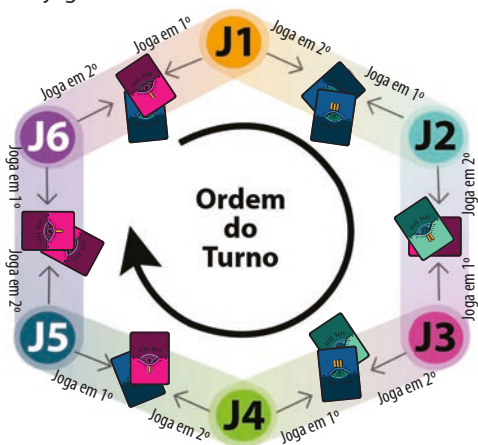
Se vocês não acertarem na terceira tentativa, seu turno termina e vocês não conseguem nenhum ponto. Não se preocupem – isso acontece com os **Mediuns** o tempo todo.

FASE DOIS: REPONHA A SUA MÃO

Ao final de seu turno, coloque as cartas usadas na pilha de descarte. Em seguida, seu parceiro e você sacam uma carta para completarem a mão com seis cartas.

PROGRESSO DA PARTIDA

Agora é hora de a partida progredir ao redor da mesa. Desta vez, você observa o turno de seu antigo parceiro junto com o jogador à esquerda dele! Em breve o jogador à sua direita tentará uma fusão mental com você quando jogar uma carta no turno dele...



O diagrama acima mostra uma partida com 6 jogadores. A partida segue em sentido horário. As setas indicam os parceiros de cada jogador durante a partida. Em uma partida com 6 jogadores, haverá 6 equipes.

FIM DA PARTIDA

JOQUE ATÉ QUE A BOLA DE CRISTAL SE DESPEDACE

Quando você sacar a primeira carta de Bola de Cristal, coloque-a de face para cima no centro da mesa. À medida que a energia psíquica combinada entre os jogadores aumenta, rachaduras começam a aparecer na Bola de Cristal! Saque outra carta, garantindo que você tenha 6 cartas na mão. Faça a mesma coisa quando a segunda carta de Bola de Cristal for sacada. Sua Bola de Cristal continua a rachar na medida em que o poder mental aumenta! Quando você sacar a terceira e última carta de Bola de Cristal, ela se despedaça, quebrando a conexão mental na sala.



Termine a rodada que vocês estão jogando, assegurando que todas as equipes tenham jogado a mesma quantidade de turnos ao final da partida. A partida termina com a equipe formada pelo jogador inicial e o jogador à sua direita.

PONTUAÇÃO

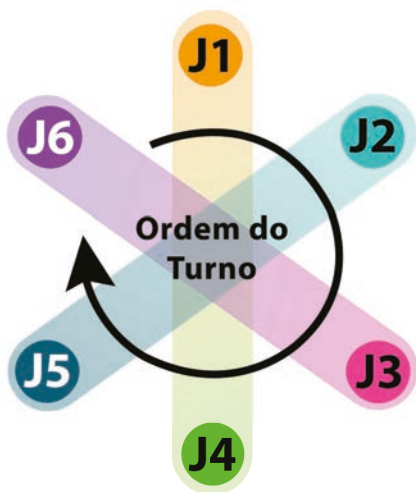
SOME OS PONTOS E VEJA QUEM VENCEU

Uma vez que você participa de duas equipes, você tem duas pontuações: uma com o jogador à sua esquerda e uma com o jogador à sua direita. Some os pontos que você conquistou com suas duas equipes, provenientes das cartas de Fusão Mental das pilhas que você compartilha e das cartas EPE não utilizadas, caso esteja jogando com elas. Para mais detalhes veja **cartas Extras de Poder Especial** na página 8. O jogador com a maior quantidade de pontos, vence a partida. Se houver empate, bem, que tal se ficarem empatados? Seria tão ruim assim?

REGRAS ALTERNATIVAS

JOGANDO EM EQUIPES

Se estiverem em número par de pessoas, vocês podem optar por jogar em equipes, em vez de jogar com a pessoa à sua esquerda e direita. Crie uma equipe com a pessoa sentada à sua frente na mesa por toda a partida. Alterne a cada turno aquele que joga primeiro a carta. Os pontos são marcados como uma equipe. Todos os pontos das cartas EPE são adicionados à pontuação da equipe.



O diagrama acima mostra uma partida com 6 jogadores. Em uma partida deste estilo contendo 6 jogadores, haverá apenas 3 equipes.

PARTIDA COM DOIS JOGADORES

Para dois jogadores, use 3 conjuntos, embaralhe as cartas de Bola de Cristal, não use as cartas EPE, jogue como uma equipe e some os pontos conquistados. Jogue apenas por diversão!

CARTAS EXTRAS DE PODER ESPECIAL (EPE)

Depois de ter jogado algumas partidas, adicione as **cartas Extras de Poder Especial (EPE)**, as quais possibilitam que cada jogador utilize uma única vez cada poder. Existem duas cartas EPE em Medium: *Link Psíquico* e *Limpeza da Mente*.

Dê a cada jogador uma carta de cada uma das EPE, as quais são colocadas na frente de cada um deles de face para cima (a face colorida com a pontuação e o texto da carta). Os jogadores irão virar a carta de face para baixo (o lado preto e branco) ao utilizar estes poderes. Cada carta EPE que não for utilizada vale 2 pontos, compartilhados com seu(s) parceiro(s) ao final da partida.



Apenas um jogador pode utilizar uma carta EPE em qualquer turno. Se vários jogadores tentarem jogar uma carta, aquele que virou a carta primeiro deverá utilizar o poder.

Lembre-se de somar os pontos das cartas EPE não utilizadas à sua pontuação – com seus parceiros de ambos os lados, ou com sua equipe se estiver jogando uma partida com equipes – ao final da partida.

LINK PSÍQUICO: *preveja o que seus oponentes irão dizer.*

Jogue no início do turno de uma equipe adversária, depois deles terem revelado suas cartas. Você irá jogar com eles durante a primeira tentativa. Inicie a contagem regressiva e diga a palavra junto com eles. Uma das quatro coisas que se seguem pode acontecer:

1. **Vocês três acertam na primeira tentativa.** Você pega a carta de Fusão Mental da pilha de Primeira Tentativa, assim como a equipe com a qual você jogou.
2. **Você acerta junto de apenas um dos jogadores da equipe.** Você pega a carta de Fusão Mental da pilha de Primeira Tentativa e eles seguem para a segunda tentativa.
3. **Ninguém acerta.** Você está fora e os jogadores da outra equipe continuam jogando.
4. **A outra equipe acerta e você não.** Eles pegam a carta como de costume e você não pega nenhuma. Pontos ganhos com o Link psíquico são compartilhados com seus companheiros de equipe.

LIMPEZA DA MENTE: *renove sua mão.*

Jogue no início de seu turno para descartar cartas de sua mão. Se livre da quantidade de cartas que desejar e saque até ficar com seis cartas. Se você sacar uma carta de Bola de Cristal, coloque-a de face para cima no meio da mesa e continue sacando até que você possua seis cartas.



COISAS DE MEDIUM A SABER

Sim, você pode usar nomes próprios. Use o gênero que quiser em cada carta.

Não, não precisa ser apenas uma palavra – apenas uma ideia. Alguma coisa como PÃO DE ALHO ou MÁQUINA DE LAVAR ou LADY BIRD JOHNSON é totalmente aceitável.

Mas você tem que dizer alguma coisa. Se iniciar a contagem regressiva, “3... 2... 1...” e não disser nada, seu turno termina imediatamente. Então tenha certeza de que seu companheiro esteja pronto antes de iniciar a contagem regressiva.

Cabe ao restante dos jogadores determinar quando as duas palavras são aceitas ou não, e eis a regra oficial:

SEJA TRANQUILO QUANTO A ISSO.

Apenas uma dica: a tendência é que você tenha mais possibilidades de acertar se for mais abrangente do que super específico. Você tem mais chances de acertar FEITICEIRO do que MERLIN ou FLOR do que HORTÊNSIA.

Mas a coisa mais importante que podemos te dizer é: *mantenha o jogo em movimento*. Use a primeira coisa que você pensou. Talvez você consiga, ou talvez em uma segunda tentativa. Apenas se divirta.

A melhor forma de jogar **Medium** é a forma que você e seus amigos acharem melhor. A única forma de acertar é dizer a palavra que seu amigo estiver pensando. E a melhor maneira de se conectar com seus parceiros é olhando diretamente em seus olhos e usar seu link psíquico para enviar sua palavra diretamente para seu cérebro. Sinta a energia psíquica da sala.

CRÉDITOS

Design do jogo Storm Chaser Games

Desenvolvimento do jogo Christopher Badell, Paul Bender,
Maggie Clayton

Arte Sarah Kelly

Design Gráfico do jogo Sarah Kelly

Manual de Regras & Design Gráfico do verso da caixa SaRae Henderson

Direção de Criação Jennifer Closson

Playtesting & Desenvolvimento das Regras Chris Burton

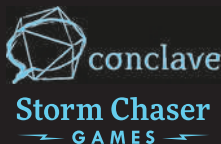
Edição Paul Bender, Jennifer Closson, Alexander Schmidt

Editor Chefe Christopher Badell

Tradução Marcelo Oliveira & Kleber Bertazzo

Design Brasileiro Cristiano Cuty

Agradecimento Especial Storm Chaser Games gostaria de agradecer a todos. Todos que nos ajudaram jogando as primeiras versões do Medium em convenções, bares, lojas de jogos e no trabalho. Todos que nos disseram que era divertido e todos que nos deram sugestões para torná-lo mais divertido. Todos em nossas famílias que nos deixaram gastar nosso dinheiro com ele e não ficaram bravos quando saíamos no fim de semana para fazer as pessoas jogarem. Todos que tiraram fotos, que fizeram uma versão online, que nos ajudaram a fazer vídeos ou sites. Todos que nos deixaram trabalhar nele na livraria/café vegano que eram donos. Todos que nos disseram as palavras que deveríamos escrever. Todos que nos ajudaram com a parte legal e burocrática que ainda não entendíamos. Todos que estavam lá no começo e todos que estarão lá no futuro. Obrigado a todos.



Medium © 2019 Greater Than Games, LLC

Para mais informações sobre este e outros jogos,
acesse www.conclaveweb.com.br
Para dúvidas ou outras informações,
contate: sac@conclaveweb.com.br