SPIELANLEITUNG

ZWEI KARTEN. ZWEI GEDANKEN. EIN GEIST.

Im Kartenspiel ***Medium*** nutzt ihr eure mächtigen übersinnlichen Fähigkeiten, um telepathische Botschaften über den Tisch zu schicken! Denkt gemeinsam mit euren Teampartnern an das *Medium*: das eine bestimmte Wort, das die Wörter auf euren beiden Karten verbindet – und ruft dieses Wort gleichzeitig laut aus. Schafft ihr es zum *Medium* zu werden und eine telepathische Verbindung aufzubauen, um das eine *Medium* zu finden?

SPIELMATERIAL

270 Wortkarten
15 Kartensets mit je 18 Karten

3 Kristallkugel-Karten

16 Aktionskarten
mit Spezialfähigkeiten
8 Mentales Band, 8 Klarer Geist

16 Trennkarten
1 Karte für jedes Set,
1 für alle anderen Karten

54 Telepathie-Plättchen
je 18 rote, grüne und blaue Plättchen

SPIELAUFBAU

Erster Schritt: Kartensets auswählen
Medium enthält 18 Kartensets, die sich durch die kleinen Zahlen in der rechten unteren Ecke unterscheiden. Diese Sets wurden sorgfältig zusammengestellt, um bessere telepathische Verbindungen während des Spiels zu ermöglichen.

Bei der Zusammenstellung eines ***Medium***-Decks verwendet ihr ein Set weniger als die Anzahl der Spieler, mindestens aber 3 Sets. Die Sets können nach dem Zufallsprinzip ausgewählt werden. *Ein Beispiel: Bei einem Spiel mit 4 Spielern würden die Spieler 3 Kartensets benötigen. Sie wählen deshalb Set 8, Set 13 und Set 14.*

Zweiter Schritt: Kristallkugel-Karten hinzufügen
Mischt die Sets zu einem Stapel zusammen. Teilt den Stapel in drei Teile. Mischt die drei Kristallkugel-Karten in das untere Drittel und legt dann die restlichen zwei Drittel des Stapels wieder darauf.

Dritter Schritt: Verteilt sechs verdeckte Karten an jeden Spieler.

Vierter Schritt: Legt die Telepathie-Plättchen mit der Punkteseite nach unten in die Mitte des Tisches.
Bildet drei Stapel: einen Stapel mit den roten, einen mit den grünen und einen mit den blauen Plättchen.

Fünfter Schritt: Wählt einen beliebigen Spieler aus, der den Anfang macht.

SPIELABLAUF

PHASE 1: DAS MEDIUM FINDEN

Schritt 1: Zunächst spielt ein Spieler eine Karte aus, danach folgt der Teampartner.

Wenn du an der Reihe bist, spielst du mit dem Spieler links von dir zusammen, der zunächst eine Karte aus seiner Hand auswählt und diese offen vor dir ausspielt. Dann wählst du eine Karte aus deiner Hand und legst sie offen neben die Karte deines Partners. Sprecht das Wort jeweils laut aus, während ihr eure Karte ausspielt. Mit diesen beiden Wörtern versucht ihr dann gemeinsam das Medium zu finden.

Das Medium *ist ein Wort, das die beiden Wörter auf euren Karten verbindet: ein Wort, das von beiden Wortkarten angedeutet wird, das durch sie definiert wird oder einen Kompromiss zwischen ihnen darstellt.*

Schritt 2: Die Teampartner versuchen, sich abzustimmen.

Verbinde dich gedanklich mit deinem Partner, um ein gemeinsames Wort, das Medium, zu finden. Atme tief durch, entspanne dich und schau, dass dein Partner bereit ist. Dann zählt gemeinsam laut rückwärts:

DREI... ZWEI... EINS... und sagt dann das Wort, von dem ihr glaubt, dass es das Medium ist.

Ein paar Beispiele:
TACO *und* ***STRAND****: Vielleicht ist es* ***MUSCHEL****?*
SCHNEE *und* ***BÜRGERSTEIG****: Wahrscheinlich* ***SCHAUFEL****.*
EIS *und* ***SCHMELZEN****: Das Medium könnte* ***WASSER*** *sein.*

Habt ihr das gleiche Wort gesagt, ist das Telepathie! Nimm ein verdecktes rotes Plättchen (im Wert von 5 oder 6 Punkten) und lege es zwischen dich und deinen Teampartner, um einen gemeinsamen Stapel zu bilden, der am Ende des Spiels gewertet wird. Dein Zug ist nun beendet.
Wenn du beim ersten Versuch nicht mit deinem Partner übereinstimmst, habt ihr nun einen zweiten Versuch, bei dem ihr stattdessen die Wörter verwendet, die ihr **gerade eben ausgesprochen habt** – also nicht die Wörter auf den Karten.

*Ein Beispiel: Die Wortkarten sind **TIGER** und **SCHWARZ**. Du hast **PANTHER** gesagt, aber dein Partner **STREIFEN**. **PANTHER** und **STREIFEN** sind nun die Wörter für den zweiten Versuch. Dabei dürft ihr allerdings nicht die Wörter auf den Karten benutzen – ihr dürft hier also nicht **TIGER** sagen.*

Wenn ihr bei eurem zweiten Versuch übereinstimmt, nimmst du ein grünes Plättchen (3 oder 4 Punkte) und legst es auf den Stapel zwischen dir und deinem Partner.

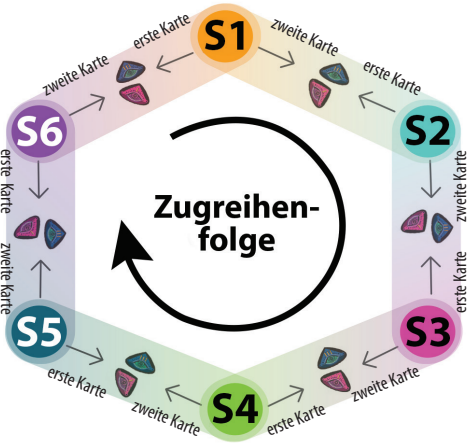
Wenn es auch beim zweiten Versuch nicht klappt, habt ihr noch eine letzte Chance. Verwendet dazu die beiden Wörter, die ihr beim zweiten Versuch ausgesprochen hattet. Vergesst nicht, dass ihr dabei **keine der vorherigen Wörter** benutzen dürft. Ist euer Telepathieversuch erfolgreich, nimmst du ein blaues Plättchen (1 oder 2 Punkte) und legst es auf den gemeinsamen Stapel mit deinem Partner. Wenn es auch beim dritten Versuch nicht klappt, bekommt ihr keine Punkte. Seid nicht traurig - das passiert bei ***Medium*** ständig.

PHASE ZWEI: HANDKARTEN AUFFÜLLEN

Am Ende des Zuges legt ihr die verwendeten Wortkarten auf den Ablagestapel. Dann ziehen du und dein Partner jeweils eine Karte vom Deck nach, sodass jeder von euch wieder sechs Karten auf der Hand hat.

WEITERER ABLAUF

Nach deiner Runde ist dein ehemaliger Teampartner am Zug. Er bildet jetzt ein neues Team mit dem Spieler links von sich. Schon bald wird der Spieler zu deiner Rechten wieder einen Telepathieversuch mit dir starten. Dann liegt es an dir, die erste Wortkarte auszuspielen...



Die Abbildung zeigt ein Spiel mit 6 Spielern. Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn ab. Die Pfeile zeigen an, mit wem die Spieler jeweils ein Team bilden. Bei einem Spiel mit 6 Spielern gibt es 6 Teams.

SPIELENDE

SPIELT BIS DIE KRISTALLKUGEL ZERBRICHT

Ziehst du eine Kristallkugel-Karte, lege sie offen in die Mitte des Tisches. Ziehe eine weitere Karte, sodass du wieder sechs Karten auf der Hand hast. Das gleiche passiert, wenn die zweite Kristallkugel-Karte gezogen wird. Mit jeder gezogenen Kristallkugel-Karte bekommt eure Kristallkugel immer mehr Risse, da sie von eurer starken mentalen Kraft überwältigt wird! Wenn die dritte und letzte Kristallkugel-Karte gezogen wurde, zerspringt eure Kristallkugel und die telepathische Verbindung im Raum wird unterbrochen. Spielt dann noch eure aktuelle Runde zu Ende, sodass jedes Team am Ende des Spiels die gleiche Anzahl von Zügen hatte.

WERTUNG

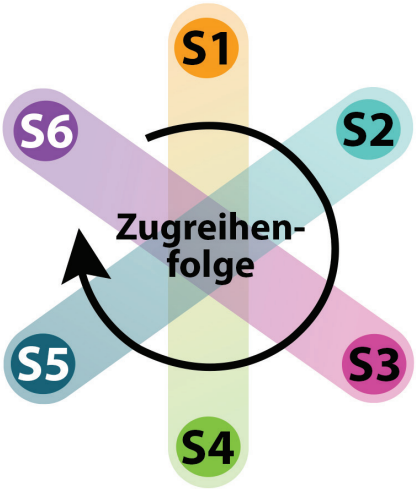
ZÄHLT EURE PUNKTE UND BESTIMMT DAS GEWINNERTEAM

Da jeder von euch in zwei Teams spielt, habt ihr jeweils zwei Punktestapel: einen mit dem Spieler zu eurer Linken und einen mit dem Spieler zu eurer Rechten. Zählt die Punkte eurer gemeinsamen Telepathie-Plättchen. Zusätzlich zählen unbenutzte **Aktionskarten** jeweils 2 Punkte (mehr zu Aktionskarten auf Seite 8). Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinnerteams.

SPIELVARIANTEN

SPIEL MIT FESTEN TEAMS

Wenn ihr eine gerade Anzahl von Spielern habt, könnt ihr euch entscheiden, mit jeweils festen Teampartnern zu spielen (anstatt mit den Personen links und rechts von euch). Dabei spielt ihr immer mit der Person zusammen, die euch gegenüber sitzt. Wechselt euch mit dem Ausspielen der ersten Wortkarte ab. Alle Punkte werden jeweils für das Team gewertet. Punkte, die durch Aktionskarten erzielt wurden, werden zum Teamergebnis addiert.



Die Abbildung zeigt ein Spiel mit 6 Spielern. Bei dieser Variante gibt es nur 3 Teams.

SPIEL ZU ZWEIT

Für zwei Spieler werden drei Sets verwendet. Mischt die Kristallkugel-Karten darunter und spielt ohne Aktionskarten. Ihr spielt als Team und zählt (wenn ihr wollt) eure gemeinsamen Punkte – einfach zum Spaß.

AKTIONSKARTEN

Zur Erweiterung des Spiels könnt ihr auch mit **Aktionskarten** spielen, die jedem Spieler einmalig verwendbare Spezialfähigkeiten verleihen. In ***Medium*** gibt es zwei Aktionskarten: *Mentales Band* und *Klarer Geist*.

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler jeweils beide Aktionskarten, die er mit der farbigen Seite nach oben vor sich legt. Die Karten werden umgedreht, sobald sie eingesetzt werden. Jede ungenutzte Aktionskarte zählt am Ende des Spiels 2 Punkte für das jeweilige Team.

In jedem Zug kann nur eine Aktionskarte eingesetzt und umgedreht werden. Wollen mehrere Spieler eine Aktionskarte einsetzen, gilt nur die zuerst umgedrehte Karte.

Vergesst am Ende des Spiels nicht, die ungenutzten Aktionskarten als Zusatzpunkte zu werten.

MENTALES BAND: *Sag voraus, was deine Gegner sagen.*
Spiele diese Karte zu Beginn des Zuges eines anderen Teams, sobald die Wortkarten gelegt wurden. Du nimmst nun an ihrem ersten Telepathieversuch teil. Nach dem gemeinsamen Herunterzählen gibt es vier Möglichkeiten:

1. **Ihr habt alle das gleiche Wort:** Das Team und du nehmen sich jeweils ein rotes Plättchen.
2. **Dein Wort passt nur zu einem der Spieler des anderen Teams:** Nimm ein rotes Plättchen. Die anderen fahren mit ihrem zweiten Versuch fort.
3. **Alle haben ein unterschiedliches Wort:** Du bist raus und das gegnerische Team spielt normal weiter.
4. **Das Wort der anderen beiden passt – aber nicht zu deinem:** Das Team nimmt sich ganz regulär ein rotes Plättchen – du gehst leider leer aus.

Durch *Mentales Band* erworbene Plättchen legst du zu dir und wertest sie am Ende für dein(e) Team(s).

KLARER GEIST: *Tausche deine Handkarten aus.*
Setze diese Karte zu Beginn deines Zuges ein, um eine beliebige Anzahl von Karten aus deiner Hand abzulegen. Ziehe so viele Karten nach, bis du wieder sechs Karten auf der Hand hast. Wenn du eine Kristallkugel-Karte ziehst, lege sie offen in die Tischmitte und ziehe eine weitere Karte.

GUT ZU WISSEN

Ihr könnt Eigennamen verwenden. Wortkombinationen sind auch zulässig. Ausdrücke wie *KLEINER GRÜNER KAKTUS*, *SCHWARZES LOCH* oder *ROBIN HOOD* sind völlig in Ordnung.

Ihr müsst allerdings irgendetwas sagen. Wenn ihr rückwärts zählt, *»3... 2... 1... «* und einer im Team sagt nichts, ist der Zug sofort vorbei. Vergewissert euch also, dass euer Partner bereit ist, bevor ihr den Countdown startet.

Die anderen Mitspieler müssen jeweils entscheiden, ob zwei Wörter übereinstimmen oder nicht. Hierbei ist die wichtigste Regel: **BLEIBT DABEI ENTSPANNT!**

Kleiner Tipp: Allgemeinere Begriffe erzielen in der Regel mehr Übereinstimmungen. So kommt ihr womöglich beide eher auf *BLUME* als auf *TULPE*.

Seid nicht zu zögerlich. Nehmt am besten einfach das erste Wort, das euch einfällt. Vielleicht schafft ihr es direkt, vielleicht auch erst beim zweiten Versuch. Habt einfach Spaß dabei.

Sobald ihr einen Telepathieversuch startet, schaut euch am besten direkt in die Augen und versucht zu denken wie euer Teampartner. Oder versucht dein Teampartner zu denken wie du? Musst du dann denken, wie dein Teampartner denkt, dass du denkst? Vergesst das am besten – entspannt euch einfach, vertraut auf eure Intuition und fühlt die telepathische Energie im Raum!

CREDITS

Spielentwicklung Storm Chaser Games
Autoren Christopher Badell, Paul Bender, Maggie Clayton
Illustration Sarah Kelly
Grafikdesign Sarah Kelly
Spielanleitung & Verpackung SaRae Henderson
Gestalterische Leitung Jennifer Closson
Spieletests & Regelentwicklung Chris Burton
Redaktion Paul Bender, Jennifer Closson, Alexander Schmidt
Chefredakteur Christopher Badell
Deutsche Ausgabe Julian Braunwarth, Nils-Lucas Schönfeld

Perdix Spiele (deutsche Ausgabe)
Braunwarth & Schönfeld Perdix GbR
Aubergenviller Allee 51
64807 Dieburg
info@perdix-spiele.de

Deutsche Ausgabe © Perdix Spiele
Lizenz von Greater Than Games

Weitere Informationen zu diesem und anderen tollen Spielen gibt es unter www.perdix-spiele.de.
Bei Fragen oder Anmerkungen schreibe uns gerne eine E-Mail an info@perdix-spiele.de.

Medium © 2019-2024 Flat River Group, LLC