

DREAMS

Spielregeln



Als sich die Götter in ihren lichtdurchfluteten Tempelhallen zusammen fanden und den finsternen Himmel betrachteten, kam ihnen ein göttlicher Gedanke:

„WÄRE ES NICHT FANTASTISCH, WENN WIR DEN MENSCHEN BILDER SCHENKTEN, VISIONEN UND TRÄUME?“

Also begannen die Götter, den Himmel mit Sternbildern zu erhellen. Plötzlich bemerkten sie, dass die Pforte ihres Tempels weit offen stand. Hatte sich da etwa ein gewöhnlicher Sterblicher hereingeschlichen? Wollte er das Werk der Götter entschlüsseln oder gar zu seinem persönlichen Vorteil verändern?

Die Götter beschlossen herauszufinden, WER sich unter sie gemischt hatte. Also wählten sie eine WAHRE VISION und drei Trugbilder aus. Nun sollten alle Anwesenden gemeinsam die Sterne am Himmel so platzieren, dass alle Götter die WAHRE VISION darin erkennen konnten. Nur der Sterbliche würde seinen Teil der Sterne ahnungslos und ohne göttliche Inspiration am Himmel verschleudern.

„DIE WAHRE VISION WIRD IHM EIN RÄTSEL BLEIBEN. DAS WIRD IHN VERRATEN.“

Und so begannen die Götter ihr Spiel ...

Das Spiel

WIR SIND GÖTTER.
UNTER UNS BEFINDET SICH EIN GEWÖHNLICHER STERBLICHER.
ABER NUR ER WEISS, DASS ER KEIN GOTT IST.

4 Traumbilder liegen aus.
3 davon sind Trugbilder.
Nur wir Götter wissen,
welches Bild die WAHRE
VISION ist.



Der STERBLICHE versucht an unseren göttlichen Sternen die WAHRE VISION zu erkennen, um „täuschend echt“ am Sternbild mitzuwirken. So kann er unerkant bleiben. Und der Verdacht, sterblich zu sein, fällt auf die Götter zurück.



Wir platzieren Sterne am Himmel.

WIR GÖTTER legen die Sterne so, dass wir im Sternbild die WAHRE VISION (wieder) erkennen. Aber wir tun das nicht zu offensichtlich: Dem Sterblichen soll die WAHRE VISION verborgen bleiben.

Auf der Götterleiste bekommt Punkte, wer

- als Sterblicher UNERKANNT bleibt
- als Sterblicher die WAHRE VISION ENTRÄTSELT
- als Gott den Sterblichen ÜBERFÜHRT
- als Gott KEINEN VERDACHT auf sich zieht, sterblich zu sein.

Wer am Spielende auf der Götterleiste am höchsten steht, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial und Aufbau

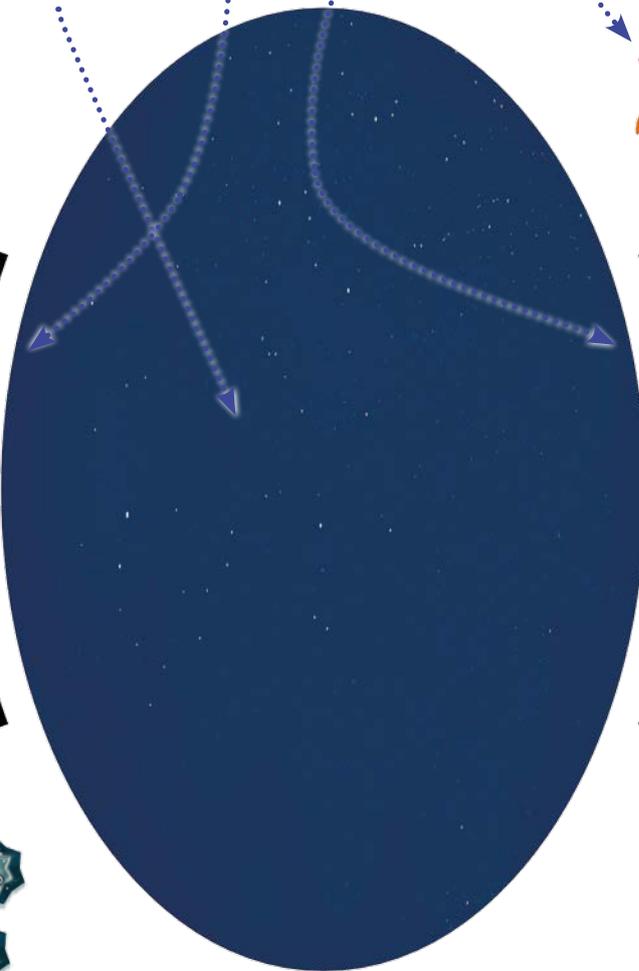
1 Legt das **FIRMAMENT** für alle gut erreichbar zwischen euch.

2 Daneben legt ihr **BEIDE TEILE DER GÖTTERLEISTE**.

3 Jeder Spieler erhält in seiner gewählten **Spielerfarbe** eine der **6 MONDSICHELN**. Diese legt er auf **Feld 0** der Götterleiste.

4 Es gibt **18 STERNE**. Davon erhält jeder Spieler je **EINEN STERN JEDER SORTE** (klarer, grauer und schwarzer Stern).

8 Platziert die gut gemischten **72 TRAUMKARTEN** als verdeckten **Nachziehstapel** neben dem Firmament.



5 Jeder Spieler nimmt sich eine der **6 STERNFÖRMIGEN WAHLSCHEIBEN** in seiner Spielerfarbe.



7 Haltet die **4 BILDNUMMERN** bereit.



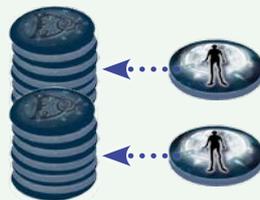
6 Bildet aus den **20 Göttermarken** **VIER VERDECKTE STAPEL**.



Jeder Stapel darf nur **MARKEN DERSELBEN ZAHL** enthalten (von jeder Zahl **EINE MARKE WENIGER**, als Spieler am Spiel beteiligt sind).

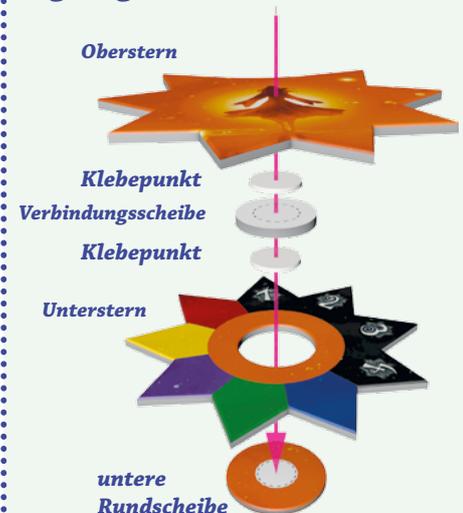


Mischt in **JEDEN Stapel EINE DER 4 MARKEN DES STERBLICHEN** ein.



Überzählige Göttermarken und Wahlscheiben legt ihr beiseite. Ihr benötigt sie für eure Spielrunde nicht.

Vor dem ersten Spiel setzt ihr die Wahlscheiben wie hier gezeigt gezeigt zusammen:



Spielablauf

Ihr spielt über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus diesen Abschnitten:

- 1 Träume auslegen
- 2 Vision ermitteln & Sterblichen bestimmen
- 3 Sterne legen
- 4 Tippen & Auflösen
- 5 Punkte auf der Götterleiste abtragen



1 Träume auslegen

Legt 4 Traumkarten in „quadratischer Anordnung“ offen aus. Achtet darauf, dass die 4 Karten genauso ausgerichtet sind wie das Firmament.



Legt an jede Karte eine Bildnummer.



Ab jetzt hat jede Traumkarte eine Nummer.

2 Vision ermitteln & Sterblichen bestimmen

GÖTTERMARKEN MISCHEN

- 1 Schließt die Augen! Nur einer – den ihr vorher auswählt – behält sie offen. Er verändert („mischt“) nun die Position der 4 Göttermarkenstapel.
- 2 Dann schließt er die Augen. Nun dürfen alle anderen Spieler mit geöffneten Augen die Position der 4 verdeckten Stapel erneut beliebig verändern.



Achtet darauf, dass ihr beim Mischen nicht die Zusammensetzung der einzelnen Stapel verändern dürft.



Ab jetzt weiß kein Spieler mehr, in welchem Stapel sich welche Zahl befindet.

GÖTTERMARKEN AUSTEILEN

Der Spieler, der als Letzter die Augen geschlossen hatte, wählt nun einen Stapel aus und mischt ihn. Davon teilt er jedem Spieler (auch sich selbst) verdeckt eine Marke aus.



GÖTTER sehen auf ihrer Marke eine Zahl. Das ist die Bildnummer der WAHREN VISION.



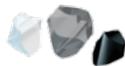
Wer ist GOTT? Wer ist STERBLICHER? Kein Spieler weiß, welche Marke die anderen Spieler bekommen haben.



Der STERBLICHE sieht auf seiner Marke das Symbol des Sterblichen. Deshalb kennt er die WAHRE VISION nicht.

Schaut euch jetzt die eigene Göttermarke an. Behaltet die Marke verdeckt vor euch. Lasst keinen Mitspieler wissen, was ihr darauf seht.

3 Sterne legen



Es beginnt der Spieler, der die Göttermarken verteilt hat.

Er legt EINEN Stern auf das Firmament. Danach ist sein linker Nachbar am Zug. So spielt ihr reihum weiter bis alle Spieler ihre 3 Sterne gelegt haben.

Beim Legen eines Sterns darfst du ...
... frei entscheiden, WELCHEN deiner 3 Sterne du legst.
... den ORT dafür auf dem Firmament FREI WÄHLEN.

WAS LIEGT, BLEIBT LIEGEN!
Du darfst keinen Stern vom Firmament entfernen oder darauf versetzen.

Du hast also bei deinem zweiten Spielzug nur noch die beiden Sterne zur Auswahl, die du zuvor nicht gelegt hast. Und beim dritten Spielzug legst du dann deinen letzten Stern.



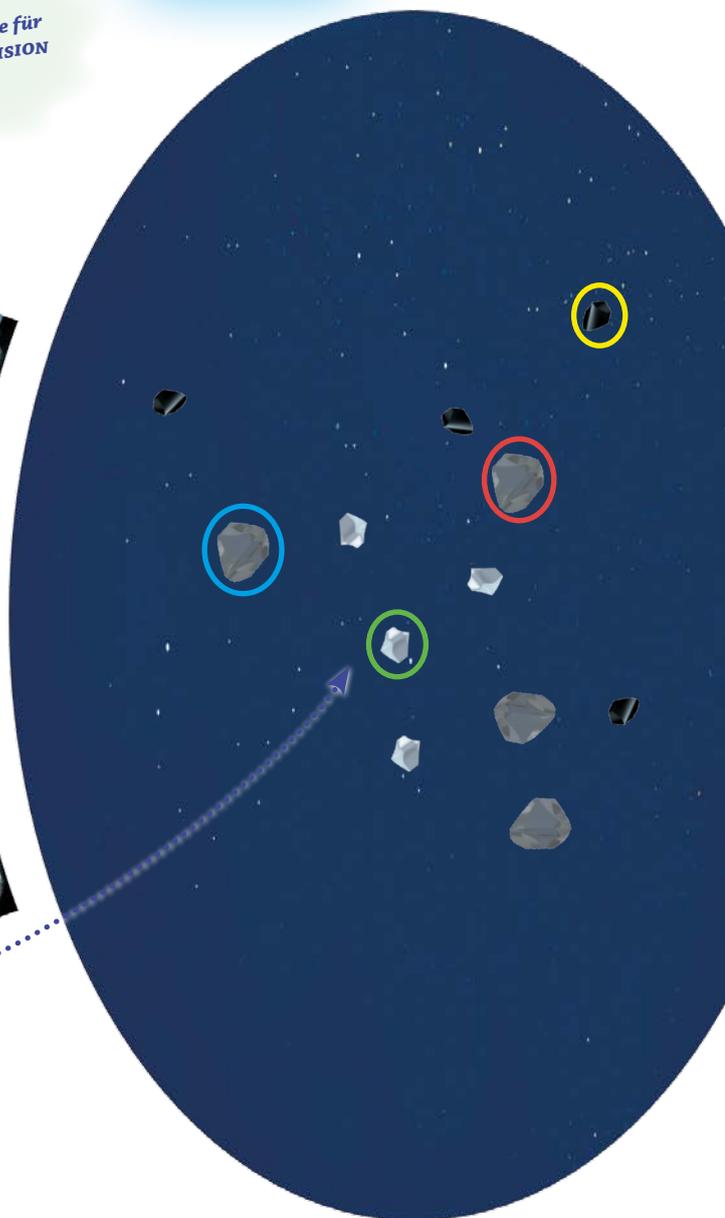
Jetzt hat jeder von euch ALLE DREI Sterne gelegt!

Beispiel:
Andrea legt zuerst ihren klaren Stern.
Peters erste Wahl fällt auf seinen schwarzen Stern.
Jörg und **Nina** entscheiden sich beide dafür, mit dem grauen Stern zu beginnen.

GÖTTER, HÜTET EURE AUGEN!
dann kann kein Sterblicher an euren Augen ablesen, welches Bild ihr besonders intensiv betrachtet.



MARKIERT MARKANTES!
Legt eure Sterne auf dem Firmament so, dass man sie für Bildpunkte der WAHREN VISION halten könnte.



REDET UND BLUFFT RUHIG! ...
 EUCH GLAUBT JA EH KEINER!
 Ihr müsst nicht kommentieren, was ihr
 tut - aber ihr dürft es. Alles
 Gesprochene kann wahr oder
 geflunkert sein.

4 Tippen & Auflösen

Nun stellen alle Spieler **GEHEIM** auf dem **UNBEDECKTEN ZACKEN** der eigenen Wahlscheibe ihren **TIPP** ein:

Jeder **GOTT** tippt auf die **SPIELERFARBE** des **STERBLICHEN**.

Der **STERBLICHE** tippt auf die **BILDNUMMER** der **WAHREN VISION**.

Sobald ihr alle eure Tipps eingestellt habt,
 ... deckt ihr gleichzeitig eure Wahlscheiben auf.
 ... deckt ihr alle eure Göttermarken auf.

Beispiel:

Der Sterbliche **Jörg** hat auf Bild 2 getippt.
 Falsch! Bild 3 ist die **WAHRE VISION**. Aber auch
 die Götter liegen alle falsch: Niemand hat den
 Tipp **BLAU** (**Jörg**) eingestellt. Nur **GELB**
 (**Peter**) und **GRÜN** (**Andrea**) wurden
 verdächtigt der Sterbliche zu sein.



Nun sieht jeder, ...
 ... welches Bild die **WAHRE VISION** ist
 ... welcher Spieler der Sterbliche ist.

5 Punkte auf der Götterleiste abtragen

Jetzt werdet ihr für erfolgreiche Tipps und schlaues Auslegen der Sterne mit **GÖTTERPUNKTEN** belohnt. Jeder Spieler trägt seine Punkte mit der eigenen **MONDSICHEL** auf der **GÖTTERLEISTE** ab.

Im Beispiel oben
 erhält **Jörg** dafür
 3 Götterpunkte.

Jörg erhält hierfür
 keine Götterpunkte.
 Er hat die falsche
 Bildnummer getippt.

Im Beispiel erhält
 dafür niemand Punkte,
 weil kein Tipp den
 Sterblichen (**Jörg**)
 getroffen hat.

Nina erhält dafür
 einen Punkt.
 Niemand hat sie
 verdächtigt.

Der **STERBLICHE** erhält:

3 Götterpunkte, wenn **NIEMAND SEINE FARBE** getippt hat. (Er ist als Sterblicher unentdeckt geblieben!)

2 Götterpunkte, wenn er die **BILDNUMMER** der **WAHREN VISION RICHTIG** getippt hat. (Er hat die göttliche Vision entschlüsselt!)

Jeder **GOTT** erhält:

2 Götterpunkte, wenn er die **FARBE** des **STERBLICHEN RICHTIG** getippt hat. (Er hat den Sterblichen enttarnt!)

1 Götterpunkt, wenn **NIEMAND SEINE FARBE** getippt hat. (Er hat sich in göttlicher Manier unverdächtig verhalten, ein gewöhnlicher Sterblicher zu sein)



Für den optimalen Überblick empfiehlt es sich, die Götterpunkte reihum nacheinander zu vergeben - am besten beginnend beim Sterblichen.

Die nächste Runde

Hat noch kein Spieler 16 Götterpunkte erreicht, setzt ihr das Spiel fort.

- ... Nehmt eure Sterne wieder an euch.
- ... Legt die 4 ausliegenden Traumkarten beiseite.
- ... Fügt alle verteilten Marken (Göttermarken und Marke des Sterblichen) wieder zu einem verdeckten Stapel zusammen und mischt diesen.
- ... Das Mischen und Austeilen der Göttermarkenstapel übernimmt in der folgenden Spielrunde jeweils der linke Nachbar des Spielers, der dies zuletzt getan hat.



Spielende & Gewinner

Das Spiel endet mit Abschluss der Spielrunde, in der (mindestens) ein Spieler 16 GÖTTERPUNKTE erreicht hat. Wer auf der GÖTTERLEISTE am HÖCHSTEN gestiegen ist, ist der nahezu unsterbliche SIEGER des Spiels.

ES KANN MEHRERE GÖTT... PARDON,
GEWINNER GEBEN.



Beispiel:
Der Sterbliche Peter hat die WAHRE VISION entschlüsselt. Er bekommt dafür 2 Punkte und erreicht damit Feld 16 der Götterleiste.

Nina hat Peter als den Sterblichen enttarnt. Sie bekommt dafür 2 Punkte. Damit erreicht **Nina** sogar 17 Punkte und gewinnt.



Autor: Olivier Grégoire
Illustration & Layout:
Michael Coimbra, Tina Kothe

©2016
Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Art.Nr.: 601105094



Epilog

Es geht die Sage, dass der Sterbliche die Sterne weitaus visionärer und weiser am Himmel platzierte, als es so manchem Gott gelang. Und so bleibt es bis heute ein göttliches Geheimnis, dass es in Wahrheit wohl ein Mensch gewesen sein muss, der beim Griff nach den Sternen das Träumen erfunden hat.

