

# Schäfchen zählen

eine Übersetzung zu **Counting Zzzzs** (Counting Sheep)  
von **Henning Poehl**

## 1. Worum geht es?

In diesem Spiel versuchst du einen erholsamen Schlaf zu erlangen, bzw. eine gute REM-Phase. Während der REM-Phase träumst du nämlich, und wer weiß, was für Träume du bekommst? Einige Träume sind gut und andere Träume sind schlecht und wieder andere helfen dir lediglich, deinen Kopf für einen neuen Tag frei zu bekommen.

Je länger ein Traum ist, desto erholsamer war der Schlaf für dich, wenn du aufwachst, es sei denn, es hat sich um einen Alptraum gehandelt.

Alle Spieler sind Nachbarn, die versuchen, einen friedvollen Schlaf zu bekommen.

Wenn etwas Lautes auf der Straße geschieht, dann können alle Spieler es hören. Es entsteht eine Art kollektives Unterbewußtsein in deiner unmittelbaren Umgebung, so dass andere Spieler deinen Traum beeinflussen können.

## 2. Spielmaterial

Jedes Kartenset enthält 4 Übersichtskarten, 112 Karten mit Traumelementen und 28 Aktionskarten.

### **Die Übersichtskarten**

Sie zeigen auf der einen Seite den Farbschlüssel für die farbigen Schäfchen am Kartenrand, die anzeigen, welches Thema der Traum hat. Auf der anderen Seite zeigen sie eine Kurzübersicht eines Spielzuges.

### **Die Traumelemente**

Es gibt vier verschiedene **Arten von Traumelementen**:

- Personen (People),
- Orte (Places),
- Dinge (Things) und
- Handlungen (Verbs).

Zu welcher Traumart ein Element gehört, ist bei den Karten jeweils links oben mit der englischen Bezeichnung angegeben.

Die Elemente können eine positive (Zahlenwert mit einem Plus), eine negative (Zahlenwert mit einem Minus), eine neutrale (kein Zahlenwert) oder eine vom Zusammenhang abhängige Bedeutung haben (Zahlenwert auf der einen Seite positiv und auf der anderen Seite negativ).

Die Karten, deren Bedeutung vom Zusammenhang abhängig ist, können positiv, negativ oder neutral sein, das hängt ganz davon ab, in was für einem Traum sie liegen, wenn der Schläfer erwacht.

Eine **Zusammenhangs-Karte** wird immer erst einmal längs (horizontal) ausgerichtet als neutrale Karten in einen Traum ausgelegt. Sie bleibt so lange dort liegen, bis sie durch eine „Zwingende“-Aktionskarte (Force) in eine bestimmte Bedeutung gezwungen wird oder durch das Erwachen des Schläfers die Bedeutung der Karte festgelegt wird.

Karten, die durch eine „Zwingende“-Aktionskarte in eine bestimmte Bedeutung gezwungen werden, zählen augenblicklich nicht mehr als neutrale Karten, sondern werden genauso

behandelt wie Karten, deren Bedeutung schon von Anfang an festgelegt war. Auf jedem Traumelement ist des Weiteren das Thema angegeben, das der Traum behandelt. Jedem Traumelement können dabei ganz unterschiedliche Traumthemen zugeordnet werden.

Es werden fünf **Traumthemen** unterschieden:

- Alptraum (**N**ightmare) = gelbes Schaf
- Phantasie (**F**antasy) = rotes Schaf
- Arbeit/Schule (**W**ork/**S**chool) = blaues Schaf
- Häuslich (**D**omestic) = grünes Schaf
- Surreal (**S**urreal) = rosa Schaf

### **Aktionskarten**

Alle Aktionskarten sind auf der unteren Hälfte mit einem „**Schaf im Mond**“-Symbol gekennzeichnet, damit sie eindeutig von den Traumelementen unterschieden werden können.

Es gibt vier verschiedenen Arten von **Aktionskarten**:

- Aufweck-Aktionen (Wake Ups)
- Außergewöhnliche-Aktionen (Bender)
- Zwingende-Aktionen (Force)
- Abwehr-Aktionen (Block)

Aufweck-Aktionen beenden mindestens einen Traum, indem sie einen Spieler oder auch alle Spieler aufwecken (wieviele Spieler aufgeweckt werden, ist den Texten der jeweiligen Aktionskarte zu entnehmen).

Außergewöhnliche Aktionen erlauben einmalig Handlungen, die nach den normalen Regeln dieses Spiels nicht erlaubt sind. Mit Hilfe dieser Karten kann man sich also über bestimmte Regeln hinwegsetzen.

Zwingende Aktionen legen die Bedeutung einer Zusammenhangs-Karte fest oder geben bestimmte Themen vor, die als nächstes in einem Traum gespielt werden dürfen.

Abwehr-Aktionen ermöglichen es, andere Aktionskarten, die von den Mitspielern gespielt werden, abzuwehren. Dazu dürfen diese Karten (im Gegensatz zu allen anderen Karten) außerhalb des eigenen Spielzuges gespielt werden.

Aufweck-, Außergewöhnliche- und Abwehr-Aktionen werden nach dem Ausspielen sofort auf den Ablagestapel gelegt.

Zwingende-Aktionen werden zunächst im Spiel belassen. Zwingende-Aktionen, welche die Bedeutung einer Zusammenhangs-Karte festlegen, werden unter diese Karte platziert, um anzuzeigen, dass die Bedeutung dieser Karte nun eindeutig festgelegt ist und diese Karte nicht mehr neutral ist. Zwingende Aktionen, die festlegen, welches Thema eine Karte haben muss, die als nächstes in einen Traum gespielt wird, werden als Platzhalter für die entsprechende Karte an die letzte Stelle eines Traums gespielt. Dieser Platzhalter wird dann einfach durch ein Traumelement mit dem erzwungenen Thema abgedeckt.

### **3. Spielvorbereitung**

Jeder Spieler bekommt eine Übersichtskarten und legt sie vor sich ab.

Abhängig von der Spielerzahl wird nun die Kartenanzahl angepasst:

Beim Spiel mit vier Personen werden alle Karten verwendet und keine Karten aussortiert.

Beim Spiel mit drei Personen werden zwei Aufweck-Aktionskarten (Wake Ups) aus dem Spiel genommen.

Beim Spiel mit zwei Personen werden vier Aufweck-Aktionskarten (Wake Ups) aus dem Spiel genommen.

Nun werden die Karten gemischt und jeder Spieler erhält fünf Karten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Sie bilden den Nachziehstapel.

Der Spieler, der morgens als erstes aufgestanden ist, ist der Startspieler.

### **4. Das Spiel**

#### **a) Der grundlegende Spielablauf**

Der Spieler beginnt seinen Zug, indem er solange Karten vom Nachziehstapel zieht, bis er fünf Karten auf der Hand hat.

Anschließend **muss (!)** er ein Traumelement in seinen Traum spielen.

Karten, die Traumelemente darstellen, sind: Personen (People), Orte (Places), Dinge (Things) und Handlungen (Verbs).

Nachdem der Spieler eine Karte in seinen eigenen Traum gespielt hat, **muss (!)** er nun eine andere (zweite) Karte spielen.

Diese zweite Karte ist entweder eine Aktionskarte oder ein Traumelement.

Spielt der Spieler eine Aktionskarte, so kann er wählen, ob er die Karte auf sich oder auf einen anderen Spieler spielt.

Spielt er ein Traumelement, so muss er die Karte in den Traum eines **anderen** Spielers spielen oder auf den Ablagestapel abwerfen.

Generell gilt, dass man während seines eigenen Zuges niemals zwei Traumelemente in seinen eigenen Traum spielen darf. Ausnahmen hierzu werden nur durch wenige spezielle „Außergewöhnliche Aktionskarten“ (Bender), auf denen dies ausdrücklich drauf steht, ermöglicht.

Die Träume werden gebildet, indem die Karten mit den Traumelementen offen vor den Spielern ausgelegt werden. Ein Traum kann maximal aus **zehn** Karten bestehen.

Es empfiehlt sich, die ersten fünf Karten eines Traums in einer Reihe von links nach rechts auszulegen und die folgenden fünf Karten (Karte sechs bis zehn) in einer zweiten Reihe unter der ersten Reihe auszulegen.

Dies empfiehlt sich, weil fünf Karten mindestens vorhanden sein müssen, damit ein Traum zählt, weil ein Traum nach der zehnten Karte automatisch endet.

Bei dieser Auslegeweise behält man am leichtesten den Überblick über die ausgespielten Träume.

Beim Ausspielen der Traumelemente in Träume sind bestimmte Regeln zu beachten.

Diese Regeln sind weiter unten in der Regel für die „**Traumabfolge**“ beschrieben.

### **Der Spielablauf im Überblick:**

Der Spieler hat während seines Zuges drei Aktionen, die nacheinander in der hier vorgeschriebenen Reihenfolge durchgeführt werden müssen.

1. Der Spieler **muss** Karten ziehen, bis er fünf Karten auf der Hand hat.
2. Der Spieler **muss** ein Traumelement in einen **eigenen** Traum spielen.
3. Der Spieler **muss**:
  - eine Aktionskarte spielen und durchführen
  - oder
  - ein Traumelement in den Traum eines **anderen** Spielers spielen
  - oder
  - eine beliebige Karte abschmeißen und auf den Ablagestapel legen

Wenn ein Spieler nach dem Auffüllen der Kartenhand keine Karte in seinen Traum spielen kann (wie unter zweitens gefordert), dann muss er seine ganze Kartenhand abwerfen. Des Weiteren wacht er sofort auf, d.h. er muss seinen Traum, der vor ihm ausliegt, sofort werten.

### **b) Die Natur des Schlafes**

Diese Regeln wurden auf Basis des natürlichen Schlafes erstellt. Oder lieber, aufgrund meiner persönlichen Ansicht zur Natur des Schlafes. Die tatsächliche Abläufe können natürlich ganz andere sein.

### **c) Die Traumabfolge**

Träume, und seien sie noch so surreal, haben eine logische Abfolge.

Wenn du im Traum im Haus deiner Eltern bist, dann siehst du in deinem Traum viel wahrscheinlicher Familienmitglieder als Filmstars.

Deshalb muss ein neues Traumelement, das du in einen Traum spielst, mit mindestens einem Traumthema der direkt zuvor in diesen Traum ausgespielten Karte übereinstimmen. Ein Traumelement hat also immer ein übereinstimmendes Thema mit seinen Nachbarkarten (es sei denn eine Zwingende-Aktion [Force-Karte] erzwingt ein anderes Thema).

Welchen Traumthemen eine Karte angehört, wird durch die Farbe der Schafe links unten auf der Karte angezeigt.

Außerdem können niemals (auch nicht durch Zwingende-Aktionen [Force-Karte]) zwei Traumelemente gleicher Art direkt hintereinander liegen.

Zum Beispiel würdest du keinen Traum haben, wo du sagst: „Ich bin an einem Strand, nein, ich bin in meinem Büro, ach nein, ich bin in einer Stadt ...“

Es wäre vernünftiger, einen Traum zu haben, der etwa so verläuft: Ich bin an einem Strand, als ein Filmstar zu mir kommt und mir etwas Sonnenmilch gibt .....

Es ist wohl unnötig, zu erwähnen, dass du die voranschreitende Geschichte deines Traumes erzählen können solltest (es ist aber nicht zwingend erforderlich).

Welcher Art ein Traumelement angehört, ist immer oben links auf der Karte angegeben. Des Weiteren kannst du die Art eines Traumelementes auch an den unterschiedlich gefärbten Rahmen der Karten erkennen.

## Die Traumabfolge-Regeln im Überblick:

- Traumthemen von benachbarten Elementen in einem Traum **müssen** übereinstimmen.
- die Art der Elemente von benachbarten Traumelementen in einem Traum **dürfen nicht** übereinstimmen.

### d) Man kann einen anderen Spieler nicht einschlafen lassen

Du darfst zwar Traumelemente in den Traum eines Gegners spielen, du darfst aber nicht den Traum für einen anderen Spieler beginnen, indem du die erste Karte seines Traums auslegst.

Das wäre vergleichbar damit, einen anderen dazu zu bringen, sich in seinem Bett hinzulegen, was das kollektive Unterbewusstsein aber nicht tun kann.

### e) Wer nicht schläft, spielt nicht mit

Das bedeutet, dass du während jedes Spielzuges deinen Traum mit einer zusätzlichen Elementkarte verlängern musst, um die Zeit, in der du schläfst, zu verlängern.

Wenn du noch keinen Traum (keine Karte) vor dir ausliegen hast, dann kannst du auch einen neuen Traum beginnen, indem du ein beliebiges Traumelement vor dir auslegst.

Wenn du kein Traumelement in deinen Traum legen kannst, dann wachst du automatisch auf und verlierst dabei alle Handkarten (wenn dein Traum fünf oder mehr Elemente enthält, darfst du ihn werten).

Du kannst als erstes keine Aktionskarten spielen, weil du sie nur spielen kannst, wenn du schläfst. Um zu zeigen, dass du noch schläfst musst, du erst ein Traumelement in deinen Traum spielen.

Wenn du aufwachst, weil du kein passendes Traumelement in deinen Traum spielen kannst oder du das zehnte Traumelement in deinem Traum ausgelegt hast, dann darfst du anschließend keine zweite Karte und damit auch keine Aktionskarte mehr spielen.

Du kannst dann in deinem nächsten Spielzug wieder einschlafen, indem du einen neuen Traum beginnst.

### f) Das Aufwachen

Kein Traum dauert ewig, so dass du irgendwann aufwachen musst.

#### Es gibt drei Arten, aufzuwachen:

- I. Eine Aufweck-Aktion zwingt dich (oder einen Gegner oder alle Spieler), aufzuwachen. Ein Spieler, auf den eine Aufweck-Aktion gespielt wird, wacht sofort auf, es sei denn er besitzt eine entsprechende Abwehrkarte.
- II. Ein Spieler wacht sofort auf, wenn in seinen Traum das zehnte Element eingefügt wird. Er wacht automatisch auf, da er das natürliche Ende seines REM-Zyklus erreicht hat.
- III. Ein Spieler wacht sofort auf, wenn er keine Karte hat, die es ihm erlaubt, seine Traumabfolge während seines Zuges gemäß der Regeln fortzusetzen. Der betreffende Spieler zeigt dann allen anderen Spielern seine Handkarten, damit diese sehen können, dass es keine passende Karte für seinen Traum gibt.

Wenn ein Spieler aufwacht, weil er keine passenden Handkarten besitzt, dann muss er diese auf dem Ablagestapel ablegen.

In allen anderen Fällen behält er seine Handkarten, wenn er aufwacht.

## g) Die Wertung

Der Sinn der Träume ist es, einen möglichst friedvollen und entspannenden Schlaf zu erlangen.

Jeder Traum mit weniger als fünf Traumelementen (Aktionskarten, die eventuell in einem Traum liegen, werden nicht berücksichtigt) ist nicht erholsam und wird verworfen, ohne dass er zählt.

Nur Träume mit fünf oder mehr Elementen werden gewertet.

Jeder Traum, der gewertet wird, hat einen Grundwert, der sich aus der **Anzahl** der in ihm befindlichen Traumelemente ergibt. Zu diesem Grundwert wird später der Wert hinzugezählt oder abgezogen, der sich aus der Summe der **Kartenwerte** ergibt (die in den Ecken abgedruckte Zahl).

Der Wert eines Traumes kann durch das **Zusammenspiel** verschiedener Elemente, die in einem Traum enthalten sind, beeinflusst werden.

Diese besonderen Beeinflussungen können positiv, negativ oder neutral sein und werden in einem grauen Kästchen rechts unten auf der Karte eines Traumelements angegeben. Durch diese Modifikationen wird der Gesamtwert eines Traumes beeinflusst, aber nicht der Wert einer Karte im eigentlichen Sinne.

Karten, die durch ihr Zusammenspiel den Wert eines Traumes beeinflussen, müssen lediglich zusammen im selben Traum vorhanden sein.

Damit die Modifikationen der Karten gewertet werden, müssen sie **nicht** direkt nebeneinander oder etwa in einer bestimmten Reihenfolge liegen.

Die Karte Kettensäge (Chainsaw) zählt zum Beispiel zwei zusätzliche Punkte, wenn sie in denselben Traum wie die Karte des Serienmörders (Serial Killer) gespielt wird. Beides sind jedoch zwei äußerst negative Karten, die -4 und -3 = -7 Punkte zählen.

Das Zusammenspielen dieser Karten mildert die Wirkung dieser beiden Karten auf  $-7+2 = -5$  Punkte.

Eine negative Karte bleibt immer negativ, auch wenn eine Modifikation diese Karte scheinbar positiv macht. Zum Beispiel hat die Karte „Brennen“ (Burning) einen Wert von -1, aber eine Modifikation von +2, wenn sie zusammen mit der Hölle in einem Traum gespielt wird. Die Karte erzielt also für eine Wertung folgenden Wert:

$$-1(\text{Kartenwert}) + 2 (\text{Modifikation}) = +1$$

Diese Karte zählt aber dennoch als negative Karte, wenn man die Ausrichtung von Zusammenhangs-Karten bestimmen will.

Bei der Wertung sollten die Texte aller Karten beachtet werden.

### Die Wertung im Überblick:

Wertungen werden immer durchgeführt, sobald ein Spieler (aus welchem Grund auch immer) aufwacht.

- I. Zähle die Anzahl der Traumelemente, die in einem Traum vorkommen (Aktionskarten werden nicht mitgezählt).
  - A. Wenn es weniger als fünf Traumelemente sind, werfe alle Karten ab und lege sie auf den Ablagestapel. Dieser Traum zählt nicht.
  - B. Wenn es fünf oder mehr Traumelemente sind, dann erhältst du für jedes Traumelement einen Punkt. Das ist der Grundwert deines Traumes.
- II. Zähle nun die Anzahl (nicht die Werte) von positiven und negativen Elementen im Traum
  - A. Wenn es mehr positive als negative Elemente gibt, drehe alle Zusammenhangs-Karten auf die positive Seite.
  - B. Wenn es mehr negative als positive Elemente gibt, drehe alle Zusammenhangs-Karten auf die negative Seite.

- C. Wenn es gleichviele positive und negative Elemente gibt, dann werden alle im Traum ausliegenden Zusammenhangs-Karten nicht gedreht und bleiben auf der horizontalen Seite liegen. Diese Karten bleiben **neutral**.
- III. Nun werden die Punktwerte auf den Karten zum Grundwert hinzugezählt, bzw. abgezogen. Karten ohne Punktwerte oder **neutrale** Karten (nach „II.“), geben keine Punkte.
- IV. Anschließend werden noch die Modifikationen, die sich aus dem Zusammenspiel verschiedener Karten ergeben, hinzugezählt, bzw. abgezogen.

Die Punkte für einen Traum ergeben sich aus dem Grundwert (I.), der Summe der Kartenwerte (III.) und den Modifikationen aus dem Zusammenspiel von Karten (IV.). Sobald ein Traum gewertet wurde, kommt er auf den Ablagestapel.

Hast du auch schon mal so schlecht geschlafen, dass du dich nach dem Schlaf schlechter gefühlt hast als vorher? ....

Daher ist es in diesem Spiel auch möglich, dass ein Traum negative Punkte erzielt. Es ist sogar möglich, dass das ganze Spiel für dich negativ ausgeht.

## **5. Spielende und Gewinner**

Sobald ein Spieler 40 Punkte erreicht, ist das Spiel zu Ende. Der erste Spieler, der die 40 Punkte erreicht, hat automatisch gewonnen.

Hat noch kein Spieler die 40 Punkte erreicht, wenn die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen wurde, dann ist der Morgen herangebrochen.

Sobald der Morgen heranbricht, endet das Spiel **sofort** (und der Spieler, der die letzte Karte gezogen hat, darf seinen Zug **nicht** mehr beenden!).

Alle Spieler wachen nun auf und alle Träume, sogar jene mit weniger als fünf Elementen, werden (nur dieses eine Mal) auf die übliche Art und Weise gewertet.

Es ist, als ob man sich an die Bruchstücke eines Traums erinnert, wenn der Wecker klingelt. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner.

## **6. Widmung**

Dieses Spiel ist Andy und Kristin Looney gewidmet, dafür, dass sie mir zeigten, wie der Traum zu leben ist.

## **7. Erratum**

Bei einigen Spielen ist eine Karte mit einem Druckfehler enthalten. Auf der Zusammenhangs-Karte „Open Door/Locked Door“ (offene Tür/verschlossene Tür) fehlen die Schäfchen, die anzeigen, welche Themen dieser Karte zugeordnet sind. Dieser Karte sind alle Themen zugeordnet. Auf der Karte müssten also Schäfchen aller Farben sein.

---

**Counting Sheep™** und **Blodd & Cardstock®** sind Warenzeichen von Blood & Cardstock Games einschließlich aller Rechte.

---



## Die Texte der Aktionskarten:

### Abwehr-Aktionen (Block)

#### **Dead Drunk (Sturzbetrunken)**

Wehrt jede Aufweckaktion ab.

#### **Heavy Sleeper (Tiefschlaf)**

Wehrt jede Aufweckaktion ab.

#### **Light Sleeper (Leichter Schlaf)**

Der Spieler, auf den diese Karte gespielt wird, wacht sofort auf, noch bevor die letzte Karte, die vor dieser Karte gespielt wurde, irgendwelche Auswirkungen auf den Traum des Betroffenen haben kann.

#### **Nerves Of Steel (Nerven aus Stahl)**

Diese Karte wehrt die Karten „Scary Movie“, „Childhood“, „Trauma“ und „Job Stress“ ab.

#### **Like a Rock (Wie ein Fels in der Brandung)**

Diese Karte wehrt alle Zwingenden-Aktionen ab.

### Aufweck-Aktionen (Wake Ups)

#### **Insomnia (Schlafstörung)**

Diese Aktion weckt einen Spieler auf. Der betroffene Spieler muss außerdem seine Handkarten abwerfen.

#### **Scared Stiff (Heidenangst)**

Diese Karte weckt einen Spieler auf, wenn das letzte Element in seinem Traum ein Alptraum (Nightmare) - Thema ist.

#### **Siren (Sirene)**

Diese Aktion weckt alle Spieler auf.

Folgende Karten haben alle die gleiche Bedeutung:

#### **Charley Horse (Muskelkrampf)**

#### **Conclusion (der Abschluss)**

#### **Elbow In The Ribs (Ellbogen in den Rippen)**

#### **Nature's Call (Notdurft)**

#### **Phone Call (Telefonanruf)**

#### **Snoring (Schnarchen)**

#### **Too Much Caffein (zuviel Koffein)**

Durch jede dieser Aktionskarten wird ein Spieler aufgeweckt.

## Außergewöhnliche-Aktionen (Bender)

### **Recurring Theme (Wiederkehrendes Thema)**

Schau dir die Karten aus dem Ablagestapel an. Wähle ein beliebiges Traumelement aus und spiele es sofort in deinen eigenen Traum.

### **Rapid REMs (rasende REMs)**

Spiele sofort ein weiteres Element in deinen Traum.

### **Lucid Dreaming (einleuchtender Traum)**

Schau dir die Karten aus dem Nachzugsstapel an. Wähle ein beliebiges Traumelement aus und spiele es sofort in deinen eigenen Traum. Lege dann die Karten des Nachziehstapels neugemischt ab.

## Zwingende-Aktionen (Force)

**Zwingende Aktionen, die das Thema für das nächste in einen Traum zu spielende Element vorgeben.** Diese Zwingenden Aktionen setzen für die folgende Karte die Regel außer Kraft, dass ein neues Traumelement ein übereinstimmendes Thema mit dem vorherigen Traumelement haben muss. Die Karten werden solange in den jeweiligen Traum gelegt, bis die Bedingung erfüllt wurde. Bis dahin dürfen keine anderen Traumelemente in den Traum gespielt werden:

### **It's Been A While .... (Es begab sich zu einer Zeit ....)**

Das nächste Traumelement, das in den Traum gespielt wird, auf den diese Aktion ausgespielt wurde, muss ein „Fantasy“ Thema (rotes Schaf mit einem F) sein.

### **Job Stress (Spannungen am Arbeitsplatz)**

Das nächste Traumelement, das in den Traum gespielt wird, auf den diese Aktion ausgespielt wurde, muss ein „Arbeits/Schul“ Thema (blaues Schaf mit einem W) sein.

### **Scary Movie (furchteinflößender Film)**

Das nächste Traumelement, das in den Traum gespielt wird, auf den diese Aktion ausgespielt wurde, muss ein „Alptraum“ Thema (gelbes Schaf mit einem N) sein.

### **Shouldn't Have Had That Chili (Ich hätte dieses Chili vor dem Schlafengehen nicht essen sollen)**

Das nächste Traumelement, das in den Traum gespielt wird, auf den diese Aktion ausgespielt wurde, muss ein „surreales“ Thema (schwarzes Schaf mit einem S) sein.

### **Upcoming Reunion (bevorstehendes Wiedersehen)**

Das nächste Traumelement, das in den Traum gespielt wird, auf den diese Aktion ausgespielt wurde, muss ein „häusliches“ Thema (grünes Schaf mit einem D) sein.

**Karten, welche die Ausrichtung von Zusammenhangs-Karten unabhängig von einem Zusammenhang erzwingen.** Die Karten werden neben das Traumelement mit der erzwungenen Ausrichtung gelegt:

**Childhood Trauma (traumatische Kindheit)**

Die Ausrichtung einer Zusammenhangs-Karte wird durch diese Karte als negativ festgelegt, wenn die Karte ein „häusliches“ Thema hat.

**Go With The Flow (Mit dem Strom schwimmen)**

Die Ausrichtung einer Zusammenhangs-Karte wird durch diese Karte als positiv festgelegt, wenn die Karte ein „surreales“ Thema hat.

**Jilted (sitzen gelassen)**

Die Ausrichtung einer Zusammenhangs-Karte wird durch diese Karte als negativ festgelegt, wenn die Karte ein „Fantasy“ Thema hat.

**Sedatives (Beruhigungsmittel)**

Die Ausrichtung einer Zusammenhangs-Karte wird durch diese Karte als positiv festgelegt, wenn die Karte ein „Alptraum“ Thema hat.

**Successful (Erfolgreich)**

Die Ausrichtung einer Zusammenhangs-Karte wird durch diese Karte als positiv festgelegt, wenn die Karte ein „Arbeits/Schul“ Thema hat.

## Das Wichtigste auf einen Blick

---

### Der Spielablauf im Überblick:

Der Spieler hat während seines Zuges drei Aktionen, die nacheinander in der hier vorgeschriebenen Reihenfolge durchgeführt werden müssen.

4. Der Spieler **muss** Karten ziehen, bis er fünf Karten auf der Hand hat.
  5. Der Spieler **muss** ein Traumelement in einen **eigenen** Traum spielen.
  6. Der Spieler **muss**:
    - eine Aktionskarte spielen und durchführen
    - oder
    - ein Traumelement in den Traum eines **anderen** Spielers spielen
    - oder
    - eine beliebige Karte abschmeißen und auf den Ablagestapel legen
- 

Es werden fünf **Traumthemen** unterschieden:

- Alptraum (**N**ightmare) = gelbes Schaf
  - Phantasie (**F**antasy) = rotes Schaf
  - Arbeit/Schule (**W**ork/School) = blaues Schaf
  - Häuslich (**D**omestic) = grünes Schaf
  - Surreal (**S**urreal) = rosa Schaf
- 

### Die Wertung im Überblick:

Wertungen werden immer durchgeführt, sobald ein Spieler (aus welchem Grund auch immer) aufwacht.

- V. Zähle die Anzahl der Traumelemente, die in einem Traum vorkommen (Aktionskarten werden nicht mitgezählt).
  - A. Wenn es weniger als fünf Traumelemente sind, werfe alle Karten ab und lege sie auf den Ablagestapel. Dieser Traum zählt nicht.
  - B. Wenn es fünf oder mehr Traumelemente sind, dann erhältst du für jedes Traumelement einen Punkt. Das ist der Grundwert deines Traumes.
- VI. Zähle nun die Anzahl (nicht die Werte) von positiven und negativen Elementen im Traum
  - A. Wenn es mehr positive als negative Elemente gibt, drehe alle Zusammenhangskarten auf die positive Seite.
  - B. Wenn es mehr negative als positive Elemente gibt, drehe alle Zusammenhangskarten auf die negative Seite.
  - C. Wenn es gleichviele positive und negative Elemente gibt, dann werden alle im Traum ausliegenden Zusammenhangskarten nicht gedreht und bleiben auf der horizontalen Seite liegen. Diese Karten bleiben **neutral**.
- VII. Nun werden die Punktwerte auf den Karten zum Grundwert hinzugezählt, bzw. abgezogen. Karten ohne Punktwerte oder **neutrale** Karten (nach „II.“), geben keine Punkte.
- VIII. Anschließend werden noch die Modifikationen, die sich aus dem Zusammenspiel verschiedener Karten ergeben, hinzugezählt, bzw. abgezogen.