

### Dreams (Zoch) - KSR

ZIEL: Erreiche in mehreren Runden die meisten Götter-Punkte.

Ablauf einer Runde:

#### 1) Träume auslegen:

- a. Legt 4 Traum-Karten in quadratischer Anordnung über das Firmament. Immer gleiche Ausrichtung zum Firmament einhalten (oben/unten).
- b. Legt an jede Karte eine Bild-Nummer.

#### 2) Vision ermitteln & Sterblichen bestimmen:

- a. Ein vorweg bestimmter Spieler verändert die Positionen der 4 Stapel mit Götter-Marken. Alle übrigen Spieler halten die Augen geschlossen.
- b. Nun schließt der Spieler aus 2a. seine Augen und die übrigen Spieler dürfen mit nun offenen Augen erneut die Stapelpositionen verändern.
- c. Der Spieler aus a. wählt einen der 4 Stapel aus, mischt ihn und gibt jedem Spieler (auch sich selbst) verdeckt 1 Marke davon. Nur 1 Spieler sieht auf seiner Marke das **Symbol** des STERBLICHEN, alle anderen Spieler (GÖTTER) sehen die für alle **identische Nummer** des Ziel-Bildes. Diese Information hält jeder für sich geheim.

#### 3) Sterne legen:

- a. Der Spieler aus 2a. beginnt und legt 1 beliebigen seiner 3 Sterne an eine beliebige Stelle in das Firmament. Was mal liegt, bleibt liegen!
- b. Danach ist sein linker Nachbar am Zug. So geht es solange reihum, bis jeder Spieler seine 3 Steine platziert hat.

ZIEL: Die Spieler mit der Bild-Nummer versuchen durch Legen von Bild-Punkten sich gegenseitig (unauffällig) als Götter zu informieren, während der Sterbliche im Dunkeln tappen sollte.

#### 4) Tippen & Auflösen:

- a. Alle Spieler stellen geheim auf dem unbedeckten Zacken ihrer eigenen Wahlscheibe ihren Tipp ein:
  - ➡ Jeder **Gott** tippt auf die **Spielerfarbe** des Sterblichen.
  - ➡ Der **Sterbliche** tippt auf die **Bild-Nummer** der wahren Vision, also das Bild, welches die Götter im Firmament angedeutet haben.
- b. Haben alle getippt, deckt man gleichzeitig die Wahlscheiben und Marken auf und es wird gewertet:

Der STERBLICHE erhält

  - 3 GP\*, wenn niemand seine Farbe getippt hat.
  - 2 GP\*, wenn er die Bild-Nummer richtig getippt hat.

Jeder GOTT erhält jeweils

  - 2 GP\*, wenn er die Farbe des Sterblichen korrekt getippt hat.
  - 1 GP\*, wenn niemand seine Farbe getippt hat.

#### Neue Runde vorbereiten, wenn noch keiner mind. 16 GP\* erreicht hat:

- ... Nehmt alle Eure Sterne an Euch.
- ... Legt die 4 ausliegenden Traum-Karten beiseite.
- ... Alle verteilten Götter-Marken und die Marke des Sterblichen wieder zu einem verdeckten Stapel zufügen und mischen.
- ... Mischer und Austeiler von Marken wird: Linker Spieler vom bisherigen

**Spielende:** Wurden mind. 16 GP\* von einem/mehreren Spielern erreicht, gewinnt, wer die meisten GP erzielte.  
Patt: Es gibt mehrere Sieger.

KSRs: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner - 20.01.17

\*GP = Götter-Punkte