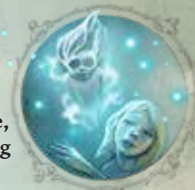


Will'O das Irrlicht

Während ihr Nacht für Nacht in eurer Dreamscape herumschlendert, kommt ihr schließlich zu dem Schluss, dass sie keine Geheimnisse mehr für euch bereithält. Aber als ihr das erste Mal die Augen eines Irrlichts seht, wird euch schlagartig klar, wie falsch ihr damit lagt. Ihr erinnert euch an einige Geschichten der Alten, die von diesen winzigen Kreaturen erzählt haben. Sie warten auf eine gütige Seele, die ihnen den richtigen Weg zeigt, und bieten ihr im Austausch dafür die Erfüllung unglaublicher Wünsche.



Es ist beschlossen! Es wird Teil eurer Mission sein, diese niedlichen Irrlichter zu retten, bevor sie im Limbus verschwinden. Mit Sicherheit wird Will'O das Irrlicht eure mutigen Taten nicht vergessen.

Inhalt

18 Wunschplättchen

Jedes Mal, wenn ihr ein Irrlicht rettet, bekommt ihr 1.



Will'O

Schlendert durch die Traumwelt, um eure guten Taten zu belohnen.



18 Irrlichter

Warten auf euch, damit ihr sie vor dem Vergessen rettet.



© 2020 HUCH!

Design & Entwicklung: Pierre Steenebruggen

Illustration: David Ausloos

Künstlerische Leitung: Pierre Steenebruggen

Gestaltung: David Ausloos,

Pierre Steenebruggen & Benjamin Treilhou

Regeln: Pierre Steenebruggen

Übersetzung: Tina Landwehr-Rödde

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!

Spielablauf

Aufbau der Erweiterung

Führt nach dem Aufbau des Grundspiels noch folgende Schritte durch:

- Sortiert alle Wunschplättchen nach Farbe und bildet daraus 6 Stapel. Mischt die Stapel und legt sie anschließend verdeckt neben den Traumweltplan.
- Stellt Will'O auf das Archiv der Musen (Ort 1).



- Bildet so viele Gruppen aus 3 zufällig ausgewählten Irrlichtern, wie Spieler mitspielen, + 1.
- Beginnend beim letzten und endend beim ersten Spieler sucht sich jeder eine der Gruppen aus. Setzt jeweils ein Irrlicht auf die in der Abbildung gezeigten Felder in eurer Dreamscape.



Will'O's Segen

Vor eurer Reise-Phase bittet ihr Will'O um Hilfe.

In jeder Runde bekommt ihr **1 Segen** für **jedes Irrlicht außerhalb eurer Dreamscape** (siehe nächste Seite). Dieser Segen **muss** für die folgenden Aktionen von Will'O verwendet werden:

- **Für 1 Segen könnt ihr entweder:**
 - Will'O zu einem angrenzenden Ort in der Traumwelt bewegen oder
 - einen Splitter aus dem Beutel ziehen und irgendeinen anderen Splitter an dem Ort, wo sich Will'O befindet, oder auf einem speziellen Feld, das mit ihm verbunden ist, ersetzen.
- **Für 2 Segen:**
 - Zieht einen Splitter aus dem Beutel und legt ihn auf irgendein freies Feld an dem Ort, wo sich Will'O befindet, oder auf ein spezielles Feld, das mit ihm verbunden ist.



Du bekommst 3 Segen, da du 3 Irrlichter gerettet hast. Du beschließt, Will'O zu bewegen, und ziehst einen neuen Splitter aus dem Beutel, um ihn auf ein spezielles Feld neben Will'O's Ort zu legen.

Regeln für Fortgeschrittene:

Solange Will'O an einem Ort ist, könnt ihr immer auch die Fähigkeit dieses Ortes nutzen, auch wenn der Herr der Alpträume sich ebenfalls dort befindet.

Rette ein Irrlicht und wünsch dir was!

Sobald euer Träumer auf einen Splitter kommt, der sich neben einem Irrlicht befindet, rettet ihr es.

Nehmt das oberste Wunschplättchen vom dem Stapel, der zu der Farbe des Irrlichts passt, und legt es unter euer Traumlandschaftstableau.

Legt anschließend euren neuen Freund auf das Wunschplättchen, auf den am weitesten links liegenden Irrlichtschatten (falls relevant).



Sobald dein Träumer den Landsplitter erreicht, der sich neben dem grauen Irrlicht befindet, nimmst du dir das erste graue Wunschplättchen und legst das gerettete Irrlicht darauf.

Es gibt zwei verschiedenen Arten von Wünschen:

- die, die euch mehr Schlummerpunkte bringen. Diese werden in der Endwertung geprüft.
- die, die ihr einmal pro Runde in eurem Zug aktivieren könnt, um ihren Vorteil zu nutzen.

Wünsche für die Endwertung

Diese Wünsche bringen euch bei der Endwertung Punkte.

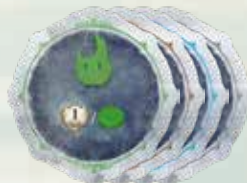


Du erhältst doppelt so viele Schlummerpunkte, wie die Zahl des Ortes angibt, an dem sich Will'O befindet.



Du verlierst für jede nicht erfüllte Karte so viele Punkte, wie die Zahl des Ortes angibt, an dem sich Will'O befindet.

Ersetzt die normalen 5 Punkte.



Du erhältst 1 Schlummerpunkt für jeden Splitter der abgelegten Farbe in deiner Dreamscape.

Jeder Baum auf dieser Farbe zählt 1 Punkt.



Du erhältst 1 Schlummerpunkt für jeweils 2 Splitter einer beliebigen Farbe in deiner Dreamscape.

Jeder Baum zählt als 1 Splitter.

Wünsch dir was

Diese Wünsche könnt ihr jederzeit während eures Zuges, aber nur einmal pro Runde nutzen. Um dies zu tun, bewegt ihr das Irrlicht auf den rechten Schatten.

Legt ihn zu Beginn der nächsten Runde wieder zurück auf den linken Schatten.



Nutze die Fähigkeit des Ortes, an dem sich Will'O befindet.



Bewege deinen Schläfer zu demselben Ort, an dem sich Will'O befindet.



Wenn sich dein Schläfer an demselben Ort befindet wie Will'O, bekommst du 1 Schlummerpunkt pro gerettetem Irrlicht.



Tausche einen deiner Bäume in einen grünen Splitter um oder umgekehrt.



Bewege einen deiner Bäume auf irgendeinen leeren Splitter.



Bewege deinen Träumer auf irgendeinen leeren Splitter.



Bewege deinen Träumer. Diese Fähigkeit kann 2-mal pro Runde genutzt werden.



Ziehe so viele Karten, wie die Zahl auf dem Ort angibt, an dem sich Will'O befindet. Behalte 1.



Ziehe 1 Splitter aus dem Beutel und lege ihn auf irgendeine Traumkarte irgendeines Spielers, um ihre Fähigkeit zu nutzen.



Stehle 1 Splitter aus den Händen eines Spielers, dessen Schläfer sich an demselben Ort befindet wie Will'O.



Stehle 1 Schlummerpunkt von dem Spieler, der sich am selben Ort befindet wie Will'O.