SPIELREGEL

Urbion, die Stadt der Träume ... Seit Äonen weilen hier die Inkubi (traurige und böse Träume) und Sognae (fröhliche und schöne Träume) als zwei gegensätzliche Mächte, die sich dennoch ergänzen. Du bist der Archon von Urbion und musst das empfindliche Gleichgewicht dieser Träume aufrechterhalten: Sende sie in verschiedene Teile der Stadt und kontrolliere ihren Einfluss, damit keine Seite überwiegt. Gebiete auch dem Chaos (unberechenbare und verstörende Träume) Einhalt und integriere es bestmöglich in die Stadt.
Und hüte dich vor der Leere, der schrecklichen Unbekannten, die Zwietracht säht und spaltet.

Urbion kann allein oder kooperativ als Team zu zweit gespielt werden.
Um zu gewinnen, musst du alle Stadtkarten (im Grundspiel 12) ins Gleichgewicht bringen und befrieden. Dazu muss der Einfluss all ihrer guten und schlechten Träume in Summe jeweils Null ergeben. Lege geschickt Traumkarten an die Stadtkarten oder wirf sie für hilfreiche Aktionen ab.

SPIELMATERIAL

GRUNDSPIEL

72 Traumkarten

32 Inkubikarten und 32 Sognaekarten

Diese Karten stellen die Einwohner der Stadt dar. Diese wollen zusammen in Harmonie leben.
Auf jeder Traumkarte ist jeweils ihr Element und Einfluss abgebildet.
Die Elemente (Erde, Wasser, Feuer, Luft) bestimmen, an welche Stadtkarte(n) du sie anlegen darfst. Der Einfluss entscheidet, wie stark sie auf das Gleichgewicht der Träume wirkt. Die Werte gehen bei den Inkubikarten von -1 bis -3 und bei den Sognaekarten von +1 bis +4.

8 Chaoskarten

Diese unberechenbaren Träume sind schwer zu kontrollieren und behindern dich bei deinen Bemühungen, die Stadtkarten ins Gleichgewicht zu bringen. Ihr Einfluss ist immer +5 oder -5.
Eine Chaoskarte musst du stets an der einflussreicheren Seite einer Stadtkarte anlegen. Dadurch kommt es zu mehr Ungleichgewicht. Oder du entscheidest dich dafür, mit dem Chaos einen negativen Effekt auszulösen – dann entfernst du Karten vom Traumstapel oder von ausgeglichenen Stadtkarten.

12 Stadtkarten

Diese Karten stellen die verschiedenen Stadtteile dar.
Im Grundspiel zeigt jede Stadtkarte 2 Elemente. Diese geben an, welche Traumkarten du daran anlegen darfst.

Es gibt 4 Elemente: Erde, Wasser, Feuer und Luft.

2 Polaritätskarten

Diese Karten kommen im Teamspiel zum Einsatz.
Sie bestimmen, welche Traumkarten ihr an die Stadtkarten anlegen dürft.

ERWEITERUNGEN

Dem Spiel liegen 7 Erweiterungen bei.
Du kannst sie einzeln oder in beliebiger Kombination zusammen verwenden.

12 Stadtkarten

(4x Stadtplatz, 4x Tempel, 4x Hängende Gärten)

8 Buchkarten

24 Postkarten

42 Traumkarten

(8x Meta, 10x Eintracht, 16x Zauberer, 8x Chromatisches Chaos)

6 Weises-Chaos-Karten

1 Leere-Figur

8 Leere-Karten

GRUNDSPIEL
REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL

A SPIELAUFBAU

Mische die Stadtkarten und lege sie als verdeckten Stadtstapel bereit. Ziehe 4 Karten und lege sie offen als senkrechte Reihe darunter.

Mische die Traumkarten und lege sie als verdeckten Traumstapel bereit. Ziehe für jede ausliegende Stadtkarte 2 Traumkarten und lege sie an die Stadtkarte an: Sognaekarten links, Inkubikarten rechts.

Ziehst du eine Chaoskarte, lege sie an derselben Seite an wie die andere aufgedeckte Karte. Drehe sie so, dass sie +5 zeigt, wenn sie links bei einer Sognaekarte liegt und -5, wenn sie rechts bei einer Inkubikarte liegt.

Ziehst du 2 Chaoskarten für eine Stadtkarte muss du beide zusammen auf einer Seite deiner Wahl anlegen und entsprechend drehen (links: beide +5, rechts: beide -5).

Die Elemente der Stadtkarten und Träume spielen beim Spielaufbau keine Rolle.

Ziehe dann nacheinander 4 Traumkarten auf deine Hand. Ziehst du dabei eine Chaoskarte, musst du sie sofort auf der einflussreicheren Seite (positiv oder negativ) einer Stadtkarte deiner Wahl anlegen und dann eine Ersatzkarte ziehen.

Hinweise:

- *Du kannst eine Chaoskarte nicht an einer Stadtkarte anlegen, auf deren einflussreicheren Seite bereits 3 Karten liegen.*
- *Gibt es keine einflussreichere Seite, da die an einer Stadtkarte anliegenden Karten +1 und -1 oder +2 und -2 zeigen, kannst du dort keine Chaoskarte anlegen.*
- ***Sehr selten:*** *Kannst du eine Chaoskarte (aus den oben genannten Gründen) an gar keiner Stadtkarte anlegen, lege sie vorerst beiseite und ziehe weiter. Sobald du 4 Karten auf der Hand hast, mische die beiseitegelegten Chaoskarten zurück in den Traumstapel.*

STADTSTAPEL

ERFOLGSSTAPEL

TRAUMSTAPEL

ABLAGESTAPEL

KARTENHAND

B SPIELABLAUF

In deinem Zug führst du nacheinander diese 2 Phasen aus:

Phase I: Traum anlegen oder abwerfen
Phase II: Nachziehen

Du führst so lange Spielzüge aus, bis die Partie endet (siehe Seite 10).

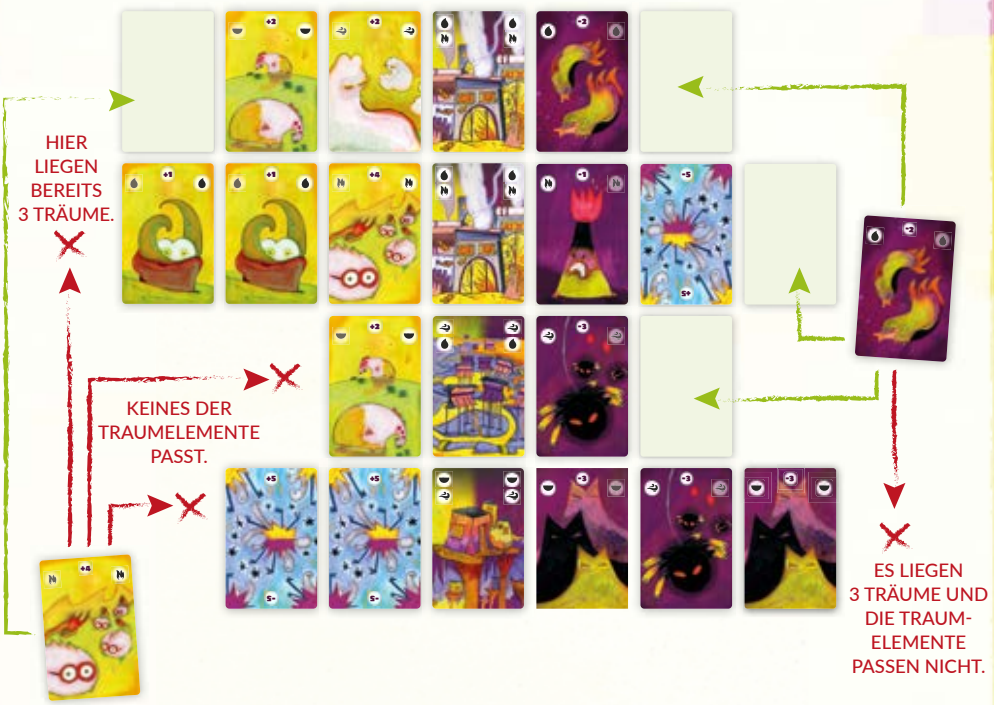
Phase I: Traum anlegen oder abwerfen

Wähle 1 Traumkarte von deiner Hand. Lege sie entweder an eine Stadtkarte an oder wirf sie für eine Aktion ab.

Traum anlegen

Beachte diese 3 Anlegeregeln:

1. Du kannst einen Traum nur an eine Stadtkarte anlegen, die das Element des Traumes zeigt. Auf jeder Stadtkarte sind 2 Elemente abgebildet.
2. Sognaekarten musst du links der Stadtkarte anlegen, Inkubikarten rechts davon.
3. Auf jeder Seite einer Stadtkarte dürfen maximal 3 Träume liegen.


HIER LIEGEN BEREITS 3 TRÄUME.
KEINES DER TRAUMELEMENTE PASST.
ES LIEGEN 3 TRÄUME UND DIE TRAUM-ELEMENTE PASSEN NICHT.

Traum abwerfen

Wirf 1 Traumkarte von deiner Hand ab und führe 1 dieser Aktionen aus: **Tauschen** oder **Zensus**.

Tauschen

Wähle 2 beliebige, ausliegende Traumkarten und tausche ihre Positionen. Du darfst dabei die Elemente ignorieren. Allerdings müssen beide Karten auf der gleichen Seite liegen, entweder beide links oder beide rechts neben den Stadtkarten.

Zensus

Prüfe für jede ausliegende Stadt, ob die Summe der Einflüsse aller Träume auf ihrer linken Seite (Sognae und ggf. Chaos) und auf ihrer rechten Seite (Inkubi und ggf. Chaos) genau Null ergibt. Trifft das zu, ist die Stadtkarte im Gleichgewicht und du befriedest den Stadtteil: Lege die Karte auf den Erfolgsstapel. Danach wirfst du die Träume ab, die links und rechts davon lagen.

Bei Stadtkarten, die nicht im Gleichgewicht sind, darfst du beliebig viele Träume von beiden Seiten abwerfen, solange deren Einflüsse in Summe Null ergeben. Du befriedest die Stadtkarte aber nicht, sie bleibt mit den restlichen Träumen liegen.

***Hinweis:** Eine Stadtkarte ohne einen einzigen Traum ist nicht im Gleichgewicht.*

Perfektes Gleichgewicht
Gelingt es dir, alle 4 ausliegenden Stadtkarten gleichzeitig mit deiner Aktion zu befrieden, darfst du als Bonus sofort die oberste Karte des Stadtstapels auf den Erfolgsstapel legen.

Ersetze dann jede befriedete Stadtkarte durch eine neue vom Stadtstapel und verfahre wie beim Spielaufbau: Ziehe für jede Stadtkarte ohne Träume 2 Karten vom Traumstapel und lege sie an die passende Seite an; die Elemente ignorierst du dabei.

Hinweise:
- *Du musst für jede Stadtkarte ohne Träume 2 Karten ziehen. Egal, ob du sie eben erst nachgezogen hast oder ob sie bereits vor dem Zensus auslag.*
- *Befinden sich nicht mehr genug Karten im Stadtstapel, spielst du mit weniger als 4 ausliegenden Stadtkarten weiter.*

DIE STADTKARTEN MIT ✓
SIND IM GLEICHGEWICHT.

DIE SUMME DER KARTEN
MIT ✗ IST NULL. DU DARFST
SIE ZUSAMMEN ABWERFEN.

Allgemeiner Hinweis: *Du musst Aktionen immer vollständig ausführen! Du darfst beim Tauschen nicht nur 1 Karte verschieben. Du musst beim Zensus alle Stadtkarten im Gleichgewicht befrieden. Du darfst aber jederzeit Karten von deiner Hand abwerfen und ganz auf die Aktion verzichten.*

Phase II: Nachziehen

Ziehe die oberste Karte des Traumstapels:

› Ist es eine **Sognae- oder Inkubikarte**, nimm sie auf die Hand und ersetze damit die Karte, die du in diesem Zug angelegt oder abgeworfen hast.

› Ist es eine **Chaoskarte**, musst du 1 der folgenden 3 Optionen ausführen:

1. Lege das Chaos auf der einflussreicheren Seite (positiv oder negativ) einer Stadtkarte deiner Wahl an. Beachte dabei, dass maximal 3 Karten pro Seite liegen dürfen.

ODER

2. Wähle eine Stadtkarte im Gleichgewicht und wirf alle ihre Träume von beiden Seiten ab. Wirf dann die Chaoskarte ab.

ODER

3. Decke die obersten 4 Karten des Traumstapels auf und wirf davon alle Sognae- und Inkubikarten ab. Handle dann nacheinander alle gezogenen Chaoskarten ab, indem du für jede wieder 1 der 3 oben genannten Optionen ausführst. Wirf dann die Chaoskarte ab.

Nachdem du die Chaoskarte abgehandelt hast, ziehst du 1 weitere Karte vom Traumstapel. Wiederhole das ggf., bis du wieder 4 Karten auf der Hand hast. Danach endet dein Zug.

C ENDE EINER PARTIE

Liegen alle 12 Stadtkarten in deinem Erfolgsstapel, **dann hast du gewonnen**.

Musst du eine Traumkarte ziehen, aber es befindet sich keine mehr im Traumstapel, **dann hast du verloren**.

TEAM-VARIANTE

Im Spiel zu zweit versucht ihr gemeinsam, das Gleichgewicht der Stadt herzustellen.
Die Regeln für das Spiel zu zweit entsprechen denen des Solospiels, mit den folgenden Anpassungen:

SPIELAUFBAU

Ihr bekommt beide jeweils 4 Traumkarten auf die Hand sowie 1 Polaritätskarte. Die Polaritätskarten legt ihr vor euch aus. Sie bleiben dort bis zum Ende der Partie liegen. Ihr führt immer abwechselnd eure Züge aus. Es beginnt, wer die Sognae-Polaritätskarte hat.

SPIELABLAUF

Traum anlegen

Du kannst nur Träume anlegen, die deiner Polarität entsprechen. Zeigt deine Polaritätskarte z. B. Inkubi, darfst du nur Inkubikarten anlegen, keine Sognaekarten.

Traum abwerfen

Unabhängig von deiner Polarität darfst du jede Karte abwerfen, um 1 Aktion auszuführen.

Aktionen darfst du unabhängig von deiner Polarität auf alle ausliegenden Karten anwenden.

Ziehst du eine Chaoskarte und beschließt, sie an die einflussreichere Seite einer Stadtkarte anzulegen, darfst du deine Polarität ignorieren und eine beliebige einflussreichere Seite wählen.

In deinem Zug darfst du zu einem beliebigem Zeitpunkt 8 Karten vom Ablagestapel zurück in die Schachtel legen und dann die Polarität mit deinem Gegenüber tauschen. Ihr dürft die entfernten Karten jederzeit ansehen. Befinden sich weniger als 8 Karten im Ablagestapel, könnt ihr eure Polaritäten nicht tauschen.

ERWEITERUNG: STADTPLÄTZE UND METAS

SPIELMATERIAL

4 Stadtplatz-karten

8 Metakarten
(2x Feuer, 2x Wasser, 2x Erde, 2x Luft)

SPIELAUFBAU

Mische die 4 Stadtplätze in den Stadtstapel und die 8 Metakarten in den Traumstapel.

DIE STADTPLÄTZE

Diese Stadtkarten zeigen alle 4 Elemente. Daher darfst du jeden Traum an sie anlegen. Beachte nach wie vor die übrigen Anlegeregeln (siehe Seite 6).

Zusätzliche Siegbedingung: Um zu gewinnen, musst du zusätzlich zu den 12 Stadtkarten des Grundspiels die 4 Stadtplätze befrieden.

DIE METAS

Diese Traumkarten sind auf einer Hälfte Sognae und auf der anderen Hälfte Inkubi. Du darfst frei entscheiden, ob du sie als Sogae oder Inkubi an eine Stadtkarte anlegst. Das gilt gleichermaßen beim Spielaufbau, als Handkarte beim Anlegen und am Ende einem Zensus.

***Hinweis:** Ziehst du beim Spielaufbau oder am Ende eines Zensus 1 Metakarte zusammen mit 1 Chaoskarte für eine Stadt, musst du das Chaos an derselben Seite anlegen, die du für die Metakarte wählst.*

TEAM-VARIANTE

Deine Polaritätskarte legt fest, ob du Metas aus deiner Hand als Sognae- oder Inkubikarten anlegen musst.

ERWEITERUNG: DAS CHROMATISCHE CHAOS

SPIELMATERIAL

8 Chromatisches-Chaos-Karten

SPIELAUFBAU

Mische die 8 Chromatisches-Chaos-Karten in den Traumstapel.

SPIELABLAUF

Wann immer du in der Phase II (Nachziehen) ein Chromatisches Chaos ziehst, musst du es an eine Seite und Stadtkarte deiner Wahl anlegen. Drehe die Karte entsprechend (links: +4, rechts: -4). Beachte, dass pro Seite maximal 3 Karten liegen dürfen.

Decke dann die oberste Karte des Traumstapels auf und lege sie sofort an eine Stadtkarte. Befolge alle Anlegeregeln, so als ob du sie von deiner Hand anlegen würdest.

Ziehe dann nach den üblichen Regeln weiter Karten für deine Hand.

Hinweise:

- *Falls du die Traumkarte nicht regulär anlegen kannst (an jeder möglichen Seite liegen bereits 3 Karten oder keine ausliegende Stadtkarte zeigt das passende Element), ignoriere beim Anlegen ihr Element. Beachte nach wie vor die übrigen Anlegeregeln (siehe Seite 6).*
- **Sehr selten:** *Liegen an allen Stadtkarten auf der geforderten Seite bereits 3 Karten, wirf die Traumkarte ab.*
- *Deckst du ein Chaos oder ein weiteres Chromatisches Chaos auf, handle es genauso ab, als ob du es für deine Hand gezogen hättest.*

Ziehst du beim Spielaufbau oder am Ende eines Zensus ein Chromatisches Chaos, lege es zunächst beiseite und ziehe eine Ersatzkarte.

Nachdem du den Spielaufbau bzw. den Zensus beendet hast, musst du nacheinander jedes beiseitegelegte Chromatische Chaos wie oben beschrieben abhandeln.

TEAM-VARIANTE

Ignoriere beim Abhandeln eines Chromatischen Chaos in allen Schritten deine Polarität.

ERWEITERUNG: TEMPEL UND EINTRACHT

SPIELMATERIAL

4 Tempelkarten

10 Eintrachtkarten

SPIELAUFBAU

Mische die 4 Tempelkarten in den Stadtstapel und die 10 Eintrachtkarten in den Traumstapel.

DIE TEMPEL

Diese Stadtkarten zeigen jeweils nur 1 Element.

Zusätzliche Siegbedingung: Um zu gewinnen, musst du zusätzlich zu den 12 Stadtkarten des Grundspiels die 4 Tempel befrieden.

EINTRACHT

Diese Traumkarten sind auf einer Hälfte Sognae und auf der anderen Hälfte Inkubi. Du darfst frei entscheiden, ob du sie als Sognae oder Inkubi an eine Stadtkarte anlegst. Das gilt gleichermaßen beim Spielaufbau, als Handkarte beim Anlegen und am Ende einem Zensus. Auf den Eintrachtkarten sind alle 4 Elemente abgebildet. Daher darfst du sie an jede Stadtkarte anlegen.

***Hinweis:** Ziehst du beim Spielaufbau oder am Ende eines Zensus für eine Stadtkarte 1 Eintrachtkarte zusammen mit 1 Chaoskarte, musst du das Chaos an derselben Seite anlegen, die du für die Eintrachtkarte wählst.*

TEAM-VARIANTE

Deine Polaritätskarte legt fest, ob du Eintrachtkarten aus deiner Hand als Sognae oder Inkubi anlegen musst.

ERWEITERUNG: HÄNGENDE GÄRTEN UND ZAUBERER

SPIELMATERIAL

4 Hängende-Gärten-Karten

16 Zauberer-karten

SPIELAUFBAU

Mische die 4 Hängende-Gärten-Karten in den Stadtstapel und die 16 Zaubererkarten in den Traumstapel.

DIE HÄNGENDEN GÄRTEN

Diese Stadtkarten zeigen kein Element. Du kannst also keine Karten von deiner Hand an sie anlegen.

Zusätzliche Siegbedingung: Um zu gewinnen, musst du zusätzlich zu den 12 Stadtkarten des Grundspiels die 4 Hängenden Gärten befrieden.

DIE ZAUBERER

Diese Karten funktionieren wie die Traumkarten des Grundspiels, mit der folgenden Ausnahme: Du darfst einen Zauberer von der Hand abwerfen, um entweder bis zu 2 Aktionen des Grundspiels auszuführen (statt 1) oder um 1 Sonderaktion auszuführen (siehe unten).

SPIELABLAUF

Zusätzlich zu den Aktionen Tauschen und Zensus gibt es die 2 Sonderaktionen „Umbau“ und „Seitenwechsel“. Um eine Sonderaktion auszuführen, musst du von deiner Hand entweder 1 Zauberer abwerfen oder 2 Traumkarten, die mindestens 1 Element gemeinsam haben.

Umbau: Wähle 2 ausliegende Stadtkarten und tausche ihre Positionen. Träume bleiben, wo sie sind.

Seitenwechsel: Verschiebe 1 Chaos- oder Chromatisches-Chaos-Karte von einer Stadtkarte auf die andere Seite derselben Startkarte. Drehe die Chaoskarte (positiver Einfluss wird negativ oder umgekehrt). Du kannst keine Karte auf eine Seite verschieben, auf der bereits 3 Traumkarten anliegen.

***Hinweis:** Wirfst du für eine Sonderaktion 2 Karten aus deiner Hand ab, ziehst du in der Phase II (Nachziehen) 2 Karten einzeln nacheinander nach.*

ERWEITERUNG: DIE BÜCHER DER MACHT

SPIELMATERIAL

8 Buchkarten

SPIELAUFBAU

Mische die 8 Buchkarten und lege davon 4 zufällige zurück in die Schachtel, ohne sie anzusehen. Decke dann nacheinander so viele Buchkarten auf, wie du möchtest. Wenn du kein Buch mehr aufdecken möchtest oder kannst, lege die gezogenen Bücher offen nebeneinander aus und die übrigen zurück in die Schachtel. Ziehe dann pro ausliegendem Buch 4 Karten vom Traumstapel. Wirf alle Sognae- und Inkubikarten ab und mische Chaos- und Chromatisches-Chaos-Karten zurück in den Stapel. **Die Aktionen der ausliegenden Bücher stehen dir während der gesamten Partie zur Verfügung.**

DIE MACHT DER BÜCHER

Jede Buchkarte zeigt eine Aktion. Wirfst du in Phase I einen Traum aus deiner Hand ab, darfst du statt einer Aktion des Grundspiels die Aktion eines ausliegenden Buches ausführen.

Das Buch der fliegenden Sognae

Bewege 1 Sognaekarte von einer Stadtkarte zu einer anderen Stadtkarte, ohne die Seite zu wechseln. Ignoriere dabei die Elemente. Du kannst keine Karte zu einer Stadtkarte verschieben, an der links bereits 3 Träume anliegen. Du kannst kein Chaos oder Chromatisches Chaos verschieben.

Das Buch der fliegenden Inkubi

Bewege 1 Inkubikarte von einer Stadtkarte zu einer anderen Stadtkarte, ohne die Seite zu wechseln. Ignoriere dabei die Elemente. Du kannst keine Karte zu einer Stadtkarte verschieben, an der rechts bereits 3 Träume anliegen. Du kannst kein Chaos oder Chromatisches Chaos verschieben.

Das Buch der unsichtbaren Sognae

Wirf 1 ausliegende Sognaekarte ab. Du kannst kein Chaos oder Chromatisches Chaos ablegen.

Das Buch der unsichtbaren Inkubi

Wirf 1 ausliegende Inkubikarte ab. Du kannst kein Chaos oder Chromatisches Chaos ablegen.

Das Buch der freiheitsliebenden Träume

Befriede 1 ausliegende Stadtkarte, an der kein einziger Traum anliegt: Lege sie in den Erfolgsstapel. Ersetze sie dann (wenn möglich) durch eine neue Karte vom Stadtstapel und ziehe für jede ausliegende Stadtkarte ohne Träume 2 Karten vom Traumstapel (wie am Ende eines Zensus).

Das Buch des vollkommenen Gleichgewichts

Führe einen Zensus nach den Regeln des Grundspiels durch. Hast du dabei ein perfektes Gleichgewicht (alle 4 Stadtkarten sind im Gleichgewicht), darfst du (wenn möglich) die obersten 2 Karten des Stadtstapels als Bonus auf den Erfolgsstapel legen (statt nur der obersten).

Das Buch der Prophezeiungen

Sieh dir die obersten 2 Karten des Traumstapels an und lege sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel zurück.

Hinweis: *Das Buch der Prophezeiungen gibt es zweimal. Liegen beide aus, addieren sich ihre Effekte: Du darfst die oberen 4 Traumkarten ansehen.*

Wichtig: *Dies ist die einzige Möglichkeit, mit dem Abwerfen 1 Traumes die Effekte von 2 Büchern auszulösen.*

Hinweis: *Spielst du mit der Erweiterung „Hängende Gärten und Zauberer", darfst du einen Zauberer von der Hand abwerfen, um entweder 2 Buch-Aktionen auszuführen (auch zweimal dieselbe) oder 1 Buch-Aktion und 1 Aktion des Grundspiels.*

ERWEITERUNG: POSTKARTEN ANS ONIVERSUM

SPIELMATERIAL

24 Postkarten

6 Weises-Chaos-Karten

SPIELAUFBAU

Verwendest du diese Erweiterung nur mit dem Grundspiel, lege 3 Weises-Chaos-Karten vor dir aus und die übrigen zurück in die Schachtel. Spielst du mit den Erweiterungen „Stadtplätze und Metas“, „Tempel und Eintracht“ und/oder „Hängende Gärten und Zauberer“, lege für jede dieser Erweiterungen 1 zusätzliches Weises Chaos aus (bis zu 6 Karten).

Mische die 24 Postkarten und lege sie als verdeckten Postkartenstapel oberhalb des Stadtstapels ab. Lass Platz für einen Einwohnerstapel. Zu Beginn der Partie ist er leer. Ziehe zusätzlich zu den 2 Traumkarten für jede Stadtkarte 1 Postkarte und lege sie offen quer auf die erste Traumkarte, die du für die Stadtkarte gezogen hast.

Hinweis: *Postkarten bewegen sich immer mit ihrem Traum und bleiben so lange auf ihm liegen, bis er oder die Postkarte abgeworfen wird.*

SPIELVERLAUF

Am Ende jedes Zensus: Ziehe zusätzlich zu den 2 Traumkarten für jede Stadtkarte ohne Träume 1 Postkarte und lege sie offen quer auf die erste Traumkarte, die du für diese Stadtkarte gezogen hast.

DAS WEISE CHAOS

Wann immer du in Phase II (Nachziehen) eine Chaos- oder Chromatisches-Chaos-Karte ziehst, darfst du 1 Weises Chaos zurück in die Schachtel legen, um das Chaos zu ignorieren. Lege es stattdessen als vierte Karte von oben in den Traumstapel zurück.

Ziehe dann nach den üblichen Regeln weiter Karten für deine Hand.

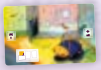
DIE POSTKARTEN

Die meisten Postkarten zeigen einen Einwohner des Oniversums und eine Bedingung. Befriedest du eine Stadtkarte, prüfe für jede Postkarte, die neben ihr liegt, ob ihre **Bedingung** erfüllt ist. Ist sie erfüllt, lege die Karte hochkant in den Einwohnerstapel, mit ihrer positiven Zahl (+1) nach oben. Andernfalls lege sie mit der negativen Zahl (-2) nach oben.

Wird ein Traum mit einer Postkarte aus irgendeinem anderen Grund abgeworfen, lege sie mit ihrer negativen Zahl nach oben in den Einwohnerstapel.

Manche Postkarten haben statt einer Bedingung eine **Sonderregel.** Befriedest du die Stadt, neben der solch eine Postkarte liegt, lege sie in den Einwohnerstapel, mit ihrer positiven Zahl nach oben. Durch manche Ereignisse gelangen Postkarten aber auch vorzeitig mit ihrer negativen Zahl in den Einwohnerstapel.

Zusätzliche Siegbedingung: Nachdem du alle Stadtkarten befriedet hast, musst du die (oberen) Zahlen aller Postkarten im Einwohnerstapel addieren. Ist die Summe Null oder größer, gewinnst du. Ist sie kleiner als Null, verlierst du.



Der Traumfänger

Bedingung: Der Traum, auf dem dieser Traumfänger liegt, ist der einzige Traum auf dieser Seite der Stadtkarte.

Die Tauben

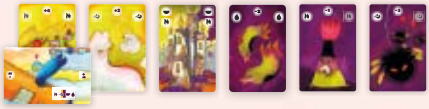
Bedingung: Du befriedest alle 4 Stadtkarten („Perfektes Gleichgewicht“).

Der Seher

Bedingung: Auf den Traumkarten, die an der befriedeten Stadtkarte anliegen, sind alle 4 Elemente zu sehen. Jede Eintrachtkarte gilt als 1 Element deiner Wahl.

Jedes Element ist mindestens einmal zu sehen.

Das Element Erde fehlt.



Die Magier im Urlaub

Bedingung: Es liegen insgesamt mindestens 2 Chaoskarten an ausliegenden Stadtkarten (Chromatisches-Chaos-Karten zählen nicht mit).

***Hinweis:** Überprüfe diese Bedingung, bevor du die Traumkarten von befriedeten Stadtkarten abwirfst.*

Die reumütige Sanduhr

Sonderregel: Am Ende jedes Spielzugs musst du die Sanduhr um 90 Grad im Uhrzeigersinn drehen. Befindet sie sich nach einer vollen Drehung wieder in ihrer Ausgangsposition und du müsstest sie ein weiteres Mal drehen, lege sie stattdessen mit ihrer negativen Zahl nach oben in den Einwohnerstapel.

Das Flaggschiff

Sonderregel: Bewege zu Beginn jedes Zuges das Flaggschiff mit seiner Traumkarte eine Reihe nach unten, neben die nächste Stadtkarte. Ignoriere dabei die Elemente. Befindet es sich bereits an der untersten Stadtkarte, bewege es zur obersten Stadtkarte.

Müsstest du das Flaggschiff zu einer Stadtkarte bewegen, an der auf der entsprechenden Seite bereits 3 Träume liegen, lege es stattdessen in den Einwohnerstapel, mit seiner negativen Zahl nach oben. Seine Traumkarte bleibt liegen.

Die ruhende Rakete

Sonderregel: Sobald sich die Traumkarte unter der ruhenden Rakete bewegt, lege die Postkarte mit ihrer negativen Zahl nach oben in den Einwohnerstapel.

Der Planbot

Bedingung: An jeder der 4 Stadtkarten liegt mindestens 1 Traum mit einem unterschiedlichen Einflusswert. Die Werte dieser Träume müssen von oben nach unten gelesen eine zusammenhängende aufsteigende oder absteigende Zahlenfolge bilden. Ignoriere dabei die Vorzeichen (+ und -). Die Folge darf überall beginnen, die oberste und unterste Reihe gelten als benachbart. Ignoriere die übrigen ausliegenden Träume.

Diese aufsteigende Zahlenfolge (1, 2, 3, 4) beginnt bei der obersten Stadtkarte.

Diese aufsteigende Zahlenfolge (1, 2, 3, 4) beginnt bei der zweiten Stadtkarte von oben.

Diese absteigende Zahlenfolge (5, 4, 3, 2) beginnt bei der untersten Stadtkarte.

TEAM-VARIANTE:

Ihr habt einen gemeinsamen Einwohnerstapel. Die Weises-Chaos-Karten stehen euch beiden zur Verfügung.

ERWEITERUNG: DIE LEERE

SPIELMATERIAL

1 Leere-Figur

8 Leere-Karten

SPIELAUFBAU

Lege die 8 Leere-Karten als Stapel neben den Stadtstapel und stelle die Leere-Figur darauf.

SPIELABLAUF

Zu Beginn jedes Zuges musst du die Leere einmal bewegen.
Steht die Leere auf dem Leere-Stapel, bewege sie auf die oberste ausliegende Stadtkarte.
Steht die Leere auf einer Stadtkarte, bewege sie um 1 Reihe nach unten auf die nächste Stadtkarte.
Steht die Leere auf der untersten Stadtkarte, bewege sie auf die oberste ausliegende Stadtkarte.

Bei einem Zensus ignorierst du die Stadtkarte mit der Leere zunächst. Nachdem du alle anderen Stadtkarten abgehandelt hast, prüfe die Stadtkarte mit der Leere:
Die Stadtkarte ist im Gleichgewicht: Du befriedest sie nicht. Lege stattdessen die oberste Karte des Leere-Stapels zurück in die Schachtel. War es die letzte Karte des Stapels, lege auch die Leere-Figur zurück in die Schachtel und die oberste Karte des Stadtstapels auf den Erfolgsstapel. Gibt es noch Karten im Leere-Stapel, stelle die Leere-Figur darauf.
Die Stadtkarte ist nicht im Gleichgewicht: Wirf alle Traumkarten von beiden Seiten der Stadtkarte ab.
An der Stadtkarte liegt keine einzige Traumkarte: Du verlierst die Partie sofort.

Neben Tauschen und Zensus gibt es eine weitere Aktion:

Verbünden gegen die Leere
Wirf 1 Sognae- und 1 Inkubikarte von deiner Hand ab und lege die oberste Karte des Leere-Stapels zurück in die Schachtel. War es die letzte Karte des Stapels, lege auch die Leere-Figur zurück in die Schachtel und die oberste Karte des Stadtstapels auf den Erfolgsstapel. Andernfalls lege die Figur flach auf den Leere-Stapel. Zu Beginn des nächsten Zuges stellst du die Figur auf dem Stapel auf, anstatt sie zu bewegen.

***Hinweis:** Für die Sonderaktion „Umbau“ (Erweiterung „Hängende Gärten und Zauberer“) darfst du die Stadtkarte mit der Leere nicht wählen.*

inPatience

Autor: Shadi Torbey
Illustration: Élise Plessis
Grafik: Émilie Vignals, HUCH!

Der Autor möchte danken:

Diana, Étienne, Léa, Lines, Manu,
Mino, Morten, Sébastien.

© 2024 inPatience
www.inpatience.com
©2024 HUCH!
www.hutter-trade.com

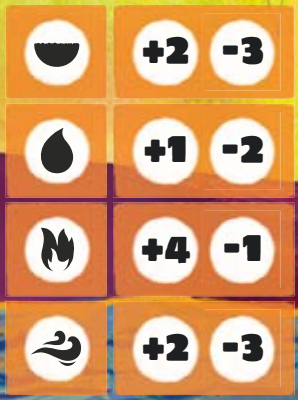
Deutsche Übersetzung: Lines J. Hutter
Deutsches Lektorat: Lutz Pietschker
Redaktion HUCH! Silvia Herzog

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

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

SPIELHILFE

PHASE I: ANLEGEN ODER ABWERFEN



Anlegen

Anlegeregeln:

Elemente / Seite (+/-) / max. 3 Träume pro Seite

Abwerfen

1 Aktion:

Tauschen
Zensus } — *Seite 8-9*

Umbau (Wirf dafür 2 Karten oder 1 Zauberer ab)
Seitenwechsel (Wirf dafür 2 Karten oder 1 Zauberer ab) } — *Seite 15*

Buch-Aktion — Seite 16-17

Verbünden gegen die Leere (wirf dafür 1 Sognae- und 1 Inkubikarte ab) — Seite 22

Team-Variante: Entfernt 8 Karten vom Ablagestapel und tauscht eure Polaritätskarten — *Seite 11*

PHASE II: NACHZIEHEN

Chaos — *Seite 10*

An einflussreichere Seite legen
(max. 3 Träume pro Seite)

ODER

Alle Träume einer Stadtkarte im
Gleichgewicht abwerfen

ODER

Oberste 4 Karten vom Traumstapel
abwerfen (Chaos ausführen)

Chromatisches Chaos — *Seite 13*

An beliebige Stadtkarte legen
(max. 3 Träume pro Seite)

DANN

Ziehe und lege die oberste Karte
des Traumstapels an