

# NIEŚWIADOMY UMYŚŁ

## KOSZMARY

### ROZSZERZENIE



# INSTRUKCJA



Zanim zagrasz z tym rozszerzeniem, zapoznaj się z podstawowymi zasadami. Podstawowa rozgrywka nie ulega zmianie, ale jeśli pojawi się konflikt zasad, rozszerzenie ma pierwszeństwo.

## OPIS GRY

Rozszerzenie „Koszmary” dodaje do „Nieświadomego umysłu” różne smaczki, takie jak: tajemniczy pacjenci, nawiedzona lokacja, rozprawa o zmarłych i oczywiście plejada surrealistycznych koszmarów. Poza tym dostaniesz też nowe narzędzia, chociażby spaloną tarczę, która pozwoli ci na wzniesienie wglądu na nowy poziom. Wiedz jednak, że im głębiej zawędrujesz w mroczne zakamarki umysłu, tym większe czeka cię szaleństwo...

# ELEMENTY GRY



6 kart tajemniczych pacjentów typowych



4 karty tajemniczych pacjentów przetomowych



21 kart koszmarnych marzeń



karta podsumowania szaleństwa



12 kart przeobrażonej warstwy traumy (przezroczyste)



4 spalone tarcze wglądu



płytkę rozprawy o zmarłych



płytkę celu nawiedzonej lokacji



żeton sprawdzenia szaleństwa



12 uniwersalnych kart badań



6 szalonych startowych płytek notatnika



6 znaczników mrocznego wglądu



28 żetonów szaleństwa (24 o wartości 1 ♦ 4 o wartości 5)

## MODUŁ PUPILI



4 płytki pupili (dwustronne)



4 figurki pupili

## MODUŁ GRAMOFONU



figurka gramofonu



karta pomocy gramofonu



# PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę jak do standardowej rozgrywki z poniższymi zmianami.

## MAPA MIASTA I CELE LOKACJI

Podczas 2. kroku przygotowania umieść **żeton sprawdzenia szaleństwa** na polu „6” toru reputacji.



Gdy przygotowujesz wystawkę płytek celów lokacji podczas 4. kroku przygotowania, umieść **płytkę celu nawiedzonej lokacji** w pobliżu pozostałych.



## WYSTAWKA PACJENTÓW I MARZEŃ

Aby przygotować wystawkę pacjentów i marzeń, zamień kroki 10–14 standardowego przygotowania z poniższymi:



1. Przetasuj talię pacjentów typowych i rozdziel ją na 2 mniej więcej równe stosy.
2. Wtasuj **karty tajemniczych pacjentów typowych** w jeden stos, a następnie umieść go na wierzchu drugiego stosu, tworząc nową talię pacjentów typowych.
3. Dobierz 2 pacjentów typowych i umieść ich odkrytych w rzędzie z talią.
4. Powtórz kroki 1–3, korzystając z kart pacjentów przetomowych i **tajemniczych pacjentów przetomowych**, aby stworzyć talię pacjentów przetomowych.
5. Przetasuj talię ukrytych marzeń i umieść ją zakrytą nad wystawką pacjentów.
6. Przetasuj talię jawnych marzeń i umieść ją zakrytą na prawo od talii ukrytych marzeń. Następnie dobierz **3** jawne marzenia i umieść je odkryte w rzędzie z talią.
7. Przetasuj **talię koszmarnych marzeń** i umieść ją zakrytą na prawo od jawnych marzeń. Następnie dobierz kartę koszmarnych marzeń i umieść ją odkrytą na prawo od talii.
8. Przetasuj talię warstw traumy i rozdziel ją na 2 mniej więcej równe stosy.
9. Wtasuj **karty przeobrażonej warstwy traumy** w jeden stos, a następnie umieść go na wierzchu drugiego stosu, tworząc nową talię warstw traumy. Włóż tę talię do podajnika i odtóż go na lewo od talii pacjentów typowych. Następnie dobierz i umieść warstwę traumy na każdym z widocznych na wystawce pacjentów.






## UNIWERSALNE KARTY BADAŃ I ROZPRAWY


Gdy przygotowujesz wystawkę kart badań w 15. kroku przygotowania, najpierw przetasuj talię kart badań i rozdziel ją na 2 mniej więcej równe stosy. Następnie wtasuj **uniwersalne karty badań** w jeden stos, a następnie umieść go na wierzchu drugiego stosu, tworząc nową talię kart badań.

Gdy tworzysz wystawkę rozpraw w 17. kroku przygotowania, umieść **płytkę rozprawy o zmarłych** w pobliżu pozostałych rozpraw (nie przykrywaj nią innych płytek).

## WSPÓLNA PUŁA

Po stworzeniu wspólnej pułi podczas 18. kroku przygotowania umieść **znaczniki mrocznego wglądu** i **żetony szaleństwa** w pobliżu żetonów świetnych pomysłów. Umieść **kartę podsumowania szaleństwa** w zasięgu wszystkich graczy stroną z  ku górze.

### ZUPEŁNIE SZALONY WARIA(N)T

*Aby zwiększyć napięcie, możesz umieścić kartę podsumowania szaleństwa stroną z  ku górze. To dwukrotnie zwiększa karę podczas sprawdzenia szaleństwa (patrz str. 5).*

## PRZYGOTOWANIE GRACZA



Podczas 1. kroku przygotowania gracza weź **spaczone tarcze wglądu** (zamiast tarcz z gry podstawowej).

Podczas 13. kroku przygotowania gracza rozdaj po 1 **szalonej startowej płytce notatnika** każdemu z graczy (oprócz 3 zwykłych startowych płytek). Wybierz 1 z tych 4 płytek, a pozostałe odłóż do pudełka.


Jeśli wybierzesz szaloną płytkę, sprawdź jej baner i umieść swojego profesora jak zwykle w pasującej do symbolu lokacji. Następnie przesunij zwykły wgląd ze swojej centralnej rezerwy do dowolnego spaczenia we wskazanej sekcji tarczy – możesz przez to otrzymać szaleństwo (patrz str. 6). Na koniec jak zwykle odwróć płytkę i umieść ją na swojej planszy.



# SZALEŃSTWO

## OTRZYMYWANIE SZALEŃSTWA





**Efekty, które dają ci szaleństwo, muszą być rozpatrzone.**

Gdy otrzymujesz , weź żeton szaleństwa ze wspólnej puli i umieść go w swojej puli. Twój **poziom szaleństwa** jest równy posiadanym żetonom szaleństwa.

**Uwaga:** Pula szaleństwa jest nieograniczona – jeśli zabraknie żetonów, skorzystaj z zamiennika.

## EFEKTY SZALEŃSTWA

Twój poziom szaleństwa odblokowuje stałe, korzystne efekty. Możesz rozpatrzyć efekty wskazane na **karcie podsumowania szaleństwa**, jeśli twój poziom szaleństwa jest równy bądź większy od wymaganego (np. jeśli twój poziom szaleństwa wynosi „6”, możesz rozpatrzyć efekty „3+” i „5+”).

13+		<b>13+ szaleństwa:</b> Gdy przywołujesz pomysły, zwróć 6 żetonów szaleństwa do wspólnej puli.
8+		<b>8+ szaleństwa:</b> Możesz dowolnie przesuwac <b>średnie</b> wglądy.
5+		<b>5+ szaleństwa:</b> Gdy umieszczasz 2 pomysły (w tym świetne pomysły) na stole spotkań, możesz nimi wskazać 2 różne pola akcji. Następnie możesz rozpatrzyć każde z tych pól akcji raz (w dowolnej kolejności).
3+		<b>3+ szaleństwa:</b> Gdy poruszasz swojego profesora na mapie miasta, możesz poruszyć go o 1–2 pola w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

## SPRAWDZENIE SZALEŃSTWA

standardowa strona



strona wariantu



**Sprawdzenie szaleństwa** może się zdarzyć do 3 razy w grze.

Wykonaj sprawdzenie szaleństwa na końcu dowolnej rundy, w której zaszła 1 z sytuacji:

- Znacznik Freuda dotarł do pola lub przekroczył pole z **żetonem sprawdzenia szaleństwa** na torze reputacji (odrzuć żeton do pudełka).
- Poziom szaleństwa dowolnego gracza osiągnął po raz pierwszy 13 albo więcej, dzięki czemu gracz zdobył **plytkę celu** nawiedzonej lokacji (str. 8).

**Uwaga:** Jeśli obie te sytuacje zaszły w tej samej turze, wykonaj 2 sprawdzenia szaleństwa.

Dodatkowo wykonaj ostatnie sprawdzenie szaleństwa na koniec gry (przed punktacją końcową).

Aby przeprowadzić sprawdzenie szaleństwa:

1. Sprawdź, ile szaleństwa ma gracz (lub gracze) z najniższym poziomem szaleństwa.
2. **Wszyscy** gracze zwracają tyle żetonów szaleństwa do wspólnej puli.
3. Każdy gracz, któremu pozostały jakieś żetony szaleństwa, natychmiast traci tyle PZ, ile wynosi poziom jego szaleństwa (albo dwa razy tyle w grze z wariantem).

**Uwaga:** Znaczniki punktacji mogą zejść poniżej pola „0/100” i wskazać ujemne punkty.

**Uwaga:** Jeśli najniższy poziom szaleństwa to 0, gracze nie zwracają żadnych żetonów przed stratą PZ.



# SPACZONA TARCZA WGLĄDU

Rozszerzenie „Koszmary” zastępuje tarcze z podstawowej gry **spaczonymi tarczami wglądu**, które dają dostęp do **szalonych wglądów**.

## Szalone wglądy

Powyżej dużego poziomu wglądu pojawia się nowy: *szalony*. Każdy wgląd w spaczeniu jest szalonym wglądem.

- Każda kolorowa sekcja tarczy ma 3 spaczenia: małe, średnie i duże.
- Za każdym razem, gdy wgląd wpada w spaczenie, musisz otrzymać wskazaną liczbę szaleństw.
- Nie możesz przekroczyć pojemności wglądów spaczenia (*patrz tabela*).
- Gdy używasz szalonego wglądu, usuń go ze spaczenia i umieść w centralnej rezerwie swojej tarczy.



	Efekt	Pojemność
<b>Małe spaczenie</b>	Zyskaj 0 szaleństw	1 wgląd
<b>Średnie spaczenie</b>	Zyskaj 1 szaleństwa	2 wglądy
<b>Duże spaczenie</b>	Zyskaj 2 szaleństwa	3 wglądy

**Ważne:** Nie możesz wznieść, stłumić ani przesunąć szalonych wglądów (gdy wgląd znajdzie się w spaczeniu, nie możesz nim manipulować w żaden sposób).

## Otrzymywanie szalonych wglądów

### Efekty stworzenia



Umieść wgląd z centralnej rezerwy tarczy w dowolnym spaczeniu wskazanej sekcji.



Umieść wgląd ze swojej centralnej rezerwy w dowolnym spaczeniu.

### Efekty przesunięcia

Gdy przesuwasz średni albo duży wgląd, porusza się on do sąsiedniego spaczenia (zamiast sąsiedniej kolorowej sekcji). Przesunięcie wglądu w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara podnosi jego poziom do szalonego, zaś przesunięcie w przeciwnym kierunku podnosi jego poziom do szalonego **oraz** zmienia jego typ.

**Przykład:** Turkusowy gracz może przesunąć swój duży wgląd pasji i zmienić go w szalony wgląd poprzez poruszenie go do małego albo średniego spaczenia pasji albo może poruszyć go w przeciwną stronę w duże spaczenie wolności.

Może przesunąć swój średni wgląd pasji i zmienić go w szalony wgląd, poruszając go w duże spaczenie pasji, albo może poruszyć go w przeciwną stronę w duże spaczenie wolności.



### Efekty wzniesienia

Mały, średni albo duży wgląd może wznieść się bezpośrednio do spaczenia zamiast do wyższego okręgu.



Mały wgląd może wznieść się do dużego spaczenia w swojej sekcji tarczy.



Średni wgląd może wznieść się do średniego spaczenia w swojej sekcji tarczy.



Duży wgląd może wznieść się do małego spaczenia w swojej sekcji tarczy.



## NADPŁACANIE SZALONYMI WGLĄDAMI

Możesz nadpłacić szalonymi wglądami, zamiast użyć małego, średniego albo dużego wglądu tego samego typu (np. możesz użyć szalonego wglądu pasji zamiast małego, średniego albo dużego wglądu pasji).



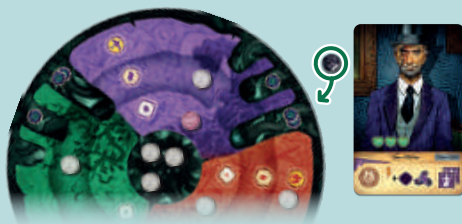
### MROCZNE WGLĄDY

Rozszerzenie „Koszmary” wprowadza **znaczniki mrocznych wglądów**. Działają jak zwykłe wglądy, z wyjątkiem tego, że **nie otrzymujesz szaleństwa, gdy umieszczasz je w spaczeniach**.

Możesz otrzymać mroczne wglądy, osiągając katharsis tajemniczych pacjentów typowych. Gdy otrzymujesz taki wgląd, natychmiast umieść go w dowolnym niepełnym spaczeniu we wskazanej sekcji tarczy.



**Przykład:** Różowy gracz ma tajemniczego pacjenta, który osiągnął katharsis, dzięki czemu otrzymuje mroczny wgląd. Musi umieścić znacznik w spaczeniu wolności. Umieszcza go w dużym spaczeniu, ale nie otrzymuje szaleństwa.



## PRZEBIEG GRY

### UNIWERSALNE KARTY BADAŃ

Uniwersalne karty badań różnią się od kart badań z podstawowej gry na kilka sposobów:

- Każda uniwersalna karta badań zawiera **szary tom**, którym można zastąpić tom dowolnego koloru podczas publikacji rozpraw.
- 6 uniwersalnych kart badań zawiera 2 różne symbole lokacji. Gdy zagrywasz taką kartę, otrzymujesz 1 szaleństwa.
- 3 uniwersalne karty badań zawierają uniwersalny symbol lokacji (dżokera). Gdy zagrywasz taką kartę, otrzymujesz 2 szaleństwa (oraz mały wgląd w pokazanym typie).
- 3 uniwersalne karty badań nie mają symbolów lokacji. Gdy zagrywasz taką kartę, możesz natychmiast użyć 1 małego wglądu we wskazanym typie, by stworzyć szalony wgląd w tym samym typie.



### ROZPRAWA O ZMARŁYCH

Aby opublikować rozprawę o zmarłych, musisz zebrać 2 szare tomy (ze swoich kart badań w grze lub przez cytowanie jednego, lub oba).

Gdy publikujesz rozprawę o zmarłych, natychmiast zdobywasz 13 PZ. Gdy jakiś gracz ją cytuje, otrzymujesz 1 szaleństwa i świetny pomysł.



### EFEKTY SZALONYCH STARTOWYCH PŁYTEK NOTATNIKA

Gdy rozpatrujesz szaloną startową płytkę notatnika, **musisz otrzymać 1 szaleństwa oprócz wskazanych efektów**.





## CEL NAWIEDZONEJ LOKACJI KOSZMARNE MARZENIA

Gracz, który jako pierwszy osiągnie 13. poziom szaleństwa (lub wyższy), musi zdobyć **cel nawiedzonej lokacji**, co wywołuje sprawdzenie szaleństwa (str. 5). Następnie umieszcza płytkę nawiedzonego celu zakrytą w swoim obszarze gry (i zyskuje uniwersalny symbol lokacji).



**Uwaga:** Zdobyć płytkę celu nawiedzonej lokacji nie daje punktu reputacji.

Zamiast jawnego marzenia możesz wybrać odkrytą kartę koszmarne marzenia (albo dobrać z talii). Jeśli wybierzesz odkrytą kartę, uzupełnij wystawkę koszmarne marzeń nową kartą dobraną z talii.

Każda karta koszmarne marzenia wymaga użycia 1 szalonego wglądu (oprócz innych wskazanych wglądów/kawy), aby stworzyć **punkt terapii katharsis** 🧠. Jeśli znacznik terapii pacjenta jest na dowolnym polu na prawo od pola z symbolem 🧠, porusz znacznik na to pole (zdobądź jak zwykle PZ i rozpatrz katharsis). W przeciwnym razie możesz użyć punktu terapii katharsis jak zwykłego punktu terapii.



Jeśli użyjesz koszmarne marzenia z symbolem 🧠 do leczenia pacjenta z przeobrażoną warstwą traumy, otrzymujesz puzderko.

## PUNKTACJA KOŃCOWA

Przed punktacją końcową wykonaj ostatnie sprawdzenie szaleństwa (str. 5).

Podczas punktacji końcowej każdy tajemniczy pacjent przełamowy, który osiągnął katharsis, punktuje za konkretne typy szalonych wglądów.



: 6 🧠 ≤ 18

6 PZ za każdy szalony wgląd we wskazanej sekcji tarczy (maks. 18 PZ)



: 6 🧠 ≤ 18

6 PZ za każdą sekcję tarczy zawierającą co najmniej 1 szalony wgląd (maks. 18 PZ)

## TRYB SOLO

### Przygotowanie

Gdy umieszczasz płytki celów lokacji w 4. kroku przygotowania, wpięrow umieść płytki *wylecz 5 pacjentów* i nawiedzonej lokacji obok siebie (w dowolnej kolejności), a następnie umieść po 3 losowe płytki po ich obu stronach.

### Koszmarne marzenia

Jeśli Id dobierze pacjenta z przeobrażoną warstwą traumy, bierze odkryte koszmarne marzenie z wystawki (zamiast jawnego marzenia). W innym wypadku Id nie dobiera koszmarne marzeń.

### Szaleństwo

Id otrzymuje szaleństwo i bierze udział w sprawdzaniu szaleństwa jak zwykły gracz.

13+

🧠 × 6

Gdy Id przywołuje pomysły, musi zwrócić 6 żetonów szaleństwa do wspólnej puli.

3+



Id może poruszyć swojego profesora na mapie miasta w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, wybierając lokację, w której może rozpatrzyć najwięcej efektów (z figurek bądź symboli). Remisy rozstrzyga strzałka kompasu.

### CEL NAWIEDZONEJ LOKACJI

Jeśli Id osiągnie poziom 13 (albo wyższy) szaleństwa, a płytkę celu nawiedzonej lokacji jest wciąż na wystawce, Id ją zdobywa (co jak zwykle uruchamia sprawdzenie szaleństwa).

**Uwaga:** Jeśli Id użyje efektu płytki notatnika do zdobycia celu nawiedzonej lokacji, uruchomi to sprawdzenie szaleństwa.



# MODUŁ PUPILI


Możesz użyć modułu pupili zarówno w grze podstawowej, jak i z rozszerzeniem „Koszmary”. U twego boku pojawi się wtedy wspierające emocjonalnie zwierzę. Twój pupil pozwala ci efektywniej leczyć pacjentów, a w grze z „Koszmarami” pozbyć się szaleństwa. Pupil pozwala też na bardziej taktyczną kontrolę nad tempem poruszania się kałamarza.

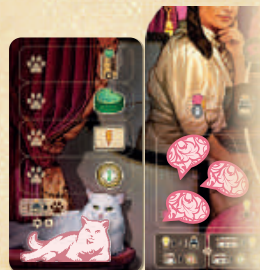
**Elementy:** 4 płytki pupila, 4 figurki pupila



## Przygotowanie

Umieść **płytke pupila** w swoim kolorze na lewo od swojej planszy, a pasującą **figurkę pupila** umieść na dole płytki.

*Jeśli grasz z „Koszmarami”, musisz użyć strony płytki pupila oznaczonej symbolem . W przeciwnym razie użyj standardowej strony.*



## Przebieg gry

### Przesuwanie pupila



Każdy pupil ma tor z 4 poziomami (z efektem na każdym poziomie). Gdy wyznaczasz wartość ruchu kałamarza, **możesz odjąć 1 albo 2 od tej wartości i przyznać je swojemu pupilowi**, przesuwając go o odpowiednio 1 albo 2 pola na jego torze.

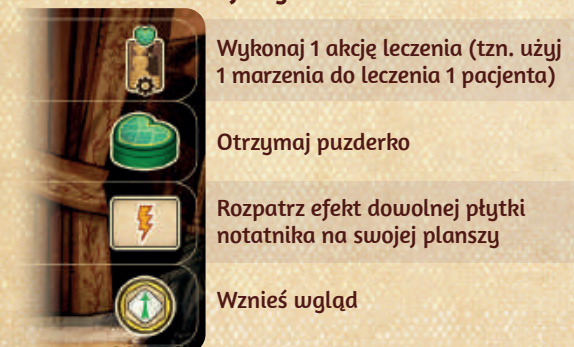
**Ważne:** Nie możesz zmniejszyć wartości ruchu kałamarza do 0 (musisz poruszyć swój kałamarz przynajmniej o 1 pole).

**Uwaga:** Jeśli twój pupil znajduje się na najwyższym poziomie, nie możesz go przesunąć.

### Używanie swojego pupila

W swojej turze, w dowolnym momencie przed albo po rozstrzygnięciu innych akcji lub efektów, możesz rozpatrzyć efekt wskazany na aktualnym poziomie swojego pupila (albo na niższym). Po rozpatrzeniu tego efektu przestaw pupila na dół płytki.

#### Efekty standardowe



Wykonaj 1 akcję leczenia (tzn. użyj 1 marzenia do leczenia 1 pacjenta)

Otrzymaj puzderko

Rozpatrz efekt dowolnej płytki notatnika na swojej planszy

Wznieś wgląd

#### Efekty koszmarów



Wykonaj 1 akcję leczenia (tzn. użyj 1 marzenia do leczenia 1 pacjenta)

Stwórz szalony wgląd

Zwróć 2 żetony szaleństwa do wspólnej puli

Przesuń wgląd

## Solo

Id nie używa pupila.



# MODUŁ GRAMOFONU

Nawiedzone melodie gramofonu mogą cię zainspirować do przekroczenia granic twoich możliwości.

**Elementy:** figurka gramofonu, karta podsumowania gramofonu



## Przygotowanie

Umieść figurkę i kartę podsumowania gramofonu w pobliżu planszy stołu spotkań. Jeśli grasz z „Koszmarami”, możesz użyć strony karty z szalonym wglądem. W przeciwnym razie użyj standardowej strony z puzderkiem.

### Gra standardowa


W dowolnym momencie swojej tury możesz użyć puzderka, aby wziąć gramofon i umieścić go obok swojej planszy.

### Gra z „Koszmarami”

W dowolnym momencie swojej tury możesz użyć szalonego wglądu, aby wziąć gramofon i umieścić go obok swojej planszy.

## Przebieg gry

Gdy weźmiesz gramofon, zostaje on z tobą, aż nie weźmie go inny gracz (albo gra się skończy).

Gdy masz gramofon, możesz **dodać 1**  do każdej akcji lub efektu z takim symbolem.

Poniższe przykłady pokazują, w jaki sposób gramofon może wpłynąć na różne części gry.



Możesz wykonać do 6 efektów lokacji po poruszeniu swojego profesora albo Freuda na planszy miasta (jeśli oczywiście masz dostateczną liczbę symboli, użyjesz świetnego pomysłu itp.).



Możesz leczyć każdego swojego pacjenta dwa razy podczas tury leczenia pacjentów. To oznacza, że możesz leczyć każdego pacjenta jawnym marzeniem, a zaraz potem ukrytym marzeniem.




Możesz umieścić do 3 pomysłów na stole spotkań, rozpatrując pole akcji raz za każdy umieszczony pomysł.



Możesz odjąć do 3 od wartości ruchu kałamarza, przesuając o tyle swojego pupila.

## Solo

Gdy Id porusza kałamarz przez symbol , zabiera od ciebie gramofon (jeśli go masz) i zwraca go do obszaru obok stołu spotkań.

**Uwaga:** Id nie zatrzymuje gramofonu ani nie korzysta z jego efektów, nie zużywa też puzderka (ani szalonego wglądu), aby go przejąć.



# AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

**Autor:** Jonathan „Jonny Pac” Cantin

**Rozwój gry:** Jonny Pac

**Ilustracje:** Andrew Bosley, Vincent Dutrait

**Kierownictwo artystyczne / projektu:** Yoma

**Tryb solo:** Jonny Pac

**Administracja:** Thanos Argiris

**Opracowanie graficzne:**

Zinia Redo, Vincent Dutrait, Yoma

**Angielska instrukcja:** Miguel Conceição, Jonny Pac, Cory Munson

**Angielska korekta:** Ricardo Gonçalves, John Guthrie, Jonathan Cox

**Projekt wypraski:** Daniel Cunningham

**Główni testerzy:** Thanos Argiris, Vasilis „Grofindel” Vasileiadis, Zinia Redo, Javier „Mishi” Rodríguez, Ricardo Gonçalves, Hent van Imhoff, Giorgos „Fatpenguin” Zoumpourlis, Dale Keefer, John Guthrie, Giorgio Englezos, Jake Bless, Eric Heitzman, Cody Ague, Cory Munson

**Konsultacja kulturalna:** Jason Perez, Vadim Deylgat, Julian Steindorfer, dr John Bachman (licencjonowany psycholog)

**Edycja polska Lucky Duck Games,** Zielińskiego 11, 30-320 Kraków, Polska

**Tłumaczenie i opracowanie graficzne:** Marek Baranowski

**Korekta:** Marta Kania

**Redakcja:** Patryk Blok


**Konsultacje:** Iwona Czerwińska-Blok, Tomasz Patyska, Caro Serwan


**Wydawca:** Michal Herman


Fantasia Games Limited, 26 Paparrigopoulou Street, Larnaca 6035, Cypr. ©2024 Fantasia Games Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. [www.fantasiaboardgames.com](http://www.fantasiaboardgames.com)








 Szaleństwo


 Szalone wglądy rozwoju, wolności i pasji


 Szalony wgląd dowolnego typu


 + Zdobądź mroczny wgląd

 Punkty terapii katharsis


 Porusz pupila raz


 Pomysł


 Odblokuj pierwszy pomysł od lewej na swojej planszy


 Odblokowany pomysł


 Różne pola pomysłów na stole spotkań


 Przywołaj pomysły


 Świetny pomysł


 Kawa


 Punkt reputacji


 Rozpatrz tor reputacji


 Znacznik reputacji Freuda


 Sygnał końca gry


 Żeton dzielnicy


 Wgląd w kolorze gracza w dzielnicy (powyżej pola premii)

 Porusz swojego profesora o 1–2 lokacje i rozpatrz efekty końcowej lokacji


 Porusz swojego profesora do lokacji Freuda i rozpatrz efekty lokacji


 Porusz Freuda o 1–3 lokacje i rozpatrz efekty końcowej lokacji


 Porusz Freuda o 1 lokację (nie rozpatrz efektów lokacji)


 Profesor/Freud w lokacji


 Symbole lokacji


 Dowolny symbol lokacji (tzw. dzoker)


 Rozpatrz efekty lokacji, korzystając z opcji *policz symbole* (1 za widoczny symbol oraz za wszystkie pasujące)


 Porusz swój kałamarz maksymalnie o tyle pól, ile pokazano symboli (i rozpatrz efekty)


 Zdobądź płytkę notatnika z lewej kolumny

 Zdobądź płytkę notatnika i rozpatrz efekt baneru


 Zdobądź płytkę notatnika i rozpatrz główny efekt oraz efekt baneru


 Rozpatrz dowolną płytkę notatnika ze swojej planszy


 Rozpatrz wszystkie efekty odblokowanej kolumny na swojej planszy

 Ile maksymalnie razy możesz wykonać akcję albo rozpatrzeć efekt


 Mały, średni i duży wgląd rozwoju


 Mały, średni i duży wgląd wolności


 Mały, średni i duży wgląd pasji


 Mały, średni i duży wgląd dowolnego typu


 Wznieś wgląd

 Stłum wgląd


 Pomiń tłumienie wglądu


 Przesuń wgląd


 Odrzuć swoją kartę gabinetu


 Punkt terapii


 Puzderko


 Lecz pacjenta raz


 Wyleczony pacjent

 Wyleczony pacjent typowy

 Wyleczony pacjent przetomowy

 Zdobądź kartę badań

 Zagraj kartę badań

 Opublikuj rozprawę