

Dingo's Dreams - KSR

Vorbereitungen: • Jeder Spieler WÄHLT 1 von 4 Tieren und nimmt die 26 Plättchen, die dazu gehören. Eins dieser Plättchen mit dem Namen des Tieres legt er beiseite. Jeder mischt seine 25 Plättchen mit Landschaftsbild nach oben und legt sie in einem 5 mal 5 - Raster mit Zwischenräumen vor sich aus.

- Mischt die 15 TRAUM-Karten und deckt die oberste auf. Die Spiralen darauf benennen die ZIEL-Felder für die aktuelle Partie. Jede Spirale steht für die Position im eigenen Raster, wo zwingend das eigene Tier erscheinen muss.
- Ggf. legt 4 GEFAHREN-Marker auf die Traumkarte, wenn Ihr erfahren mit dem Spiel seid. Dazu wählt Ihr EIN Symbol der Gefahren-Karte und legt auf alle 4 Positionen dieses Symbols je 1 Gefahren-Marker. Es dürfen dadurch nicht aktuelle ZIEL-Felder abgedeckt werden.
- Einer der Spieler (TRÄUMER) mischt die 25 Durchgangs-Karten mit ZIEL-Landschaft nach unten. Entscheidet, wie viele Punkte (1 - 4) ein Spieler benötigt, um final zu gewinnen.
ALTERNATIV: Spielt 3 Runden und bewertet nach jedem Spiel die Spielerraster aller Spieler:
 - a) Jedes korrekt positionierte Tier = 1 P.
 - b) Jedes Tier auf Gefahren-Position = minus 1 P.
 - c) Komplett erfüllt = 3 P.

Ablauf einer Runde (max. 25 Aufdeckungen):

- 1) **Der Träumer deckt** 1 Durchgangs-Karte **auf** und nennt ihren Namen (Farbrahmen + Landschaft), z.B. "Silver Ocean". Jeder Spieler deckt genau diese Karte in seinem Raster auf und sein Tier erscheint. Hält er aber das genannte Plättchen in der Hand, dreht er es um (Tier-Seite ist nun oben).
- 2) **Das 1 Plättchen jedes Spielers außerhalb des Rasters** muss nun irgendwo dort seitlich eingeschoben werden. Das dadurch herausgeschobene Plättchen muss im nächsten Zug eingeschoben werden. Die oben liegende Seite darf beim Rausnehmen nicht verändert werden.
- 3) **ERFÜLLT:** Sobald man auf **allen Ziel-Positionen sein Tier sieht** und bei Verwendung der Gefahren-Marker auf allen Feldern damit sein Tier **nicht** sieht, hat man erfüllt. Es ist egal, ob auf übrigen Feldern das eigene Tier auch schon aufgedeckt ist. Jeder Spieler, der in der selben Runde (es gibt max. 25) erfüllt, erhält 1 PUNKT.
- 4) Weiter mit 1), wenn kein Spieler erfüllt hat.
Nach Erfüllung bereitet Ihr wieder Eure Raster vor, wenn noch 1 weitere Partie gespielt werden soll.

Spielende: Sobald mind. ein Spieler die vorher vereinbarte Punktzahl erreicht, endet das Spiel nach der Runde des Eintretens. Ggf. gibt es mehrere Sieger.
Bei der ALTERNATIVE endet das Spiel nach 3 Partien. Meiste SP siegen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.10.22