



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

DAS UNBEWUSSTE (2-4 SPIELER)

In den frühen 1900er Jahren begründete der österreichische Neurologe Sigmund Freud eine revolutionäre Theorie namens Psychoanalyse, die sich mit der Erforschung des Unbewussten befasst. Als seine Ideen begannen sich zu etablieren, trafen sich Unterstützer seiner Theorien jeden Mittwoch in Freuds Wohnung, um über Psychologie und Traumsymbolik zu diskutieren. Diese Gruppe – die Psychologische Mittwochs-Gesellschaft – markierte den Anfang einer weltweiten psychoanalytischen Bewegung.

Als Mitglied dieser Gesellschaft strebst Du danach, neue therapeutische Techniken zu entwickeln, eine Praxis zu eröffnen, deinen Kundenstamm zu erweitern und der bedeutendste Zeitgenosse Freuds zu werden. Um das zu bewerkstelligen, teilst Du deine Erkenntnisse mit, diskutierst Ideen mit Gleichgesinnten und veröffentlichst gemeinsame Theorien. Und um dich zu stärken, wirst Du wahrscheinlich Kaffee brauchen – viel Kaffee.

GRUNDLEGENDE KONZEPTE

ERKENNTNIS

- ▶ **Erkenntnisse (Sektoren Grün, Lila, Rot)** gibt es in je **3 Stufen** (gering, gehoben, umfassend). Diese Erkenntnisse werden auf dem **Erkenntnisrad** festgehalten. In der Mitte befindet sich der **zentrale Vorrat**.
- ▶ **Erkenntnisse deiner Farbe** kommen - nachdem Du sie freigeschaltet hast - in deinen zentralen Vorrat.

*Erkenntnisse deiner Farbe kannst Du wie neutrale Erkenntnisse verwenden. Der einzige Unterschied ist, dass Du **nur Erkenntnisse deiner Farbe** für Werkreihen/Bezirksboni nutzen kannst.*

- ▶ **Erkenntnisse einer Stufe erhalten:** Lege 1 Erkenntnis aus deinem zentralen Vorrat auf die entsprechende Stufe des Rings des Erkenntnisrads. Ist dein zentraler Vorrat leer, darfst Du Erkenntnisse auch versetzen.
- ▶ **Erkenntnisse nutzen:** genutzte Erkenntnisse werden zurück in deinen zentralen Vorrat verschoben. Du darfst auch eine **höherstufige Erkenntnis** als gefordert nutzen.
- ▶ Wenn **keine Farbe** einer Erkenntnis angegeben ist, kannst Du frei wählen. Wichtig ist dann nur deren **Stufe**.

ERKENNTNIS ERHÖHEN

Du **darfst** 1 Erkenntnis **innerhalb des Sektors** um 1 Ring nach außen verschieben.

***Wichtig:** Du darfst „Erkenntnis erhöhen“ **nicht** dazu verwenden, um damit eine Erkenntnis aus dem zentralen Vorrat zu erhalten!*

ERKENNTNIS ABSCHWÄCHEN

Du **musst** 1 Erkenntnis **innerhalb des Sektors** um 1 Ring nach innen bzw. zurück in deinen zentralen Vorrat verschieben.

ERKENNTNIS ÜBERTRAGEN

Du **darfst** 1 Erkenntnis **in einen anderen Sektor** verschieben, ohne die Stufe zu verändern.

WAHN-ERKENNTNISRAD

Verrückt ist eine neue Erkenntnisstufe, die noch höher als **umfassend** ist. Jede Erkenntnis in einer Kerbe hat die Stufe **verrückt** und dazu die Farbe des Sektors, in dem die Kerbe liegt.

- ▶ In jedem farbigen Sektor des Erkenntnisrades befinden sich drei Kerben: **klein** (1 Erkenntnis), **mittel** (2) und **groß** (3). Immer wenn Du 1 Erkenntnis in eine Kerbe legst, musst Du die angegebene Menge **Wahnsinn** (0/1/2) erhalten.
- ▶ Benutzt Du eine **verrückte Erkenntnis**, nimm sie aus der Kerbe und lege sie zurück in den zentralen Vorrat.

*Du darfst **verrückte Erkenntnisse nicht manipulieren!***

*Du darfst **1 verrückte Erkenntnis** immer anstelle einer **geringen, gehobenen** oder **umfassenden Erkenntnis** gleicher Farbe nutzen, da sie immer **die höchste Stufe** besitzt.*

ERKENNTNIS ÜBERTRAGEN

- ▶ **Geringe Erkenntnisse** darfst Du wie gewohnt in beide „Richtungen“ übertragen.
- ▶ **Gehobene Erkenntnisse** darfst Du nur in die nächste, große Kerbe im oder gegen den UZS übertragen.
- ▶ **Umfassende Erkenntnisse** darfst Du nur in die kleine oder mittlere Kerbe im UZS bzw. die große Kerbe gegen den UZS übertragen.

ERKENNTNIS ERHÖHEN

Du darfst **geringe, gehobene** oder **umfassende** Erkenntnisse direkt zu einer **verrückten Erkenntnis** erhöhen:

- ▶ **Geringe Erkenntnisse** in die große Kerbe.
- ▶ **Gehobene Erkenntnisse** in die mittlere Kerbe.
- ▶ **Umfassende Erkenntnisse** in die kleine Kerbe.

DUNKLE ERKENNTNISSE

***Quelle:** Löse bei einem seltsamen Klienten **Katharsis** aus.*

Sie funktionieren wie neutrale Erkenntnisse, aber Du erhältst keinen Wahnsinn, wenn Du eine Dunkle Erkenntnis in eine Kerbe legst. Beim Erhalt werden sie umgehend zu einer **verrückten Erkenntnis** der Farbe, die auf dem Klienten angegeben ist. Lege sie in eine passende, freie Kerbe dieses Sektors (ist keine solche frei, lege die Erkenntnis in deinen zentralen Vorrat).

KAFFEE

***Hinweis:** Du kannst nie mehr als **6 Kaffee** haben.*

Kaffee wird verwendet, um die Kosten bestimmter Aktionen zu bezahlen. Darüber hinaus kannst Du **Kaffee** jederzeit – **auch innerhalb eines anderen Effekts** – verwenden.

*Würdest Du mehr **Kaffee** erhalten, als Du auf deiner Leiste aktuell anzeigen kannst, darfst Du sofort **Kaffee** für eine **Jederzeit-Aktion** nutzen und so Platz schaffen.*

*Siehe **Jederzeit-Aktionen***

GEISTESBLITZE

Du darfst **Geistesblitze** auf viele Weisen ausgeben, um Effekte auszulösen oder zu verstärken.

*In der **Schlusswertung** ist jeder **Geistesblitz**, den Du **nicht ausgegeben** hast, **1 Siegpunkt** wert.*

REPUTATION


Die **Reputationsleiste** (auf dem Wien-Plan) hält fest, wie viel **Reputation** Du – und Freud – im Laufe der Partie erlangt haben. Wenn Freuds Anzeiger das 10. Feld der Leiste erreicht, leitet dies das Ende der Partie ein.

*„**Reputation erhalten**“ und die „**Reputationsleiste auslösen**“ sind zwei unterschiedliche Dinge!*

REPUTATION ERHALTEN

01. Bewege **Freuds Reputationsmarker** 1 Feld vorwärts.
02. Bewege **deinen Reputationsmarker** 1 Feld vorwärts. Mehrere Marker auf einem Feld werden gestapelt.

*Sobald dein **Reputationsanzeiger** das Feld 9 erreicht hat, kannst Du nicht weiter auf dieser Leiste vorrücken. Für jeden weiteren **Reputationspunkt** erhältst Du stattdessen **3 SP**.*

03. **Wurde ein -Symbol überschritten?** Bewege die Freud-Figur auf dem Wienplan zum nächsten Ort im Uhrzeigersinn.

*Dies löst **keine Orts-Effekte** aus.*

04. Überprüfe, ob das **Ende der Partie** erreicht ist.

Reputation zu erhalten löst nicht die Reputationsleiste aus!




REPUTATIONSLEISTE AUSLÖSEN

01. Erhalte so viele **Siegpunkte** und **Kaffee**, wie in der Zone oberhalb deines **Reputationsanzeigers** angegeben.
02. Wähle entweder die Zone unterhalb von **Freuds Reputationsanzeiger**, oder **einer beliebigen Zone links** davon. Löse 1 darin abgebildeten Effekt aus.

*Die **Reputationsleiste** auszulösen bewegt weder deinen noch **Freuds Reputationsanzeiger**. Bewege diese nur, wenn Du **Reputation** erhältst.*

JEDERZEIT-AKTIONEN

Jederzeit-Aktionen sind **innerhalb deines Zuges** sogar **innerhalb anderer Effekte** einsetzbar:

- ▶ Wandle **3 Erkenntnisse** (  ) in **1 gespeichertes Herz** um.
- ▶ Wandle **1 gespeichertes Herz** in **2 Siegpunkte** um.
- ▶ Verwende **1 Kaffee**, um **1 Erkenntnis abschwächen**-Effekt zu ignorieren.
- ▶ Verwende **2 Kaffee**, um **1 Erkenntnis zu erhöhen** oder um **1 Erkenntnis zu übertragen**.
- ▶ Verwende **3 Kaffee**, um **1 Geistesblitz** zu erhalten.

THERAPIEHERZEN / GESPEICHERTE HERZEN

Therapieherzen werden als aufrecht stehende **Herzen** dargestellt. Diese erhältst Du nur durch die Deutung (Auflösung) von **Traumkarten** und durch **gespeicherten Herzen** (herzförmigen Schachteln) am Ende deines Zuges. Dabei darfst Du eingesetzte **gespeicherte Herzen** unter den Klienten aufteilen.

ERRUNGENSCHAFTEN

Sobald Du während deines Zuges die Anforderung einer offen ausliegenden Errungenschaft erfüllt, nimm dir diese sowie **1 Reputationspunkt** und drehe die Errungenschaft um. Platziere sie in deinem Spielbereich. Sie bleibt bis zum Ende der Partie vor dir liegen und ihre Orts-Symbole zählen ab sofort für dich.

WAHNSINN ERHALTEN

Immer wenn Du 1 Wahnsinn erhältst, nimmst Du 1 Wahnsinn aus dem allgemeinen Vorrat und legst ihn neben dein Spielertableau. Der Erhalt von Wahnsinn ist **nicht** optional. Wahnsinn gibt es in 4 Stufen, die dich Wahnsinn-Effekte freischalten lassen:

- ▶ **3+:** Dein Professor darf sich auch gegen den UZS bewegen.
- ▶ **5+:** Deine Gedanken/Geistesblitze dürfen auf zwei verschiedene Aktionsfelder zeigen.
- ▶ **8+:** Du darfst jederzeit **gehobene Erkenntnisse** übertragen.
- ▶ **13+:** Wenn Du das nächste Mal **Gedanken sammelst**, **musst** Du 6 Wahnsinn zurück in den Vorrat geben.

*Der 1. Spieler, der **13+ Wahnsinn** besitzt, muss **sofort** die **verfluchte Errungenschaft** nehmen und löst damit einen **Wahnsinn-Vergleich** aus!*

SPIELABLAUF

Beim Zug, wähle **eine** der folgenden Optionen:

- I. **Gedanken (Sprechblasen-Spielsteine) einbringen**
- II. **Gedanken sammeln**
- III. **Klienten behandeln**

[I] GEDANKEN EINBRINGEN

01. **Gedanken platzieren**
02. **Aktionen des Tisch-Plans auslösen**
03. **Dein Tintenfass nutzen**

[I.I] GEDANKEN PLATZIEREN

Platziere 1/2 Gedanken bzw. **Geistesblitze** aus deinem Vorrat auf dem Tisch-Plan. Richte die Spitzen dabei auf genau 1 angrenzendes Aktionsfeld aus. Du darfst nur Aktionsfelder wählen, auf die bisher keine **deiner** Gedanken zeigen.

*Die Spitzen der Gedanken **anderer Spieler** hindern dich nicht daran, deine Spitzen auf ein Aktionsfeld auszurichten.*

[I.II] AKTIONEN DES TISCH-PLANS AUSLÖSEN

Für jeden Gedanken, den Du in diesem Zug platziert hast, darfst Du das Aktionsfeld, auf das diese zeigen, 1x auslösen. Besitzt das Aktionsfeld **mehrere Möglichkeiten**, darfst Du für jeden Gedanken eine andere Möglichkeit wählen.

***Geistesblitze** werden am Ende der Runde vom Tisch-Plan entfernt. So wird eine Aktion für dich wieder nutzbar. Darüber hinaus haben **Geistesblitze** auf dem Tisch-Plan dieselben Restriktionen wie Gedanken (Anzahl, Ausrichtung, nur 1 Aktion).*

*Siehe **Aktionen des Tischplans im Detail***

[I.III] DEIN TINTENFASS NUTZEN

Bewege dein Tintenfass entsprechend der Zeile der Aktion, die Du im vorherigen Schritt aktiviert hast (1-4) im Uhrzeigersinn.

*Die **Anzahl** der platzierten **Gedanken/Geistesblitze** hat darauf **keinen** Einfluss.*

Pro ausgegebenem **Geistesblitz** darfst Du die Bewegungsschritte um **±1 Schritt modifizieren** (bis zu einem Minimum von 1). Anschließend darfst Du den Effekt der neuen Position des Tintenfassens in beliebiger Reihenfolge auslösen:

- ▶ Bei den ersten 3 Umrundungen schaltest Du je **den ersten Gedanken von Links** frei. Dies schaltet außerdem das Feld zum Auslösen der Spalte frei.
- ▶ **1. Zeile:** Führe die Aktionen und Effekte einer freigeschalteten Spalte in beliebiger Reihenfolge aus.
- ▶ **2.-4. Zeile:** Führe die Aktionen und Effekte dieser Zeile in beliebiger Reihenfolge aus.
- ▶ Eine Umrundung **löst die Reputationsleiste** aus.

*Siehe **Reputationsleiste auslösen (Grundlegende Konzepte)***

[02] GEDANKEN SAMMELN

*Effekte, die beim Gedanken sammeln ausgelöst werden, sind mit einer **Traum-Gedankenblase** („zZz“) gekennzeichnet.*

01. Zähle, auf **wie vielen verschiedenen Gedankenfeldern** deine Gedanken liegen und erhalte so viel **Kaffee**.
02. Lege alle deine Gedanken vom Tisch-Plan zurück in den **Gedankenvorrat** auf deinem Spielertableau.
03. Du darfst **1 Orts- oder Bezirks-Bonus** auf dem Wien-Plan beanspruchen. **Freud / dein Professor** muss sich an diesem **Ort / Bezirk** befinden:

- ▶ **Beansprüche 1 Orts-Bonus:** Lege das oberste Bezirksplättchen dieses Ortes auf 1 freies Bonusfeld dieses Ortes und erhalte den abgebildeten Effekt.
- ▶ **Beansprüche 1 Bezirk-Bonus:** Zähle die Anzahl deiner Orts-Symbole, die zum gewählten Bezirk gehören. Die Anzahl deiner Symbole muss mindestens so hoch sein wie die Zahl oberhalb des Bonus, den Du beanspruchen willst. Lege **1 Erkenntnis deiner Farbe** von deinem Erkenntnisrad auf die Zahl oberhalb des gewählten Bonus. Lege dann das oberste Bezirksplättchen vom Stapel auf den Bonus-Effekt und löse diesen aus.

*Zeigt das beanspruchte **Bezirksplättchen 1 Reputationspunkt**? Erhalte anschließend **1 Reputationspunkt**.*

***Tip:** Es ist oft sinnvoll, einige Erkenntnisse deiner Farbe in deinem zentralen Vorrat zu lassen, um durch das Beanspruchen eines Bezirksbonus keine wertvolleren Erkenntnisse zu verlieren.*

[03] KLIENTEN BEHADELN

Behandle 1/2 Klienten je 1x in beliebiger Reihenfolge:

01. Sieh dir den **obersten** offen ausliegenden Traum des Klienten an. Du darfst die dort links abgebildeten Erkenntnisse nutzen (=von deinem Erkenntnisrad wieder in deinen Zentrale Vorrat legen), um den Effekt auf der rechten Seite zu erhalten. **So analysiert Du also den Traum** – in den meisten Fällen erhältst Du so mehrere **Therapeuten** und andere Vorteile oder Siegpunkte. Erhaltst Du mehrere Effekte, bestimmst Du deren Reihenfolge.
02. Bewege den **Therapiestatus-Marker** auf der Therapieleiste des Klienten um so viele Felder nach links, wie Du Therapeuten erhalten hast.

- ▶ Erreicht oder überschreitet der Marker dabei Felder mit Siegpunkten, erhalte diese sofort.
- ▶ Erreicht oder überschreitet der Marker das Symbol, löse Katharsis aus. **Wurde Katharsis bereits erreicht, erhältst Du 1 Therapeuten**
- ▶ Erreicht der Marker das Feld **ganz links**, hast Du den Klienten therapiert. Erhalte sofort die abgebildeten Siegpunkte und lege den Klienten offen neben die Therapietafel.

*Befinden sich noch **Träume** oberhalb des Klienten, die Du nicht analysiert hast, lege diese ab.*

*Zu Beginn des Spiels hast Du nur **1 Klienten**, auf deinem **1. Therapieplatz**. Wenn Du bei diesem Klienten Katharsis auslöst, entferne gleichzeitig die Startkarte von deinem **2. Therapieplatz**.*

- ▶ Hast Du mehr **Therapeuten** erhalten, als hierfür nötig waren, erhältst Du für jedes davon **1 gespeichertes Herz**.

03. Wirf die Traumkarte ab, die Du analysiert hast.

***Wichtig:** Erhaltst Du durch das Analysieren eines Traumes **Therapeuten** musst Du so viele davon wie möglich auf die Therapieleiste anwenden. Du darfst nicht darauf verzichten **Therapeuten** anzuwenden, um sie zu „speichern“!*

PASSENDER TRAUM?

Einige helle manifeste Träume haben ein **Symbol in der oberen rechten Ecke**. Wenn dieses Symbol auch auf dem Trauma des Klienten abgebildet ist, erhältst Du beim Analysieren des Traumes **1 gespeichertes Herz**.

*Entfernst Du das Trauma eines Klienten, bevor Du den Traum analysierst, erhältst Du das **gespeicherte Herz** nicht.*

KATHARSIS

Erreicht/überschreitet der Marker das **Katharsis-Symbol**, erhalte die links oben auf dem Trauma abgebildeten Siegpunkte und Effekte. **Lege dann das Trauma ab**.

Dadurch entfernst Du die rote Linie, die den Effekt des Klienten deaktiviert und dieser ist **ab sofort aktiv** (Du musst den Klienten dafür nicht therapiert haben).

Die Siegpunkte links unten auf den Klienten erhältst Du jedoch erst, wenn Du den Klienten therapiert hast.

***Routine-Klienten** bieten passive Effekte.
Fallstudien-Klienten bieten Siegpunkte bei Spielende.*

ENDE DES ZUGES

01. **Optional:** Wandle **gespeicherte Herzen** in **Therapeuten** um und wende diese auf deine Klienten an.
02. Fülle deine ggfs. **freien Therapieplätze** wieder auf:

- ▶ Wähle einen Klienten mit Trauma aus der Auslage und lege ihn auf deinen freien Therapieplatz.
- ▶ Fülle die Auslage auf (blau/rot und Trauma beachten).

Ist ein Stapel an Klienten aufgebraucht, fülle die Auslage mit Klienten des anderen Stapels auf.

- ▶ Ziehe **1 Dunklen latenten Traum** vom zugehörigen Stapel und lege ihn aufgedeckt oberhalb des Therapieplatzes an.
- ▶ Wähle **1 hellen manifesten Traum/1 Albtraum** aus der Auslage (oder ziehe 1 Karte vom zugehörigen Stapel) und lege ihn so über den Dunklen latenten Traum, dass die Symbole am unteren Rand sichtbar bleiben. Fülle ggfs. die Auslage wieder auf.
- ▶ Setze den **Therapiestatus-Marker** auf der Therapieleiste auf die Position, die der Summe der **Therapeuten** entspricht, die auf dem **Klienten** und seinem **Trauma** zusammen abgebildet sind. Liegt der Therapiestatus-Marker jetzt auf einem Siegpunkt-Symbol, erhalte die angegebenen Punkte.

WAHNSINNSVERGLEICH

Führt je **1 Wahnsinnsvergleich** durch, wenn mind. einer der folgenden Fälle eintritt (auch beide möglich):

- ▶ Freuds Marker erreicht/überschreitet das Plättchen auf **Feld 6 der Reputationsleiste** (nehmt es danach aus dem Spiel).
- ▶ Ein Spieler nimmt die verfluchte Errungenschaft.

WAHNSINNSVERGLEICH DURCHFÜHREN

01. Bestimmt, wer von euch den wenigsten Wahnsinn hat. Alle Spieler legen so viel Wahnsinn zurück in den Vorrat.
02. Dann verliert jeder Spieler so viele Siegpunkte, wie er jetzt noch Wahnsinn übrig hat (bzw. doppelt so viel bei der Variante **Noch mehr Wahnsinn**).

*Ihr könnt hierdurch auch **unter 0 Siegpunkte** fallen.*

AKTIONEN DES TISCHPLANS IM DETAIL

NOTIZPLÄTTCHEN ERHALTEN

- ▶ Zahle **1 Kaffee** für 1 Notizplättchen von einem **Stapel**.

*Erhältst Du ein Notizplättchen **als Bonus**, muss es ebenfalls von einem der Stapel kommen.*

- ▶ Zahle **2 Kaffee** für 1 Notizplättchen aus der **mittleren** Spalte und erhalte den Bonus darauf.
- ▶ Zahle **3 Kaffee** für 1 Notizplättchen aus der **rechten** Spalte und erhalte sofort die Hauptaktion sowie den Bonus darauf.
- ▶ Ist ein Notizplättchenfeld **leer**, erhältst Du die **Siegpunkte**.

IMMER, WENN DU EIN NOTIZPLÄTTCHEN ERHÄLTST...

Platziere das Notizplättchen auf deinem Spielertableau so weit links wie möglich in einer **beliebigen Zeile**. Du darfst alte Notizplättchen auch ersetzen bzw. das neue ablegen.

*Für das Belegen des letzten Feldes der **1./2./3. Zeile** musst Du zuvor bereits **0/1/2 Klienten** erfolgreich therapiert haben.*

Fülle falls möglich die Auslage wieder auf:

- ▶ **Mittleres Feld:** Plättchen vom Stapel derselben Zeile (Bonus-Seite oben).
- ▶ **Rechtes Feld:** Schiebe das mittlere Plättchen erst auf und fülle abschließend das mittlere Feld.

ZEILEN / SPALTEN VERVOLLSTÄNDIGEN

Legst Du das 3. Notizplättchen in eine Zeile/Spalte, hast Du diese vervollständigt. Nimm die Erkenntnis deiner Farbe am Ende der Zeile/Spalte und lege diese in deinen zentralen Vorrat.

FORSCHUNG & WERKREIHEN

FORSCHUNGSARTIKEL ERHALTEN

Ziehe 1 Karte vom Forschungsartikel-Stapel und nimm sie auf die Hand. Dann darfst Du 1 der Forschungsartikel auf deiner Hand mit 1 in der Auslage tauschen.

FORSCHUNGSARTIKEL AUSSPIELEN

Um einen Forschungsartikel auszuspielen, lege diesen offen vor dir ab. Löse alle darauf abgebildeten Effekte aus. Erst ab dann ist dieser Forschungsartikel im Spiel und darf als Werk für Werkreihen verwendet werden.

Solange ein Forschungsartikel vor dir ausliegt, zählen die darauf abgebildeten Orts-Symbole zu deinen Orts-Symbolen.

WERKREIHE VERÖFFENTLICHEN

Jede Werkreihe besteht aus 2–4 Werken, dargestellt Durch die farbigen Bände rechts des Titels. Um eine Werkreihe zu veröffentlichen, musst Du genau die auf der Werkreihe abgebildeten Werke „sammeln“ können und das Werk mit **1 Erkenntnis deiner Farbe** von deinem Erkenntnisrad markieren.

01. Wähle 1 Werkreihe-Marker aus der Auslage (alle sind verfügbar, auch wenn sie gestapelt ausliegen).
02. Lege 1 deiner ausliegenden Forschungsartikel beiseite, dessen Farbe der des **1. Werkes der Werkreihe** (ganz links) entspricht.
03. Sammle die übrigen, auf der Werkreihe abgebildeten Werke:

- ▶ Nutze weitere deiner ausliegenden Forschungsartikel.
- ▶ Zitiere Werke deiner Mitspielenden.

*Du darfst keine Forschungsartikel **aus deiner Hand** verwenden, **eigene Werkreihen nicht zitieren** und auch **keine Forschungsartikel anderer Spieler verwenden!***

04. Ordne die gesammelten Werke in der auf der Werkreihe angegebenen Reihenfolge an. Lege die Werkreihe so darüber, dass die Farben übereinstimmen.
05. Markiere das Werk mit **1 Erkenntnis deiner Farbe von deinem Erkenntnisrad oder zentralen Vorrat** auf dem Feld links oben auf der Werkreihe. Diese bleibt für den Rest der Partie dort und zeigt an, dass dies **deine Werkreihe** ist.
06. Erhalte die auf der Werkreihe abgebildeten Siegpunkte.

Jede Werkreihe zeigt 2 verschiedene Orts-Symbole, die nach dem Veröffentlichlichen sofort zu deinen Orts-Symbolen zählen. Die Ortssymbole auf den verwendeten Forschungsartikeln stehen ab sofort nicht mehr zur Verfügung.

ZITIEREN

Wenn Du eine **Werkreihe** veröffentlichst, darfst Du dazu Werke aus veröffentlichten Werkreihen deiner Mitspielenden zitieren.

- ▶ Um 1 Werk zu zitieren, nimm das **am weitesten rechts** liegende Werk aus einer veröffentlichten Werkreihe eines anderen Spielers. Du brauchst dessen Zustimmung nicht.
- ▶ Pro zitiertem Werk erhält der Zitatgeber **1 Geistesblitz** und **2 Siegpunkte**.
- ▶ Du darfst mehrere Werke aus derselben Werkreihe zitieren. Hierbei musst Du stets mit dem Werk ganz rechts beginnen.

GRAUE WERKE

Graue Werke zählen sowohl beim Veröffentlichen als auch beim Zitieren als **Werke in einer Farbe deiner Wahl**.

BUCH DER TOTEN-WERKREIHE

Diese Werkreihe benötigt **2 Graue Werke** welche zu 100% zitiert werden können.

ERKENNTNISSE

Bei diesen beiden Aktionsfeldern darfst Du neue Erkenntnisse erhalten bzw. auf dem Rad manipulieren.

*Siehe **Erkenntnisse (Grundlegende Konzepte)***

FREUD / DEINEN PROFESSOR BEWEGEN

- ▶ Freud 1-3 Orte im UZS bzw. bewege deinen Professor 1-2 Orte im UZS / direkt zu Freud.
- ▶ Löse danach Orts-Effekte aus

DER WIEN-PLAN

Der Wien-Plan hat 3 Bezirke unterschiedlicher Farbe. Innerhalb jedes Bezirks gibt es 2 Orte. Jeder Ort hat ein eigenes Symbol.

Auf jedem der Orte dürfen beliebig viele Figuren stehen. Darüber hinaus hat jeder Bezirk 4 Bezirks-Bonusfelder und jeder Ort 3 Orts-Bonusfelder. Diese darfst Du jedoch nur nutzen, wenn Du deine **Gedanken sammelst**.

*Siehe [02] **Gedanken sammeln (Spielablauf)***

ORTS-EFFEKTE

*Du darfst **maximal 5 Orts-Effekte** in beliebiger Reihenfolge nutzen (auch mehrfach)!*

*Pro **Geistesblitz**, den Du einsetzt, darfst Du bis zu 2 Orts-Effekte mehr auslösen. Dies darf das Maximum von 5 Orts-Effekten jedoch nicht übersteigen.*

Nach einer Bewegung (Freud/dein Professor) darfst Du die Orts-Effekte auslösen. **Wähle dazu 1 der folgenden Optionen:**

- A. Die Anzahl **aller Figuren** auf diesem Ort.
- B. Die Anzahl deiner gesammelten **passenden Orts-Symbole** in deinem Spielbereich.

*Orts-Effekte lassen sich auch über **Bonuseffekte** auslösen. Dabei zählt dann **nicht** die Position Freuds/deines Professors, sondern das abgebildete Symbol. Bestimme mit **Option B**, dein Maximum (wobei dieses Symbol dazu zählt).*

ENDE DER PARTIE

Wenn **Freuds Reputationsanzeiger** das Feld mit der Uhr erreicht, leitet dies das Ende der Partie ein:

01. Der Spieler, Durch den **Freuds Reputationsanzeiger** voran bewegt wurde, erhält sofort **3 Siegpunkte**.
02. Dreht den Startspieler-Marker um, so dass er **die Uhr** zeigt.
03. Spielt die **aktuelle Runde** zu Ende.
04. Spielt **1 letzte Runde** mit folgender Änderung: Füllt eure freien Therapieplätze am Ende des Zuges nicht wieder auf.
05. **Führt einen Wahnsinnsvergleich** durch.
06. Führt anschließend die **Schlusswertung** durch.

SCHLUSSWERTUNG

01. Reputationsleiste werten:

- ▶ Siegpunkte des **Reputationsanzeiger**.
- ▶ Der Spieler, dessen Anzeiger auf der **Reputationsleiste** am weitesten vorne liegt, erhält 2 Siegpunkte für jede seiner **veröffentlichten Werkreihen** und 2 Siegpunkte für jeden seiner **therapierten Klienten**.
- ▶ Der Spieler, dessen Anzeiger auf der **Reputationsleiste** am zweitweitesten vorne liegt, erhält 1 Siegpunkt für jede seiner **veröffentlichten Werkreihen** und 1 Siegpunkt für jeden seiner **therapierten Klienten**.

***Bei Gleichstand:** Der Stein zuunterst (welcher dieses Feld zuerst erreicht hat) liegt vorn.*

02. Erkenntnisse in verschiedenen Bezirken:

Siegpunkte abhängig von der Anzahl **verschiedener Bezirke**, in denen **Erkenntnisse deiner Farben** liegen: 4/10/18 Siegpunkte für 1/2/3 verschiedene Bezirke.

03. Vollständige Notizplättchen-Zeilen:

Siegpunkte abhängig von der Anzahl **vollständiger Notizplättchen-Zeilen**: 1/5/16 Siegpunkte für 1/2/3 vollständige Zeilen.

04. Verschiedene Orts-Symbole:

Siegpunkte abhängig von der Anzahl **deiner unterschiedlichen Orts-Symbole**: für 1–6 verschiedene Symbole 0–15 Punkte, wie auf deinem Spielertableau angegeben.

05. Rote Fallstudien-Klienten ohne Trauma:

Erhalte die auf deinen roten Fallstudien-Klienten abgebildeten Siegpunkte, falls diese therapiert sind oder Katharsis erreicht haben.

06. Gespeicherte Herzen:

Je 2 Siegpunkte.

07. Kaffee & Geistesblitze:

3 Kaffee > 1 Geistesblitz > 1 Siegpunkt.

08. Für seltsame Fallstudien-Klienten, die Katharsis erreicht haben oder therapiert sind, erhältst Du Siegpunkte für **verrückte Erkenntnisse**, die am Ende der Partie noch in Kerben auf deinem Erkenntnisrad liegen:

- ▶ 6 SP pro **verrückter Erkenntnis** der angegebenen Farbe.
- ▶ 6 SP pro Sektor mit mindestens **1 verrückten Erkenntnis**

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt und darf sich als Freuds bedeutendster Zeitgenosse bzw. Zeitgenossin bezeichnen. Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler, der auf der **Reputationsleiste** weiter vorne steht.

MODULE

FEUERWERK

Beanspruchst Du einen Bezirks-Bonus im Bezirk mit dem Feuerwerk, darfst Du die Zahl **nötiger Orts-Symbole um 1 reduzieren**. Hast Du einen Bezirks-Bonus beansprucht und dabei die Reduktion Durch das Feuerwerk genutzt, bewege das Feuerwerk im Uhrzeigersinn 1 Bezirk weiter.

DER JOURNALIST

Du darfst den Journalisten anstelle deines Professors oder Freuds auf dem Wien-Plan bewegen. **Auch mit dem Journalisten gilt das Maximum von 5 Orts-Effekten**. Bestimmst Du dein eigenes Maximum über **Option B.**, darfst Du die passenden Orts-Symbole der Werkreihen deiner Mitspieler dazu zählen, als wären es deine eigenen. Beim Beanspruchen eines Orts- oder Bezirks-Bonus darfst Du statt des Ortes deines Professors oder Freuds auch den des Journalisten wählen.

Beanspruchst Du 1 Bezirks-Bonus am **Ort des Journalisten**, darfst Du zusätzlich zu deinen Orts-Symbolen die passenden Symbole auf Werkreihen deiner Mitspieler zählen.

ORTS-MODIFIKATOREN

Die Orts-Modifikatoren ersetzen die Bonusfelder, die an jedem Ort zur Verfügung stehen. Die graue Seite jedes Orts-Modifikators hat in der Mitte den Effekt „1 Klienten behandeln“.

HAUSTIERE (GRUNDSPIEL & SCHRECKEN IN DER NACHT)

Du kannst die Haustiere zusammen mit dem Grundspiel oder dieser Erweiterung verwenden, um dir emotionale Hilfe zu holen. Dein Haustier ermöglicht es dir, Klienten besser zu behandeln – oder Wahnsinn loszuwerden. Nicht zuletzt gibt dir dein Haustier mehr Kontrolle über die Bewegung deines Tintenfassess.

Auf dem **Plättchen Haustier-Effekte** sind 4 Felder mit Effekten abgebildet. Immer wenn Du dein Tintenfass bewegst, darfst Du die Bewegung um 1–2 Felder reduzieren (Durch die 2 Zahnräder dargestellt), um stattdessen dein Haustier entsprechend viele Felder auf dem Plättchen nach oben zu bewegen.

Dein Tintenfass muss sich weiterhin mind. 1 Feld weit bewegen.

Während deines Zuges darfst Du, jederzeit vor oder nach anderen Aktionen oder Effekten, den Effekt des Feldes auslösen, auf dem dein Haustier liegt (oder den Effekt eines Feldes darunter). Tust Du das, lege dein Haustier zurück ganz unten auf das Plättchen.

GRAMMOPHON (GRUNDSPIEL & SCHRECKEN IN DER NACHT)

Die eindringlichen Melodien des Grammophons können dich dazu inspirieren, deine Grenzen zu überschreiten.

- ▶ **Grundspiel:** Du darfst jederzeit in deinem Zug **1 gespeichertes Herz** ausgeben, um dir das Grammophon zu nehmen (auch von anderen Spielern).
- ▶ **Schrecken in der Nacht:** Du darfst jederzeit in deinem Zug **1 verrückte Erkenntnis** nutzen, um dir das Grammophon zu nehmen (auch von anderen Spielern).

Solange Du das Grammophon hast, darfst Du alle Aktionen und Effekte, die Durch **Zahnräder** begrenzt sind, so behandeln, als wäre **1 Zahnrad** mehr abgebildet. Das Grammophon erlaubt dir somit, folgende Aktionen und Effekte öfter zu nutzen:

- ▶ Du darfst bis zu **6 Orts-Effekte** auslösen, nachdem Du deinen Professor oder Freud bewegt hast.
- ▶ Du darfst 1/2 Klienten jeweils **2x behandeln**.
- ▶ Du darfst bis zu **3 Gedanken** (bzw. Geistesblitze) auf den Tisch-Plan legen und das Aktionsfeld für jeden Gedanken 1-mal auslösen. Bei **Wahnsinnsstufe 5+** dürfen diese auf bis zu 2 Felder zeigen.
- ▶ Du darfst den **Bewegungswert deines Tintenfassess** um bis zu 3 reduzieren (nicht auf 0) und dein Tier entsprechend nach oben bewegen.

Das Grammophon gewährt dir keine kostenlosen Aktionen oder Effekte, sondern erhöht nur deren Maximum!

TAGTRÄUME

Bei der Wahl deiner Klienten darfst Du anstelle eines Dunklen latenten Traumes einen Tagtraum ziehen. Analysierst Du einen Tagtraum, bekommst Du genauso viele Therapieherzen, wie für das vollständige Therapieren noch nötig sind.

Immer wenn Du 1 Klienten wählst (außer beim Spielaufbau), darfst Du 1 Tagtraum anstelle 1 Dunklen latenten Traumes ziehen. Lege den Tagtraum genauso aus, wie Du den latenten Traum auslegen würdest. Um einen Tagtraum zu analysieren, benötigst Du identische Erkenntnisse der angegebenen Stufen. Zudem brauchst Du manchmal noch Kaffee.

Jeder Tagtraum löst dann denselben Effekt aus: Er liefert genauso viele Therapieherzen, wie für das vollständige Therapieren des Klienten noch nötig sind und löst die **Reputationsleiste** aus.

SPIEGEL-KLIENTEN

Die Spiegel-Klienten stellen eure 4 Professoren und Freud dar und bringen euch einzigartige Effekte beim Auslösen der Reputationsleiste.

Für Spiegel-Klienten gelten dieselben Regeln wie für andere Klienten. Ihre Effekte werden wie üblich aktiv, sobald Katharsis ausgelöst wurde und sie liefern Siegpunkte sobald sie therapiert sind. Den Effekt eines Spiegel-Klienten erhältst Du zusätzlich, wenn Du die **Reputationsleiste** auslöst. Du kannst diesen Effekt vor oder nach dem Effekt unter Freuds Anzeiger erhalten.

SAMMELSURIUM-NOTIZPLÄTTCHEN

Die Sammelsurium-Notizplättchen liefern euch Einmal-Effekte, wenn ihr die entsprechende Spalte vervollständigt. Danach sind sie aber nur noch überflüssiger Kramel.

Sobald Du deine 2. Spalte von Notizplättchen vervollständigst, löse den Effekt auf dem Sammelsurium-Notizplättchen aus. Drehe dann das Plättchen um. Es hat für den Rest der Partie keinen Effekt mehr.

Du kannst das Sammelsurium-Notizplättchen später ersetzen.

Diese Plättchen können nicht anders ausgelöst werden!

AKADEMISCHE FORSCHUNGSARTIKEL

Mit Akademischen Forschungsartikeln darfst Du sofort weitere Forschungsartikel spielen oder eine Werkreihe veröffentlichen.

Die akademischen Forschungsartikel erhaltet und spielt ihr genau wie normale Forschungsartikel.

3 neue Forschungsartikel stellen Doppelwerke dar. Du darfst sie nur für die ersten beiden Werke einer Werkreihe verwenden und sie können nie zitiert werden.

VERABREDUNGSZIELE

Trefft euch mit Freud in Wien, um Gedanken gegen starke einmalige Effekte auszutauschen.

Wenn Du die folgenden Bedingungen eines Verabredungsziels erfüllst, darfst Du jederzeit in deinem Zug 1 Gedanken auf das Verabredungsziel legen:

- ▶ Dein Professor muss sich am selben Ort wie Freud befinden.
- ▶ Du musst die Bedingung des oberen Verabredungsziels erfüllen.
- ▶ Es darf noch kein Gedanke von dir auf diesem Verabredungsziel liegen.

Der Gedanke, den Du auf das Verabredungsziel legst, darf sowohl aus deinem Gedankenvorrat als auch vom Tisch-Plan stammen. Hast Du 1 Gedanken auf das obere Verabredungsziel gelegt, löst Du den Effekt des unteren, verdeckten Verabredungsziels aus. Dein Gedanke bleibt für den Rest der Partie auf der oberen Karte.

Du darfst mehrere Verabredungsziele pro Partie und pro Zug auslösen. Solange Du deinen 4. Gedanken noch nicht freigeschaltet hast, darfst Du kein 3. Verabredungsziel auslösen.

