



PRAVIDLA HRY

O HŘE

Ve hře **Médium: „Párty hra o čtení myšlenek“** využijete své mocné psychické schopnosti, budete číst myšlenky svých přátel a předpovídat, co řeknou. Ve svém tahu zahrajete se spoluhráčem každý jednu kartu a pokusíte se určit médium – slovo, které obě karty spojuje – a toto slovo společně nahlas vyslovit.

KOMPONENTY:



16 oddělovačů karet

15 pro sady karet médií
1 pro kartu křišťálové koule a karty nadpřirozených schopností



270 karet médií

15 sad (po 18 kartách)



1 karta křišťálové koule



16 karet nadpřirozených schopností (NPS)

8x jasná mysl, 8x mentální spojení



54 žetonů splynutí myslí

18x 1. pokus, 18x 2. pokus, 18x 3. pokus

PŘÍPRAVA HRY

1) Vyberte sady karet

Náhodně vyberte sady karet (buď ze hry **Médium: „Párty hra o čtení myšlenek“**, nebo jakoukoli jinou sadu z řady **Médium**). Použijte o jednu sadu méně, než je počet hráčů*, a všechny je zamíchejte do jednoho balíčku (tj. 3 sady pro hru 4 hráčů, 4 sady pro hru 5 hráčů atd.).

2) Přidejte kartu křišťálové koule

Rozdělte balíček na 3 přibližně stejné hromádky. Zamíchejte kartu Křišťálové koule do jedné z hromádek a položte na ni zbývající 2 hromádky.

3) Rozdejte karty

Každému hráči rozdejte 6 karet. To budou počáteční karty v ruce. Karty v ruce hráči drží skrytě tak, aby je ostatní neviděli.

4) Připravte žetony splynutí myslí

Uprostřed stolu vytvořte tři oddělené hromádky žetonů podle typu, stranou s rukou nahoru:

- ✦ 1 hromádka žetonů 1. pokus u  (5 a 6 bodů)
- ✦ 1 hromádka žetonů 2. pokus u  (3 a 4 body)
- ✦ 1 hromádka žetonů 3. pokus u  (1 a 2 body).

5) Vyberte prvního hráče

Hru začíná hráč, který měl v poslední době paranormální zážitek nebo si nechal vykládat budoucnost.

* Variantu pro 2 hráče najdete na straně 10.

PRŮBĚH HRY

Hledání média

KROK 1

Zahrajte se svým spoluhráčem každý jednu kartu. Ve svém tahu hrajete spolu s hráčem po své levici. Váš spoluhráč zahraje 1 kartu z ruky lícem nahoru před vás. Podívejte se na jeho kartu, pak si vyberte 1 kartu ze své ruky a zahrajte ji vedle spoluhráčovy karty. Pomocí těchto dvou slov musíte najít „médium“.

***Co znamená „médium“?** Je to slovo, které spojuje 2 slova na vašich vyložených kartách.*

KROK 2

Současně se pokuste říct stejné slovo. Mentálně se propojte se spoluhráčem. Podívejte se mu do očí, ujistěte se, že jste připraveni, a pak společně nahlas odpočítejte:

TŘI... DVA... JEDNA... [oba současně řeknete slovo, o kterém si myslíte, že je médium].

Příklad:

TACO a PLÁŽ – že by to bylo **MEXIKO**?

SNÍH a CHODNÍK – pravděpodobně **LOPATA**.

POKUD SE SHODNETE NA 1. POKUS

Pokud vy a váš spoluhráč *řeknete stejné slovo*, vezměte si žeton **1. pokusu o splynutí myslí**. Tím váš tah končí.

POZNÁMKA: Žetony *splynutí myslí* si berete náhodně z jejich hromádky a dáváte si je mezi sebe a spoluhráče na společnou týmovou hromádku. Když si vezmete žeton *splynutí myslí*, otočte jej a odhalte jeho bodovou hodnotu všem hráčům.

... POKUD SE NESHODNETE

Pokud vy a váš spoluhráč *neřeknete stejné slovo*, provedete druhý pokus **s použitím slov, která jste právě řekli**, místo těch, která jsou na kartách.

Příklad: Na kartách byla slova TYGR a ČERNÁ. Řekl jste PANTER a váš spoluhráč řekl PRUH. PANTER a PRUH jsou nyní slova, která použijete při druhém pokusu.

DŮLEŽITÉ: Nemůžete říkat slova, která již byla použita během tahu vašeho týmu (ta na kartách a pokusy o média).

Pokud se shodnete při druhém pokusu, vezmete si žeton **2. pokusu o splynutí myslí**. Tím váš tah končí.

Pokud se ani na druhý pokus neshodnete, máte nyní poslední šanci **použít slova, která jste řekli při druhém pokusu**. Nezapomeňte, že nemůžete říkat žádná předchozí slova. Pokud se shodnete, vezmete si žeton **3. pokusu o splynutí myslí**. Tím váš tah končí. Pokud se ani na třetí pokus neshodnete, váš tah končí a nezískáte žádné žetony *splynutí myslí*.

C) DOPLNĚNÍ KARET V RUCE

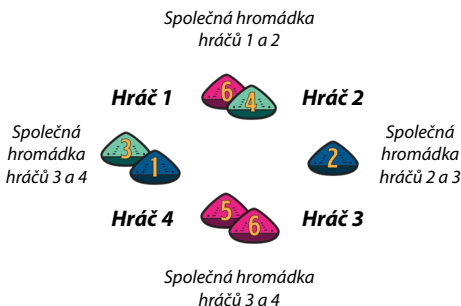
Po skončení svého tahu odložte zahrané karty na odkládací hromádku. Oba si doberte karty tak, abyste jich v ruce měli šest.

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá po směru hodinových ručiček. Tentokrát váš spoluhráč z posledního kola vytvoří dvojici s následujícím hráčem po své levici a odehrají svůj tah a tak dále. V každém kole každý hráč vytvoří dvojici se dvěma spoluhráči.

Příklad tahů ve hře čtyř hráčů

- 1. tah:** Hráči 1 a 2 > **2. tah:** Hráči 2 a 3 >
3. tah: Hráči 3 a 4 > **4. tah:** Hráči 4 a 1



KONEC HRY

KŘIŠŤÁLOVÁ KOULE PRASKNE

Jakmile si doberete kartu křišťálové koule, rozbije se a přeruší psychické spojení v místnosti. Dokončete aktuální kolo a ujistěte se, že každý tým měl stejný počet tahů.



BODOVÁNÍ

URČETE VÍTĚZE

Sečtěte body na žetonech splynutí myslí na hromádce každého týmu. Každý hráč bude mít dva výsledky: jeden se spoluhráčem po své levici a jeden se spoluhráčem po své pravici.

Vyhrává tým, který získá nejvíce bodů!

V případě rovnosti bodů vyhrává tým, který získá více bodů z žetonů **1. splynutí myslí**. Pokud shoda trvá i nadále, tyto týmy vítězství sdílejí.

VOLITELNÉ HERNÍ MODULY

Až odehrajete několik her, možná budete chtít přidat jednu nebo obě sady **karet nadpřirozených schopností (NPS)**, které hráčům udělují jednorázové schopnosti. Můžete také použít nebo kombinovat karty **NPS** z jakékoli jiné sady hry **Médium**.

Karty nadpřirozených schopností

Dejte každému hráči 1 kartu z vybrané sady karet NPS (položte ji před něj barevnou stranou nahoru). Každou kartu lze použít pouze jednou za hru. Chcete-li kartu NPS použít, otočte ji černobílou stranou nahoru.



ČISTÁ MYSL

Obnovte si karty v ruce

Zahrajte na začátku svého tahu.

Odložte libovolný počet karet ze své ruky a doberte si stejný počet nových.

Poznámka: Pokud si doberete kartu Křišťálová koule, položte ji lícem nahoru doprostřed stolu podle běžných pravidel a pokračujte v dobírání karet, dokud jich nebudete mít 6.



MENTÁLNÍ SPOJENÍ

Předpovězte, co řeknou soupeři. Zahrajte na začátku tahu soupeřícího týmu, poté, co zahrají karty. Při prvním pokusu se k nim připojíte.

- ✦ **Pokud se shodnete s oběma soupeři**, vezměte si žeton **1. pokusu o splnutí myslí** a totéž provede tým, se kterým jste hráli.
- ✦ **Pokud se shodnete s jedním soupeřem**, vezměte si žeton **1. pokusu o splnutí myslí** a tým pokračuje ve svém druhém pokusu.
- ✦ **Pokud se neshodne nikdo**, vypadáváte a tým pokračuje svým druhým pokusem.
- ✦ **Pokud se neshodnete ani s jedním soupeřem a soupeři se shodnou**, vypadáváte a tým si vezme žeton **1. pokusu o splnutí myslí**.

Poznámka: Pokud jste získali žeton splnutí myslí díky kartě Mentální spojení, položte jej na kartu. Během bodování přičtete jeho bodovou hodnotu k oběma svým týmovým hromádkám.

DŮLEŽITÉ: V každém tahu lze zahrát pouze **1 kartu NPS**. Pokud chce kartu zahrát více hráčů, zahraje ji ten, kdo ji otočil jako první.

Během bodování přičtete **2 body** k oběma svým týmovým hromádkám za každou nepoužitou **kartu NPS**.

VARIANTA PRO 2 HRÁČE

Společně se spoluhráčem se postavíte moudré madam Štěstěně.

Hru připravte jako obvykle, ale použijte 3 sady karet (místo 1 sady).

Hrajete jako tým a dodržujete stejné kroky a pravidla jako při běžné hře (berete si příslušné žetony **splynutí myslí**, když se shodnete). AVŠAK **kdykoli se vám nepodaří najít shodu na první pokus**, musíte náhodně vybrat **1. žeton pokusu o splynutí myslí** ze zásoby a umístit jej na zvláštní hromádku pro madam Štěstěnu.

POZNÁMKA: Když se vám nepodaří najít shodu na druhý nebo třetí pokus, madam Štěstěna neobdrží žádné žetony.

Hra končí, když odhalíte kartu křišťálové koule **NEBO** když dojdou žetony **1. pokusu o splynutí myslí**. Pokračujte ve hře, dokud oba neodehrajete stejný počet tahů.

Máte-li více bodů než madam Štěstěna, zvítězili jste. Jinak zvítězí madam Štěstěna, jak moudře předpověděla.

OBECNÁ PRAVIDLA HRY

- ✦ **Můžete** používat vlastní jména.
- ✦ **Můžete** říci více než jedno slovo – pokud je to sousloví. Slova jako **MÜSLI TYČINKA** nebo **STROJ ČASU** nebo **VĚTRNÁ ELEKTRÁRNA** jsou zcela přijatelná.
- ✦ Vždy **MUSÍTE** říct slovo. Pokud odpočítáte „3... 2... 1...“ a neřeknete žádné slovo, váš tah okamžitě končí. Ujistěte se, že váš spoluhráč je připraven, ještě než začnete odpočítávat.

Je na ostatních hráčích, aby rozhodli, zda se 2 slova shodují, nebo ne. Pokud se ostatní hráči nedokážou shodnout, můžete si hodit mincí, nebo ještě lépe, nechat to být. Oficiální pravidlo zní: **Hlavně ať je to zábava!**

RADA: Máte větší šanci se shodnout, když budete používat spíše obecná slova než příliš konkrétní. Je pravděpodobné, že se vám spíše podaří najít shodu na slovo **ČARODĚJ** než na **MERLIN** nebo na slovo **KVĚTINA** než na **HORTENZIE**.

.....

Obsah z jakékoli sady hry **Médium** lze použít s touto hrou a naopak, což znamená, že můžete kombinovat karty NPS a jakýkoli jiný herní modul. Je jen na vás, abyste prozkoumali možnosti!

TVŮRCI HRY

Autoři: Danielle Deley a Nathan Thornton

Vývoj: Christopher Badell, Paul Bender a Maggie Clayton

Ilustrace: Sarah Kelly

Grafická úprava: Sarah Kelly, SaRae Henderson,
Marie-Elaine Bérbué a Marc Rousselle

Umělecká vedoucí: Jennifer Closson

Koordinace vývoje pravidel a testování: Chris Burton

Redakce: Paul Bender, Jennifer Closson a Alexander Schmidt

Šéfredaktor: Christopher Badell

Vydavatel: Jeux Synapses Games

ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad: Vladimír Smolík

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Daniel Knápek a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla,
napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.



© 2026 Jeux Synapses Games Inc.
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude

Pointe-des-Cascades
QC J0P 1M0 Kanada

www.jeuxsynapsesgames.com

  @jeuxsynapsesgames