



Traumgestalten



In euren Träumen tummeln sich eine Menge heimlicher Bewohner, die ihr meistens gar nicht bemerkt. Dabei könntet ihr ihnen jederzeit begegnen – hinter der nächsten Kurve, jenseits des nächsten Bergs ... und ihr wärt erstaunt, wenn ihr wüsstet, wie gerne sie euch unterstützen.

Manche sind klug, andere verspielt, aber alle sind anders. Diese Traumtiere bieten euch ihre wertvolle Gunst schon für eine geringe Gegenleistung an. Seid ihr gewillt, sie anzulocken?



Inhalt

25 Traumtiere :



- 5 Delfine
- 5 Füchse
- 5 Eulen
- 5 Kaninchen
- 5 Eichhörnchen



1 Gunstrad

Auf dem Gunstrad sind die 5 Traumtiere abgebildet, um den jeweiligen Wert ihrer Gunst anzuzeigen. Jede Runde wandern sie weiter, sofern sie genutzt worden sind – dadurch ändern sich ihre Werte.

4 Locktableaus



Jedes Locktableau hat oben 4 Felder, um die Traumtiere anzulocken. Die Traumsplitter, die hier liegen, kommen nicht zu euch zurück. Nur der Splitter auf dem unteren Feld gelangt zurück in eure Hände. Die Splitter müssen alle unterschiedliche Farben haben.



2 Traumzielplättchen



12 Gunstplättchen

Diese zeigen die Werte der Tiere auf dem Gunstrad an.

Spielablauf

Aufbau der Erweiterung

Ergänzt den normalen Spielablauf um folgende Punkte:

- Mischt in Schritt 5 die beiden neuen Traumziele zusammen mit den übrigen Traumzielplättchen.
- Legt das Gunstrad neben den Traumweltplan und stellt pro Sorte 1 der Tierfiguren neben die jeweilige Abbildung. Die übrigen Traumtiere bilden den Vorrat.
- Legt zufällig gezogene Gunstplättchen offen auf jedes freie Feld. Die Plättchen mit dem kleinen Kreis kommen auf die Felder des inneren Rings, die anderen auf die des äußeren. Legt die 2 übrig gebliebenen Plättchen zurück in die Schachtel.



- Nehmt jeder ein Locktableau und legt es neben euer Traumlandschaftstableau.

Eine Traumgestalt anlocken

Jederzeit in deinem Zug darfst du eine Traumgestalt anlocken.

Dazu musst du die folgenden Regeln beachten:

- Nimm einen Splitter in der Farbe des Traumtieres, das du anlocken willst, aus deinen Händen und lege ihn auf das Locktableau.
- Lege zusätzlich einen Splitter aus deinen Händen pro Tier, das sich bereits in deiner Dreamscape befindet, auf das Locktableau.
Achtung: Du kannst nur einen Splitter pro Farbe auf deinem Locktableau haben.
- Nimm das Traumtier, das du gerade angelockt hast, aus dem Vorrat und setze es auf einen farblich passenden, freien Splitter in deiner Dreamscape.
Du kannst nur 1 Tier pro Sorte in deiner Dreamscape haben.
- Profitiere abhängig vom aktuellen Wert auf dem Gunstrad von der Gunst dieser Traumgestalt (s. nächste Seite).



Um das Eichhörnchen anzulocken, hastest du in einer früheren Runde einen grünen Splitter auf dein Locktableau gelegt. Wenn du jetzt einen Fuchs anlocken möchtest, benötigst du einen braunen Splitter plus einen anderen Splitter für die Traumgestalt, die sich schon in deiner Dreamscape befindet (z.B. grau, da jede Farbe nur einmal vorkommen darf). Da sich auf dem Locktableau nur ein Lagerplatz befindet, kommt nur der grüne Splitter zu Beginn der neuen Runde zurück in deine Hände (s. „Erscheinen“, letzte Seite).

Die Gunst der Traumgestalten nutzen

Jede Traumgestalt hat euch eine andere Gunst zu bieten. Ihr profitiert davon in dem Augenblick, in dem ihr das Traumtier in eure Dreamscape lockt. Zusätzlich könnt ihr sie einmal pro Runde nutzen, indem ihr einen farblich passenden Splitter auf euer Locktableau legt.

Nicht vergessen: Jede Farbe darf nur einmal auf eurem Locktableau vertreten sein.

Unten werden die Fähigkeiten der 5 Traumgestalten erläutert. Das X in der Beschreibung steht jeweils für den Wert der Gunst des entsprechenden Traumtieres auf dem Gunstrad. Jede Gunst verändert sich während des Spiels.



Die Eule

Ziehe zufällig X Traumsplitter aus dem Beutel und lege sie sofort in deine Dreamscape. Es gelten die üblichen Legeregeln.



Das Eichhörnchen

Sammle X Traumsplitter von dem Ort, an dem sich dein Schläfer gerade befindet. Es gelten die üblichen Sammelregeln.



Der Delfin

Lege einen Splitter von einer deiner Karten zurück in deine Hände und erhalte dafür X Schlummerpunkte. Die frei gewordene Karte kann jetzt wieder genutzt werden.



Der Fuchs

Nimm einen Splitter von der Traumkarte eines Mitspielers und lege ihn in deine Hände. Dieser Spieler erhält dafür X Schlummerpunkte. Die frei gewordene Karte kann jetzt wieder genutzt werden.



Das Kaninchen

Erhalte X Bewegungspunkte, um deinen Träumer und/oder deine Traumtiere in deiner Dreamscape zu bewegen. Es gelten die üblichen Bewegungsregeln, d.h. du kannst durch einen Baum oder über jegliches Element auf einem Splitter ziehen, aber du kannst dort nicht anhalten. Ignoriere die speziellen Effekte der Splitter, über die du ziehst oder auf denen du anhältst.

Achtung! Ihr könnt die weißen Splitter nutzen, um die Traumgestalten ebenso zu bewegen wie euren Träumer.

Endwertung

Am Spielende zählt jede Traumgestalt in eurer Dreamscape wie ein Traumsplitter der entsprechenden Farbe. Außerdem verdeckt sie nicht den Splitter, auf dem sie steht.

Traumgestalten auf Karten



Du hast gerade diese Karte erfüllt und du hast einen Fuchs und ein Eichhörnchen auf dem Muster stehen. Du erhältst 8 Punkte für die Karte + 1 Punkt für jedes Traumtier – also insgesamt 10 Schlummerpunkte.

Die Traumgestalten verschönern eure Träume.

Wenn ihr eine **beliebige Karte** wertet, bekommt ihr die Anzahl an Traumtieren auf eurem fertiggestellten Muster als zusätzliche Punkte.

Erscheinen

Vor Schritt C) („Eingelagerte Traumsplitter“) führt ihr noch diese Schritte durch:

- Schiebt jede Tierfigur auf dem Gunstrad im Uhrzeigersinn weiter, und zwar einen Schritt pro auf euren Locktableaus eingelagerter Splitter seiner Farbe.
- Legt dann die auf den Locktableaus auf dem unteren Feld eingelagerten Splitter zurück in eure Hände.
- Werft alle übrigen Splitter von euren Locktableaus zurück in den Beutel.

Auf den Locktableaus der Spieler sind 2 blaue, 1 grauer und 1 grüner Splitter eingelagert. D.h. der Delfin bewegt sich 2 Schritte vorwärts, die Eule und das Eichhörnchen je einen. Dies führt dazu, dass Eichhörnchen und Fuchs nun auf demselben Feld stehen.



Traumziele



Die meisten erfüllen Level-I-Karten



Die meisten benachbart zum Träumer stehen den Traumtiere.

© 2020 HUCH!

Design & Entwicklung: Pierre Steenebruggen
Illustration: David Ausloos
Künstlerische Leitung: Pierre Steenebruggen
Gestaltung: David Ausloos,
Pierre Steenebruggen & Benjamin Treilhou
Regeln: Pierre Steenebruggen
Übersetzung: Britta Stöckmann

Copyright © 2019 Sylex Edition
All rights reserved
Dreamscape is a trademark of
Sylex Edition, sylex-edition.com

Vertrieb: Hutter Trade GmbH & Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | Deutschland
www.hutter-trade.com

sylex
WELL CUT GAMES

HUCH!