

## 5. KARTY SPOTKAŃ

Spotkaj się z Freudem na mieście, by podzielić się swoimi pomysłami i rozpatrzyć potężne jednorazowe efekty.

**Elementy:** 6 kart spotkań



### Przygotowanie

Po 18. kroku przygotowania rozdaj 3 losowe karty spotkań odkryte i 3 pozostałe zakryte.

Stwórz z nich 3 zestawy (każdy z nich składa się z 1 odkrytej karty spotkań w połowie zakrywającej 1 zakrytą kartę spotkań) umieść je w pobliżu mapy miasta. Górna karta zawiera pola na pomysły w każdym kolorze gracza oraz wymagania, których spełnienie pozwoli umieścić na niej pomysł. Dolna karta wskazuje efekt do rozpatrzenia po umieszczeniu pomysłu.



### Przebieg gry

W trakcie swojej tury możesz umieścić swój pomysł na karcie spotkań, jeśli spełniasz poniższe warunki:

- Twój profesor znajduje się w tej samej lokacji na mapie miasta co Freud
- Spełniasz wymagania podane na górnej karcie
- Nie masz jeszcze pomysłu na tej karcie

Pomysł, który umieścisz, może pochodzić z twojej puli albo ze stołu spotkań.

Po umieszczeniu pomysłu na górnej karcie rozpatrz efekt wskazany na dolnej karcie. Pomysł pozostaje na karcie do końca gry.

- *Możesz rozpatrzyć więcej niż jedną kartę spotkań na gre.*
- *Jeśli jeszcze nie odblokowałeś pomysłów ze swojej planszy, możesz umieścić pomysły tylko na 2 z 3 kart spotkań (tzn. musisz mieć co najmniej 1 pomysł, by kontynuować rozgrywkę).*

### Solo

Id nie umieszcza pomysłów na kartach spotkań.

### Górne wymagania



Posiadaj pomysły na 3 różnych polach pomysłów na stole spotkań



Posiadaj 9 symboli lokacji (dowolnych)



Posiadaj 5 kart badań na ręku



Posiadaj 4 świetne pomysły w puli



Posiadaj 3 duże wglądy na swojej tarczy



Posiadaj 2 wglądy w kolorze gracza na swojej tarczy

### Dolne efekty



Wykonaj dowolne 2 akcje z obszaru pod znaczkiem Freuda (lub z dowolnego obszaru na lewo)



Rozpatrz efekty 3 lokacji, 1 na dzielnicę



Zdobądź 2 karty badań i zagraj 2 karty badań



Otrzymujesz 6 kaw



Rozpatrz efekty 4 płytek notatnika na swojej planszy (możesz rozpatrzyć 1 płytkę kilka razy)



Rozpatrz (1 raz) pole akcji wskazywane przez twój dowolny pomysł; następnie jak zazwyczaj porusz kałamarz zgodnie z rzędem pomysłu

## MODUŁY WOLNYCH SKOJARZEŃ

Rozszerz możliwości „Uśpionego umysłu” dzięki 5 nowym modułom, które możesz dodać w dowolnej kombinacji do każdej rozgrywki:

- 6 kart iluzorycznych marzeń
- 5 kart pacjentów lustrzanych
- 12 naukowych kart badań
- 6 jednorazowych płytek notatnika
- 6 kart spotkań

## 1. KARTY ILUZORYCZNYCH MARZEŃ

Możesz dobrać iluzoryczne marzenie zamiast ukrytego. Leczenie iluzorycznym marzeniem pozwala stworzyć tyle punktów terapii, ile potrzeba do wyleczenia pacjenta.



**Elementy:** 6 kart iluzorycznych marzeń

### Przygotowanie

Po 13. kroku przygotowania przetasuj 6 kart iluzorycznych marzeń, stwórz z nich zakrytą talię i umieść ją obok talii ukrytych marzeń.

### Przebieg gry

Gdy wybierasz pacjenta (innego niż startowy), **możesz dobrać kartę iluzorycznego marzenia zamiast ukrytego**. Umieść iluzoryczne marzenie tak samo jak ukryte marzenie.

Aby rozpatrzyć efekt leczenia iluzorycznego marzenia, musisz użyć podanej kombinacji wglądów i innych zasobów (np. identycznej pary średnich wglądów i 4 kaw). Użyta karta iluzorycznego marzenia stwarza tyle punktów terapii, ile potrzeba do wyleczenia pacjenta. Dodatkowo rozpatrzenie marzenia pozwala na rozpatrzenie toru reputacji.



### Solo

Id nie dobiera kart iluzorycznych marzeń.

## 2. PACJENCI LUSTRZANI

Pacjenci lustrzani reprezentują 4 profesorów oraz Freuda. Dzięki nim rozpatrywanie toru reputacji przyniesie więcej korzyści.

**Elementy:** 5 dwustronnych kart pacjentów lustrzanych

### Przygotowanie

Wybierz 1 z poniższych opcji:

A. Zamiast wybierać pacjentów typowych w 10. i 11. (a) kroku przygotowania gracza, weź pacjenta lustrzanego pasującego do twojej planzsy i umieść go w swoim pierwszym gabinecie. Wybierz, którą stronę karty chcesz grać, i umieść na niej warstwę traumy. Następnie jak zazwyczaj przejdź do kroku 11 (b).

**Uwaga:** W tej opcji nie używa się karty pacjenta lustrzanego Freuda.

B. Zamiast wyłożyć pacjentów typowych w 10. kroku przygotowania, wyłóż pacjentów lustrzanych w liczbie o 1 większej od liczby graczy (np. wyłóż 5 kart w grze 4-osobowej). Przed wyłożeniem przetasuj karty pacjentów lustrzanych, a nawet odwróć niektóre z nich, tak żeby karty i ich strony były całkowicie losowe. Umieść startowe warstwy traumy na każdym pacjencie lustrzanym. Następnie przejdź do 11. kroku i wybierz pacjenta. Po tym, jak każdy gracz wybrał pacjenta lustrzanego, zwróć pozostałą kartę i startową warstwę traumy do pudełka.

### Przebieg gry

Pacjenci lustrzani działają tak samo jak pacjenci typowi. Usunięcie warstwy traumy z pacjenta (poprzez osiągnięcie katharsis) jak zwykle odblokowuje staty efekt. Po odblokowaniu, gdy rozpatrujesz tor reputacji, możesz również rozpatrzeć efekt pacjenta lustrzanego (przed albo po wykonaniu akcji poniżej znacznika Freuda).

### Solo

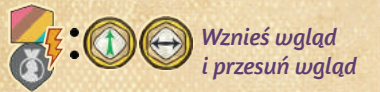
Zamiast wybrać karty pacjentów typowych w 10. i 11. (a) kroku przygotowania gracza, przetasuj karty pacjentów lustrzanych i weź 2. Wybierz 1 z nich i umieść ją w swoim pierwszym gabinecie wybraną stroną do góry ze startową warstwą traumy na wierzchu. Zwróć drugą kartę do pudełka. Następnie jak zwykle umieść losową kartę pacjenta typowego w pierwszym gabinecie Id ze startową warstwą traumy na wierzchu.



Stwórz po 1 małym wglądzie każdego typu



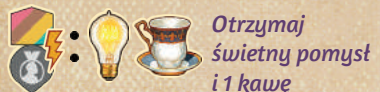
Stwórz średni wgląd



Wnieś wgląd i przesun wgląd



Otrzymaj 3 kawy



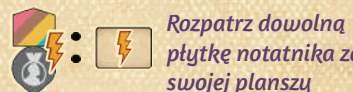
Otrzymaj świetny pomysł i 1 kawę



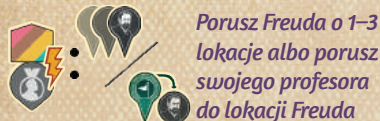
Otrzymaj puzderko



Opublikuj rozprawę albo zdobądź kartę badań



Rozpatrz dowolną płytkę notatnika ze swojej planzsy



Porusz Freuda o 1-3 lokacje albo porusz swojego profesora do lokacji Freuda



Porusz Freuda o 1-3 lokacje



Ten symbol lokacji jest traktowany jako symbol lokacji, w której aktualnie znajduje się Freud.

## 3. JEDNORAZOWE PŁYTKI NOTATNIKA

Rozpoczynasz grę z jednorazową płytką notatnika obok swojej startowej płytki. Gdy wypełnisz swoją drugą kolumnę, rozpatrujesz jednorazowy efekt płytki, ale po tym płytka tylko zapycha twój notatnik!

**Elementy:** 6 jednorazowych płytek notatnika

### Przygotowanie

Po 10. kroku przygotowania gracza, gdy wykładasz pacjentów typowych, wyłóż w takiej samej liczbie jednorazowe płytki notatnika stroną z efektem ku górze.

Podczas 11. kroku przygotowania gracza wraz z pacjentem i marzeniami dobierz 1 z jednorazowych płytek notatnika. Następnie umieść płytkę od razu na prawo od swojej startowej płytki notatnika.



### Przebieg gry

Gdy wypełnisz swoją drugą kolumnę płytek notatnika, rozpatrz efekt jednorazowej płytki. Następnie odwróć płytkę. Do końca gry nie będzie miała żadnego efektu.


**Uwaga:** Możesz zamienić jednorazową płytkę tak jak każdą inną płytkę (patrz Zamiana płytek notatnika, str. 15 instrukcji podstawowej).

### Solo

Po 10. kroku przygotowania gracza weź 2 losowe jednorazowe płytki notatnika. Wybierz 1 z płytek, a drugą odłóż do pudełka. Umieść płytkę od razu na prawo od swojej startowej płytki notatnika. Id nie otrzymuje jednorazowej płytki notatnika.

## 4. NAUKOWE KARTY BADAŃ

Naukowe karty badań mają efekty, które pozwalają na zagranie dodatkowych kart badań oraz na opublikowanie rozpraw.

**Elementy:** 12 naukowych kart badań (oznaczonych )

### Przygotowanie

Zanim stworzysz wystawkę kart badań w 15. kroku przygotowania, utasuj 12 naukowych kart badań do talii kart badań.

### Przebieg gry

Naukowe karty badań zdobywa się i zagrywa jak zwykłe karty badań.

#### Naukowe karty badań z 2 tomami

Trzy naukowe karty badań zawierają po 2 tomy. Gdy publikujesz rozprawę przy pomocy takiej karty, musisz jej użyć jako 2 pierwszych tomów rozprawy.

**Uwaga:** Nie możesz cytować kart badań z 2 tomami.

### Solo

Gdy Id publikuje rozprawę, korzysta ze swoich kart badań z 2 tomami, o ile to możliwe.

