Joan Dufour
Jade Mosch

# Dream Runners

## SPIELREGELN

BOARD GAME BOX

*Dieser Traum ist anders. Er ist so real. Aber dann erblickst du eine Eule mit vier Flügeln und bist dir sicher, dass sie auf keinen Fall der Realität entspringen kann. Was machst du auf dieser geheimnisvollen Insel? Ein paar andere sind auch hier gestrandet und wirken genauso orientierungslos wie du. Ihr müsst irgendwie entkommen.*

## ZIEL DES SPIELS

Bestimmt die Anordnung eurer **Fragmentplättchen** so schnell wie möglich, sodass sie am ehesten der Abbildung auf der **Traumkarte** in der Mitte des Tischs entspricht. Sammelt so viele **Sternensplitter** wie möglich, während ihr **Albträume** vertreibt. Ihr habt keine Zeit zu verlieren! Der Spieler, der nach 8 Runden die meisten **Traumpunkte** gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

# INHALT

1 Sanduhr

24 Traumkarten:

- 6 Karten der Stufe 1
- 6 Karten der Stufe 2
- 6 Karten der Stufe 3
- 6 Karten der Stufe 4

1 Spielbrett

8 Punktemarker

(2 pro Spieler)

18 Schatztruhen

4 Felder der Ruhe

(1 pro Spieler)

60 Münzen

64 Sternensplitter:

- 16 blaue Splitter
- 16 weiße Splitter
- 16 orange Splitter
- 16 grüne Splitter

20 Schlüssel

40 Fragmentplättchen:

- 24 neutrale Fragmentplättchen (6 pro Form)
- 4 Fragmentplättchen pro Spieler zum Start des Spiels

## SPIELVORBEREITUNG

Legt den Stapel mit den Traumkarten wie folgt in die Mitte des Tischs: Legt 2 zufällige **Traumkarten der Stufe 4** verdeckt auf die Tischmitte. Legt dann 2 zufällige **Traumkarten der Stufe 3** und verdeckt auf die 2 **Traumkarten der Stufe 4**. Auf die gleiche Weise legt ihr 2 **Traumkarten der Stufe 2** auf die **Traumkarten der Stufe 3** und zuletzt 2 **Traumkarten der Stufe 1** auf die **Traumkarten der Stufe 2**. Die übrigen **Traumkarten** legt ihr zurück in den Spielkarton. Legt diesen Traumstapel in die Mitte des Tischs, sodass er für alle Spieler sichtbar ist (1). Das Spielbrett platziert ihr daneben (2).

**Hinweis:** Falls ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, entfernt die **Traumkarten**, die am unterem Kartenrand mit einem Stern markiert sind (3).
Wenn ihr etwas mehr Erfahrung mit dem Spiel habt, könnt ihr **Traumkarten** sowohl mit und als auch ohne Stern verwenden.

Alle Spieler wählen jeweils eine Farbe, nehmen sich das zugehörige **Feld der Ruhe** und legen es vor sich auf den Tisch (4). Danach platzieren sie die beiden Punktemarker mit der entsprechenden Farbe auf die Startfelder der **Sternenskala** auf dem Spielbrett (5) und auf das Startfeld (20) ihrer **Ruheskala** (6). Sie nehmen auch die 4 **Fragmentplättchen** der entsprechenden Farbe und 2 **Münzen**. Diese legen sie vor sich aus (7).

Legt 4 Stapel mit jeweils 6 **Fragmentplättchen** (einen Stapel für jede Form) verdeckt neben das Spielbrett. Dreht das oberste **Fragmentplättchen** von jedem Stapel um (8).
Teilt die **Schatztruhen** nach Typen auf und bildet 3 Stapel, einen pro Typ ( ) und platziert die verdeckt (9). Legt die **Schlüssel** , **Sternensplitter** und **Münzen** als Vorrat neben das Spielbrett (10).

Legt die oberste **Traumkarte** vom Stapel verdeckt in die Tischmitte (11) und stellt die Sanduhr daneben (12).

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

## SPIELÜBERSICHT

In jeder Runde erwartet euch eine neue **Traumkarte**. Ziel ist es, eure **Fragmentplättchen** so anzuordnen, dass sie am ehesten den Abbildungen auf den **Traumkarten** gleichen. So erhaltet ihr Belohnungen (siehe „**Sammeln**“) und könnt die **Albträume vertreiben** (siehe „**Vertreiben**“).

Wenn ihr **Sternensplitter** sammelt und **Albträume vertreibt**, könnt ihr auf der **Sternenskala** vorrücken und die **Ruhe** bewahren. So erhaltet ihr immer mehr **Traumpunkte** bis zum Ende der Partie.
Am Ende jeder Runde könnt ihr **Münzen** ausgeben, um neue **Fragmentplättchen** oder mehr **Ruhepunkte** zu erhalten.

## ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Eine Spielrunde läuft folgendermaßen ab:

1 – Traum erschaffen
2 – Auswerten
3 – Aufrüsten
4 – Vorbereitung der nächsten Runde

## I. TRAUM ERSCHAFFEN

In der ersten Runde dreht der verträumteste Spieler die erste **Traumkarte** vom Stapel in der Tischmitte für alle sichtbar um. Das ist der Traum, den die Spieler in dieser Runde durchlaufen müssen. In dieser Phase spielen alle Spieler auf einmal zur gleichen Zeit. Jeder Spieler muss mit seinen **Fragmentplättchen** ein Quadrat aus 3x3 Feldern oder eine ähnliche Form (siehe „**Auswerten**“ auf S. 7) bilden, um den Traum so gut wie möglich aufzulösen.

Sobald ein Spieler mit der Anordnung seiner **Fragmentplättchen** zufrieden ist, nimmt er die Sanduhr, platziert sie auf die vorgesehene Stelle seines **Feldes der Ruhe**, dreht sie um und kündigt dies laut an. Danach kann er die Anordnung der Fragmentplättchen nicht mehr ändern. Er nimmt sofort eine **Münze** und wird für diese Runde der Startspieler. Die anderen Spieler müssen dann ihre Anordnung fertigstellen. Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, ist diese Phase beendet und die Anordnung der Fragmentplättchen darf von keinem Spieler geändert werden.

**Hinweis:** Spieler müssen in dieser Phase nicht alle **Fragmentplättchen** verwenden.

## II. AUSWERTEN

Jeder Spieler wertet in beliebiger Reihenfolge die folgenden Effekte aus:

✦ **Vollständigkeit des Traums:** Ihr verliert jeweils einen **Ruhepunkt** für jedes Feld, dass zu viel ist, UND für jedes Feld, das in eurer Anordnung eines 3x3 Quadrats fehlt.

✦ **Vertreiben:** Für jedes **Albtraumfeld**, auf das ihr nicht den Effekt „**Vertreiben**" legt, verliert ihr **Ruhepunkte** entsprechend der Darstellung auf dem Feld.

✦ **Sammeln:** Für jedes Belohnungsfeld, auf das ihr den Effekt „**Sammeln**" legt, erhaltet ihr Belohnungen entsprechend des Feldes. Ein Belohnungsfeld kann eine oder mehrere der folgenden Belohnungen enthalten: **Sternensplitter, Schlüssel, Münze, Ruhepunkt, Schatztruhe**.

**Ruheskala:** Wenn ihr die **Albträume** nicht **vertreibt** oder wenn euer Traum nicht vollständig ist, verliert ihr **Ruhepunkte** und müsst euren Punktemarker auf dieser Skala zurückschieben (1). Je weiter ihr auf dieser Skala zurückfallt, desto weniger **Traumpunkte** erhaltet ihr am Ende der Partie. Wenn ihr das Aufwachfeld am unteren Ende der Skala erreicht, werdet ihr aus dem Traum gerissen und verliert sofort die Partie!

## BELOHNUNGEN

**Sternensplitter**: Nehmt den entsprechenden **Splitter** aus dem Vorrat (bei dem **Splitter** wählt ihr die Farbe). Sobald ihr 4 **Splitter** unterschiedlicher Farben habt, legt ihr sie ab und rückt mit eurem Punktemarker ein Feld auf der **Sternenskala** vor.

**Ruhe**: Erhaltet einen **Ruhepunkt**.

**Schlüssel**: Nehmt einen **Schlüssel** aus dem Vorrat. Mit Schlüsseln könnt ihr **Schatztruhen** öffnen (siehe **„Spezialfelder"** auf S. 8).

**Münze**: Nehmt eine **Münze** aus dem Vorrat. Münzen können für **Ruhepunkte** oder neue **Fragmentplättchen** ausgegeben werden (siehe **„Aufrüsten"** auf S. 9)

## BESONDERE EFFEKTE

: Dieser Effekt funktioniert wie der Effekt „**Sammeln**“, aber wenn ihr ihn auf ein Belohnungsfeld anwendet, erhaltet ihr doppelt so viel!

: Wendet den Effekt „**Sammeln**“ UND den Effekt „**Vertreiben**“ auf dieses Feld an.

## BEISPIEL

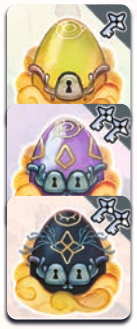
1 Es gibt ein fehlendes Feld und ein zusätzliches Feld, der Spieler verliert also 2 **Ruhepunkte**.
2 Einer der **Albträume** wurde nicht **vertrieben**, der Spieler verliert also 2 **Ruhepunkte**.
3 Der Spieler erhält einen **Schlüssel** und zwei blaue **Splitter** dank der Effekte „**Sammeln**“ und x2.

## BESONDERE FELDER

**Krake:** Wenn dieser **Albtraum** nicht **vertrieben** wird, verliert ihr **Ruhepunkte** entsprechend der Anzahl von **Sammelsymbolen** in eurer Anordnung.

**Fledermaus:** Wenn dieser **Albtraum** nicht **vertrieben** wird und ihr nicht all eure **Fragmentplättchen** in dieser Runde ausgespielt habt, müsst ihr eines eurer nicht gespielten **Fragmentplättchen** in den Spielkarton zurückliegen.

**Spinne:** Wenn dieser **Albtraum** nicht **vertrieben** wird, verliert ihr einen **Ruhepunkt**. Wenn ihr den Effekt „**Sammeln**“ auf dieses Feld anwendet, erhaltet ihr den entsprechenden **Splitter**. Wenn ihr den Effekt „**Vertreiben**“ oder „**Sammeln**“ auf dieses Feld anwendet, erhaltet ihr den **Splitter** und verliert keine **Ruhepunkte**!



**Schatztruhe:** Wenn ihr den Effekt „**Sammeln**“ anwendet und genügend **Schlüssel** habt, öffnet ihr die **Schatztruhe**. Deckt die oberste **Schatztruhe** vom entsprechenden Stapel auf (pro Runde kann insgesamt nur eine einzige Schatztruhe geöffnet werden, aber alle Spieler, die die Truhe geöffnet haben, erhalten die Belohnung), legt die benötigte Anzahl an **Schlüsseln** ab und erhaltet ihren Inhalt.

**Verbundene Träume:** Die Spieler, die den Effekt „**Sammeln**“ auf dieses Feld anwenden, teilen sich den Inhalt. Legt den Inhalt dieses Felds offen aus. Jeder Spieler nimmt sich eine der Belohnungen (im Uhrzeigersinn vom Startspieler ausgehend). Das setzt ihr so lange fort, bis keine Belohnungen mehr übrig sind.

**Hinweis:** Falls es mehrere Möglichkeiten gibt, wählt ihr die Reihenfolge aus, die jedem Spieler am meisten Vorteile bringt.

## BESONDERE FÄLLE

✦ Dieser Effekt x2 hat keinen Einfluss auf die verlorenen **Ruhepunkte**, wenn er auf einem **Albtraumfeld** angewendet wird.

✦ Dieser Effekt x2 gilt auf dem **Krakenfeld** als normales **Sammelsymbol**.

✦ Wenn ihr diesen Effekt x2 auf ein **Schatztruhenfeld** anwendet, müsst ihr, wenn möglich, die **Schatztruhe** ein zweites Mal öffnen. Dazu legt ihr zusätzlich noch einmal die entsprechende Anzahl an **Schlüsseln** ab und erhaltet die doppelte Belohnung.

✦ Wenn ihr diesen Effekt x2 auf ein **Splitterfeld** anwendet, wählt ihr eine beliebige **Splitterfarbe** und erhaltet 2 **Splitter** in dieser Farbe.

✦ Wenn ihr diesen Effekt x2 auf einen **Verbundenen Traum** anwendet, werden die Belohnungen wie üblich verteilt und danach verdoppelt, indem ihr die gleichen Belohnungen noch einmal aus dem Vorrat nehmt.

## III. AUFRÜSTEN

In dieser Phase könnt ihr **Münzen** ausgeben, um neue **Fragmentplättchen** und **Ruhepunkte** zu erhalten.

Jeder Spieler, vom Startspieler ausgehend im Uhrzeigersinn, kann 4 **Münzen** ausgeben, um eines der 4 sichtbaren **Fragmentplättchen** (1) zu erwerben (maximal 1 **Fragmentplättchen** pro Runde). Deckt dann das nächste **Fragmentplättchen** vom Stapel auf. Auf einigen **Fragmentplättchen** sind sowohl **Traumpunkte** als auch **Münzen** abgebildet. Wenn ihr ein **Fragmentplättchen** kauft, auf dem **Münzen** abgebildet sind, erhaltet ihr sofort die entsprechende Anzahl an **Münzen**. Am Ende der Partie werden die **Traumpunkte** (3) auf euren **Fragmentplättchen** zu eurem Punktestand hinzugezählt.
1 **Ruhepunkt** kostet 3 **Münzen** (4). Ihr könnt beliebig viele Ruhepunkte kaufen.

## IV. VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

Legt die **Traumkarte** in den Spielkarton und legt die oberste **Traumkarte** vom Stapel verdeckt an ihre Stelle. Was noch aufgedeckt auf dem Tisch liegt, wird ebenso in den Spielkarton zurückgelegt. Der Startspieler stellt die Sanduhr wieder neben die **Traumkarte**. Wenn alle Spieler bereit sind, deckt er die **Traumkarte** auf und eine neue Runde beginnt.

## ENDE DES SPIELS

Nach 8 Runden ist die Partie zu Ende. Jeder Spieler addiert seine **Traumpunkte**, die Punkte entsprechend der Position auf der **Sternenskala** 1 und der **Ruheskala** 2 sowie die **Traumpunkte**, die auf seinen **Fragmentplättchen** 3 angegeben sind. Der Spieler, der die meisten **Traumpunkte** gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten **Münzen**.

# BEISPIELRUNDE

Zu Beginn der dritten Runde verfügt Alice über:

## I. TRAUM ERSCHAFFEN

Bob, der in der vorigen Runde der Startspieler war, hat gerade die **Traumkarte** für die neue Runde aufgedeckt. Die Spieler ordnen ihre Fragmentplättchen an. Alice ist als Erste fertig und wird neue Startspielerin. Sie nimmt die Sanduhr, platziert sie umgedreht auf ihr Feld 1 und erhält eine **Münze**. Die Spieler stellen ihre Anordnung fertig.

## II. AUSWERTEN

Alice wendet in der von ihr gewählten Reihenfolge die Effekte Sammeln, Vertreiben an und prüft die Vollständigkeit des Traums.

**Sammeln:** Alice setzt die verschiedenen Sammeleffekte folgendermaßen ein.

2 Alice erhält einen **Schlüssel**.

3 Alice erhält 4 **Münzen** (dank des Effekts **Sammeln** x2).

4 Alice öffnet die **Schatztruhe**. Um diese **Schatztruhe** zu öffnen, benötigt man 2 **Schlüssel**. Also legt Alice ihre beiden **Schlüssel** ab. Sie deckt die **Schatztruhe** 5 auf und erhält ihren Inhalt: einen **Splitter** in der Farbe ihrer Wahl (sie wählt einen **Splitter**) und 4 **Münzen**. Alice hat jetzt 9 **Münzen**, 2, 1, 1 und 1 (sie hat keine **Schlüssel** mehr). Da sie mindestens einen **Splitter** jeden Typs hat, legt sie 4 verschiedene **Splitter** 6 ab und rückt ein Feld auf der **Sternenskala** vor.

**Vollständigkeit des Traums:** In der Anordnung gibt es 2 Felder, die nicht einem Quadrat von 3x3 Feldern entsprechen 7, Alice verliert also 2 **Ruhepunkte** 8.

**Vertreiben:** Alice hat den **Albtraum** unten rechts nicht vertrieben 9 und verliert somit 2 **Ruhepunkte** 10.

Die anderen Spieler führen ebenso die Auswertung ihrer eigenen Anordnung durch.

## III. AUFRÜSTEN

Mit Alice beginnend hat jeder Spieler die Möglichkeit, ein **Fragmentplättchen** zu kaufen. Alice kauft als Startspielerin ein **Fragmentplättchen** für 4 **Münzen** 11, was ihr 1 **Münze** einbringt. Danach hat jeder andere Spieler die Möglichkeit, ein **Fragmentplättchen** zu kaufen. Am Ende entscheidet Alice, ihre 6 verbliebenen **Münzen** auszugeben, um 2 **Ruhepunkte** zu erhalten 12.

## IV. ENDE DER RUNDE

Alice legt die **Karte** und die **Schatztruhe** zurück in den Karton. Sie stellt die Sanduhr zurück in die Tischmitte, wartet darauf, dass alle Spieler bereit sind, und deckt die neue **Traumkarte** für die nächste Runde auf.

## MITWIRKENDE

**Autor:** Joan Dufour
**Illustratorin:** Jade Mosch
**Grafikdesign:** Alexandre Papet
**Lektorat:** Swetlana und Michael Zimmerli
**Verlag:** © 2020 Board Game Box®
**Danksagungen:** Der Herausgeber dankt Alexandre Garcia für seine Hilfe bei der Entwicklung des Spiels.

Dream Runners ist ein Qualitätsprodukt. Sollte dennoch etwas fehlen, helfen wir Dir gerne unter **www.boardgamebox.life/de/service/** weiter.