

David Ausloos

DREAMSCAPE



sylex
WELL CUT GAMES

Gestaltet euer Traumland

HUCH!
HUCH!

Der Schlaf will sich nicht einstellen ...

Verloren in den Fängen eurer schlaflosen Nächte und auf der Suche nach einem Weg, die Kontrolle über eure Träume zurückzugewinnen, irren eure Gedanken umher. Sie bringen euch an den Rand einer unerforschten Welt, deren Landschaften immerwährend in Bewegung sind. Begierig zu entdecken, was sich an diesen mysteriösen Orten verbirgt, entscheidet ihr, in dieses Traumerlebnis einzutauchen und den Schlüssel zu einer friedvollen Nacht zu finden.

In Dreamscape reist ihr durch 6 Orte der Traumwelt und sammelt Traumsplitter, um aus ihnen eure eigenen Traumlandschaften, eure Dreamscapes, zu gestalten. Diese Landschaften bestehen aus Elementen, die Ruhe und - vor allem - einen tiefen Schlaf versprechen. Spezielle Fähigkeiten helfen euch, eure Dreamscapes zu formen, und ermöglichen es euren Träumern, nächtlichen Frieden zu finden.

Doch auch der Herr der Albträume streift umher, eure Träume zu stören. Optimiert eure Spielzüge und wehrt seinen unerwünschten Einfluss ab. Nur dann könnt ihr die besten Traumsplitter einsammeln, um daraus die schönsten Träume entstehen zu lassen und schließlich erholsame und friedliche Nächte in eurer Dreamscape zu genießen.



Inhalt



4 doppelseitige Traumlandschaftstableaus

Ihr gestaltet auf diesen persönlichen Tableaus eure eigenen kleinen Dreamscapes aus Traumsplittern, die ihr während eurer Reise sammelt. Jedes Tableau zeigt an der rechten Seite geöffnete Hände, um die Splitter zu halten, die ihr gesammelt habt. Die Tableaurückseite verwendet ihr nur, wenn ihr mit den Albtraumregeln spielt.



4 Träumer

Der Träumer repräsentiert den Spieler, der einschlummert, um seine Dreamscape zu erkunden.

50 Traumkarten

Jede Karte zeigt ein spezielles Muster, das ihr in eurer Dreamscape nachbauen könnt, um Schlummerpunkte zu erhalten. Die Traumkarten haben 3 Schwierigkeitsgrade, leicht erkennbar anhand ihrer Rückseiten.



Bezeichnung
Sie beschreibt, was ihr erforscht und nachzubilden versucht.

Schlummerpunkte
Diese Punkte erhaltet ihr, wenn ihr die Karte erfüllt habt.

Sonderfähigkeit
Legt hier einen Traumsplitter ab, um die Sonderfähigkeit der Karte zu aktivieren oder um den Splitter einfach einzulagern.

1 Traumweltplan

Er besteht aus 6 Orten, an denen ihr die wertvollen Traumsplitter findet, die ihr zum Gestalten eurer Dreamscapes braucht und die euch wertvolle Fähigkeiten verleihen.

109 Traumsplitter

Diese bunten Holzscheiben stellen die Essenz der Träume dar, das Material, das ihr braucht, um eine wunderschöne Traumlandschaft, eure Dreamscape, zu bauen.

Es gibt 5 verschiedene Sorten:

- 28x Wasser (blau),
- 23x Stein (grau),
- 23x Land (braun),
- 20x Gras (grün),
- 15x Bewegung (weiß).



1 Stoffbeutel für die Traumsplitter

Er enthält alle Traumsplitter.

12 Traumzielplättchen

Am Ende des Spiels geben euch diese Plättchen die Möglichkeit, zusätzliche Schlummerpunkte für erreichte Ziele zu erhalten. Diese Ziele gelten für alle Spieler.



12 Bäume

Mit ihnen könnt ihr eure Dreamscape schöner und beruhigender gestalten.



4 Initiativemarker

Sie sind von 1 bis 4 nummeriert und bestimmen in jeder Runde die Spielerreihenfolge. Außerdem ermöglichen sie es, die speziellen Fähigkeiten der Orte zu nutzen. Sie verfügen über eine aktive Seite (farbig) und eine inaktive Seite (schwarz-weiß).



1 Wecker

Er dient als Rundenmarker und soll euch am Ende eurer Reise aufwecken.



4 Schläfer

Der Schläfer symbolisiert euren Geist, der in der Traumwelt umherwandert, um Traumsplitter zu sammeln.



4 Schlummermarker

Benutzt diese, um eure Schlummerpunkte auf der Zählleiste, die den Traumweltplan umrahmt, anzuzeigen.



4 Kerzen

Verwendet sie auf eurem Traumlandschaftstableau, um während eurer Reise-Phase zu markieren, wie viele Aktionen ihr schon genutzt habt.



1 Zieltableau

Auf der obersten Leiste zeigt der Wecker die aktuelle Runde an, in der Mitte liegen die Traumzielplättchen aus und unten befinden sich die Traumkarten.



25 Albraumsplitter & der Herr der Alpträume

Er repräsentiert den teuflischen Charakter, der durch die Traumwelt spukt, um Alpträume zu verbreiten (rote Splitter). *Nur für die Alpträumregeln.*



Befolgt die Schritte von 1 bis 10, um das Spiel vorzubereiten. Dieses Beispiel ist für 3 Spieler.

1) Die Traumwelt
Legt den Plan in die Tischmitte.

2) Initiativmarker
Nehmt so viele Marker wie Spieler mitspielen und gebt jedem Spieler zufällig einen.
In diesem Beispiel lasst ihr den Initiativmarker mit der 4 in der Schachtel.

3) Das Zieltableau
Legt es gut sichtbar und für alle erreichbar neben den Traumweltplan.

4) Der Wecker
Stellt ihn auf die erste Position. Er dient als Rundenzähler für die 6 Spielrunden.

5) Die Traumzielplättchen
Mischt alle Traumzielplättchen, zieht 4 und legt sie offen auf die 4 freien Felder. Nehmt 1 blauen, 1 grünen, 1 grauen und 1 braunen Traumsplitter aus dem Beutel und legt sie zufällig verteilt auf jedes Plättchen mit entsprechender Markierung . Nicht benötigte Splitter kommen in den Beutel zurück.

6) Die Traumkarten
Verteilt die Traumkarten gemäß des Schwierigkeitsgrades auf ihrer Rückseite (von I bis III) auf 3 Stapel. Legt diese Stapel verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder des Zieltableaus.
Zieht, beginnend mit dem Startspieler, vom ersten Stapel so viele Karten, wie der Wert eures Initiativmarkers angibt. Jeder Spieler wählt eine seiner gerade gezogenen Karten aus und legt sie offen vor sich ab. Legt den Rest zurück unter den ersten Stapel.



Spielaufbau

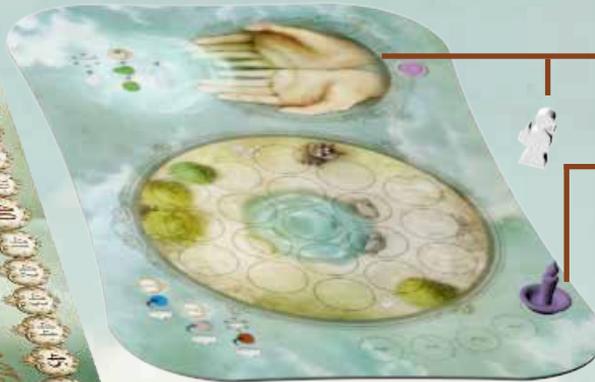
7) Material pro Spieler

Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt seinen **Schlummermarker** auf das Feld 0 der Zählleiste.

Stellt den **Schläfer** eurer Farbe jeweils auf den Ort der Traumwelt, der zu eurem **Initiativemarker** gehört.

Nehmt das **Traumlandschaftstableau** in eurer Farbe und stellt einen **Träumer** daneben.

Nehmt die **Kerze** eurer Farbe und stellt sie auf die Position 0 auf der linken Seite eures Traumlandschaftstableaus.



8) Bäume

Legt abhängig von der Spieleranzahl einen Vorrat aus Bäumen bereit:

| Spieler | 2 | 3 | 4 |
|---------|---|---|----|
| Bäume | 6 | 9 | 12 |

Für dieses 3-Spieler-Spiel kommen nur 9 Bäume in den Vorrat.



9) Der Stoffbeutel mit den Traumsplittern

Legt alle übrigen Splitter in den Beutel mit Ausnahme der roten, die nur mit den Albtraumregeln verwendet werden (s. Seite 14). Zieht danach Splitter und legt sie zufällig verteilt auf die runden Felder der 6 Orte. Belegt dabei nur Felder, auf denen weniger oder gleich viele Punkte abgebildet sind wie Spieler am Spiel teilnehmen.

In diesem 3-Spieler-Beispiel legt ihr nur Splitter auf Felder mit 2 oder 3 Punkten. Lasst die Felder mit 4 Punkten leer.

10) Seid ihr bereit, euren Traum zu gestalten?

Alle nicht benötigten Materialien werden unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Jetzt seid ihr bereit, um in die Traumwelt einzutauchen und eure Dreamscapes zu kreieren!

Spielablauf

Dreamscape wird in 6 Runden gespielt, nach denen der Spieler mit den meisten Schlummerpunkten das Spiel gewinnt.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

1) Erscheinen

Vorbereitung der Traumwelt

Alle Spieler führen gleichzeitig die Phase „Erscheinen“ durch.

Zu den 3 Phasen im Einzelnen:

2) Reisen

Traumsplitter sammeln

In der Reihenfolge ihrer Initiativmarker führen die Spieler ihre Reise durch.

3) Gestalten

Aus den gesammelten Traumsplittern Träume erschaffen

Sobald alle Spieler ihre Reise abgeschlossen haben, gestaltet jeder Spieler in Spielerreihenfolge seine Dreamscape.

1) Erscheinen

Wird erst ab der 2. Runde durchgeführt. Führt folgende Schritte aus:

A) Auffüllen

Zieht Splitter aus dem Beutel und verteilt sie zufällig auf die freien Felder der 6 Orte, die max. so viele Punkte zeigen, wie ihr Spieler seid. Wenn es schon genug Splitter an einem Ort gibt, überspringt diesen Ort einfach.

Während des Auffüllens bekommen in diesem 2-Spieler-Spiel nur die Felder mit 2 Punkten neue Splitter.



B) Nächste Runde

Schiebt den Wecker eine Position weiter. Wenn er auf der 6 steht, spielt ihr die letzte Runde, nach der das Spiel endet. Es folgt die Wertung der Schlummerpunkte, wie auf Seite 9 beschrieben.



Am Anfang der 2. Runde wird der Wecker auf die 2 gestellt.

C) Eingelagerte Traumsplitter

Alle Traumsplitter, die ihr zuvor auf Traumkarten gelagert habt, wandern wieder in die Hände auf der rechten Seite eures Traumlandsschaftstableaus zurück (s. Traumkarten verwenden, Seite 11).



Du hast im letzten Zug einen braunen Splitter auf einer Traumkarte gelagert. Lege ihn jetzt in deine Hände zurück.

D) Initiative

Der Spieler, der auf dem Ort der Traumwelt mit der niedrigsten Zahl steht, nimmt den Initiativmarker „1“ und wird Startspieler der neuen Runde. Der Spieler auf dem nächstniedrigsten Ort nimmt den Marker „2“ und so weiter, bis alle Spieler einen Initiativmarker bekommen haben.



Orange und Lila befinden sich am gleichen Ort der Traumwelt (2). Da der orangefarbene Schläfer auf dem lilafarbenen liegt, erhält Orange den Initiativmarker 1 und Lila den Marker 2. Hellgrün nimmt die 3, und da Dunkelgrün am Ort mit der höchsten Zahl (5) steht, nimmt er die 4.

In der Reihenfolge 1 bis 4 führen die Spieler die folgende Phase der neuen Runde aus.

2) Reisen

Während dieser Phase könnt ihr mit euren Schläfern bis zu **4 Aktionspunkte** in beliebiger Reihenfolge nutzen. Jeder Aktionspunkt, den ihr nicht nutzt, verfällt. Wenn nötig, könnt ihr die genutzten Aktionen auf der Leiste links auf eurem Traumlandschaftstableau mit Hilfe der Kerze markieren.

Für 1 Aktionspunkt

könnt ihr entweder:

- **Traumsplitter sammeln** oder
- **euren Schläfer bewegen**

Ohne Aktionspunkte zu verwenden, könnt ihr zusätzlich:

- **eine Schlüssel-Bewegung durchführen**, wenn ihr bereits einen **Splitter der richtige Farbe** besitzt oder wenn es an dem Ort, an den sich euer Schläfer bewegt, keine Splitter gibt.
- **einmal pro Runde** die **spezielle Fähigkeit des Ortes**, an dem sich euer Schläfer befindet, nutzen.
- **eure Splitter verwenden**, um die **Sonderfähigkeit eurer Traumkarte zu aktivieren** (s. Traumkarten verwenden, S.11).

Traumsplitter sammeln

Das Hauptziel der Reise-Phase ist es, so viele Traumsplitter wie möglich einzusammeln, um eure Gestaltungsphase vorzubereiten. Ihr könnt einen oder mehrere Traumsplitter, die sich am gleichen Ort wie euer Schläfer befinden, einsammeln. Das kostet jeweils einen Aktionspunkt und ihr müsst folgende Regeln berücksichtigen:

a) Traumsplitter müssen einer nach dem anderen beginnend mit dem Splitter ganz rechts genommen werden (also dem, der dem Handsymbol am nächsten ist).



Falls du alle Traumsplitter an diesem Ort einsammeln willst, nimmst du zuerst den grauen (1), dann den weißen (2), den grünen (3) und zuletzt den blauen (4).

Da du schon 2 braune Splitter besitzt, darfst du in dieser Runde keine weiteren braunen Splitter mehr sammeln.



b) Legt alle Splitter, die ihr sammelt, in eure Hände auf der rechten Seite eures Traumlandschaftstableaus. Die Anzahl der Splitter, die eure Hände tragen können, ist unbegrenzt. Aber wenn ihr bereits 2 (oder mehr, s. Seite 11) einer Sorte in den Händen haltet, dürft ihr keine weiteren Splitter dieser Farbe sammeln. Diese

Grenze gilt nur für die Splitter, die ihr in dieser Phase in der Traumwelt sammelt, jedoch nicht für Splitter, die ihr ggf. aus dem Beutel zieht.

Beachtet, dass ihr durch Splitter, die ihr am Ende der letzten Runde eingelagert hattet, schon Splitter in euren Händen haben könnt, bevor die Reise-Phase beginnt.

Bewegung an andere Orte der Traumwelt

Nutzt die Verbindungen zwischen den Orten, um euren Schläfer an einen anderen Ort zu bewegen. Verwendet 1 Aktionspunkt für jeden Ort, den ihr betretet. Ihr könnt eure Schläfer also nicht diagonal bewegen.



Für 1 Aktionspunkt kannst du dich an einen beliebigen angrenzenden Ort bewegen.

Schlüssel-Bewegungen

Euch sind möglicherweise die Schüsselsymbole aufgefallen, die sich neben den **ersten Traumsplitterfeldern** jedes Ortes befinden. Sie beziehen sich auf den Splitter auf dem direkt danebenliegenden Feld ganz links am jeweiligen Ort.

• Wollt ihr euch an einen angrenzenden Ort bewegen, an dem ein Splitter einer Farbe neben dem Schüsselsymbol liegt, die ihr auch in den Händen habt, benötigt ihr keinen Aktionspunkt, um euren Schläfer an diesen Ort zu bewegen. Den Splitter, der euch die Schlüssel-Bewegung ermöglicht, müsst ihr nicht abgeben.



Du hast einen blauen Splitter in deinen Händen und am nächsten Ort befindet sich ein blauer Splitter neben dem Schüsselsymbol. Deswegen darfst du diesen Ort betreten, ohne einen Aktionspunkt zu verwenden.

• Eine Bewegung in Richtung eines Ortes, der gar keine Splitter enthält, ist immer kostenlos, da es keine Farbe gibt, auf die sich das Schüsselsymbol beziehen könnte.

Achtung: Eine Schlüssel-Bewegung könnt ihr nur durchführen, wenn ihr noch mindestens einen Aktionspunkt zur Verfügung habt.

Die speziellen Fähigkeiten der Orte

Während eurer Reise dürft ihr **einmal pro Runde** die spezielle Fähigkeit des Ortes, auf dem euer Schläfer steht, verwenden. Nutzt ihr sie, dreht ihr anschließend euren Initiativemarker auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass ihr eine spezielle Fähigkeit genutzt habt. Details über die speziellen Fähigkeiten findet ihr auf Seite 13.

Um deine Dreamscape umzugestalten, nutzt du die Fähigkeit des mechanischen Golems. Da du nur eine spezielle Fähigkeit pro Runde nutzen darfst, drehst du deinen Initiativemarker auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass dir diese Option diese Runde nicht mehr zur Verfügung steht.



Zusätzlich könnt ihr jederzeit während eures Zuges, aber nur einmal pro Runde die Sonderfähigkeiten der Traumkarten in eurem Besitz nutzen. *Details über die Verwendung der Traumkarten findet ihr auf Seite 11.*

Wenn ihr eure Reise beendet habt, legt euren Schläfer hin. Wenn es schon einen oder mehrere Schläfer an diesem Ort gibt, legt euren auf den bzw. die anderen. Dies bestimmt die Spielerreihenfolge in der nächsten Runde (s. Initiative, Seite 6).

3) Gestalten

Variante: Wenn ihr möchtet, dürft ihr diese Phase gleichzeitig spielen. Der einzige Unterschied besteht dann darin, dass ihr in dieser Phase nicht alle Sonderfähigkeiten der Karten aktivieren könnt (s. Seite 13).

Jetzt habt ihr die Möglichkeit, die Traumsplitter in euren Händen zu verwenden, um eure Dreamscape zu gestalten. Dabei versucht ihr insbesondere, die Bauziele eurer Traumkarten zu erfüllen. Obwohl ihr eure Traumsplitter nicht unbedingt entsprechend der Vorgabe eurer Traumkarten platzieren müsst, seid ihr doch verpflichtet, **die folgenden Regeln einzuhalten**:

A) Der **erste Traumsplitter**, der in eure Dreamscape gelegt wird, muss auf **dem Eintrittsfeld** (in der unteren Mitte eurer Dreamscape) platziert werden.



Dieser graue Splitter wird auf dem Eintrittsfeld platziert, weil er der erste in dieser Dreamscape ist.

C) Zu einem beliebigen Zeitpunkt kann euer Träumer eure Dreamscape kostenlos betreten, er muss seine Reise durch die Dreamscape jedoch auf dem Splitter beginnen, der sich auf dem Eintrittsfeld befindet.



Euer Träumer betritt die Traumlandschaft immer auf dem Splitter des Eintrittsfeldes. Das kostet euch nichts.

B) Jeder weitere Splitter muss neben einem Splitter oder auf einem leeren Splitter (also einem, auf dem sich nichts befindet) platziert werden. Ein Splitter kann nicht unter ein anderes Element geschoben werden (weder unter einen anderen Splitter noch euren Träumer noch einen Baum ...).



Es gibt 5 Felder, auf die der braune Splitter gelegt werden kann: eines der 4 Felder neben den bereits platzierten Splittern oder auf dem blauen Splitter.

D) Die Traumsplitter, die ihr am Ende der Phase noch in euren Händen haltet, müssen zurück in den Beutel geworfen werden. Oft ist es besser, sie alle in eurer Dreamscape zu platzieren, auch wenn ihr sie dort momentan nicht benötigt. Oder ihr lagert sie auf euren Traumkarten (s. Traumkarten verwenden, Seite 11).

Splitter abwerfen

Jederzeit während des Gestaltens, aber auch nur während dieser Phase, dürft ihr Splitter aus euren Händen zurück in den Beutel werfen, um bestimmte Vorteile zu erlangen. Achtung: Es sind keine Aktionspunkte nötig, um Splitter abzuwerfen. Ihr könnt sie immer abwerfen, solange ihr genügend in euren Händen habt:



Werft einen **weißen Splitter ab**, um euren Träumer zu bewegen. Jeder abgeworfene weiße Splitter erlaubt euch, euren Träumer auf den angrenzenden Splitter zu bewegen. Der Träumer kann nur auf einem leeren Splitter anhalten (s. Beispiel Seite 10).



Werft **2 gleichfarbige Splitter ab** (außer rot, s. Alptraumregeln Seite 14), um einen **Splitter einer anderen Farbe** aus dem Beutel auszuwählen. Legt diesen neuen Splitter in eure Hände.

Ihr dürft einen Splitter auch dann aus dem Beutel nehmen, wenn ihr schon 2 oder mehr von dieser Farbe in euren Händen haltet.



Werft **1 grünen Splitter ab**, um einen **Baum** (falls noch im Vorrat vorhanden) auf einem **leeren Splitter** eurer Dreamscape zu pflanzen.

Sobald ihr einen Baum gepflanzt habt, erhaltet ihr einen Schlummerpunkt pro Baum, der sich nun in eurer Dreamscape befindet (s. Beispiel Seite 10).

Am Ende des Spiels, wenn die Traumziele gewertet werden, zählt jeder Baum wie ein zusätzlicher Splitter der gleichen Sorte des Splitters, auf dem er steht, und verdoppelt somit den Wert dieses Splitters.

Wenn ihr diese Phase gleichzeitig spielt und nicht genug Bäume im Vorrat sind, erhaltet ihr sie in Reihenfolge eurer Initiativmarker.

Rundenende

Am Ende einer Runde führt ihr folgende Schritte aus:

- Legt alle Splitter, die sich noch in euren Händen befinden, in den Beutel zurück.
- Legt euren Initiativmarker zurück in die Tischmitte.

Eine Runde endet, wenn alle Spieler die Phasen „Reisen“ und „Gestalten“ abgeschlossen haben. Danach wird die neue Runde mit der Phase „Erscheinen“ eingeleitet. Wiederholt dies bis zum Ende von Runde 6, nach der nur noch die finale Punktewertung folgt.

Spielende & Wertung

Führt am Ende der 6. Runde noch einmal die Schritte C und D der Phase „Erscheinen“ aus. Die Splitter in euren Händen können jetzt in eurer Dreamscape platziert oder abgeworfen werden, um Vorteile zu erlangen.

Zu diesem Zeitpunkt können die Sonderfähigkeiten der Traumkarten jedoch nicht mehr genutzt werden. Wenn ihr eine Karte erfüllt, wertet ihre Schlummerpunkte, aber zieht keine neuen Karten.

Führt danach die folgenden Schritte für die Endwertung aus:

- Erhaltet Schlummerpunkte für jedes Traumzielplättchen (s. Seite 11).
- Verliert 5 Schlummerpunkte pro unerfüllter Traumkarte in eurem Besitz.

Wer von euch am Ende die meisten Schlummerpunkte erzielt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige von euch, der die meisten Traumkarten erfüllt hat. Bleibt das Unentschieden bestehen, teilen sich die Spieler den Sieg.

Ein Spielzug

Im Folgenden seht ihr einige mögliche Aktionen, die ihr in eurem Zug ausführen könnt. Ihr werdet viele weitere Optionen entdecken, mit denen ihr eure Ziele in *Dreamscape* erreichen könnt. In diesem Beispiel werdet ihr einige spezielle Fähigkeiten der Orte in der Traumwelt sowie Vorteile der Splitter sehen.

Ihr findet weitere Informationen auf den Seiten 10 bis 13.

- 1 Während der Reise-Phase drehst du deinen Initiative-marker auf die Rückseite, um die Fähigkeit des *Königs der Träume* zu verwenden. Du beschließt, 6 Karten von Stapel 2 zu ziehen und behältst davon den *Felsen der Erinnerung*.

Die Verwendung der Fähigkeit des Königs der Träume ist die einzige Möglichkeit, mehrere Traumkarten gleichzeitig zu erfüllen.



Neue Karten zieht ihr entweder, wenn ihr eine Karte erfüllt habt oder wenn ihr die spezielle Fähigkeit des Königs der Träume nutzt (vgl. Seite 11).

- 4 Um die Landschaft der Karte *Felsen der Erinnerung* nachzubauen, kannst du jetzt deine Gras-, Stein- und Wassersplitter in deine Dreamscape legen.



- 2 Da deine gesammelten Splitter besser zu der neuen Karte passen als zu der alten (*Die Bärenbucht*), beschließt du, diese zuerst zu erfüllen.



Jede Splitterfarbe hat ihre eigene Regel. Ihr findet mehr Informationen auf Seite 10.

- 5 Dann wirfst du deinen weißen Splitter ab, um deinen Träumer auf den Wassersplitter zu bewegen und dafür 1 Schlummerpunkt zu erhalten.



- 3 In der Gestaltungsphase verwendest du nun die Sonderfähigkeit des *Felsens der Erinnerung*, indem du einen blauen Splitter auf diese Karte legst und dann einen blauen und einen braunen Splitter aus deiner Dreamscape in deine Hände zurücklegst.



- 6 Am Ende wirfst du deine 2 braunen Splitter ab, um einen grauen aus dem Beutel zu nehmen. Sobald dieser platziert ist, hast du deine Traumkarte erfüllt und erhältst dafür 9 Punkte.



Sobald deine Karte erfüllt ist, drehst du sie um. Der blaue Splitter, der darauf platziert ist, bleibt darauf liegen. Du kannst jetzt neue Karten ziehen, um deine Träume fortzusetzen.

Die Traumsplitter

Jede Traumsplittersorte verleiht eurem Träumer bestimmte Vorteile, mit denen ihr euch in der Dreamscape bewegen und sie erkunden könnt.



Wassersplitter (blau)

Für ein erfrischendes Bad oder einen aufregenden Tauchgang.

Wenn euer Träumer über einen Wassersplitter zieht oder auf einem anhält, erhaltet ihr dafür sofort 1 Schlummerpunkt.



Landsplitter (braun)

Um Wege zu gestalten, damit sich euer Träumer schneller durch die Dreamscape bewegen kann.

Jedes Mal, wenn euer Träumer auf einen Landsplitter tritt, bekommt ihr sofort einen Bewegungspunkt extra (s. rechts – Bewegungssplitter). Dieser freie Zug geht verloren, wenn ihr die Bewegung nicht sofort nutzt.



Gras- / Baumsplitter (grün)

Während der Gestaltungshase könnt ihr Grassplitter in eure Dreamscape legen oder sie abwerfen (s. Splitter abwerfen, Seite 8), damit ein Baum auf einem leeren Splitter wächst.

Sobald ihr einen grünen Splitter abgeworfen habt, um einen Baum zu nehmen, müsst ihr diesen sofort pflanzen. Er kann niemals zur späteren Verwendung aufbewahrt werden.

Sobald ihr einen Baum gepflanzt habt, erhaltet ihr so viele Schlummerpunkte, wie ihr nun Bäume in eurer Dreamscape habt. Bei der Wertung der Traumziele am Ende des Spiels (s. Seite 12) zählt jeder Baum als zusätzlicher Splitter der gleichen Sorte, auf dem er steht.



Nachdem du einen zweiten Baum gepflanzt hast, erhältst du sofort 2 Schlummerpunkte, da du jetzt 2 Bäume besitzt.

Am Ende dieses Spiels hast du durch deine Bäume insgesamt 3 blaue und 2 graue Splitter.



Steinsplitter (grau)

Panoramablick für euren Träumer.

Ein Stapel von mindestens 2 Steinsplittern übereinander gilt als Berg, auch wenn sich andere Splitter über oder unter den beiden Steinsplittern befinden. Wenn euer Träumer über einen Berg zieht oder dort anhält, bekommt ihr sofort 2 Schlummerpunkte.

Jeder Berg gibt euch nur einmal pro Runde Punkte!



Bewegungssplitter (weiß)

Diese himmlischen Splitter könnt ihr abwerfen (s. Splitter abwerfen auf Seite 8), um euren Träumer zu bewegen.

Für jeden abgeworfenen weißen Splitter bewegt ihr euren Träumer auf einen angrenzenden Splitter. Ihr könnt mehrere verwenden, um weiter zu wandern. Der Splitter, auf dem ihr anhaltet, muss leer sein.

Da du nur auf einem leeren Splitter anhalten kannst, bewegst du deinen Träumer zu diesem Wassersplitter, indem du 2 weiße Splitter einsetzt.



Dein Träumer hat gerade deine Dreamscape auf einem Wassersplitter betreten, deswegen erhältst du 1 Schlummerpunkt. Die 3 weißen Splitter in deinen Händen ermöglichen dir bis zu 3 Züge. Da du nicht auf einem Splitter mit einem Baum anhalten kannst, musst du zwei deiner weißen Splitter verwenden, um diesen zu überqueren und auf dem braunen Splitter anzuhalten (1). Du erhältst 1 Schlummerpunkt, da du den Wassersplitter überquerst, und du bekommst 1 freie Bewegung, da du auf dem braunen anhältst. Diese verwendest du (2), um auf den Berg, der von einem Wassersplitter bedeckt ist, zu klettern. Du erhältst 2 Schlummerpunkte für den Berg und 1 für das Wasser. Du nutzt deinen letzten Zug, um wieder auf den braunen Splitter zu gehen (3), und erhältst einen weiteren freien Zug. Du entscheidest dich, ihn nicht zu verwenden, sondern bleibst hier stehen. Du befindest dich jetzt an einem guten Ort, um in der nächsten Runde deine Karte zu erfüllen.





Die Traumkarten

Jede Traumkarte repräsentiert den Wunsch, eure Träume zu erkunden und zu gestalten. Die einzigartige Formation, die auf der Karte zu sehen ist, muss mit eurer Dreamscape übereinstimmen, um die gewünschten Träume zu gestalten. Zusätzlich bieten eure Traumkarten Sonderfähigkeiten, die ihr während eures Zuges nutzen könnt (s. die speziellen Fähigkeiten der Traumwelt auf Seite 13).

Traumkarten nachbilden

Um eine Traumkarte zu erfüllen, müsst ihr den exakten Aufbau der Karte in eurer Dreamscape nachbilden. „Exakt“ bedeutet, dass sich weder über noch unter dem abgebildeten Aufbau etwas befinden darf. Der Aufbau kann jedoch in jeder beliebigen Position und Richtung gestaltet werden.

Da euer Träumer die Szene beobachtet, die ihr gerade gestaltet habt, muss er sich genau an der Position befinden, die auf der Karte angegeben ist, um den Aufbau zu erfüllen und die Schlummerpunkte zu erhalten.



Die Formation auf der Karte kann in jede Richtung gebaut werden, aber nur mit den angegebenen Elementen.

Traumkarten erfüllen

Sobald der Aufbau eurer Dreamscape mit eurer Karte übereinstimmt, erhaltet ihr die angegebenen Schlummerpunkte und legt die Traumkarte verdeckt auf euren eigenen Ablagestapel, den ihr nach und nach aus euren erfüllten Traumkarten bildet.

Solltet ihr einen Splitter auf der gerade erfüllten Karte liegen haben, da ihr deren Sonderfähigkeit genutzt hattet (s. rechts, Traumkarten verwenden), wandert er zusammen mit der Karte oben auf euren Ablagestapel.

Wenn sich bereits ein Splitter auf der obersten Karte eures Ablagestapels befindet, wählt 1 aus, um diesen auf dem Stapel zu lagern, und werft den anderen zurück in den Beutel.

Im Anschluss zieht ihr, wie im nächsten Abschnitt beschrieben, neue Traumkarten.

Bitte beachtet, dass auf dem Ablagestapel die Rückseite der zuletzt erfüllten Traumkarte sichtbar bleibt. Ihre Sonderfähigkeit könnt ihr so lange weiterhin mit einem Splitter aktivieren, bis ihr die nächste Karte erfüllt.



Erfüllte Karten kommen auf den persönlichen Ablagestapel.

Traumkarten ziehen

Wenn ihr eine Karte erfüllt habt oder wenn ihr die spezielle Fähigkeit des Königs der Träume verwendet (s. Seite 13), könnt ihr zusätzliche Traumkarten von einem – und nur einem – Stapel ziehen.



Da Lila eine Karte erfüllt hat, während sich sein Schläfer an Ort 3 befindet, zieht Lila 3 Karten. Er behält entweder 1 oder wirft alle ab.

Zieht **abhängig von der Zahl des Ortes**, an dem sich euer Schläfer in diesem Augenblick in der Traumwelt befindet, 1 bis 6 Karten von einem beliebigen der drei Stapel.

Nun müsst ihr weise wählen, ob ihr **1 Karte behalten oder alle abwerfen** möchtet, da ihr am Ende des Spiels für jede noch unerfüllte Traumkarte 5 Schlummerpunkte verliert. Wägt die Risiken ab!

Falls ihr eine Karte behaltet, legt sie offen neben euer Traumlandschaftstabelleau. Legt die übrigen Karten zurück unter den entsprechenden Stapel.

Bitte beachtet, dass die Zahl des Ortes, an dem sich euer Schläfer befindet, angibt, wie viele Karten ihr zieht. Wenn ihr in dieser Runde also plant, eine Karte zu erfüllen, kann es klug sein, euren Zug auf einem Ort mit einer höheren Ortszahl zu beenden.

Traumkarten verwenden

Jede Traumkarte verleiht eine Sonderfähigkeit, die ihr jederzeit während eures Zuges anwenden könnt. Ihr könnt sie nutzen, sobald ihr die Karte erhalten habt und solange die Fähigkeit sichtbar ist.



Ihr könnt jeden Splitter (außer den roten, s. Alptraumregeln Seite 15) auf eine Karte legen, um ihre Sonderfähigkeit zu aktivieren.

Um sie zu verwenden, legt einfach **einen Splitter einer beliebigen Farbe** (außer den roten, s. Alptraumregeln Seite 15) von **euren Händen auf die Karte**. Dieser Splitter kehrt am Anfang der nächsten Runde in eure Hände zurück. Solange sich ein Splitter auf der Karte befindet, steht euch ihre Sonderfähigkeit nicht mehr zur Verfügung.

Ihr dürft eine Sonderfähigkeit nutzen, müsst es aber nicht. Ihr könnt einen Splitter auch nur auf eine Karte legen, um ihn bis zur nächsten Runde zu lagern, damit er am Rundenende nicht abgeworfen werden muss.

Die Traumziele

Diese gemeinsamen Ziele sind eine weitere Möglichkeit, um friedliche Träume zu erschaffen. Überprüft am Ende des Spiels, ob eure Dreamscapes die Voraussetzungen erfüllen, und erzielt entsprechend Schlummerpunkte. **Jeder Spieler erhält diese Schlummerpunkte – auch bei Gleichstand.** Vergesst nicht den immensen Vorteil des Baums: Er bringt immer einen zusätzlichen Punkt für die Sorte Splitter der Farbe, auf der er steht, und verdoppelt somit deren Wert.



Die meisten Splitter.



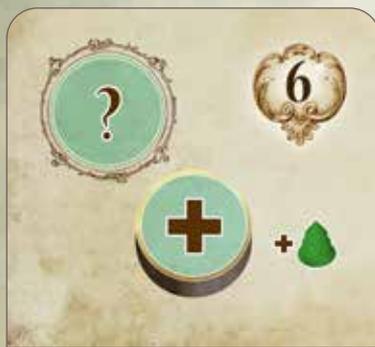
Die meisten Stapel, die nur aus 2 Splittern bestehen.



Die meisten erfüllten Traumkarten.



Der Träumer, der am weitesten vom Eintrittsfeld entfernt steht.



Die meisten Splitter dieser Farbe.



Die meisten Felder, auf denen nur 1 Splitter dieser Farbe liegt.



Erhalte Punkte entsprechend der Anzahl der Splitter dieser Farbe.



Der längste verbundene Pfad aus Splittern dieser Farbe.

NUR BEI DEN ALBTRAUMREGELN



Keine Albtraumsplitter.



Die wenigsten leeren Felder. Rote Splitter gelten als leere Felder.



1 Punkt pro oben liegendem Splitter dieser Farbe in einer an euren Träumer angrenzenden verbundenen Gruppe. Wenn euer Träumer auf einem Berg steht (s. Seite 10), werden die Punkte verdoppelt.

Die speziellen Fähigkeiten der Traumwelt

Während eurer Reise entdeckt ihr 6 verschiedene Orte. Sie sind nicht nur voller Traumsplitter, sondern ermöglichen es euch auch, spezielle Fähigkeiten zu nutzen. Durch diese Fähigkeiten könnt ihr entweder Karten oder Splitter ziehen sowie die Traumwelt oder eure Dreamscape beeinflussen. Nutzt sie, indem ihr euch an den richtigen Ort bewegt oder eure Karten aktiviert. Eine schlaue Verwendung dieser Fähigkeiten kann entscheidend sein, um Träume zu verwirklichen und den Sieg davonzutragen.

Die spezielle Fähigkeit eines Ortes verwenden

Ihr könnt die spezielle Fähigkeit eines Ortes der Traumwelt während eurer Reise nutzen. Dazu müsst ihr nur mit eurem Schläfer am richtigen Ort stehen und euren Initiativemarker auf die Rückseite drehen.

Die Sonderfähigkeit einer Karte verwenden

Um die Sonderfähigkeit einer Traumkarte zu aktivieren, legt ihr einen Splitter aus euren Händen auf die Karte. Beachtet, dass Traumkarten auf der Vorder- und Rückseite die gleiche Fähigkeit zeigen. Ihr könnt also auch immer die angegebene Fähigkeit eurer zuletzt erfüllten Karte nutzen, die ja umgedreht als oberste Karte auf eurem Ablagestapel liegt.

Die Fähigkeiten, die einen blauen Hintergrund haben, beeinflussen eure Traumwelt. Wenn ihr die Gestaltungsphase gleichzeitig spielt, könnt ihr diese Fähigkeiten nur während eurer Reise-Phase aktivieren.

Das Archiv der Musen

Ziehen



Ziehe zufällig einen Splitter aus dem Beutel und lege ihn in deine Hände, auch wenn du bereits 2 Splitter derselben Farbe hast.



Diesen blauen Splitter aus dem Beutel zu ziehen stellt keine Sammelaktion dar. Du kannst ihn daher behalten, auch wenn du bereits 2 Splitter dieser Farbe hast.

König der Träume

Ziehen



Ziehe 6 Karten von einem beliebigen Stapel und behalte 1 oder wirf sie alle ab, wie auf Seite 11 „Traumkarten ziehen“ beschrieben.



Du darfst deine Karten von einem beliebigen Stapel ziehen, aber sie müssen alle vom selben Stapel gezogen werden.

Die Traumernte

Traumwelt



Ziehe 2 zufällige Traumsplitter aus dem Beutel und lege sie an beliebige Orte.



Sobald du sie aus dem Beutel gezogen hast, kannst du entscheiden, diese 2 Splitter auf diese 2 Orte zu legen.

See des Ewigen Sommers

Traumwelt



Wähle einen beliebigen Ort und bringe dort alle Splitter in die von dir gewünschte Reihenfolge.



Da du bereits über 2 grüne Splitter verfügst und einen blauen brauchst, kann es hilfreich sein, diesen Ort neu zu ordnen.

Der wandelnde Turm

Dreamscape



Lege bis zu 2 Splitter aus deiner Dreamscape in deine Hände. Wähle beliebige Splitter, auf denen sich nichts befindet (also kein anderer Splitter, kein Träumer, kein Baum ...).



Du kannst den grauen und blauen oder den grauen und dann den grünen Splitter aus deiner Dreamscape holen. Die anderen sind alle besetzt.

Der mechanische Golem

Dreamscape



Mache bis zu 3 Änderungen in deiner Dreamscape, indem du je einen **Splitter** auf ein Nachbarfeld oder auf einen angrenzenden Splitter bewegst. **Alle Elemente auf dem gewählten Splitter bewegen sich immer mit.**



Um den grünen Splitter oben zu haben, bewegst du zuerst den grauen Splitter (1); dann versetzt du den grünen Splitter (2) auf den grauen. Anschließend kannst du den braunen Splitter mit dem Baum (3) oder den anderen braunen Splitter mit deinem Träumer versetzen.

Die Albtraumregeln (für Fortgeschrittene)

Nach ein paar Spielen, wenn ihr mit den Grundregeln von *Dreamscape* vertraut seid, oder wenn ihr von Anfang an eine zusätzliche Herausforderung in euren Träumen wünscht, könnt ihr diese Albtraumregeln ausprobieren.

Wenn ihr mit den Albtraumregeln spielt, wird der Herr der Albträume eure Träume mit seinen Albtraumsplittern befallen, die er auf spezielle Verbindungsfelder zwischen den Orten legt. Die Bewegungen von Ort zu Ort werden schwieriger, da euch die Albtraumsplitter des Herrn der Albträume behindern. Am Ende des Spiels verliert ihr für jeden Albtraumsplitter 3 Schlummerpunkte, wenn ihr sie nicht beseitigen konntet. Außerdem blockiert die Anwesenheit des Herrn der Albträume die spezielle Fähigkeit dieses Ortes, so dass ihr ihn als Hindernis für die Mitspieler nutzen könnt.

Hier findet ihr alle Änderungen und Ergänzungen, die durch die Anwesenheit des Herrn der Albträume und seiner roten Splitter entstehen. Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Die Phasen jeder Runde ändern sich wie folgt:

1) Erscheinen

2A) Reisen

Wenn eure Reise-Phase beendet ist, löst ihr eure Albtraum-Phase aus, bevor der nächste Spieler seine Reise-Phase beginnt, und so weiter.

2B) Albtraum

(um den Herrn der Albträume zu bewegen und seine Albtraumsplitter zu säen)

3) Gestalten

Aufbau

• Während des Aufbaus platziert ihr den Herrn der Albträume auf dem Feld, das die spezielle Fähigkeit beim König der Träume zeigt (Nummer 6).

Die **speziellen Felder**, die die Orte verbinden, symbolisieren den Befehl der Traumwelt von Albträumen.

• Legt **1 roten Splitter auf jedes der Verbindungsfelder des Ortes 6** (zu Ort 3 und 5) und bildet einen Vorrat aus allen übrigen Albtraumsplittern.

• Dreht eure Traumlandschaftstableaus auf die Fortgeschrittenenseite (mit roten Splittern über den Händen).

• Legt zum Schluss **3 rote Albtraumsplitter in den Beutel**.



2A) Reisen

Jedes Mal, wenn ihr ein Feld, an dem zwei Orte mit einem roten Splitter verbunden sind, überquert, **müsst ihr diesen einsammeln und in eure Hände legen**. Diesen Splitter mitzunehmen, kostet keinen Aktionspunkt.

Bedenkt, dass ihr keinen Splitter einsammeln könnt, wenn ihr bereits 2 oder mehr Splitter derselben Farbe in euren Händen haltet.

Dementsprechend ist das Einsammeln der Splitter auf den Verbindungsfeldern nur dann obligatorisch, wenn ihr noch keine 2 (oder mehr) roten Splitter in euren Händen haltet. Habt ihr schon 2, ignoriert ihr einfach die zusätzlichen roten Splitter auf eurem Weg.



Wenn du zwischen zwei Orten an einem Splitter vorbeikommst, sammelst du ihn automatisch ein und es kostet dich keine Aktionspunkte.

2B) Albtraum

Stell den Herrn der Albträume auf die Fähigkeit des Ortes, an dem euer Schläfer in eurer Reise-Phase gelandet ist. Wenn ihr eure Reise-Phase am selben Ort beendet, an dem der Herr der Albträume steht, bewegt er sich nicht.

Nehmt dann einen roten Splitter aus dem Vorrat und legt ihn auf ein **leeres Verbindungsfeld, das an diesen Ort grenzt**. Wenn kein verbundenes Feld leer ist, passiert nichts.

Wenn ein Schläfer bei einem Ortswechsel über dieses Verbindungsfeld zieht, muss er sofort den dort liegenden Splitter in seine Hände nehmen, ohne dafür einen Aktionspunkt zu verwenden.

Die spezielle Fähigkeit eines Ortes kann nicht genutzt werden, solange der Herr der Albträume dort herumspukt. Sobald der Herr der Albträume den Ort verlassen hat, könnt ihr sie wieder verwenden.



Stelle den Herrn der Albträume auf das Feld, das die spezielle Fähigkeit des Ortes anzeigt, auf dem du deine Reise beendest. Lege außerdem einen roten Splitter auf eines der leeren Verbindungsfelder.

3) Gestalten

- Einen Albtraumsplitter könnt ihr nicht auf einen anderen Splitter legen. Auf einen Albtraumsplitter kann außer eurem Träumer nichts gelegt oder gestellt werden.
- Jedes Mal, wenn euer Träumer an einem Albtraumsplitter vorbeikommt oder auf ihm stehen bleibt, verliert ihr 1 Schlummerpunkt.
- Alle Albtraumsplitter müssen am Ende eurer Gestaltungsphase in eurer Dreamscape platziert werden. Ihr könnt sie nicht abwerfen, es sei denn ...

Albtraumsplitter abwerfen



Ihr könnt 3 Albtraumsplitter aus euren Händen in den Beutel werfen, um einen Splitter einer anderen Farbe aus dem Beutel zu wählen. Ihr könnt ihn behalten, auch wenn ihr bereits 2 oder mehr derselben Farbe in euren Händen habt.

Die spezielle Fähigkeit eines Ortes verwenden

Solange sich der Herr der Alpträume an einem Ort befindet, kann kein Spieler die Fähigkeit dieses Ortes nutzen.

Die Sonderfähigkeit einer Traumkarte verwenden

Ihr dürft niemals einen Albtraumsplitter auf eine Karte legen, weder zur Lagerung noch zur Aktivierung einer Karte.



Rote Albtraumsplitter

Manchmal müsst ihr euch mit Alpträumen auseinandersetzen und das ist immer eine gefährliche Sache. Wenn euer Träumer auf einen Albtraumsplitter tritt, verliert ihr 1 Schlummerpunkt. **Am Ende des Spiels verliert ihr für jeden Albtraumsplitter in eurer Dreamscape 3 Schlummerpunkte.**

Alpträume loswerden

Natürlich ist es schwierig, keine Albtraumsplitter einzusammeln. Da sie erst dann abgeworfen werden können, wenn ihr 3 davon besitzt, müsst ihr sie bis zum Ende eures Zuges in eure Traumlandschaft legen.

Sie blockieren dann potenziell wertvolle Felder und kosten euch am Ende des Spiels jeweils 3 Schlummerpunkte.

Anderenfalls könnt ihr sie, wenn ihr 3 Albtraumsplitter in euren Händen gesammelt habt, abwerfen und dafür einen anderen Splitter aus dem Beutel auswählen.

Da es keine Aktionspunkte kostet, Albtraumsplitter einzusammeln, können sie auch sehr interessant sein für denjenigen, der weiß, wie man mit ihnen umgehen muss.

Endwertung

- Überprüft die Traumziele und erhaltet für jedes erfüllte Ziel Schlummerpunkte.
- Jede unerfüllte Traumkarte kostet euch 5 Schlummerpunkte.
- Jeder Albtraumsplitter in eurer Dreamscape kostet euch 3 Schlummerpunkte.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Albtraumsplittern in seiner Traumlandschaft. Bleibt das Unentschieden bestehen, gewinnt der Spieler, der die meisten Traumkarten erfüllt hat. Im unwahrscheinlichen Fall eines anhaltenden Gleichstands teilen sich die Spieler den Sieg.



Impressum

Copyright © 2019 Sylex Edition
All rights reserved
Dreamscape is a trademark of
Sylex Edition, sylex-edition.com



© 2020 HUCH!
Autor: David Ausloos
Design & Entwicklung: Pierre Steenebruggen
Illustration: David Ausloos
Künstlerische Leitung: Pierre Steenebruggen
Gestaltung: Pierre Steenebruggen,
Pierre Steenebruggen & Benjamin Treilhou
Regeln: Pierre Steenebruggen
Übersetzung: Carine Thalman, Britta Stöckmann

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | Deutschland
www.hutter-trade.com

David möchte sich bei Renée Verschraege für die Inspiration im frühen Stadium der Gestaltung von Dreamscape bedanken.

Pierre bedankt sich herzlich bei allen, die geholfen haben, Dreamscape Realität werden zu lassen. Insbesondere gehen viele liebevolle Gedanken an Audrey, Mado, Bob und Luk.



1) Erscheinen

- Legt zufällig gezogene Splitter auf jedes Feld, das max. der Anzahl der Spieler entspricht.
- Bewegt den Wecker eine Position weiter.
- Legt alle Splitter, die ihr auf den Traumkarten gelagert habt, wieder in eure Hände.
- Verteilt die Initiativmarker abhängig von den Ortszahlen.

2A) Reisen

Verwendet bis zu 4 Aktionspunkte, um:

- euch von einem Ort an einen anderen, angrenzenden Ort zu bewegen.
- 1 Splitter von dem Ort, an dem ihr euch befindet, einzusammeln – beginnend ganz rechts. Ihr könnt nicht mehr als 2 Splitter derselben Farbe einsammeln.

Ohne einen Aktionspunkt zu verwenden, könnt ihr:

- einmal pro Runde euren Initiativmarker umdrehen und die spezielle Fähigkeit des Ortes verwenden, an dem sich eurer Schläfer gerade befindet.
- die Sonderfähigkeit einer Traumkarte verwenden, indem ihr einen Splitter darauf legt (auch während der Gestaltungsphase).
- euch an einen angrenzenden Ort bewegen, von dem ihr den Schlüsselsplitter habt oder an dem keine Splitter vorhanden sind.

2B) Albtraum *(nur Albtraumregeln)*

Bewegt den Herrn der Albträume an den Ort, an dem euer Schläfer seinen Zug beendet hat, und legt 1 roten Splitter auf ein leeres Verbindungsfeld, das an diesen Ort grenzt. Solange der Herr der Albträume hier steht, kann die spezielle Fähigkeit des Ortes nicht verwendet werden.

3) Gestalten

Legt Splitter von euren Händen in eure Dreamscape, indem ihr diese Regeln befolgt:

- Der erste Splitter, der in eure Dreamscape gelegt wird, muss auf dem Eintrittsfeld platziert werden (Feld unten in der Mitte mit Dekoelement).
- Jeder weitere Splitter muss angrenzend an einen bereits platzierten Splitter oder auf einem Splitter, auf dem sich noch nichts befindet, platziert werden. Nichts kann unter ein anderes Element geschoben werden (unter einen anderen Splitter, euren Träumer, einen Baum ...).
- Lasst euren Träumer zu einem beliebigen Zeitpunkt kostenlos über den Splitter, der sich auf dem Eintrittsfeld befindet, eure Dreamscape betreten.
- Wenn ihr am Ende der Gestaltungsphase noch Splitter in euren Händen haltet, müsst ihr diese zurück in den Beutel werfen.

Endwertung

Nehmt nach Runde 6 die Splitter von euren Karten zurück und verwendet sie ein letztes Mal. Nutzt keine Sonderfähigkeiten, zieht keine Karten nach.

Führt dann die folgenden Schritte für die Endwertung aus:

- Erzielt Schlummerpunkte für erreichte Traumziele.
- Jede unerledigte Traumkarte = -5 Schlummerpunkte.
- Jeder Albtraumsplitter = -3 Schlummerpunkte (Fortgeschrittene).

Der Spieler mit den meisten Schlummerpunkten gewinnt das Spiel. Löst Gleichstände, indem ihr die wenigsten Albtraumsplitter (Fortgeschrittene) wertet, dann, indem ihr die meisten Traumkarten wertet. Bleibt das Unentschieden bestehen, teilen sich die Spieler den Sieg.