

A stylized illustration featuring three yellow, bird-like creatures with sharp beaks and wings, set against a background of red and blue. The creatures are positioned on the left and bottom, with their wings spread. The background is a mix of red and blue, with a white diagonal line separating the two colors. The text 'SPELREGEL' is written in white, slanted capital letters, positioned in the upper right quadrant of the image.

SPELREGEL

SPIELÜBERSICHT

Du wandelst durch einen Traum, verloren in einem geheimnisvollen Labyrinth ... Die 8 Traumpforten weisen dir den Weg.

Onirim ist ein Solo-Spiel, das aber auch kooperativ als Team zu zweit gespielt werden kann.

Das Ziel deiner Reise durch das Traumlabyrinth sind die oneirischen Pforten: Sobald alle 8 Pforten vor dir ausliegen, hast du das Spiel sofort gewonnen.

Das Labyrinth hält verschiedene magische Orte für dich bereit, die du auf der Suche nach den 8 Pforten durchwandeln wirst.

Das Ausspielen und Ablegen von Ortskarten bestimmt deinen Weg durch das Labyrinth, denn nur ein geschickter Weg wird dich letztlich zu allen 8 Pforten führen.

Es gibt im Basisspiel zwei Wege, um eine Pforte vor dir auszulegen:

- 1) Indem du drei Ortskarten derselben Farbe hintereinander ausspielst.
- 2) Indem du, wenn du eine Pforte ziehst, die gleichfarbige Schlüssel-Ortskarte (die seltenste und mächtigste Ortskartenart) von deiner Hand ablegst.

Spielmaterial - Grundspiel: 76



8 PFORTENKARTEN
2 rote Pforten (Observatorium)
2 blaue Pforten (Aquarium)
2 grüne Pforten (Garten)
2 braune Pforten (Bibliothek)



58 O
16 Obse
15 Aq
14 G
13 Bil

inPatience

© 2022 inPatience
www.inpatience.com
© 2023 HUCH!
www.hutter-trade.com

Autor: Shadi Torbey
Illustration: Elise Plessis
Grafik: Philippe Guérin
Deutsche Redaktion: Jens Bischoff

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5 | 89312 Günzburg | DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erststichungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

HUCH!

Karten



ORTSKARTEN
Laboratorium-Karten
Aquarium-Karten
Garten-Karten
Bibliothek-Karten



10 TRAUM-
KARTEN:
ALBTRÄUME

*Vorsicht! Du bist nicht allein im Labyrinth!
Schreckliche Albträume wandern durch die Gänge und
werden alles Erdenkliche tun, um dich auf deiner Suche
zu behindern!*

Die Alpträumkarten werden mit den Orts- und Pfortenkarten gemischt. Dieser Stapel repräsentiert das Labyrinth der Träume.

Ziehst du einen Alpträum, musst du ihn abwehren, was dich wiederum wertvolle Ressourcen kostet.

Finde die 8 Traumporten, bevor dein Traum zu Ende geht!

Gehen dir die Karten aus, bevor du alle 8 Pforten ausliegen hast, hast du verloren.

SPIELREGELN

SPIELAUFBAU

Mische die 76 Karten des Grundspiels (ohne Erweiterungssymbol rechts unten) zu einem verdeckten Nachziehstapel. Dieser stellt das Labyrinth der Träume dar, das es zu erkunden gilt! Lass daneben etwas Platz für einen Ablagestapel.

Hinweis: Die Erweiterungssymbole  , ... sind auf der unteren rechten Ecke der Karten zu finden und zeichnen sich durch ihren schwarzen Rand aus. Sobald du das Grundspiel beherrschst, kannst du mit den vielen Erweiterungsmodulen das Labyrinth der Träume weiter erkunden. Jedes Erweiterungsmodul ist eigenständig oder beliebig in Kombination mit anderen Modulen spielbar.

Ziehe 5 Karten vom Nachziehstapel und nimm diese auf die Hand. Ziehst du dabei Pforten- oder Traumkarten, lege diese beiseite und ziehe solange weiter, bis du 5 Ortskarten auf der Hand hast. Mische dann alle gezogenen Pforten- und Traumkarten zurück in den Nachziehstapel.

Hinweis: Im Grundspiel gibt es nur eine Art von Traumkarten, die Alpträume.

Der Limbus

Während des Spiels können Effekte dafür sorgen, dass du Karten in den Nachziehstapel zurückmischen sollst. Sammle diese Karten während deines Zuges zunächst auf einem separaten Stapel (nicht der Ablagestapel), der fortan „Limbus“ genannt wird. Erst am Ende deines Zuges mischst du dann alle Karten aus dem Limbus zurück in den Nachziehstapel.

Beispiel: Du ziehst zu Spielbeginn 5 Karten: 3 Ortskarten, 1 Traumkarte und 1 Pfortenkarte.

Du legst die Traum- und die Pfortenkarte auf den Limbus und ziehst 2 weitere Karten, um diese zu ersetzen: 1 Ortskarte und 1 weitere Pfortenkarte.

Du legst die neue Pfortenkarte wiederum auf den Limbus und ziehst eine weitere Karte, die diesmal eine Ortskarte ist. Da du jetzt 5 Ortskarten auf der Hand hast, nimmst du die 3 Karten vom Limbus und mischst sie zurück in den Nachziehstapel.

SPIELABLAUF

Bis du alle Pforten ausliegen hast, führst du Zug um Zug aus. Jeder Zug besteht dabei aus diesen 3 Phasen:

- 1 - Eine Karte ausspielen oder ablegen.
- 2 - Deine Hand wieder auffüllen.
- 3 - Den Limbus zurückmischen.

1 - Eine Karte ausspielen.

Siehe eine Ortskarte aufgedeckt vor dir aus, um deinen Weg durch das Labyrinth entweder zu beginnen (falls noch keine Ortskarte ausliegt) oder fortzuführen (falls schon andere Ortskarten vor dir liegen).

Die ausgespielte Ortskarte sollte versetzt an die vorhandenen Ortskarten (falls vorhanden) angelegt werden und so eine Reihe bilden, die sich in eine Richtung (hier nach rechts) fortsetzt. Diese wird Labyrinthreihe genannt. Hierbei gilt eine **wichtige Regel**: Die ausgespielte Karte darf nicht dasselbe Symbol haben wie die letzte Karte der Labyrinthreihe.

Im Grundspiel gibt es 3 Symbole: Sonne (mind. 6 pro Farbe), Mond (4 pro Farbe) und Schlüssel (3 pro Farbe).



Eine Pforte auslegen

Gelingt es dir, 3 Ortskarten gleicher Farbe direkt nebeneinander auszulegen, darfst du dir aus dem Nachziehstapel eine Pforte derselben Farbe suchen und vor dir auslegen. Mische den Nachziehstapel anschließend.

Wichtig!

Nach Auslegen der vierten Ortskarte derselben Farbe darf keine Tür gesucht werden. Diese Karte zählt als erste Karte einer neuen Folge derselben Farbe.



Du hast gerade die dritte grüne Karte ausgespielt und darfst daher eine grüne Pforte aus dem Nachziehstapel suchen.



Obwohl du gerade die dritte braune Karte gespielt hast, sind diese drei Karten nicht fortlaufend, sondern durch eine Grüne Karte unterbrochen. Du darfst jetzt also nicht nach einer braunen Tür suchen.

Oder: Eine Karte ablegen.

Wähle eine Ortskarte von deiner Hand und lege sie auf den Ablagestapel (nicht auf den Limbus).

Ist es eine Sonnen- oder Mondkarte, geschieht nichts weiter.

Ist die abgeworfene Karte eine Schlüsselkarte, löst du eine Prophezeiung aus.

Danach fährst du mit 2 - *Deine Hand wieder auffüllen* fort.

Prophezeiung:

Sieh dir die obersten 5 Karten des Nachziehstapels an und lege eine davon ab. Lege anschließend die übrigen 4 Karten in einer Reihenfolge deiner Wahl wieder oben auf den Nachziehstapel.

Hinweise:

- Sind weniger als 5 Karten im Nachziehstapel, siehst du dir alle an, legst eine davon ab und die übrigen Karten in einer Reihenfolge deiner Wahl zurück.
- Denke daran, keine Pforte abzulegen, da du dann nicht mehr gewinnen kannst! Abgelegte Pforten kannst du nicht zurückholen.

2 - Deine Hand wieder auffüllen.

Nachdem du eine Karte ausgespielt oder abgelegt hast, musst du deine Hand wieder auf 5 Karten auffüllen, indem du eine Karte vom Nachziehstapel ziehst.

Abhängig von der Art der gezogenen Karte tritt folgender Effekt ein:

- I. Ortskarte:** Du nimmst sie auf die Hand.
- II. Pfortenkarte:** Du darfst von deiner Hand einen Schlüssel derselben Farbe ablegen, um die Pforte vor dir auszulegen. Wenn du dich nicht dafür entscheidest oder keinen passenden Schlüssel auf der Hand hast, lege die Pfortenkarte auf den Limbus.
- III. Traumkarte:** Du musst sofort ihren Effekt durchführen. Im Grundspiel sind dies nur Albträume, deren Effekt im Kasten auf der rechten Seite beschrieben ist.

Albträume abwehren

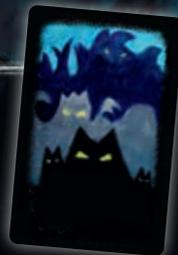
Ziehst du eine Albraumkarte, musst du einen der folgenden 4 Effekte durchführen, um sie abzuwehren (und abzulegen):

- I. Lege einen Schlüssel von deiner Hand ab.
- II. Lege eine Türkarte, die vor dir ausliegt, auf den Limbus.
- III. Decke die obersten 5 Karten des Nachziehstapels auf. Lege alle Karten daraus, die keine Pforten- oder Traumkarten sind, auf den Ablagestapel. Lege die restlichen Karten auf den Limbus.
- IV. Lege deine Handkarten auf den Ablagestapel und ziehe 5 neue Karten. Lege dabei wie beim Spielaufbau Pforten- und Traumkarten in den Limbus und ziehe weiter, bis du 5 Karten auf der Hand hast.

Hast du einen dieser 4 Effekte komplett ausgeführt, lege den Albraum auf den Ablagestapel.

Hast du nun 5 Karten auf der Hand, fahre mit 3 - *Den Limbus zurückmischen* fort.

Ansonsten ziehe weiter Karten vom Nachziehstapel und führe ihre Effekte, wie oben beschreiben, aus, bis du 5 Karten auf der Hand hast. Fahre dann mit 3 - *Den Limbus zurückmischen* fort.



3 - Den Limbus zurückmischen.

Mische alle Karten, die im Limbus liegen, zurück in den Nachziehstapel. Ist der Limbus leer, wird nichts gemischt.

Damit endet dein Zug, und ein neuer Zug beginnt mit *1 - Eine Karte ausspielen oder ablegen*.

SPIELENDE

Wenn zu einem beliebigen Zeitpunkt alle 8 Pfortenkarten ausliegen, hast du gewonnen. Das Spiel endet sofort und du musst weitere Effekte nicht mehr durchführen (z. B. deine Hand wieder auffüllen).

Wenn du deine Hand auffüllen musst und dies nicht kannst, hast du verloren.



TEAM-VARIANTE



Die Regeln für das Spiel zu zweit entsprechen größtenteils denen des Solospiels, mit den folgenden Anpassungen:

SPIELAUFBAU

Mischt die 76 Karten, deckt davon 8 Karten auf und legt sie offen in der Mitte aus. Legt dabei alle Pforten- und Traumkarten auf den Limbus und deckt solange weiter auf, bis 8 Ortskarten ausliegen.

Nehmt euch abwechselnd je eine der 8 ausliegenden Karten, bis jedes Teammitglied 3 Karten auf der Hand hat. Dies sind eure **persönlichen Karten**.

Die beiden übrigen Karten bleiben offen liegen und sind eure **gemeinsamen Karten**.

Mischt nun die Karten im Limbus zurück in den Nachziehstapel.

Persönliche / Gemeinsame Karten

Bei *1 - Eine Karte ausspielen oder ablegen* kannst du eine Karte aus deinen persönlichen oder den gemeinsamen Karten verwenden.

Deine Kartenhand besteht aus all deinen persönlichen und den gemeinsamen Karten.

Entscheidest du dich dazu, deine Handkarten abzulegen (z. B. um eine Albtraumkarte abzuwehren), so musst du all deine persönlichen Karten und die gemeinsamen Karten ablegen. Ziehst du im Anschluss Karten nach, füllst du zuerst deine persönlichen Karten auf 3 und dann die gemeinsamen Karten auf 2 auf (wobei du Traum- und Pfortenkarten wie üblich auf den Limbus legst).

SPIELABLAUF

1 - Eine Karte ausspielen.

Jedes Teammitglied erkundet einen anderen Teil des Labyrinths und spielt Karten vor sich in seiner eigenen Labyrinthreihe aus. Karten dürfen nicht an die Labyrinthreihe des anderen Teammitglieds angelegt werden.

Eine Karte ablegen.

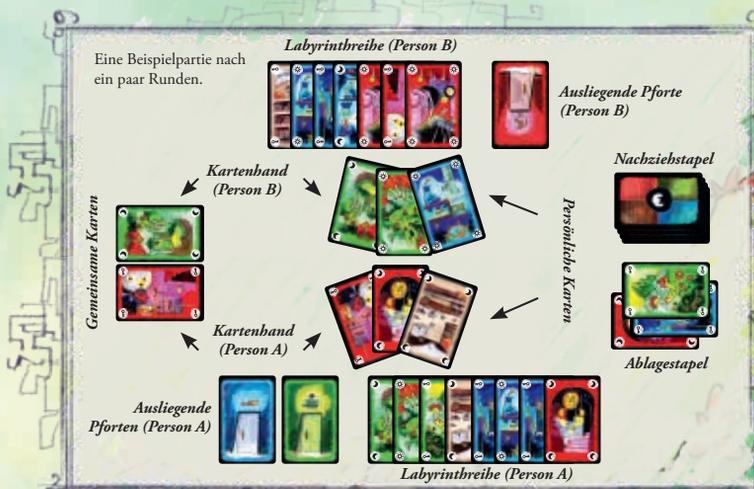
Nach dem Ablegen einer Handkarte darfst du eine Karte zwischen deinen persönlichen und den gemeinsamen Karten tauschen.

SPIELENDE

Habt ihr beide jeweils eine Pforte jeder Farbe vor euch ausliegen, habt ihr sofort gewonnen. Wer bereits 4 Pforten ausliegen hat, spielt normal weiter, bis die Partie entweder gewonnen oder verloren ist.

KOMMUNIKATION

Bevor ihr die Partie beginnt, solltet ihr euch darauf einigen, wie sehr ihr über eure Karten reden dürft. Von **absoluter Stille** (keinerlei Informationen über Karten und Möglichkeiten dürfen besprochen werden) bis **geteiltes Wissen** (ihr legt eure Hände offen und redet frei über Strategie) ist alles möglich und erlaubt.



DAS BUCH DER VERLORENEN SCHRITTE

In diesem Erweiterungsmodul führt nur eine bestimmte Reihenfolge der 8 Pforten aus dem Labyrinth heraus.

Diese Reihenfolge gibt euch das Buch der verlorenen Schritte vor. Zudem enthält es auch noch ein paar nützliche Zauber, um euch auf der Reise zu helfen.

Zusätzliches Spielmaterial:



8 REIHENFOLGEKARTEN



1 ZAUBERKARTE

SPIELAUFBAU

Mische die 8 Reihenfolgekarten und lege diese aufgedeckt nebeneinander in einer Reihe aus. Lege die Zauberkarte mit der Seite mit niedrigeren Zauberkosten (5, 7 und 10) in deine Nähe.

ZUSÄTZLICHE SIEGBEDINGUNG

Die ausliegenden Reihenfolgekarten geben dir - von links nach rechts - vor, in welcher Reihenfolge du die Pforten auslegen musst.

Wenn du eine Pforte auslegen darfst, vergleichst du diese zunächst mit der am weitesten links liegenden, aufgedeckten Reihenfolgekarte. Nun können zwei Fälle auftreten:

- Beide haben dieselbe Farbe: Lege die Pforte aus und verdecke die zugehörige, am weitesten links liegende Reihenfolgekarte.
- Beide haben unterschiedliche Farben: Lege die Pforte auf den Limbus.

Wenn du dich entscheidest, eine Pforte zurück auf den Limbus zu legen (z. B. um einen Albtraum abzuwehren), musst du auch eine zugehörige Reihenfolgekarte wieder aufdecken. Diese Reihenfolgekarte gibt nun wieder vor, wann eine Pforte dieser Farbe ausgelegt werden darf (in vielen Fällen ist dies jetzt die nächste Pforte).

Spielaufbau für das Solospiel



Nachziehstapel



Ablagestapel



Labyrinthreihe



DIE ZAUBERKARTE

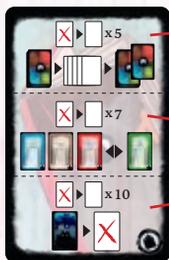
Auf der Zauberkarte sind drei Zaubersprüche abgebildet - jeder mit seinen eigenen Kosten.

Du zahlst diese Kosten, indem du Karten aus dem Ablagestapel zurück in die Spielschachtel legst. Je mehr Karten du auch im Ablagestapel hast, desto mehr Zaubersprüche kannst du sprechen.

Du kannst Zaubersprüche zu jeder Zeit sprechen, selbst den gleichen Zauberspruch mehrmals hintereinander. Die Anzahl an Zaubersprüchen pro Zug ist nicht beschränkt - solange du sie bezahlen kannst.

Die Karten, die du zum Bezahlen aus dem Ablagestapel entfernst, kannst du dabei frei wählen.

Die Zaubersprüche:



Paradoxe Prophezeiung

Sieh dir die obersten 5 Karten des Nachziehstapels an, lege eine Karte davon oben auf den Nachziehstapel und die anderen 4 Karten unter den Nachziehstapel - in einer Reihenfolge deiner Wahl.

Vorteilhafte Verschiebung

Tausche zwei Reihenfolgekarten miteinander - auch wenn diese nicht nebeneinanderliegen.

Des Schreckens Schluss

Wehre einen gerade gezogenen Albraum ab. (Dies ist eine zusätzliche Möglichkeit zu I-IV auf Seite 7)

SCHWERE VARIANTE

Um das Spiel schwieriger zu gestalten, verwende die andere Seite der Zauberkarte. Dort sind die Zauberkosten höher (6, 9 und 12).

Team-Beispielpartie nach mehreren Zügen:

Person B hat einen Albraum abgewehrt, indem er die blaue Pforte in den Limbus gelegt hatte. Daher musste er die blaue Reihenfolgekarte wieder aufdecken.



Labyrinthreihe (Person A)



Labyrinthreihe (Person B)



Nachziehstapel



Ablagestapel

DIE GLYPHEN



In diesem Erweiterungsmodul greifst du auf die Macht der Glyphen zurück. Jedoch kommt sie für einen teuren Preis:
Dein Weg durch das Labyrinth wird spürbar länger.

Zusätzliches Spielmaterial:



8 GLYPHENKARTEN
(ORTSKARTEN)
2 pro Farbe
(Rot, Blau, Grün, Braun)



4 PFORTENKARTEN
1 pro Farbe
(Rot, Blau, Grün, Braun)



4 REIHENFOLGEKARTEN
1 pro Farbe (Rot, Blau, Grün, Braun),
falls mit dem Erweiterungsmodul
„Das Buch der verlorenen Schritte“
gespielt wird.

SPIELAUFBAU

Mische die 8 Glyphen- und die 4 Pfortenkarten mit in den Nachziehstapel. Spielst du außerdem mit der Erweiterung „Das Buch der verlorenen Schritte“, mische die 4 Reihenfolgekarten zu den anderen 8 Reihenfolgekarten und lege die 12 Reihenfolgekarten offen in einer Reihe aus.

ZUSÄTZLICHE SIEGBEDINGUNG

Um zu gewinnen, musst du nun alle 12 Pfortenkarten ausliegen haben.

SPIELABLAUF

Die Glyphenkarten sind auch Ortskarten und damit auch von allen Regeln betroffen, die für Ortskarten gelten.

- Eine Glyphenkarte kann in einer Reihe von 3 gleichfarbigen Karten ausgespielt werden, um eine Pfortenkarte auszulegen. Die Glyphenkarte besitzt hierbei ein anderes Symbol als die 3 Symbole aus dem Grundspiel.
- Wie bei anderen Symbolen ist es nicht erlaubt, zwei Glyphenkarten direkt hintereinander in die Labyrinthreihe zu spielen.

Legst du in 1 - *Eine Karte ausspielen oder ablegen* eine Glyphenkarte aus deiner Hand ab, löst du eine Beschwörung aus.

Beschwörung:

Decke die obersten 5 Karten des Nachziehstapels auf. Ist unter diesen Karten mindestens eine Pforte, lege eine davon aus. Lege die restlichen Karten in einer Reihenfolge deiner Wahl unter den Nachziehstapel.

Hinweis: Die Pforte und die abgeworfene Glyphenkarte müssen nicht dieselbe Farbe haben.

Hinweis:

Die Pfortenkarten dieser Erweiterung sehen anders aus als die Pfortenkarten des Grundspiels. Spielst du mit der Erweiterung „Das Buch der Verlorenen Schritte“, spielt das keine Rolle. Für die Reihenfolgekarten sind nur die Farben entscheidend.

TEAM-VARIANTE

Um zu gewinnen, müssen im Spiel zu zweit alle Pfortenkarten ausgelegt werden. Dabei muss jedes Teammitglied mindestens eine Pforte jeder Farbe in der eigenen Labyrinthreihe auslegen haben. Die restlichen Pforten können beliebig vor euch beiden ausgelegt werden.



DIE TRAUMFÄNGER



In diesem Erweiterungsmodul hilfst du dabei, die verlorenen Träume im Labyrinth zu finden und zu fangen. Hierzu stehen dir 4 Traumfänger zur Seite, die auch bei anderen Träumen sehr nützlich sein können. Aber achte darauf, sie nicht zu überladen, sonst gehen sie schnell kaputt.

Zusätzliches Spielmaterial:



4 TRAUMKARTEN:
VERLORENER TRAUM



4 TRAUMFÄNGERKARTEN



2 HANDBUCHKARTEN

SPIELAUFBAU

Mische die 4 Verlorener-Traum-Karten in den Nachziehstapel. Lege die 4 Traumfängerkarten vor dir aus und lege die 2 Handbuchkarten daneben.

ZUSÄTZLICHE SIEGBEDINGUNG

Um zu gewinnen, müssen zusätzlich zum Auslegen der Pforten auch alle Verlorenen Träume eingefangen werden. Erst wenn alle Pforten ausliegen und alle Verlorenen Träume auf einem oder mehreren Traumfängern liegen, hast du gewonnen. Hierbei kann der letzte Verlorene Traum vor oder nach dem Auslegen der letzten Pforte gefangen werden.

DIE VERLORENEN TRÄUME

Eine Verlorener-Traum-Karte zählt als Traumkarte, alle Regeln für Traumkarten gelten auch für sie.

Ziehst du eine Verlorener-Traum-Karte oder deckst eine auf, lege sie auf den Limbus.

SPIELABLAUF

Die Spielregeln entsprechen denen des Grundspiels mit folgenden Anpassungen:

Befinden sich am Ende des Zuges Karten im Limbus, werden diese nicht in den Nachziehstapel zurückgemischt, sondern stattdessen auf einen freien Traumfänger (also ohne Karten darauf) gelegt. Hierbei werden die Karten nicht

verteilt, sondern nur auf einen Traumfänger gelegt, egal wieviele Karten im Limbus liegen. Ist jedoch kein Traumfänger mehr frei, kann es dazu führen, dass sie überladen werden.

Überladen:

Befindet sich am Ende deines Zuges mindestens eine Karte im Limbus und kein Traumfänger ist mehr frei: Lege alle Karten von allen Traumfängern auf den Limbus, entferne dann einen Traumfänger aus dem Spiel und mische die Karten im Limbus zurück in den Nachziehstapel.

Musst du auf diese Weise den letzten Traumfänger aus dem Spiel entfernen, hast du verloren (da du die Verlorenen Träume nicht mehr fangen kannst).

Du kannst eine Entleerung auslösen, um das Überladen zu verhindern.

Entleerung:

Mische alle Karten auf einem Traumfänger zurück in den Nachziehstapel, ohne sie zuvor auf den Limbus zu legen. Dieser Traumfänger ist wieder frei. Du darfst eine Entleerung durchführen, wenn:

- Du durch einen Effekt den Nachziehstapel mischen musst (z. B. weil du dort nach einer Karte gesucht hast)
- Du dich am Anfang deines Zuges dazu entscheidest, eine Handbuchkarte aus dem Spiel zu entfernen.

Gefangene Träume!

Karten, die auf Traumfängern liegen, gelten als gefangen. Für Träume ist dies oft wünschenswert, aber auch für Pforten ist es nicht unbedingt schlecht.

Wenn sich auf einem Traumfänger eine Karte befindet, nach der du aktuell im Nachziehstapel suchen darfst, hast du zusätzliche Möglichkeiten:

- Du darfst die Karte vom Traumfänger anstelle der Karte aus dem Nachziehstapel nehmen; oder
- Du darfst den Nachziehstapel nach einer weiteren Karte dieser Art normal durchsuchen (dies kann eine Entleerung auslösen); oder
- Du darfst den Nachziehstapel durchsuchen und, falls du eine Karte dieser Art nicht findest (oder dort nicht finden möchtest), einen Traumfänger entleeren und die gesuchte Karte dann von einem Traumfänger nehmen.

SCHWERE VARIANTE

Um das Spiel schwieriger zu gestalten, kannst du ohne die Handbuchkarten spielen.

DIE TÜRME



In diesem Erweiterungsmodul spielen die Türme des Labyrinths eine essentielle Rolle. Sie bieten dir Aussicht darauf, was dich erwartet.

Aber gleichzeitig musst du für sie auch eine passende Ausrichtung finden, oder das Labyrinth wird instabil.

Zusätzliches Spielmaterial:



12 TURMKARTEN (ORTSKARTEN), 3 pro Farbe (Rot, Blau, Grün, Braun)

SPIELAUFBAU

Mische die 12 Turmkarten in den Nachziehstapel.

ZUSÄTZLICHE SIEGBEDINGUNG

Um zu gewinnen, müssen zusätzlich zu den ausliegenden Pforten noch 4 verschiedenfarbige Türme nebeneinander ausgelegt sein. Der vierte Turm kann hierbei vor oder nach der letzten Pforte gelegt werden.

Hinweis: Du darfst gleichfarbige Türme nebeneinander ausliegen haben, solange irgendwo in der Auslage 4 verschiedenfarbige Türme direkt aufeinanderfolgen.

DIE TÜRME

Turmkarten sind Ortskarten, die aber nicht in die Labyrinthreihe, sondern in einer separaten Turmreihe ausgespielt werden. Hierbei kannst du neue Turmkarten **rechts oder links** an bestehende Turmkarten anlegen, aber nicht dazwischen.



Turmkarten können Sonnen- oder Mondsymbole an den Seiten zeigen. Ähnlich wie bei anderen Ortskarten gilt hier, dass auf Turmkarten dasselbe Symbol nicht direkt angrenzend (also an einer gemeinsamen Kante) sein darf.



Einen Turm ablegen

Legst du während Phase 1 - *Eine Karte ausspielen oder ablegen* eine Turmkarte ab, darfst du so viele Karten vom Nachziehstapel ziehen und ansehen, wie auf der Turmkarte abgebildet ist (3, 4 oder 5). Lege diese Karten dann verdeckt wieder zurück auf den Nachziehstapel, in einer Reihenfolge deiner Wahl.

Die Türme und die Albträume

Wenn du eine Albtraumkarte abwehrst, musst du danach auch eine Turmkarte aus der Turmreihe ablegen. Dies kann jede Turmkarte aus der Turmreihe sein, nicht nur eine am Rand – vorausgesetzt nach Entfernen des Turmes passen die Symbole an den Turmkartenrändern weiterhin zusammen (wie oben beschrieben). Liegt noch kein Turm aus, kannst du einen Alptraum abwehren, ohne einen Turm ablegen zu müssen oder den „Falschen Alarm“ auszulösen.



Eine Turmausrichtung

Falscher Alarm

Wehrst du einen Alptraum ab, aber möchtest danach keinen Turm ablegen, so löst du einen „Falschen Alarm“ aus. Der Alptraum wird nach der Abwehr nicht abgelegt, sondern kommt auf den Limbus. Dabei wird dann kein Turm abgelegt.

Die Macht der Ausrichtung

Liegen in der Turmreihe bereits 4 verschiedenfarbige Türme direkt nebeneinander, so ist die Turmreihe vor Albträumen geschützt. Ab jetzt muss kein Turm mehr nach der Abwehr eines Alptraumes abgelegt werden.

SCHWERE VARIANTE

Um das Spiel schwieriger zu gestalten, verzichtet ihr auf die „Die Macht der Ausrichtung“-Regel. Türme sind nie vor Albträumen geschützt.

TEAM-VARIANTE

In einem Spiel zu zweit legt ihr trotzdem nur eine Turmreihe aus und könnt beide daran anlegen.

SCHÖNE TRÄUME UND DUNKLE VORAHNUNGEN



In diesem Erweiterungsmodul begegnest du den schönen Träumen des Labyrinths. Doch wo Licht ist, ist auch Schatten: Dunkle Vorahnungen überschatten deine Reise und werden dich zurückwerfen, sollten sie sich bestätigen.

**Zusätzliches
Spielmaterial:**



4 TRAUMKARTEN: SCHÖNER TRAUM



8 DUNKLE-VORAHNUNG-KARTEN

SPIELAUFBAU

Mische die 4 Schöner-Traum-Karten in den Nachziehstapel. Mische dann die 8 Dunkle-Vorahnung-Karten und lege davon 4 offen aus. Lege die übrigen Dunkle-Vorahnung-Karten als verdeckten Stapel daneben.

DIE DUNKLEN VORAHNUNGEN

Jede Dunkle-Vorahnung-Karte besteht aus zwei Teilen: dem Auslöser (oben) und der Auswirkung (unten). Tritt während des Spiels der Auslöser ein, musst du sofort die Auswirkung ausführen. Entferne die Dunkle-Vorahnung-Karte danach aus dem Spiel.

Werden mehrere Dunkle-Vorahnung-Karten gleichzeitig ausgelöst, darfst du die Reihenfolge der Auswirkungen selbst bestimmen. Sollte eine Auswirkung den Auslöser einer anderen Dunkle-Vorahnung-Karte entfernen, wird diese Karte nicht mehr ausgelöst.

Legst du die letzte Pforte aus und hast auch alle anderen Siegbedingungen (aus anderen Erweiterungen) erfüllt, gewinnst du das Spiel sofort - es wird keine Dunkle-Vorahnung-Karte mehr ausgelöst.

Die Dunkle-Vorahnung-Karten



Wenn 2 rote Pfortenkarten ausliegen:

Nimm alle roten Ortskarten (außer Türme) aus dem Nachziehstapel und lege sie ab. Mische den Nachziehstapel anschließend.



Wenn 2 grüne Pfortenkarten ausliegen:

Lege eine Albraumkarte aus dem Ablagestapel auf den Limbus.



Wenn 2 blaue Pfortenkarten ausliegen:

Lege 2 Schlüsselkarten aus dem Nachziehstapel ab. Mische den Nachziehstapel.



Wenn 2 braune Pfortenkarten ausliegen:

Lege eine ausliegende Pfortenkarte auf den Limbus.



Wenn 2 gleichfarbige Pfortenkarten ausliegen:

Lege eine dieser Pforten auf den Limbus.



Wenn mindestens 5 Pfortenkarten ausliegen:

Decke 2 weitere Dunkle-Vorahnung-Karten auf (und löse diese, falls nötig, gleich aus).



Wenn mindestens eine Pforte jeder Farbe ausliegt:

Lege alle Schöner-Traum-Karten aus dem Nachziehstapel ab. Mische den Nachziehstapel anschließend.



Wenn mindestens 3 Pfortenkarten ausliegen:

Lege deine Hand ab, so als hättest du dadurch einen Albraum abgewehrt, und ziehe entsprechend nach. Decke dann eine weitere Dunkle-Vorahnung-Karte auf (und löse diese, falls nötig, gleich aus).

Die Schöner-Traum-Karten

Eine Schöner-Traum-Karte zählt als Traumkarte, alle Regeln für Traumkarten gelten auch für sie. Wenn du eine Schöner-Traum-Karte während Phase 2 - *Deine Hand wieder auffüllen* ziehst, führe einen der folgenden Effekte aus:

- Entferne eine Dunkle-Vorahnung-Karte aus dem Spiel, ohne ihre Auswirkungen auszuführen; oder
- Decke die obersten 7 Karten des Nachziehstapels auf. Du darfst eine beliebige Anzahl davon ablegen und den Rest in einer Reihenfolge deiner Wahl zurücklegen; oder
- Durchsuche den Nachziehstapel nach einer Karte deiner Wahl. Mische den Stapel und lege die Karte oben darauf.

Nachdem du einen dieser Effekte ausgeführt hast, lege die Schöner-Traum-Karte ab.

SCHWERE VARIANTE

Um das Spiel schwieriger zu gestalten, lege zu Spielbeginn 5 oder 6 Dunkle-Vorahnung-Karten statt nur 4 aus.

KREUZUNGEN UND SACKGASSEN



In diesem Erweiterungsmodul findet ihr die Kreuzungspunkte zwischen den Orten, die euch mehr Flexibilität verschaffen. Doch passt auf, dass ihr nicht in Sackgassen hängen bleibt!

Zusätzliches Spielmaterial:



6 KREUZUNGSKARTEN

(ORTSKARTEN, 3x Sonne, 2x Mond, 1x Schlüssel)



10 SACKGASSEN-KARTEN

SPIELAUFBAU

Mische alle 16 Karten dieses Erweiterungsmoduls in den Nachziehstapel.

NEUE ORTSKARTEN

Die Kreuzungskarten sind Ortskarten, die alle 4 Farben haben. Für sie gelten alle übrigen Regeln für Ortskarten.

Spielst du eine Kreuzungskarte zusammen mit 2 anderen, gleichfarbigen Ortskarten, bestimmen diese Ortskarten, welche Pforte du auslegen darfst. Für den seltenen Fall, dass du 3 Kreuzungskarten nacheinander auslegst, darfst du eine beliebige Pforte auslegen.

Hast du die Schlüssel-Kreuzungskarte auf der Hand und ziehst eine beliebige Pforte, darfst du diese auslegen, indem du den Schlüssel ablegst. Er passt zu jeder Farbe.

Die Sackgassen-Karten sind ebenfalls Ortskarten, mit folgenden Unterschieden:

- Sackgassen-Karten können in Phase 1 - *Karten ausspielen oder ablegen* weder ausgespielt noch abgelegt werden.
- Sackgassen-Karten können nur abgelegt werden, wenn du deine ganze Hand ablegen musst (z. B. beim Abwehren von Alpträumen oder bei einer Flucht, siehe unten).
- Wehrst du einen Albtraum ab, indem du die obersten 5 Karten des Nachziehstapels ablegst, werden die Sackgassen-Karten darunter wie Traumkarten behandelt und auf den Limbus gelegt.

SPIELABLAUF

Die Regeln sind dieselben wie im Grundspiel. In Phase 1 - *Karten ausspielen oder ablegen* hast du jetzt eine zusätzliche Option: Flüchten.

Flüchten:

Lege deine Handkarten ab und ziehe Karten nach, bis du 5 Handkarten hast. Lege hierbei gezogene Pforten- und Traumkarten auf den Limbus.

Hinweis: Nur auf diese Weise kannst du selbst dafür sorgen, Sackgassenkarten wieder los zu werden.

SCHWERE VARIANTE

Um das Spiel schwieriger zu gestalten, spiele mit folgender Regel: Eine Kreuzungskarte kann nur als die zweite Karte einer Folge aus drei gleichfarbigen Karten ausgelegt werden. Ablegen kannst du sie jedoch wie üblich.

DIE PFORTE ZUM ONIVERSUM



In diesem Erweiterungsmodul lernst du die vielfältigen Bewohner des Oniversums kennen. Doch ihre Hilfe hat ihren Preis.

Zusätzliches Spielmaterial:



16 TRAUMKARTEN: BEWOHNER
DES ONIVERSUMS (2 je Art)



1 PFORTE-ZUM-
ONIVERSUM-KARTE



1 REIHENFOLGE-
KARTE, falls mit dem
Erweiterungsmodul
„Das Buch der verlorenen
Schritte“ gespielt wird.

SPIELAUFBAU

Mische die 16 Bewohner-des-Oniversums-Karten und lege 8 zufällig gewählte davon zurück in die Schachtel. Mische die übrigen 8 Karten und die Pforte-zum-Oniversum-Karte in den Nachziehstapel. Spielst du zusätzlich mit dem Erweiterungsmodul „Das Buch der verlorenen Schritte“, mische die zugehörige Reihenfolgekarte zu den Reihenfolgekarten jener Erweiterung.

ZUSÄTZLICHE SIEGBEDINGUNG

Um das Spiel zu gewinnen, musst du nun zusätzlich die Pforte-zum-Oniversum vor dir auslegen haben. Legst du eine Folge aus 3 gleichfarbigen Ortskarten, kannst du, anstelle nach der zugehörigen Pforte zu suchen und diese auszulegen, nach der Pforte-zum-Oniversum suchen und sie auslegen. Ziehst du die Pforte-zum-Oniversum-Karte, kann diese durch das Ablegen jedes Schlüssels ausgelegt werden. Bezüglich der Siegbedingung für die Team-Variante und die Dunkle-Vorahnung-Karten gehört die Pforte-zum-Oniversum zu keiner Farbe.

SPIELABLAUF

Die Spielregeln entsprechen denen des Grundspiels mit folgendem Zusatz: Alle Bewohner-des-Oniversums-Karten sind Traumkarten. Alle Regeln für Traumkarten gelten auch für sie, mit einer Ausnahme: Ziehst du eine Bewohnerkarte, musst du dich sofort entscheiden, ob du sie mitnehmen willst.

Einen Bewohner mitnehmen:

Wähle eine Karte aus deiner Hand und lege diese ab, um den Bewohner vor dir auszulegen. Ab jetzt kannst du ihn jederzeit ablegen, um seinen Spezialeffekt (siehe rechts) zu nutzen.

Es gibt keine Obergrenze der Anzahl an Bewohnern, die du vor dir liegen haben darfst. Willst oder kannst du keine Ortskarte ablegen, um einen Bewohner mitzunehmen, wird dieser abgelegt.

Hinweis: Spielst du mit dem Erweiterungsmodul „Kreuzungen und Sackgassen“, darfst du keine Sackgassenkarte ablegen, um einen Bewohner mitzunehmen.



Die Architektin:

Du darfst einmalig eine Karte mit gleichem Symbol wie die vorherige Karte in die Labyrinthreihe legen.



Der Zyklobot:

Tausche eine Ortskarte auf deiner Hand mit einer Ortskarte aus dem Ablagestapel.



Die Eichhörnchen-Spione:

Sieh dir die 5 obersten Karten des Nachziehstapels an und lege sie in einer Reihenfolge deiner Wahl zurück.



Der Harpunenjäger:

Decke die 5 obersten Karten des Nachziehstapels auf. Lege alle Alpträume darunter ab und die restlichen Karten in beliebiger Reihenfolge unter den Nachziehstapel.



Der Hammervogel:

Lege die zuletzt ausgelegte Karte in der Labyrinthreihe zusammen mit allen gleichfarbigen Karten ab, die direkt davor gelegt wurden.



Das Chromatische Chaos:

Du darfst eine Pfortenkarte behandeln, als wäre sie eine Pforte einer anderen Farbe.



Der Spiegel:

Lege einen Alptraum, den du gerade gezogen hast, auf den Limbus, ohne ihn abwehren zu müssen.



Der Reuige Schatzhüter:

Lege eine Karte aus deiner Hand unter den Reuigen Schatzhüter und fülle deine Hand entsprechend wieder auf. Diese Karte zählt nicht zu deiner Hand, kann aber genutzt werden, als wäre sie auf deiner Hand. Nutzt du diese Karte, lege den Reuigen Schatzhüter ab.

Hinweis zum Chromatischen Chaos:

Spielst du mit dem Erweiterungsmodul „Das Buch der verlorenen Schritte“, kannst du das Chromatische Chaos nicht dazu verwenden, eine Pforte auszulegen, die nicht der nächsten Reihenfolgekarte entspricht.

Beispiel: Die nächste Reihenfolgekarte ist blau. Du darfst den Bewohner nutzen, um eine gerade gezogene blaue Pforte durch Ablegen eines roten Schlüssels auszulegen. Oder um nach Auslegen von 3 grünen Ortskarten eine blaue Pforte aus dem Deck zu suchen und auszulegen. Du darfst den Bewohner nicht dazu nutzen, als nächstes eine nicht-blaue Pforte auszulegen.

TEAM-VARIANTE:

Mitgenommene Bewohner können von beiden Teammitgliedern verwendet werden.



DER KLEINE INKUBUS



Dieses Erweiterungsmodul bringt die kleine Inkubusfigur ins Spiel.
Doch ist sie Freund oder Feind?

SPIELAUFBAU

Stelle die kleine Inkubusfigur bereit.

SPIELABLAUF

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit einem der 3 folgenden Spielmodi für den kleinen Inkubus:

A. Der Beschützer: *Dieser Modus macht das Spiel einfacher und ist für den Einstieg gut geeignet.*

Einmal während des Spiels kannst du den kleinen Inkubus in die Schachtel zurücklegen, um einen Albraum abzuwehren.

B. Der Wegbereiter: *Das kleine Wesen gibt dir eine neue Option in deinem Zug, zu einem Preis.*

Befindet sich keine Karte unter dem kleinen Inkubus, kannst du mit seiner Hilfe einen Albraum vorwegnehmen.
Dies geschieht in 3 Schritten:

1. Decke Karten oben vom Nachziehstapel auf, bis du eine Ortskarte aufdeckst. Lege diese unter den kleinen Inkubus und die übrigen Karten auf den Limbus.
2. Führe einen der Effekte aus, die zum Abwehren eines Albraums nötig sind, so als ob du gerade einen Albraum gezogen hättest.
3. Fülle deine Hand, wie am Ende des Zuges üblich, wieder auf und mische den Limbus zurück in den Nachziehstapel.

Nach diesen 3 Schritten ist der kleine Inkubus aktiviert, was durch die darunterliegende Karte angezeigt wird. Ziehst du einen Albraum, kannst du ihn abwehren, indem du die Karte unter dem kleinen Inkubus ablegst (zusätzlich zu den anderen Optionen). Befindet sich keine Karte mehr unter dem kleinen Inkubus, kannst du ihn wie oben beschrieben wieder aktivieren.

C. Der Widersacher: *Der Inkubus stellt sich dir entgegen!*

Einmal im Spiel, bevor du eine Pforte auslegst, musst du zu Beginn eines Zuges einen Albraum abwehren, so als ob du eine Albraumkarte gezogen hättest.* Lege dann die Inkubusfigur zurück in die Schachtel. Solange die Figur im Spiel ist, kannst du nicht gewinnen.

*Spielst du mit dem „Kreuzungen und Sackgassen“-Erweiterungsmodul, darfst du dies nicht tun, solange du eine Sackgasse auf der Hand hältst.