

Onirim

Ein Kartenspiel für 1-2 Traumwandler ab 10 Jahren von Shadi Torbey

Spielidee

Du bist ein Traumwandler, verloren in einem geheimnisvollen Labyrinth voller fantastischer Orte. Es gilt, die oneirischen Pforten zu entdecken, bevor deine Traumzeit abgelaufen ist – und du für immer gefangen bleibst! *Onirim* ist ein Solitär-Spiel und kann auch kooperativ von 2 Spielern zusammen gespielt werden.

Verschiedene Module

Onirim enthält das **Basisspiel** und **3 Erweiterungsmodule**. Ihr solltet zunächst nur das Basisspiel kennenlernen. Wenn ihr dieses gemeistert habt, könnt ihr es nach Belieben mit 1, 2 oder sogar allen 3 Erweiterungen gleichzeitig kombinieren.

Spielmaterial

110 Spielkarten:



76 Karten
für das Basisspiel
Die Traumpforten



10 Karten
für die Erweiterung
Das Buch der Schritte



12 Karten
für die Erweiterung
Die Türme



12 Karten
für die Erweiterung
Finstere Vorahnungen

Die Traumpforten (Basisspiel)

Ihr benötigt alle 76 Karten **ohne** Erweiterungssymbol:



8 Pfortenkarten:
2 rote Pforten (Observatorium),
2 blaue Pforten (Aquarium),
2 grüne Pforten (Garten),
2 braune Pforten (Bibliothek)



58 Labyrinthkarten:
16 rote Zimmer (Observatorium),
15 blaue Zimmer (Aquarium),
14 grüne Zimmer (Garten),
13 braune Zimmer (Bibliothek)



10 Traumkarten:
10 Albträume

Limbus

Manche Regeln und Karteneffekte lassen euch Karten in den **Limbus** legen. Legt solche Karten provisorisch an die Seite, sie sind vorübergehend aus dem Spiel. Am Ende des Spielzugs mischt ihr alle Karten aus dem Limbus wieder in den **Zugstapel**.

Solospiel

Vorbereitung

Mische alle 76 Karten und lege sie als verdeckten **Zugstapel** bereit. Lass daneben Platz für einen **Ablagestapel**. Ziehe die obersten **5 Karten** und nimm sie auf deine Hand. Eventuelle **Pforten- und Traumkarten** legst du in den **Limbus** und ziehst dafür neue Karten nach, bis du 5 Labyrinthkarten auf der Hand hast. Mische dann alle Karten aus dem Limbus wieder in den Zugstapel.

Spielablauf

Ein Spiel besteht aus vielen einzelnen **Zügen**. Jeder Zug besteht aus **3 Phasen**:

Entweder 1a) Karte legen

Oder 1b) Karte abwerfen

2) **Hand auffüllen**

3) **Limbus mischen**

In Phase 1 kannst du frei entscheiden, du musst entweder 1 Karte legen oder 1 Karte abwerfen.

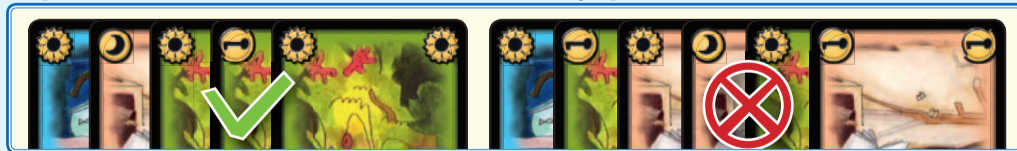
Die Phasen 2 und 3 musst du auf jeden Fall ausführen.

1a) Karte legen

Lege genau **1 Karte** aus deiner Hand offen vor dir aus. Mit der ersten Karte eröffnest du eine **Labyrinth-Reihe**. Jede weitere Karte legst du versetzt darüber, um die Reihe fortzusetzen, so dass alle Karten sichtbar bleiben. Du darfst die Karte nur dann anlegen, wenn sie ein **anderes Symbol** (Sonne, Mond, Schlüssel) als die davor zuletzt gelegte Karte hat! Für die **Farbe** gibt es dagegen **keine** Einschränkung. Du darfst nur in 1 Richtung anlegen, also zum Beispiel immer nach rechts.



Pforte entdecken: Sobald du in der Labyrinth-Reihe die **3. Karte derselben Farbe** unmittelbar nebeneinander anlegen konntest, suchst du aus dem Zugstapel eine **Pforte** von genau **dieser Farbe** heraus und legst sie vor dir aus (nicht in die Labyrinth-Reihe). Die 3 Karten müssen **nicht** 3 unterschiedliche Symbole haben, es gelten zum Beispiel auch Sonne-Mond-Sonne. Anschließend mische den Zugstapel neu.



Hinweis: Wenn du anschließend eine 4. Karte derselben Farbe anlegst, erlaubt dir das nicht, eine weitere Pforte dieser Farbe zu finden, sondern sie gilt als 1. Karte dieser Farbe.

1b) Karte abwerfen

Wirf genau **1 Karte** aus deiner Hand auf den **Ablagestapel** ab. Zeigt diese Karte das Symbol **Sonne** oder **Mond**, mache direkt weiter mit **Phase 2: Hand auffüllen**. Hast du eine Karte mit dem Symbol **Schlüssel** abgeworfen, erfüllst du nun eine **Prophezeiung**.

Prophezeiung: Schau dir die obersten **5 Karten** des **Zugstapels** an. (Bringe sie dabei nicht mit deinen Handkarten zusammen!) **1 Karte** dieser 5 musst du auf den Ablagestapel **abwerfen**. Die übrigen 4 Karten legst du zurück auf den Zugstapel. Dabei darfst du die **Reihenfolge** frei wählen. (Liegen weniger als 5 Karten im Zugstapel, schau sie dir alle an; du musst trotzdem 1 der Karten abwerfen.)

2) Hand auffüllen

Zieh **1 Karte** vom Zugstapel. Je nachdem, ob es eine Labyrinthkarte, Pfortenkarte oder Traumkarte ist, verfähre wie folgt:

Labyrinthkarte: Nimm die Karte auf die Hand.

Pfortenkarte: Du darfst eine Labyrinthkarte **derselben** Farbe mit dem Symbol **Schlüssel** von deiner Hand auf den Ablagestapel abwerfen. Wenn du dies tust, lege die Pforte vor dir aus. Willst oder kannst du keinen passenden Schlüssel abwerfen, lege die Pforte in den Limbus.

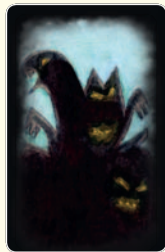
Traumkarte: Du musst sofort den Effekt dieser Karte ausführen. (Im Basisspiel sind alle Traumkarten **Alpträume**.)

Alpträume

Wenn du einen **Alptraum** ziehst, musst du dich für 1 der 4 folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- Wirf einen **Schlüssel** von deiner Hand auf den **Ablagestapel**.
- Lege eine **Pforte**, die bereits vor dir ausliegt, in den **Limbus**.
- Schau die obersten **5 Karten** vom **Zugstapel** an: Eventuelle Pforten- und Traumkarten legst du in den Limbus, alle übrigen Karten auf den Ablagestapel.
- Wirf **alle Karten** von deiner **Hand** auf den **Ablagestapel**. Ziehe danach eine neue Hand von 5 Karten genau wie zu Spielbeginn unter *Vorbereitung* beschrieben.
(Lege Pforten- und Traumkarten in den Limbus. Die Träume lösen keinen Effekt aus, und die Pforten kannst du nicht durch Abwerfen eines Schlüssels vor dir auslegen.)

Lege den **Alptraum** auf den **Ablagestapel**, nachdem du seinen Effekt ausgeführt hast.



Hast du nun **5 Karten** in der Hand, mache weiter mit **Phase 3: Limbus mischen**. Andernfalls beginne diese Phase von vorne, indem du 1 Karte vom Zugstapel ziehst und wie beschrieben damit verfährt.

3) Limbus mischen

Befindet sich **mindestens 1 Karte** im Limbus, mische alle Karten aus dem **Limbus** in den **Zugstapel**. Befindet sich **keine Karte** im Limbus, entfällt dieser Vorgang.

Der Zug ist zu Ende, beginne einen neuen Zug.

Spielende

Das Spiel kann auf 2 unterschiedliche Arten **enden**:

- Wenn es dir gelingt, **alle 8 Pforten** vor dir auszulegen, hast du **sofort gewonnen**. (Du musst deine Hand nicht mehr auf 5 Karten auffüllen.)
- Sobald du eine **Karte ziehen** musst, der **Zugstapel** aber **leer** ist, hast du **sofort verloren**.

Für 2 Spieler

Es gelten die Regeln für das Solospiel mit folgenden Änderungen und Ergänzungen.

Vorbereitung

Mischt alle 76 Karten und legt sie als verdeckten **Zugstapel** bereit. Deckt die obersten **8 Karten** auf und legt sie in die Mitte. Eventuelle **Pforten- und Traumkarten** legt ihr in den **Limbus** und deckt dafür neue Karten auf, bis 8 Labyrinthkarten ausliegen. Mischt dann alle Karten aus dem Limbus wieder in den Zugstapel.

Bestimmt einen **Startspieler**. Nehmt euch nun abwechselnd je 1 der ausliegenden Karten eurer Wahl, bis jeder von euch **je 3 Karten** auf seiner Hand hat. Diese Karten sind euer **Persönlicher Vorrat**. Die 2 verbliebenen Karten in der Mitte bilden euren **Gemeinsamen Vorrat**.

Spielablauf

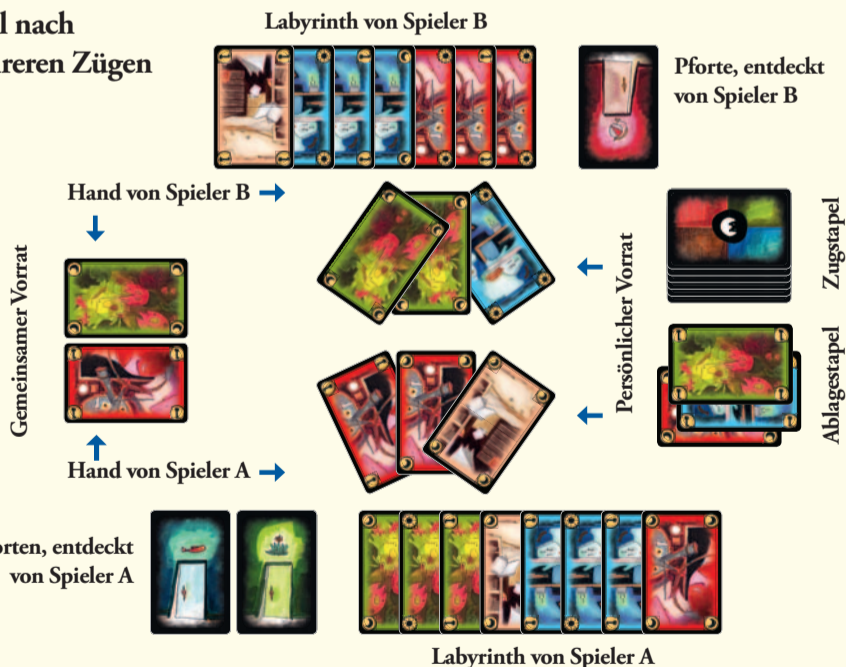
Beginnend mit dem Startspieler seid ihr immer abwechselnd am Zug. Jeder Traumwandler erforscht einen anderen Teil des Labyrinths, deshalb bildet jeder vor sich seine **eigene** Labyrinth-Reihe. Niemand darf eine Karte in die Reihe des Mitspielers legen. Auch **Pforten**, die ihr vor euch auslegen dürft, gelten nur für den jeweiligen Spieler, nicht für den Mitspieler.

Eure Hand besteht praktisch sowohl aus eurem **Persönlichen Vorrat** als auch dem **Gemeinsamen Vorrat**. Wenn ihr also in Phase 1 eine Karte legt oder abwerft, könnt ihr zwischen den 3 Karten eurer Hand und den 2 Karten der Tischmitte wählen.

Daraus folgt auch: Wenn ein Spieler aufgrund eines Alptraums entscheidet, alle Karten seiner Hand abzuwerfen, muss er sowohl die 3 Karten seines Persönlichen Vorrats abwerfen als auch die 2 Karten des Gemeinsamen Vorrats. Nun füllt er zuerst seinen Persönlichen Vorrat wieder auf 3 Karten auf (Pforten- und Traumkarten kommen wie üblich in den Limbus) und danach den Gemeinsamen Vorrat auf 2 Karten.

Karte abwerfen: Wer in Phase 1b eine Karte abwirft, darf (**vor** einer eventuellen Prophezeiung) zusätzlich 1 Karte seines Persönlichen Vorrats gegen 1 Karte des Gemeinsamen Vorrats austauschen.

Spiel nach mehreren Zügen



Spielende

Ihr gewinnt das Spiel **sofort** gemeinsam, sobald **jeder Spieler 4 verschiedene Pforten** vor sich liegen hat, 1 jeder Farbe. (Wie üblich müsst ihr eure Hand nicht mehr auffüllen.)

Kommunikation

Ihr habt verschiedene Möglichkeiten zu spielen. Wenn ihr euch zum Beispiel für *Komplette Absprache* entscheidet, könnt ihr euch gegenseitig eure Persönlichen Vorräte zeigen und miteinander absprechen, wie ihr vorgehen wollt. Oder ihr spielt *Völlige Stille* und verzichtet auf jegliche Kommunikation, wodurch es schwieriger wird zu gewinnen. Es bleibt euch überlassen, wie ihr vorgeht.

Autor: Shadi Torbey

Illustration: Élise Plessis

Grafikdesign: Élise Plessis, Hans-Georg Schneider

Deutsche Anleitung: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Z-Man Games, Inc. Copyright © 2011
Z-Man Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Das Buch der Schritte (Erweiterung)

In dieser Erweiterung führt euch das Buch der Schritte durchs Labyrinth. Es gibt euch eine Reihenfolge vor, in der ihr die Pforten finden müsst, erlaubt euch aber auch das Wirken mächtiger Zauber.

Ihr benötigt **alle 76 Karten** aus dem **Basisspiel**. Hinzu kommen die **10 Karten** mit dem entsprechenden **Erweiterungssymbol**:

- 8 Zielkarten (Buch auf Rückseite)
- 2 Zauberkarten (im Solospiel nur 1)

Es gelten die Regeln für das Basisspiel mit folgenden Änderungen und Ergänzungen.



Vorbereitung

Mische die **8 Zielkarten** verdeckt und lege sie **offen** von links nach rechts in eine **Ziel-Reihe**.

Jeder Spieler legt **1 Zauberkarte** vor sich ab, so dass das Erweiterungssymbol zu sehen ist.

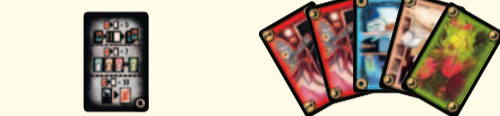
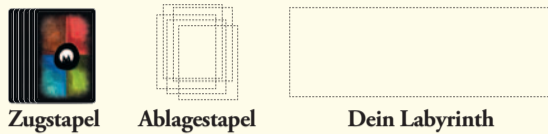
Neue Siegbedingung

Du musst die **Pforten** in der **Reihenfolge** vor dir auslegen, die von den **Zielkarten** vorgegeben wird! Wenn du eine Pforte findest, die der **vordersten** aufgedeckten Zielkarte entspricht, legst du diese Pforte wie üblich vor dir aus. Zudem drehst du die erfüllte Zielkarte um. Findest du eine Pforte, die **nicht** der vordersten aufgedeckten Zielkarte entspricht, musst du diese Pforte in den **Limbus** legen.

Falls du dich bei einem **Albtraum** entscheidest, eine ausliegende **Pforte** in den Limbus zu legen, musst du auch die entsprechende **Zielkarte** wieder aufdecken. (Wurden bereits **beide** Zielkarten der entsprechenden Farbe umgedreht, darfst du dir aussuchen, welche du wieder aufdeckst.) Diese wird im Normalfall zur vordersten Zielkarte und muss dann als nächstes erfüllt werden.

Im **Spiel zu zweit** müsst ihr weiterhin die Bedingung erfüllen, dass jeder Spieler 1 Pforte von jeder Farbe benötigt.

Solospiel: Vorbereitung



Das Zaubern

Dir stehen **3 verschiedene Zauber** zur Verfügung. Um einen Zauber zu wirken, musst du die **Kosten** dafür bezahlen. Dazu entfernst du die angegebene Anzahl an **Karten** des **Ablagestapels** ganz aus dem Spiel. Du kannst **beliebig viele** Zauber wirken, solange du die Kosten bezahlen kannst. Und du darfst Zauber **zu jedem Zeitpunkt** wirken, auch mitten in einer anderen Aktion!

Die Zauberkarte

Deine Zauberkarte zeigt eine **Übersicht** über die 3 Zauber und ihre Kosten. Möchtest du ein schwierigeres Spiel, drehe die Zauberkarte auf die Seite ohne Erweiterungssymbol. Hier sind die Kosten für die Zauber höher!

Die 3 Zauber



◀ Paradoxe Prophezeiung

Kosten 5 (6): Schau dir die **untersten 5** Karten des Zugstapels an. Lege 1 davon **oben** auf den Zugstapel, die übrigen 4 legst du zurück unter den Zugstapel. Dabei darfst du die **Reihenfolge** frei wählen.

◀ Taktischer Tausch

Kosten 7 (9): **Tausche** die Positionen von **2 Zielkarten** der Ziel-Reihe. (Du kannst beide Karten frei wählen, sie müssen nicht benachbart sein.)

◀ Abgewehrter Albtraum

Kosten 10 (12): Lege einen gerade gezogenen **Albtraum** auf den Ablagestapel, **ohne** seinen Effekt auszuführen.

Beispiel: Hans zieht in Phase 2 eine grüne Pforte. Auf der Hand hat er 1 grünen Schlüssel, aber die vorderste offene Karte der Ziel-Reihe ist blau. Hans müsste die grüne Pforte also in den Limbus legen, doch er wirkt den Zauber Taktischer Tausch. Er entfernt 7 Karten des Ablagestapels aus dem Spiel und vertauscht die blaue Zielkarte mit einer grünen Zielkarte, die nun vorne liegt. Jetzt darf er den grünen Schlüssel abwerfen und die grüne Pforte vor sich auslegen.

Die Türme (Erweiterung)

In dieser Erweiterung müsst ihr nicht nur die Pforten finden, sondern auch die Traumtürme zusammenführen. Diese fragilen, aber legendären Gebilde wurden vom bösen Incubus verstreut.

Ihr benötigt **alle 76 Karten** aus dem **Basisspiel**. Hinzu kommen die **12 Karten** mit dem entsprechenden **Erweiterungssymbol**:

- 12 Labyrinthkarten: 3 rote Türme, 3 blaue Türme, 3 grüne Türme, 3 braune Türme

Es gelten die Regeln für das Basisspiel mit folgenden Änderungen und Ergänzungen.



Vorbereitung

Die **12 Türme** zählen zu den **Labyrinthkarten**. Mische sie in den **Zugstapel** mit ein.

Turm legen

Einen Turm kannst du in Phase 1a **auslegen**. Du legst den Turm aber nicht in die Labyrinth-Reihe, sondern bildest eine eigene **Turm-Reihe**. In dieser Reihe dürfen nur Türme liegen. Mit dem ersten Turm eröffnest du die Turm-Reihe. Jeden weiteren Turm legst du **seitlich** daneben, jedoch **nicht überlappend**. Dabei darfst du an **beiden** Seiten der Reihe anlegen, jedoch **nicht zwischen** bereits liegende Türme. Du darfst einen Turm nur dann anlegen, wenn beide Türme an den aneinander grenzenden Seiten **kein gemeinsames Symbol** (Sonne, Mond) haben. Für die **Farbe** gibt es dagegen **keine** Einschränkung, es dürfen also auch gleichfarbige Türme nebeneinander liegen. Im **Spiel zu zweit** bildet ihr **eine gemeinsame** Turm-Reihe, in die ihr beide eure Türme legen könnt.



Turm abwerfen

Einen Turm kannst du in Phase 1b **abwerfen**. Schau dir die obersten **3, 4 oder 5** Karten des **Zugstapels** an, je nachdem welche Zahl unten auf dem abgeworfenen Turm angegeben ist. Lege alle Karten wieder zurück auf den Zugstapel, dabei darfst du die **Reihenfolge** frei wählen.

Neue Siegbedingung

Zusätzlich zum Finden der 8 Pforten musst du eine **Turm-Formation** bilden, um zu gewinnen. Diese **Formation** muss in der Turm-Reihe liegen und **4 Türme** in den **4 verschiedenen Farben** enthalten, und zwar unmittelbar miteinander **benachbart!** Diese Bedingung gilt auch als erfüllt, wenn sich weitere Türme in der Reihe befinden, solange zumindest an irgendeiner Stelle 4 verschiedenfarbige Türme nebeneinander liegen.

Alpträume

Wenn du einen **Albtraum** gezogen und seinen Effekt ausgeführt hast, musst du **zusätzlich 1 Turm** aus deiner **Turm-Reihe** auf den **Ablagestapel** legen. (Türme auf deiner Hand sind nicht betroffen.) Liegen **mehrere** Türme in der Turm-Reihe, kannst du **wählen**, welchen Turm du ablegst. Dabei darfst du auch einen Turm ablegen, der zwischen 2 Türmen liegt – vorausgesetzt, die beiden benachbarten Türme dürfen nebeneinander liegen, haben also kein gemeinsames Symbol benachbart. Liegt **kein** Turm in deiner Turm-Reihe, passiert nichts weiter, du legst den Albtraum wie üblich auf den Ablagestapel.

Hast du mindestens 1 Turm in deiner Turm-Reihe, **möchtest** aber keinen Turm ablegen, darfst du darauf verzichten. Allerdings musst du dafür den Albtraum in den **Limbus** legen statt auf den Ablagestapel!

Die Macht der Formation: Sobald du in der Turm-Reihe über eine **Formation** verfügst, also 4 verschiedenfarbige benachbarte Türme, können die Alpträume den Türmen nichts mehr anhaben. Ab sofort musst nach dem Ausführen eines Albtraums keinen Turm mehr ablegen. Möchtest du ein schwierigeres Spiel, ignoriere die Macht der Formation einfach.

Finstere Vorahnungen (Erweiterung)

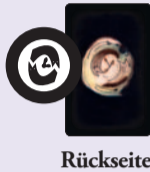
In dieser Erweiterung müsst ihr einige furchbare Relikte bewältigen, die euch in die Quere kommen. Zugleich kommen euch aber Glückliche Träume zu Hilfe.

Ihr benötigt **alle 76 Karten** aus dem **Basisspiel**. Hinzu kommen die **12 Karten** mit dem entsprechenden **Erweiterungssymbol**:

- **8 Reliktkarten:** Finstere Vorahnungen

- **4 Traumkarten:** Glückliche Träume

Es gelten die Regeln für das Basisspiel mit folgenden Änderungen und Ergänzungen.



Rückseite



Reliktkarten



Traumkarte

Vorbereitung

Die 4 **Glücklichen Träume** zählen zu den **Traumkarten**. Mische sie in den **Zugstapel** mit ein.

Mische die **8 Vorahnungen** verdeckt und lege sie als **eigenen** verdeckten **Stapel** ab. Decke **4 Vorahnungen** auf und lege sie offen in die Mitte. Möchtest du ein schwierigeres Spiel, decke stattdessen 5 (oder sogar 6) Vorahnungen auf.

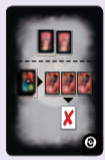
Finstere Vorahnungen

Jede **Vorahnung** enthält eine **Voraussetzung** (oben) und einen **Effekt** (unten). Sobald die Voraussetzung einer Karte erfüllt ist, musst du **sofort** den Effekt dieser Karte ausführen; danach entfernst du sie aus dem Spiel.

Sind **gleichzeitig** die Voraussetzungen **mehrerer** Vorahnungen erfüllt, darfst du frei entscheiden, in welcher **Reihenfolge** du die Effekte ausführst. (Wird durch diese Ausführung die Voraussetzung einer anderen erfüllten Vorahnung wieder **aufgehoben**, muss der Effekt dieser Karte **nicht** erfüllt werden, sie bleibt dann liegen.)

Würdest du durch das Finden der **8. Pforte** die Voraussetzung einer Vorahnung erfüllen, musst du deren Effekt nicht mehr ausführen, du hast dann das Spiel sofort **gewonnen**.

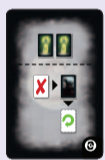
Die 8 Vorahnungen im Detail



Voraussetzung: **2 rote Pforten** liegen aus.
Effekt: Suche aus dem **Zugstapel** alle Karten mit **roten Zimmern** heraus und lege sie auf den **Ablagestapel**. Anschließend mische den Zugstapel neu.



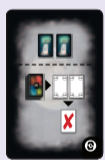
Voraussetzung: **2 gleichfarbige Pforten** liegen aus.
Effekt: Lege **1** dieser beiden Pforten in den **Limbus**. (Liegen **mehrere** Paare gleichfarbiger Pforten aus, lege von **jedem** Pfortenpaar 1 Pforte in den Limbus.)



Voraussetzung: **2 grüne Pforten** liegen aus.
Effekt: Lege **1 Albtraum** aus dem **Ablagestapel** in den **Limbus**. (Befindet sich kein Albtraum im Ablagestapel, geschieht nichts.)



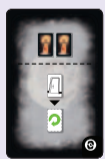
Voraussetzung: Mindestens **5 Pforten** liegen aus.
Effekt: Decke **2 weitere Vorahnungen** auf. (Sind deren Voraussetzungen erfüllt, erfülle sofort ihren Effekt.)



Voraussetzung: **2 blaue Pforten** liegen aus.
Effekt: Suche aus dem **Zugstapel** **2 Schlüssel** heraus und lege sie auf den **Ablagestapel**. Anschließend mische den Zugstapel neu.



Voraussetzung: Mindestens **1 Pforte jeder Farbe** liegt aus.
Effekt: Suche aus dem **Zugstapel** alle **Glücklichen Träume** heraus und lege sie auf den **Ablagestapel**. Anschließend mische den Zugstapel neu.



Voraussetzung: **2 braune Pforten** liegen aus.
Effekt: Lege **1 Pforte** deiner Wahl, die ausliegt, in den **Limbus**.



Voraussetzung: Mindestens **3 Pforten** liegen aus.
Effekt: **Wirf alle Karten** von deiner **Hand** auf den **Ablagestapel** und ziehe danach eine **neue Hand** von 5 Karten (wie beim Erfüllen eines Albtraums). Decke **1 weitere Vorahnung** auf. (Ist deren Voraussetzung erfüllt, erfülle sofort ihren Effekt.)

Glückliche Träume

Die **Glücklichen Träume** zählen zu den **Traumkarten**. Wie bei den Alpträumen musst du sofort ihren **Effekt** ausführen, sobald du eine solche Karte ziehst. Dabei musst du dich für 1 der 3 folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- Entferne eine aufgedeckte **Vorahnung** aus dem Spiel, **ohne** ihren Effekt auszuführen.
- Decke die obersten 7 Karten des Zugstapels auf. Schau dir die obersten **7 Karten** des **Zugstapels** an. Du darfst **beliebig viele** dieser Karten auf den **Ablagestapel abwerfen**. Die übrigen Karten legst du zurück auf den Zugstapel. Dabei darfst du die **Reihenfolge** frei wählen.
- Suche aus dem Zugstapel 1 Karte deiner Wahl heraus. Mische den Zugstapel und lege die ausgewählte Karte oben darauf.



Legt die Traumkarte auf den **Ablagestapel**, nachdem du ihren Effekt ausgeführt hast.

Autor: Shadi Torbey

Illustration: Élise Plessis

Grafikdesign: Élise Plessis, Hans-Georg Schneider

Deutsche Anleitung: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Z-Man Games, Inc. Copyright © 2011 Z-Man Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
www.pegasus.de



Pegasus Spiele