

NIEŚWIADOMY UMYSŁ



INSTRUKCJA

OPIS GRY

Na przełomie XIX i XX wieku austriacki neurolog Sigmund Freud stworzył rewolucyjną teorię zwaną psychoanalizą, związaną z badaniem nieświadomego umysłu. Niebawem uczniowie i zwolennicy Freuda zaczęli spotykać się regularnie w jego mieszkaniu co środę, aby dyskutować o psychologii i symbolice marzeń sennych. Grupa ta – Środowe Towarzystwo Psychologiczne – zapoczątkowała światowy ruch psychoanalityczny.

Jako członek tego stowarzyszenia dążysz do stworzenia nowych technik terapeutycznych, założenia praktyki, zwiększenia liczby pacjentów i stania się najwybitniejszym współczesnym Freuda. Aby to osiągnąć, będziesz musiał dzielić się spostrzeżeniami, dyskutować o pomysłach z innymi członkami i publikować teorie. A żeby zachować bystrość umysłu, prawdopodobnie będziesz potrzebował kawy. Dużo kawy.



TŁO HISTORYCZNE



Psychoanaliza zrewolucjonizowała sposób, w jaki kultury zachodnie traktowały choroby psychiczne. Przed psychoanalizą większość ludzi cierpiących na zaburzenia psychiczne trafiała do instytucji takich jak przytułki, sanatoria i więzienia. Freud pomógł opracować metodę „leczenia rozmową”, w której pacjenci opisywali marzenia sennie i wspomnienia z wygodnej kozetki, podczas gdy analityk interpretował ich znaczenie. Freud i jego zwolennicy wierzyli, że sny są wyrazem nieświadomego umysłu i że uważne, kierowane dyskusje na temat ich znaczenia mogą pozwolić pacjentom wyleczyć się z traum z przeszłości.

Freud i społeczność psychoanalityczna, która wyrosła wokół niego, byli zainteresowani nie tylko pomaganiem swoim pacjentom, ale także rozwojem młodej dziedziny psychologii. Członkowie Środowego Towarzystwa Psychologicznego (które ostatecznie przekształciło się w Wiedeńskie Towarzystwo Psychoanalityczne) angażowali się we współpracę, wzajemną ocenę i ożywioną debatę.

W „Nieświadomym umyśle” gracze wcielają się w role czterech postaci współczesnych Freudowi: Carla Junga, Margarete Hilferding, Alfreda Adlera i Sabiny Spielrein. Ponadto wiele postaci w grze zostało zaczerpniętych z zapisów z epoki z całego świata, w tym z Afryki, Azji i obu Ameryk.



Sigmund Freud



Carl Jung



Margarete Hilferding



Alfred Adler



Sabina Spielrein

ELEMENTY GRY



plansza stołu spotkań



plansza miasta



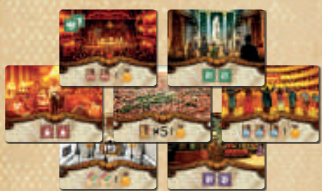
9 płytek rozpraw



24 żetony dzielnic
(po 8 w każdym z 3 kolorów)



60 płytek notatnika
(24 poziomu I ♦ 24 poziomu II
12 startowych)



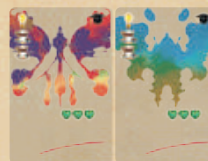
7 płytek celów lokacji



figurka Freuda
znacznik reputacji Freuda



24 karty warstwy traumy
(przezroczyste)



5 startowych
kart warstwy traumy
(przezroczyste)



podajnik
na karty warstwy traumy



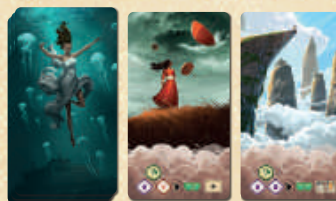
4 karty
gabinetu



12 kart pacjentów
typowych



12 kart pacjentów
przetomowych



24 karty ukrytych marzeń



24 karty jawnych marzeń



36 kart badań

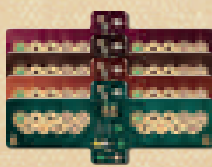
ELEMENTY GRACZA



4 plansze gracza
(po 1 w kolorze gracza)



4 tarcze wglądu



4 plansze gabinetów
(po 1 w kolorze gracza)



4 figurki profesorów
(po 1 w kolorze gracza)



24 znaczniki pomysłów
(po 6 w kolorze gracza)



8 znaczników terapii
(po 2 w kolorze gracza)



4 znaczniki reputacji
(po 1 w kolorze gracza)



4 znaczniki punktacji
(po 1 w kolorze gracza)



52 znaczniki wglądu
(28 zwykłych i po 6 w kolorze gracza)



4 figurki katamarzy
(po 1 w kolorze gracza)



4 znaczniki puzderek
4 znaczniki kawy



znacznik
startowego gracza



20 żetonów świetlnych pomysłów
(16 o wartości 1 ♦ 4 o wartości 5)



4 pomoce gracza

MODUŁY



figurka
dziennikarza



figurka
fajerwerków

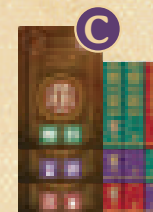
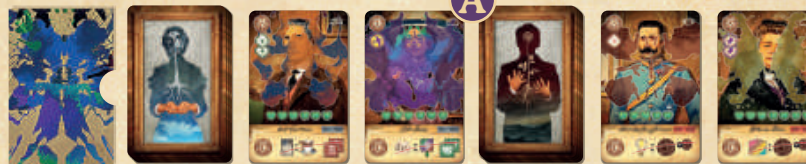


6 nakładek na
lokacje

PRZYGOTOWANIE

Umieść planszę mapy miasta i planszę stołu spotkań pośrodku wspólnego obszaru gry.

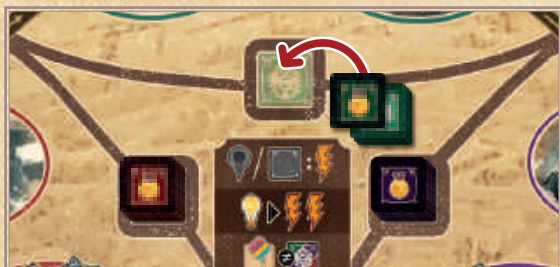
- A** Wystawka pacjentów i marzeń
- B** Plansza miasta
- C** Płytki rozpraw
- D** Pula świetnych pomysłów
- E** Wystawka kart badań
- F** Płytki celów lokacji
- G** Plansza stołu spotkań



Przygotowanie wygląda tak samo dla rozgrywek 2-, 3- i 4-osobowych, z wyjątkiem liczby płytek notatnika i dostępnych pól pomysłów na stole spotkań (patrz str. 5).

MAPA MIASTA I CELE LOKACJI

- Podziel 24 żetony dzielnicy według koloru i odłóż na bok 3 z punktem reputacji. Umieść stosy żetonów w tym samym kolorze na odpowiednich polach pośrodku mapy miasta. Następnie umieść odłożone wcześniej żetony z punktami reputacji na wierzchu odpowiednich stosów symbolem reputacji do góry.



- Umieść znacznik reputacji Freuda na polu „1” toru reputacji.



- Zbierz 6 płytek celów lokacji z kolorowymi symbolami lokacji i dobierz losowo 1 z nich. Umieść figurkę Freuda na lokacji mapy miasta wskazanej przez symbol wylosowanej płytki.



- Umieść 7 płytek celów lokacji odkrytych w rzędzie pomiędzy mapą miasta i stołem spotkań (kolejność płytek nie ma znaczenia).



STÓŁ SPOTKAŃ

Przygotuj stół spotkań w zależności od liczby graczy.

Pola pomysłów

- W grze, w której bierze udział mniej niż 4 graczy, zmniejsz liczbę dostępnych pól pomysłów na stole spotkań, umieszczając na nich pomysły w nieużywanych kolorach.



3 graczy: Zablokuj górne i dolne pola w skrajnych kolumnach (łącznie 4 zablokowane pola).



2 graczy: Zablokuj wszystkie pola w skrajnych kolumnach (łącznie 8 zablokowanych pól).

Płytki notatnika

- Weź losowe płytki notatnika w liczbie podanej poniżej:

	2 graczy	3 graczy	4 graczy
	12	15	18
	12	15	18

Pozostałe płytki notatnika odłóż do pudełka.

Następnie przygotuj wystawkę płytek notatnika:

- Przetasuj osobno płytki poziomu I i poziomu II i utóż je w 2 stosy stroną z akcją główną ku górze.



- Umieść stos poziomu I na lewym górnym polu płytek. Odwróć wierzchnią płytkę (tak żeby widoczny był baner) i umieść ją na prawym polu tego rzędu. Następnie odwróć kolejną płytkę i umieść ją na środkowym polu tego rzędu.



- Umieść stos poziomu II na polu poniżej stosu poziomu I i wypełnij pola po prawej w taki sposób jak przy płytkach poziomu I.



WYSTAWKI PACJENTÓW I MARZEŃ



Przygotuj wystawki pacjentów i marzeń:

- 10** Przetasuj **talię pacjentów typowych** i umieść ją zakrytą nad mapą miasta. Następnie dobierz 2 pacjentów typowych i umieść ich odkrytych w rzędzie z talią.
- 11** Przetasuj **talię pacjentów przetomowych** i umieść ją zakrytą na prawo od pacjentów typowych. Następnie dobierz 2 pacjentów przetomowych i umieść ich odkrytych w rzędzie z talią.
- 12** Przetasuj **talię warstw traumy**, włóż ją do **podajnika**, a podajnik umieść na lewo od talii pacjentów typowych. Następnie dobierz i umieść warstwę traumy na każdym z 4 widocznych na wystawce pacjentów.
- 13** Przetasuj **talię ukrytych marzeń** i umieść ją zakrytą nad wystawką pacjentów.
- 14** Przetasuj **talię jawnych marzeń** i umieść ją zakrytą na prawo od talii ukrytych marzeń. Następnie dobierz 4 jawne marzenia i umieść je odkryte w rzędzie z talią.



Pacjenci typowi są oznaczeni latami 1900–1903 na niebieskim pasku, a pacjenci przetomowi latami 1904–1907 na czerwonym pasku.



KARTY BADAŃ

Przygotuj wystawkę kart badań:

- 15** Przetasuj **talię kart badań** i umieść ją zakrytą w pobliżu stołu spotkań.
- 16** Dobierz 2 karty badań i umieść je odkryte obok talii.



ROZPRAWY

- 17** Przygotuj **wystawkę płytek rozpraw**, dzieląc je na 3 stopy ze względu na wielkość płytki.

Aby ograniczyć potrzebne miejsce, możesz zsunąć stopy płytek tak, aby widoczne były tylko potrzebne kolory tomów i symbole lokacji.



Uwaga: Kolejność, w jakiej ułożone są płytki rozpraw, nie ma znaczenia (wszystkie są dostępne, nie tylko te z wierzchu).

ŚWIETNE POMYSŁY

- 18** Przygotuj wspólną pulę **żetonów świetnych pomysłów**.



Uwaga: Pula świetnych pomysłów jest nieograniczona – jeśli zabraknie żetonów, skorzystaj z zamienników.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Wybierz kolor gracza i dobierz wszystkie elementy w tym kolorze:

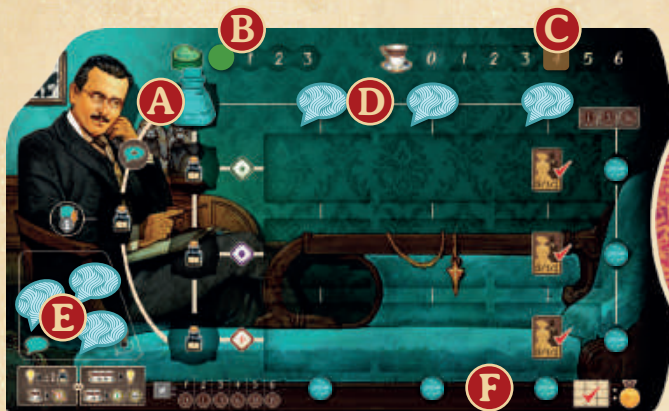
- 1 plansza gracza
- 1 plansza gabinetu
- 1 figurka profesora
- 1 kałamarz
- 1 znacznik punktacji
- 1 znacznik reputacji
- 2 znaczniki terapii
- 6 pomysłów
- 6 wglądów

Każdy gracz dobiera również poniższe elementy:

- 1 tarcza wglądu
- 1 znacznik puzderek
- 1 znacznik kawy
- 7 zwykłych wglądów



Wokół swojej planszy będziesz potrzebować dodatkowego miejsca na zdobywane w trakcie gry karty i płytki.



1. Umieść **planszę gracza**, **tarczę wglądu** i **planszę gabinetu** w swoim obszarze gry. Tarczę wglądu wpasuj w wycięcie swojej planszy gracza.


2. Na swojej planszy gracza umieść następujące elementy:

- A** Kałamarz na górnym polu kałamarza
- B** Znacznik puzderek na polu „0” toru puzderek
- C** Znacznik kawy na polu „4” toru kawy
- D** 3 pomysły na wyznaczonych polach (po 1 nad każdą kolumną płytek notatnika)
- E** 3 pomysły w puli pomysłów
- F** 6 wglądów w kolorze gracza na wyznaczonych polach (po 1 z prawej strony każdego rzędu i poniżej każdej kolumny płytek notatnika)

3. Następnie na tarczy wglądu umieść:

- G** 7 zwykłych wglądów na środkowym polu rezerwy

4. Umieść swój **znacznik punktacji** (stroną z „100+” do dołu) na polu „0/100” toru punktacji, który otacza mapę miasta.

5.  Startowym graczem zostaje ten, któremu jako ostatniemu przydarzyło się freudowska pomyłka (albo wybierzcie losowo). Otrzymuje on **znacznik startowego gracza** i umieszcza go w swoim obszarze gry stroną z Freudem ku górze. Gra toczy się w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

6. Umieść swój **znacznik reputacji** na polu „0” toru reputacji (w stosie w kolejności odwrotnej do kolejności rozgrywki, ze znacznikiem należącym do startowego gracza na wierzchu).



7. W zależności od kolejności gracze otrzymują dodatkowe zasoby:


Drugi gracz	Trzeci gracz	Czwarty gracz
		



8. Rozdaj każdemu graczowi losową **kartę gabinetu**.



9. Umieść swoją kartę gabinetu w swoim **drugim gabinecie** (prawe pole poniżej planszy gabinetu).
Uwaga: *Karta gabinetu blokuje twój drugi gabinet, dopóki nie usuniesz startowej warstwy traumy ze swojego początkowego pacjenta (patrz str. 21).*

10. Dobierz o 1 kartę pacjenta typowego więcej, niż jest graczy uczestniczących w rozgrywce (np. 5 kart w grze 4-osobowej), i umieść je odkryte pośrodku stołu. Następnie umieść **startowe warstwy traumy** na każdym pacjencie. Nieużyte startowe warstwy traumy odłóż do pudełka.

 *Każda startowa warstwa traumy ma te same efekty. Możesz ją rozpoznać po takim symbolu.*

11. Odwrotnie do kolejności gry (czyli zaczynając od ostatniego gracza i kończąc na pierwszym) każdy gracz musi wybrać pacjenta typowego i dobrać zestaw kart marzeń. Upewnij się, że wszystkie kroki zostaną ukończone, zanim wyboru dokona kolejny gracz.
- Wybierz pacjenta typowego ze startową warstwą traumy i umieść go w swoim **pierwszym gabinecie** (czyli poniżej i po lewej stronie swojej planszy gabinetu).
 - Dobierz ukryte marzenie i umieść je odkryte nad planszą gabinetu, powyżej pierwszego gabinetu.
 - Wybierz jawne marzenie z wystawki (albo dobierz je z wierzchu talii jawnych marzeń) i umieść je odkryte na ukrytym marzeniu, tak aby nie zakryć symboli na dole. Jeśli wybierzesz odkrytą kartę, uzupełnij wystawkę jawnych marzeń nową kartą dobraną z talii.
 - Umieść znacznik terapii na torze terapii nad pacjentem, na polu z liczbą będącą sumą punktów terapii  widocznych na pacjencie i na warstwie traumy tego pacjenta. Jeśli na polu, na którym umieścisz znacznik terapii, znajduje się symbol PZ , natychmiast zdobywasz wskazane PZ.
 - Umieść swój drugi znacznik terapii na polu „0” prawego toru terapii.

12. Po tym, jak wszyscy gracze wybrali pacjentów i marzenia, usuń startową warstwę traumy z ostatniego, niewybranego pacjenta i odłóż ją do pudełka. Następnie umieść tego pacjenta zakrytego na spodzie talii pacjentów typowych.



W kolejności gry, rozpoczynając od gracza startowego, każdy gracz musi wybrać **startową płytkę notatnika**. Upewnij się, że wszystkie kroki zostaną ukończone, zanim wyboru dokona kolejny gracz.

13. Weź 3 startowe płytki notatnika z literą pasującą do twojej karty gabinetu.




- Wybierz 1 z płytek, a pozostałe odłóż do pudełka.
- Zapoznaj się z **banerem** po prawej stronie płytki, a następnie:
 - Umieść swoją **figurkę profesora** na lokacji mapy miasta wskazanej przez symbol na banerze.




- Za każdy symbol wglądu przesunij zwykły wgląd z rezerwy swojej tarczy wglądu na odpowiedni obszar na swojej tarczy (patrz Wgląd, str. 9).



- Odwórc swoją startową płytkę notatnika tak, by widoczna była jej akcja główna (i niewidoczny baner). Umieść ją na dowolnym lewym **polu płytki notatnika**.
- Odwórc swoją kartę gabinetu tak, by wskazywała symbol .

Wskazówka: *Warto umieścić startową płytkę notatnika obok pasującego symbolu wglądu.*





OPIS GRY

Rozgrywka trwa szereg rund. W każdej rundzie gracz startowy jako pierwszy rozgrywa swoją turę, a następnie kolejni gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze wybierz i wykonaj jedną z możliwych opcji:

- **Ogłoś pomysł** (str. 12)
- **Przywołaj pomysły** (str. 19)
- **Lecz pacjentów** (str. 20)

Rozgrywka toczy się, póki znacznik reputacji Freuda  nie przesunie się na pole  toru reputacji, wyznaczając koniec gry. Gdy do tego dojdzie, dokończycie aktualną rundę i rozegracie jeszcze jedną. Po tym następuje punktacja końcowa (str. 22).

Gracz z największą liczbą PZ zwycięża, zyskując chwałę i tytuł największego umyśtu czasów Freuda.



KONCEPTY GRY

WGLĄDY

Każdy wgląd ma swój **typ** (rozwój, wolność, pasja) i **poziom** (mały, średni, duży). Aby określić typ i poziom wglądu, musisz go umieścić w odpowiedniej sekcji i na odpowiednim okręgu tarczy.

Jest wiele efektów, które pozwolą ci na tworzenie nowych wglądów, zmianę ich typu, podwyższenie lub obniżenie poziomu albo na wydawanie ich niczym zasobów.

Tarcza wglądu pozwala ci na śledzenie twoich wglądów. Składają się na nią:

- 1** Trzy okręgi (1 na każdy poziom)
 - ♦ **Mały** (romb, wewnętrzny okrąg)
 - ♦ **Średni** (sześciokąt, środkowy okrąg)
 - ♦ **Duży** (koło, zewnętrzny okrąg)
- 2** Trzy sekcje w kształcie klina (1 dla każdego typu)
 - ♦ **Rozwój** (zielony, symbol rośliny)
 - ♦ **Wolność** (fioletowy, symbol ptaka)
 - ♦ **Pasja** (czerwony, symbol ognia)
- 3** Centralna rezerwa



PUNKTACJA

Gracze będą zdobywać punkty zwycięstwa (PZ) w czasie gry oraz podczas punktacji końcowej. Gdy zdobywasz PZ, przesun swój znacznik na torze punktacji. Gdy przekroczysz pole „99”, odwróć swój znacznik na stronę „100+”.

W grze występują dwa rodzaje symboli PZ:

PZ w trakcie gry



Zdobywasz je natychmiast

PZ na koniec gry



Zdobywasz je podczas punktacji końcowej

W grze występują dwa rodzaje znaczników wglądu:



Wglądy w kolorze gracza

Na początku gry wszystkie 6 wglądów w twoim kolorze gracza jest niedostępnych (są zablokowane na twojej planszy). Gdy któryś odblokujesz, umieszczasz go w centralnej rezerwie swojej tarczy. Można ich używać jak zwykłych wglądów lub umieszczać je na state na rozprawach i na polach premii dzielnic (patrz str. 16 i 19).



Zwykłe wglądy

Możesz przesuwać wglądy na tarczy, ale nigdy nie możesz ich z niej usunąć (wszystkie 7 zwykłych wglądów musi przez całą grę pozostać na okręgach albo w centralnej rezerwie tarczy).

Gdy korzystasz z wglądu, możesz wybrać pomiędzy zwykłym wglądem a wglądem w kolorze gracza. Wglądy w centralnej rezerwie nie mają typu ani poziomu. Gdy przesuwasz wgląd na obszar na tarczy, przejmuje on cechy danej sekcji i okręgu (np. wgląd umieszczony na drugim okręgu zielonej sekcji staje się *średnim wglądem rozwoju*).

EFEKTY WGLĄDU

Pewne efekty pozwalają na dobranie wglądu z centralnej rezerwy albo na przesunięcie wglądu pomiędzy obszarami tarczy.

Stworzenie wglądu

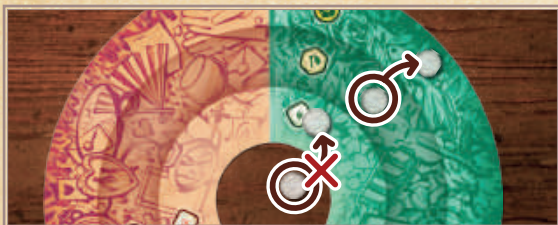
Możesz wziąć wgląd ze swojej centralnej rezerwy i umieścić na wskazanym obszarze tarczy.

Uwaga: Jeśli nie masz żadnych wglądów w centralnej rezerwie, możesz wziąć dowolny wgląd ze swojej tarczy i użyć go.



Wzniesienie wglądu

Możesz poruszyć wgląd o 1 okrąg na zewnątrz, nie zmieniając przy tym sekcji (zwiększasz poziom wglądu z małego na średni albo ze średniego na duży).

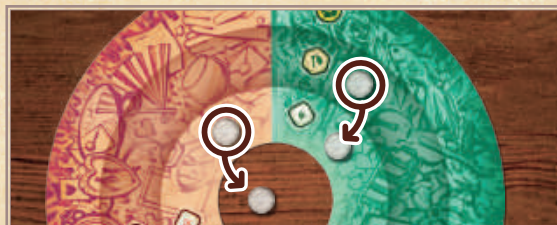


Ważne: Nie możesz użyć efektu wzniesienia, by wziąć wgląd z centralnej rezerwy i umieścić go na tarczy. Aby to zrobić, musisz użyć efektu stworzenia (patrz wyżej).



Stłumienie wglądu

Porusz wgląd o 1 okrąg do wewnątrz, nie zmieniając przy tym sekcji (porusz go z dużego okręgu na średni, ze średniego na mały albo z małego do centralnej rezerwy). Zazwyczaj będziesz to robić po to, by rozpatrzyć inny efekt.

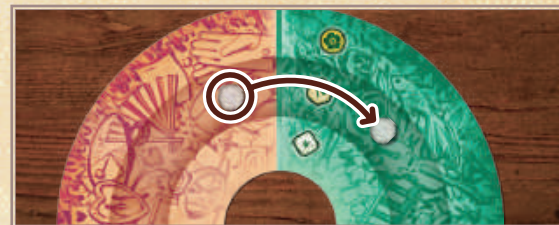


Ważne: Możesz stłumić wgląd do centralnej rezerwy.



Przesunięcie wglądu

Możesz poruszyć wgląd do sąsiedniej sekcji (w innym kolorze) bez zmiany okręgu, na którym się znajduje (zmienić jego typ bez zmiany poziomu).



UŻYCIE WGLĄDU DO ZYSKANIA PUZDEREK

W dowolnym momencie swojej tury możesz użyć wglądu, aby zyskać puzderka. Aby to zrobić, użyj zestawu dużego, średniego i małego wglądu dowolnych typów, aby otrzymać 1 puzderko (jak wskazano na planszy gabinetu).



Wskazówka: Możesz wydać puzderka, które przekroczyłyby limit toru, by zdobyć 2 PZ za każde w ten sposób wydane. Możesz to zrobić w dowolnym momencie swojej tury – również podczas rozpatrywania innych efektów.



Używanie wglądów

Wiele akcji i efektów wymaga wydania konkretnych wglądów. Nazywane jest to *użyciem wglądu*.

- Gdy używasz wglądu, weź go z aktualnego obszaru na tarczy i umieść go w centralnej rezerwie.
- Możesz *nadpłacić*, używając wglądu z okręgu o poziomie wyższym, niż to potrzebne (np. możesz użyć dużego wglądu pasji zamiast średniego albo małego wglądu pasji).

Uwaga: Przy nadpłaceniu nie dostajesz żadnej „reszty”.

Symbole wglądu o kształcie rombu, sześciokąta i koła bez konkretnego koloru reprezentują wgląd *dowolnego typu*. To znaczy, że wskazany jest poziom (mały, średni albo duży), ale nie typ (kolor).



- Gdy tworzysz wgląd bez podanego typu, umieść go na wyznaczonym okręgu w dowolnej sekcji.
- Gdy masz użyć wglądu, którego typ nie jest podany, możesz użyć dowolnego wglądu ze wskazanego okręgu (niezależnie od sekcji).

REPUTACJA

Tor reputacji (znajdujący się na planszy miasta) pozwala śledzić reputację Freuda i graczy oraz daje możliwość zdobycia nagród w zależności od pozycji znaczników na torze. Osiągnięcie 10. pola toru przez znacznik Freuda sygnalizuje koniec gry.

Gracze z największą reputacją zdobędą dodatkowe PZ podczas punktacji końcowej za wyleczonych pacjentów i opublikowane rozprawy (patrz str. 22).

Zyskiwanie reputacji



Gdy zdobywasz punkt reputacji, wykonaj poniższe kroki:

1. Przesuń znacznik reputacji Freuda o 1 pole do przodu.
2. Przesuń swój znacznik reputacji o 1 pole do przodu. Jeśli pole jest zajęte, umieść swój znacznik na wierzchu pozostałych znaczników na tym polu.

Jeśli twój znacznik jest już na 9. polu toru, nie przesuwasz go dalej. Zamiast tego zdobywasz 3 PZ (jak wskazano na końcu toru).



3. Za każdym razem, gdy znacznik Freuda przekracza symbol zegarka na torze reputacji, przesuń figurkę Freuda na mapie o 1 lokację (nie powoduje to uruchomienia efektów lokacji).

Ważne: Zyskiwanie reputacji nie powoduje rozpatrzenia toru reputacji (patrz poniżej).

Rozpatrzenie toru reputacji



Gdy rozpatrujesz tor reputacji, wykonaj poniższe kroki:

1. Zdobądź PZ i otrzymaj kawę (o ile jest) wskazane na obszarze **powyżej** twojego znacznika reputacji.
2. Wybierz i wykonaj 1 akcję wskazaną na obszarze **poniżej** znacznika reputacji Freuda (albo na dowolnym obszarze na lewo).

Ważne: Rozpatrzenie toru reputacji nie przesuwa znaczników reputacji (znaczniki są przesuwane tylko wtedy, gdy zyskasz punkty reputacji).

Przykład: Różowy gracz dzięki aktywacji kałamarza (patrz str. 13) rozpatruje tor reputacji. Zdobywa 3 PZ i otrzymuje 1 kawę. Następnie może wykonać 1 dowolną akcję z obszaru poniżej znacznika Freuda albo z innego obszaru na lewo.



GDZIE ZYSKAĆ REPUTACJĘ

- 7 celów lokacji
- 3 wierzchnie żetony dzielnic
- 3 pola premii dzielnic o wartości „6”
- Twoja plansza gracza (wypełniona 9 płytkami notatnika)

SYGNAŁ KOŃCA GRY



Gdy znacznik Freuda osiągnie pole toru z symbolem zegarka, sygnalizuje to koniec gry. Należy wtedy wykonać poniższe kroki:

- Gracz, który poruszył znacznik Freuda, natychmiast otrzymuje 3 PZ (jak wskazano na końcu toru).
- Odwróć znacznik startowego gracza tak, by wskazywał symbol zegarka.
- Dokończcie aktualną rundę.
- Rozegrajcie jeszcze jedną rundę jak zazwyczaj, z jednym wyjątkiem: **Nie dobieraj nowych pacjentów, jeśli na koniec swojej tury masz pustą gabinet.**
- Przejdź do punktacji końcowej (patrz str. 22).





KAWA

Kawa jest zasobem, który pozwoli ci na lepsze zarządzanie wglądami i na korzystanie z różnych akcji i efektów. Gdy otrzymujesz albo używasz kawy, przesuń swój znacznik w odpowiednią stronę.

Uwaga: Nigdy nie możesz mieć więcej niż 6 kaw. Pomiń te, które miałybyś zyskać ponad limit.

Poza użyciem kawy do spełniania wymagań konkretnych akcji (np. zdobycia nowej płytki notatnika ze stołu spotkań) możesz jej też użyć na sposób podany w lewym dolnym rogu planszy gracza.

	Użyj 1 kawy zamiast stłumienia wglądu.
	Użyj 2 kaw w dowolnym momencie swojej tury, by wznieść albo przesunąć wgląd.
	Użyj 3 kaw w dowolnym momencie swojej tury, by otrzymać świetny pomysł.

Możesz użyć kawy w dowolnym momencie swojej tury, czyli nawet podczas rozpatrywania innego efektu (możesz zatrzymać rozpatrywanie akcji, użyć kawy i wznowić akcję).

Wskazówka: Aby zrobić miejsce na kawę, która przekroczyłaby limit twojego toru, możesz w dowolnej chwili użyć kawy dla jej efektów (np. użyć 3 kaw, by zdobyć świetny pomysł).



ŚWIETNE POMYSŁY

Świetne pomysły mają wiele zastosowań, w tym jako zamiennik dla pomysłów na stole spotkań (str. 13), modyfikator ruchu kałamarza (str. 13) i wzmacnianie efektów lokacji na mapie miasta (str. 18).

Gdy otrzymujesz świetny pomysł, weź jego żeton ze wspólnej puli i umieść go w swojej puli. Po jego wykorzystaniu zwróć żeton do wspólnej puli. Możesz mieć dowolną liczbę świetnych pomysłów. Podczas punktacji końcowej zdobywasz 1 PZ za każdy świetny pomysł, który pozostał w twojej puli.

W SWOJEJ TURZE

W swojej turze wybierz jedną z możliwych opcji:

- Ogłoś pomysł
- Przywołaj pomysły
- Lecz pacjentów

Po rozpatrzeniu wybranej opcji możesz użyć puzderek, by stworzyć punkty terapii dla swoich pacjentów (str. 22). Na koniec tury, jeśli masz jakieś puste gabinety, musisz dobrać nowych pacjentów (str. 22).



OGŁOŚ POMYSŁY

Umieszczanie pomysłów jest głównym sposobem na wykonanie akcji i rozpatrzenie efektów. Aby wykonać turę ogłoszenia pomysłów, wykonaj poniższe kroki:

1. Umieść pomysły
2. Rozpatrz akcję stołu spotkań
3. Aktywuj kałamarz



UMIEŚĆ POMYSŁY

Możesz umieścić 1 albo 2 pomysły ze swojej puli na 1 pustym polu pomysłów na planszy stołu spotkań. Musisz skierować ogonki pomysłów na 1 wybrane sąsiadujące pole akcji. Nie możesz skierować ogonków na pole akcji, na które skierowane są ogonki twoich innych pomysłów (z twoich poprzednich tur).

Uwaga: Ogonki pomysłów innych graczy nie stanowią przeszkody w korzystaniu z pola akcji (więcej niż 1 gracz może wskazywać swoimi pomysłami na to samo pole akcji).



ROZPATRZ AKCJĘ STOŁU SPOTKAŃ

Za każdy umieszczony w tej turze pomysł możesz raz rozpatrzyć wskazywane przez niego pole akcji. Gdy w tej samej turze dwukrotnie rozpatrujesz pole akcji, najpierw w pełni rozegraj efekty pierwszego rozpatrzenia, zanim przejdziesz do drugiego (patrz Akcje stołu spotkań, str. 15).

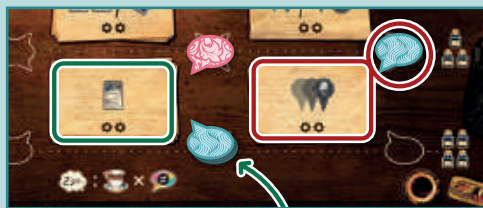
AKTYWUJ KAŁAMARZ

Po rozpatrzeniu akcji stołu spotkań musisz przesunąć swój kałamarz, a następnie możesz rozpatrzyć efekty wynikające z pola, na którym się zatrzymał.



Przykład: Turkusowy gracz chce dwukrotnie rozpatrzyć pole akcji. Bierze 2 pomysły ze swojej puli i umieszcza je w stosie na pustym polu pomysłów ogonkami skierowanymi w stronę akcji Zdobądź kartę badań.

Nie może skierować swoich pomysłów w stronę pola akcji zaznaczonego na czerwono, ponieważ jeden z jego pomysłów już wskazuje to pole akcji.

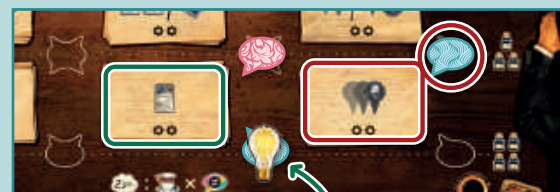



Umieszczanie świetnych pomysłów

Świetny pomysł może zastąpić pomysł z twojej puli. Świetne pomysły działają dokładnie jak twoje pomysły, jeśli chodzi o umieszczanie, orientację i aktywację. Musisz jednak usunąć wszystkie świetne pomysły ze stołu spotkań na koniec swojej tury.



Przykład: Turkusowy gracz łączy pomysł i świetny pomysł, aby rozpatrzyć pole akcji dwukrotnie. Wynik byłby taki sam, gdyby użył zamiast tego 2 świetnych pomysłów (bez swojego pomysłu).



Widoczne na każdym polu akcji 2 symbole  wskazują, że możesz rozpatrzyć efekt pola do 2 razy (raz za każdy pomysł wskazujący pole).

Za każdym razem, gdy rozpatrujesz akcję mającą 2 opcje (rozdzielone ukośnikiem), możesz wybrać tylko 1 z nich. Gdy rozpatrujesz pole akcji dwukrotnie, za drugim razem możesz ponownie wybrać, który z efektów chcesz rozpatrzyć.



Przesunięcie kałamarza

Porusz kałamarz na swojej planszy, wykonując poniższe kroki:

1. Określ wartość ruchu kałamarza poprzez policzenie symboli kałamarza w rzędzie, w którym w tej turze umieścisz swój pomysł/pomysły.
2. Porusz kałamarz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o **dokładnie** tyle pól, ile wynosi wartość ruchu.

Uwaga: Wartość ruchu jest taka sama, niezależnie czy umieścisz w tej turze 1 czy 2 pomysły.

MODYFIKACJA RUCHU KAŁAMARZA

Możesz użyć świetnych pomysłów, by zmodyfikować wartość ruchu kałamarza.


Za każdy użyty świetny pomysł zwiększ albo zmniejsz wartość ruchu o 1. Nie możesz zmniejszyć wartości ruchu do 0 (musisz poruszyć kałamarz o co najmniej 1 pole).




EFEKTY KAŁAMARZA

Możesz rozpatrzyć efekty związane z polem, na którym kałamarz zakończył swój ruch. Cztery z tych pól pozwalają na rozpatrzenie płytek notatnika ułożonych w jednej linii, piąte pole pozwala na rozpatrzenie toru reputacji. Dodatkowo ukończenie każdego z 3 pierwszych okrążeń kałamarza odblokuje pomysły, które będą dostępne aż do końca gry.

Odblokowanie pomysłów i kolumny

 Gdy przekraczasz ten symbol, weź pierwszy z lewej pomysł z górnej części swojej planszy i umieść go w swojej puli pomysłów. Wzięcie pomysłu dodatkowo odblokuje kolumnę, nad którą się znajdował (patrz Górne pole, obok).

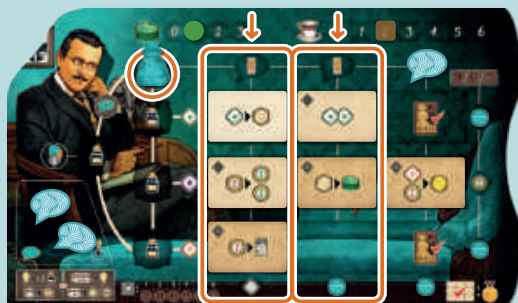
Przykład: Turkusowy gracz przekracza swoim kałamarzem symbol , więc natychmiast bierze pierwszy z lewej pomysł z góry swojej planszy i umieszcza go w swojej puli pomysłów. Od teraz do końca gry ma dostęp do czwartego pomysłu.



Górne pole: Rozpatrź kolumnę płytek

Wybierz odblokowaną kolumnę (kolumnę, znad której został już wzięty pomysł). Możesz rozpatrzyć efekt każdej płytki notatnika w tej kolumnie oraz (jeśli go odblokowałeś) efekt stworzenia na dole kolumny (patrz Zdobywanie płytek notatnika, str. 15). Każdy efekt możesz rozpatrzyć raz, w dowolnej kolejności.

Przykład: Kałamarz turkusowego gracza zakończył swój ruch na górnym polu. Turkusowy odblokował 2 kolumny, więc może wybrać, którą chce rozpatrzyć. Decyduje się na lewą, bo są w niej 3 płytki i odblokowany efekt stworzenia na dole kolumny.



3 dolne pola: Rozpatrź rząd płytek

Możesz rozpatrzyć efekt stworzenia na prawo od kałamarza oraz efekty wszystkich płytek notatnika w tym rzędzie. Dodatkowo możesz rozpatrzyć efekt wzniesienia z prawej strony planszy, o ile go odblokowałeś (patrz Zdobywanie płytek notatnika, str. 15). Każdy efekt możesz rozpatrzyć raz w dowolnej kolejności.

Przykład: Żółty gracz porusza swój kałamarz na dolne pole, co pozwala mu rozpatrzyć efekty dolnego rzędu w dowolnej kolejności. Najpierw stwarza mały wgląd pasji z efektu planszy. Następnie rozpatruje pierwszą płytkę z prawej i tłumi wgląd, by stworzyć średni wgląd (dowolnego typu), którego może użyć do rozpatrzenia płytki po lewej i ostatecznie do otrzymania puzderka.



Lewe pole: Rozpatrź tor reputacji

Zdobądź PZ i otrzymaj kawę, jak wskazano na obszarze nad twoim znacznikiem reputacji. Następnie wybierz i wykonaj akcję z obszaru poniżej znacznika reputacji Freuda albo z dowolnego obszaru na lewo (patrz Rozpatrzenie toru reputacji, str. 11).

Ważne: Możesz rozpatrzyć efekty kolumny i rzędu w dowolnej kolejności. Musisz jednak w pełni rozpatrzyć jeden efekt, zanim przejdziesz do kolejnego.

Ważne: Rozpatrzenie toru reputacji nie przesuwa znaczników reputacji (znaczniki są przesuwane tylko wtedy, gdy zyskasz punkty reputacji).

Przykład: Turkusowy gracz porusza swój kałamarz na lewe pole, dzięki czemu rozpatrzy tor reputacji. Zdobywa 1 PZ i otrzymuje 2 kawy z obszaru nad znacznikiem reputacji. Następnie może wykonać 1 akcję z obszaru poniżej znacznika Freuda.



AKCJE STOŁU SPOTKAŃ

Na stole spotkań jest 9 pól akcji. Poniżej znajdują się objaśnienia wszystkich ich efektów.

ZDOBYWANIE PŁYTEK NOTATNIKA

3 pola akcji pozwalają na zdobycie płytki notatnika za pomocą kawy.



Użyj 1 kawy, aby zdobyć wierzchnią płytkę z dowolnego stosu z lewej kolumny (płytkę poziomu I albo II).



Użyj 2 kaw, aby zdobyć dowolną płytkę ze środkowej kolumny. Następnie rozpatrz efekt baneru płytki.



Użyj 3 kaw, aby zdobyć dowolną płytkę z prawej kolumny. Następnie rozpatrz efekt główny oraz efekt baneru płytki.

Gdy zdobywasz nową płytkę notatnika, wykonaj poniższe kroki:

1. Użyj wymaganej liczby kaw i weź płytkę.

Uwaga: Potrzebujesz kawy do zdobycia płytki notatnika tylko, jeśli używasz do tego pola akcji ze stołu spotkań – kawa nie jest potrzebna przy zdobywaniu płytek w inny sposób.

2. Rozpatrz efekty płytki notatnika tak, jak wskazano na polu akcji.



Lewa kolumna: brak efektu




Środkowa kolumna: efekt baneru płytki



Prawa kolumna: efekt główny oraz efekt baneru płytki (w dowolnej kolejności).

3. Umieść płytkę notatnika **stroną z banerem ku dołowi** na pierwszym z lewej pustym polu dowolnego rzędu na swojej planszy.



Jeśli na wybranym pustym polu znajduje się , oznacza to, że przed umieszczeniem tam płytki musisz mieć wyleczoną wskazaną liczbę pacjentów (patrz Wyleczeni pacjenci, str. 21).

- 1. zakrywany symbol: 0 wyleczonych pacjentów
- 2. zakrywany symbol: 1 wyleczony pacjent
- 3. zakrywany symbol: 2 wyleczonych pacjentów

4. Jeśli w wystawce płytek notatnika jest puste miejsce, uzupełnij je.

- Jeśli puste miejsce znajduje się w środkowej kolumnie, uzupełnij je wierzchnią płytką ze stosu w tym rzędzie stroną z banerem ku górze.
- Jeśli puste miejsce znajduje się w prawej kolumnie, płytkę ze środkowej kolumny tego rzędu przesuń na prawe miejsce i uzupełnij środkowe miejsce, jak opisano powyżej.

Uwaga: Jeśli stos płytek notatnika jest wyczerpany, nie uzupełniaj miejsc w tym rzędzie płytkami z drugiego rzędu.



Gdy zdobywasz płytkę notatnika z efektu innego niż ze stołu spotkań (np. z rozpatrzenia toru reputacji), możesz wybrać dowolną z wierzchnich płytek z lewej kolumny (płytkę poziomu I albo poziomu II). Do zdobycia płytek w ten sposób nie używasz kawy.

WYPEŁNIANIE RZĘDÓW I KOLUMN

Gdy w rzędzie lub kolumnie znajdują się 3 płytki notatnika, ta linia uważana jest za wypełnioną. Za każdym razem, gdy wypełnisz linię, natychmiast weź wgląd w kolorze gracza z jej końca i umieść go w centralnej rezerwie swojej tarczy. W ten sposób odblokowujesz nowy efekt, który będziesz mógł wykorzystać podczas aktywacji kałamarza.

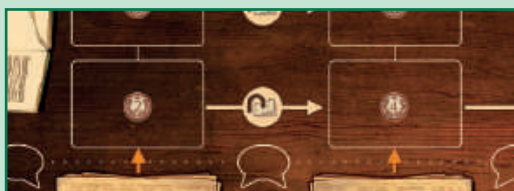
Gdy umieścisz na swojej planszy dziewiątą płytkę notatnika, zdobywasz punkt reputacji (patrz Reputacja, str. 11).



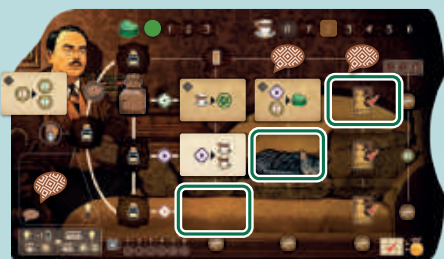
ZAMIANA PŁYTEK NOTATNIKA

Jeśli nie możesz umieścić płytki notatnika na pustym miejscu na swojej planszy (bo nie wyleczyłeś dostatecznej liczby pacjentów) albo nie masz już więcej pustych miejsc, możesz zamienić płytkę ze swojej planszy na nowo zdobytą płytkę (starą płytkę odrzucić). W przeciwnym razie odrzuć nową płytkę. Nie możesz przemieszczać płytek notatnika.

Jeśli wybierzesz pole bez płytki notatnika (ponieważ skończyła się możliwość uzupełniania), zdobywasz PZ wskazane na pustym miejscu (i pomijasz pozostałe kroki).



Przykład: Brązowy gracz zdobył płytkę notatnika i musi ją umieścić na swojej planszy gracza. Może wybrać dowolne z 3 lewych wolnych pól (zaznaczone na zielono). Może umieścić płytkę w górnym rzędzie i go w ten sposób wypełnić. Liczba wyleczonych pacjentów nie ma znaczenia, ponieważ jest to pierwszy wypełniony rząd.



BADANIA I ROZPRAWY

Dwa pola akcji są związane z **kartami badań**. Jedna pozwala na dobranie kart, a druga na zagranie kart z ręki.



Zdobądź kartę badań



Zagraj 1 albo 2 karty badań albo opublikuj rozprawę

Zdobywanie kart badań



Gdy zdobywasz kartę badań, dobierz wierzchnią kartę z talii badań i dodaj ją do swojej ręki. Następnie możesz zamienić **dowolną** kartę badań z ręki na 1 z 2 odkrytych kart badań w wystawce.

Zagrywanie kart badań



Aby zagrać kartę badań ze swojej ręki, musisz rozpatrzyć efekt z tym symbolem (nie możesz po prostu zagrać karty).

Gdy zagrywasz kartę badań, wybierz 1 kartę ze swojej ręki i umieść ją odkrytą przed sobą. Ta karta jest teraz w grze. Następnie rozpatrz wszystkie efekty widoczne na dole karty.

Uwaga: Symbole lokacji na twoich kartach badań w grze są traktowane jako stały efekt i dodają się do liczby posiadanych przez ciebie symboli lokacji (patrz str. 17).



Każda karta badań ma pokazany kolorowy tom, używany w publikacji rozpraw.

Publikowanie rozpraw



Aby opublikować rozprawę, musisz zebrać **tomy** w takiej liczbie i kolorach, jak wskazano na płytce **rozprawy**. Dodatkowo musisz mieć odblokowany wgląd w kolorze gracza na swojej tarczy, aby móc go na stałe umieścić na rozprawie i oznaczyć, że to ty ją opublikowałeś.

Aby opublikować rozprawę, wykonaj poniższe kroki:

1. Wybierz rozprawę z wystawki.
2. Odłóż na bok swoją kartę badań w grze, która pasuje kolorem do pierwszego z lewej tomu rozprawy (oznaczonego symbolem po prawej).
3. Odłóż na bok pozostałe tomy wskazane na płytce rozprawy. W tym celu możesz użyć własnych kart badań w grze lub możesz **zacytować** dowolną liczbę tomów z rozpraw opublikowanych wcześniej przez innych graczy.
4. Ułóż w odpowiedniej kolejności i nałóż na siebie karty badań, jak wskazano na rozprawie, i umieść na nich płytkę rozprawy tak, żeby tomy pasowały do kart.



5. Weź 1 wgląd w kolorze gracza ze swojej tarczy i umieść go na wyznaczonym miejscu w lewym górnym rogu swojej nowej rozprawy. Ten wgląd pozostanie na tej rozprawie do końca gry.

Uwaga: Wgląd w kolorze gracza może pochodzić z centralnej rezerwy lub dowolnego okręgu na tarczy.

6. Zdobądź PZ wskazane pośrodku płytki rozprawy.

Każda płytkę rozprawy ma 2 różne symbole lokacji. Po opublikowaniu rozprawy te symbole są w grze.

Uwaga: Karty badań użyte w publikacji rozprawy nie są już w grze. Stają się tomami. Widniejące na nich symbole lokacji nie liczą się.

CYTOWANIE ROZPRAW

- Gdy publikujesz rozprawę, możesz zacytować 1 albo więcej tomów z rozpraw opublikowanych przez innych graczy.
- Aby zacytować tom, weź pierwszą z prawej kartę badania z rozprawy innego gracza.
- Cytowany gracz natychmiast zdobywa 1 świetny pomysł i 2 PZ za każdy zacytowany przez ciebie tom (jak wskazano w prawym górnym rogu rozprawy).
- Możesz zacytować więcej niż 1 tom z tej samej rozprawy, rozpoczynając od prawej strony i kierując się do środka (nie możesz pozostawić przerw pomiędzy tomami rozprawy).
- Powtarzaj ten proces aż do zgromadzenia wszystkich tomów potrzebnych do opublikowania własnej rozprawy.



Uwaga: Możesz wykorzystać dowolną kombinację swoich kart badań w grze oraz cytowanych tomów (tylko pierwszy z lewej tom musi być twoją kartą). Nie możesz jednak używać kart badań z twojej ręki, cytować własnych rozpraw ani używać kart w grze należących do innych graczy.

WGLĄDY

Dwa pola akcji pozwalają na rozmieszczanie wglądów na twojej tarczy.



Stwórz po 1 małym wglądzie rozwoju, wolności i pasji



Wykonaj do 2 wzniesień wglądów i 1 przesunięcie wglądu (w dowolnej kolejności)

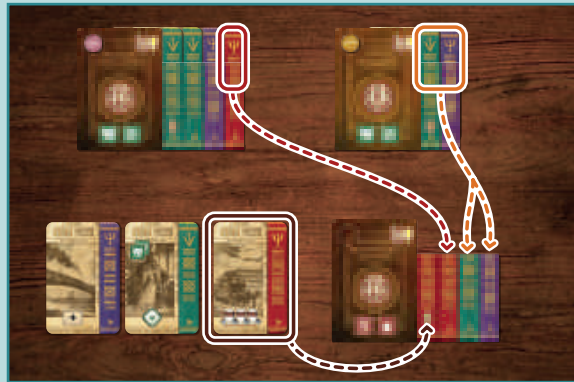
Uwaga: Więcej o stwarzaniu, wznoszeniu i przesuwaniu wglądów patrz str. 10.



Przykład: Turkusowy gracz wybiera do publikacji rozprawę wymagającą 4 tomów: 2 czerwonych, 1 zielonego i 1 fioletowego.

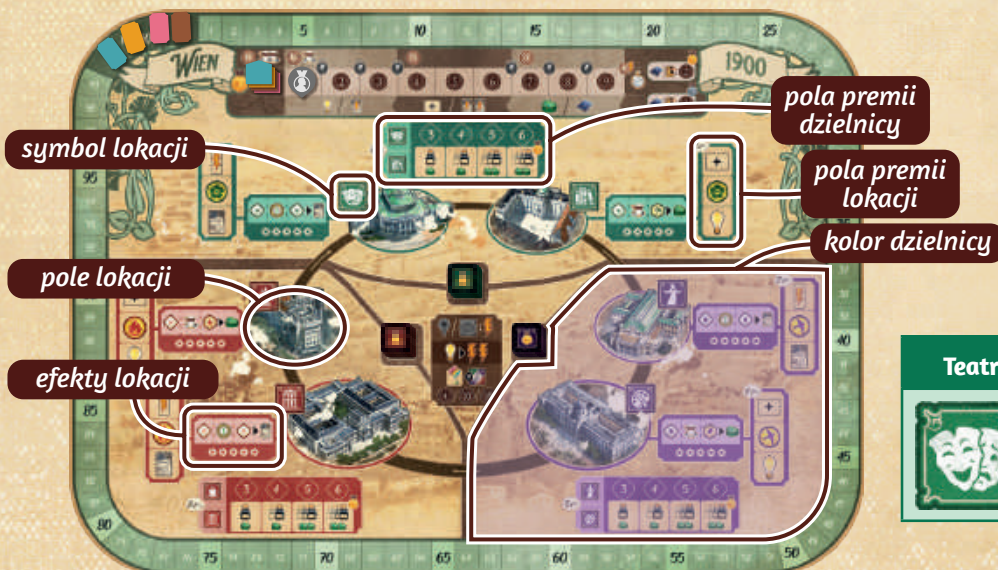
Pierwszy czerwony tom musi pochodzić z jego kart badań w grze. Swoje pozostałe karty badań w grze postanawia zachować. Aby dokończyć rozprawę, gracz cytuje czerwony tom od różowego gracza oraz fioletowy i zielony tom od żółtego gracza. W ten sposób różowy gracz zdobywa 2 PZ i otrzymuje 1 świetny pomysł za 1 zacytowany tom, a żółty zdobywa 4 PZ i otrzymuje 2 świetne pomysły za 2 zacytowane tomy.

Po tym, jak turkusowy gracz zebrał wszystkie potrzebne tomy, ustawia je w kolejności pasującej do płytki rozprawy. Następnie kładzie płytkę rozprawy na tomach i umieszcza wgląd w swoim kolorze z tarczy w lewym górnym rogu płytki. Na koniec zdobywa 12 PZ.



Wskazówka: Ponieważ nie możesz dowolnie zamieniać miejscami wglądów na swojej tarczy, warto swoje wglądy w kolorze gracza trzymać w centralnej rezerwie gotowe do umieszczenia na rozprawach.

MAPA MIASTA



Mapa miasta ma 3 kolorowe **dzielnice**. W każdej dzielnicy znajdują się 2 **lokacje**. Każda lokacja jest oznaczona innym **symbolem**.

W każdej lokacji jest pole, które może pomieścić dowolną liczbę figurek (m.in. profesorów, Freuda).

Dodatkowo w każdej dzielnicy są 4 **pola premii dzielnicy**, a w każdej lokacji są 3 **pola premii lokacji**. Możesz z nich skorzystać tylko podczas tury przywołania (patrz str. 19).

Teatr	Biblioteka	Opera	Muzeum	Uniwersytet	Kawiarnia

PORUSZ SWOJEGO PROFESORA ALBO FREUDA

2 pola akcji na stole spotkań pozwalają na poruszenie figurek pomiędzy lokacjami na mapie miasta w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Jedno pole akcji pozwala na poruszenie twojego profesora, drugie zaś na poruszenie Freuda. Po poruszeniu figurki do nowej lokacji możesz rozpatrzyć pokazane na niej efekty.



Porusz swojego profesora o 1–2 lokacje albo porusz swojego profesora do lokacji Freuda.

Uwaga: Aby poruszyć się do lokacji Freuda, twój profesor musi się znajdować początkowo w innej lokacji (nie możesz użyć tego efektu, by wykonać pełne okrążenie).

Efekty lokacji

Po poruszeniu swojego profesora albo Freuda na nowe pole możesz rozpatrzyć wskazane efekty lokacji do 5 razy (w zależności od okoliczności). Aby określić, ile razy możesz rozpatrzyć efekty lokacji, wybierz jedną z możliwości:


A. Policz figurki

Policz figurki na polu lokacji (m.in. twojego profesora, innych profesorów, Freuda, o ile są obecni).

B. Policz symbole

Policz symbole danej lokacji w twoim obszarze gry. Mogą się one znajdować na twoich kartach badań w grze, rozprawach, pacjentach, celach lokacji.

Uwaga: Jeśli liczysz symbole, nie licz figurek.

Pięć symboli  poniżej efektów każdej lokacji wskazuje, że efekty możesz rozpatrzyć do 5 razy (nawet jeśli na polu lokacji znajduje się więcej niż 5 figurek albo masz więcej niż 5 pasujących symboli, nie możesz przekroczyć tego limitu). Jeśli rozpatrujesz kilka efektów w tej samej turze, najpierw w pełni rozpatrz jeden, zanim przejdziesz do kolejnego.

Uwaga: Możesz rozpatrzyć ten sam albo różne efekty dostępne w twojej lokacji w dowolnej kolejności, w dowolnej kombinacji i w liczbie określonej na początku akcji.



Porusz Freuda o 1–3 lokacje.

ROZPATRZENIE EFEKTÓW LOKACJI PRZY POMOCY ŚWIETNYCH POMYSŁÓW

Za każdy użyty świetny pomysł możesz rozpatrzyć efekty lokacji 2 dodatkowe razy (nie przekraczając przy tym limitu 5).



Przykład: Brązowy gracz porusza swojego profesora o 2 pola i kończy jego ruch na lokacji uniwersytetu z 3 innymi profesorami. Są tam łącznie 4 figurki, więc może rozpatrzyć do 4 efektów lokacji. Najpierw stwarza 2 małe wglądy pasji, a następnie używa obu do zdobycia 2 kart badań. Gdyby użył świetnego pomysłu, mógłby rozpatrzyć jeszcze 1 efekt (do górnego limitu 5).



EFEKT ROZPATRZENIA SYMBOLU LOKACJI



Taki efekt pozwala na rozpatrzenie efektów lokacji o podanym symbolu (tak jakby na to pole poruszyłby się twój profesor albo Freud). Skorzystaj z opcji **policz symbole**, biorąc pod uwagę symbol wskazany na efekcie oraz wszystkie pasujące symbole, które masz w grze. Możesz użyć świetnych pomysłów, aby zwiększyć liczbę efektów lokacji do rozpatrzenia.

Przykład: Żółty gracz porusza Freuda o 1 pole, kończąc ruch w bibliotece. Ma w grze 2 symbole biblioteki, dzięki czemu może rozpatrzyć efekty 2 razy. Zwiększa jednak tę liczbę o kolejne 2 dzięki użyciu świetnego pomysłu. Najpierw stwarza mały wgląd rozwoju **1**. Następnie otrzymuje 2 kawy **2**, a później (ponieważ może zrobić to w dowolnym momencie) używa 2 kaw, żeby wznieść mały wgląd rozwoju do średniego **a**. Na koniec używa średniego wglądu rozwoju, by zyskać puzderko **3**.



PRZYWOŁAJ POMYSŁY

Jeśli na stole spotkań znajduje się przynajmniej 1 twój pomysł, możesz wykorzystać swoją turę na przywołanie pomysłów. Następnie możesz zdobyć premię lokacji albo dzielnicy z mapy miasta.

Zzz... Efekty przywołania są oznaczone tym symbolem.

Aby przywołać pomysły, wykonaj poniższe kroki:

1. Policz pola pomysłów na stole spotkań, na których masz co najmniej 1 pomysł, i otrzymaj tyle kaw.
2. Zbierz wszystkie swoje pomysły ze stołu spotkań i odłóż je do swojej puli pomysłów.



Następnie możesz zdobyć premię lokacji albo dzielnicy z mapy miasta.

Wybierz dzielnicę, w której znajduje się twój profesor lub Freud, i wykonaj jedną z opcji:

A. Zdobądź premię lokacji

Wybierz lokację z twoim profesorem lub Freudem. Umieść wierzchni żeton dzielnicy ze stosu tej dzielnicy na wybranym pustym polu premii tej lokacji i rozpatrz efekty tego pola premii.

B. Zdobądź premię dzielnicy (wymaga wglądu w kolorze gracza)

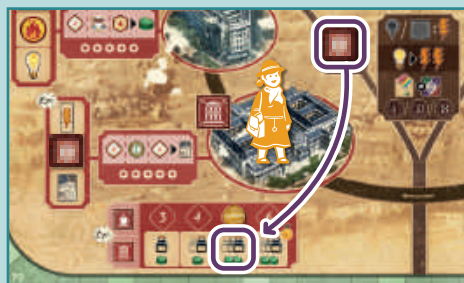
Policz swoje symbole lokacji w grze w kolorze wybranej dzielnicy (symbole obu lokacji w tej dzielnicy). Musisz je posiadać w liczbie równej albo większej od wartości dostępnego pola premii dzielnicy. Jeśli tak jest, umieść wgląd w kolorze gracza ze swojej tarczy na polu o tej wartości. Następnie umieść wierzchni żeton dzielnicy ze stosu tej dzielnicy na polu efektu poniżej umieszczonego wglądu i rozpatrz te efekty.

Uwaga: Jeśli żetony dzielnicy się wyczerpały (albo nie spełniasz wymagań), nie możesz zdobyć premii.

Przykład: Żółty gracz wykorzystuje turę na przywołanie pomysłów. Ma pomysły na 3 różnych polach pomysłów, otrzymuje więc 3 kawy. Zbiera swoje pomysły ze stołu spotkań i zwraca je do swojej puli pomysłów, gdzie będą czekać na kolejne tury.



Następnie dzięki swoim 5 czerwonym symbolom lokacji w grze zdobywa premię czerwonej dzielnicy. Umieszcza wgląd w swoim kolorze na polu o wartości „5”, a poniżej umieszcza żeton czerwonej dzielnicy. Efekt tego pola pozwala mu zdobyć 2 puzderka i poruszyć swój kałamarnic o 1–3 pola (i rozpatrzeć efekty na koniec ruchu, jak zazwyczaj).



Podczas przygotowania na wierzchu każdego stosu żetonów dzielnicy został umieszczony żeton z punktem reputacji. Jeśli skorzystasz z takiego żetonu, by zdobyć premię, po rozpatrzeniu efektu pola zdobywasz punkt reputacji (patrz Zyskiwanie reputacji, str 11).

Wskazówka: Ponieważ nie możesz dowolnie zamieniać miejscami wglądów na swojej tarczy, warto swoje wglądy w kolorze gracza trzymać w centralnej rezerwie gotowe do umieszczenia na polach premii dzielnicy.





LECZ PACJENTÓW

Jeśli swoją turę poświęcisz na leczenie pacjentów, możesz leczyć jednego albo obu swoich pacjentów (w dowolnej kolejności), **każdego 1 raz**.


Ważne: Gdy spędzasz turę na leczeniu pacjentów, nie możesz uleczyć tego samego pacjenta dwukrotnie.

Aby leczyć pacjenta, wykonaj poniższe kroki:

1. Użyj wglądów wskazanych na w pełni widocznym marzeniu, aby rozpatrzyć jego efekty. Zazwyczaj stworzy to pewną liczbę punktów terapii  oraz da inne nagrody lub PZ. Jeśli efektów jest wiele, możesz je rozpatrzyć w dowolnej kolejności.
2. Przesuń znacznik terapii o 1 pole w lewo na torze terapii za każdy punkt terapii stworzony z marzenia.
 - Jeśli znacznik terapii przekroczy lub zatrzyma się na polu z PZ, natychmiast je zdobywasz.
 - Jeśli znacznik terapii przekroczy lub zatrzyma się na symbolu , musisz natychmiast rozpatrzyć **katharsis** (patrz niżej) i odrzucić warstwę traumy pacjenta.
 - Jeśli znacznik osiągnie ostatnie pole po lewej, pacjent jest **wyleczony** (patrz str. 21).
 - Jeśli marzenie zapewniło więcej punktów terapii, niż potrzeba do wyleczenia pacjenta, otrzymujesz 1 puzderko za każdy nadliczbowy punkt terapii.
3. Odrzuć kartę marzenia, której użyłeś do leczenia pacjenta.

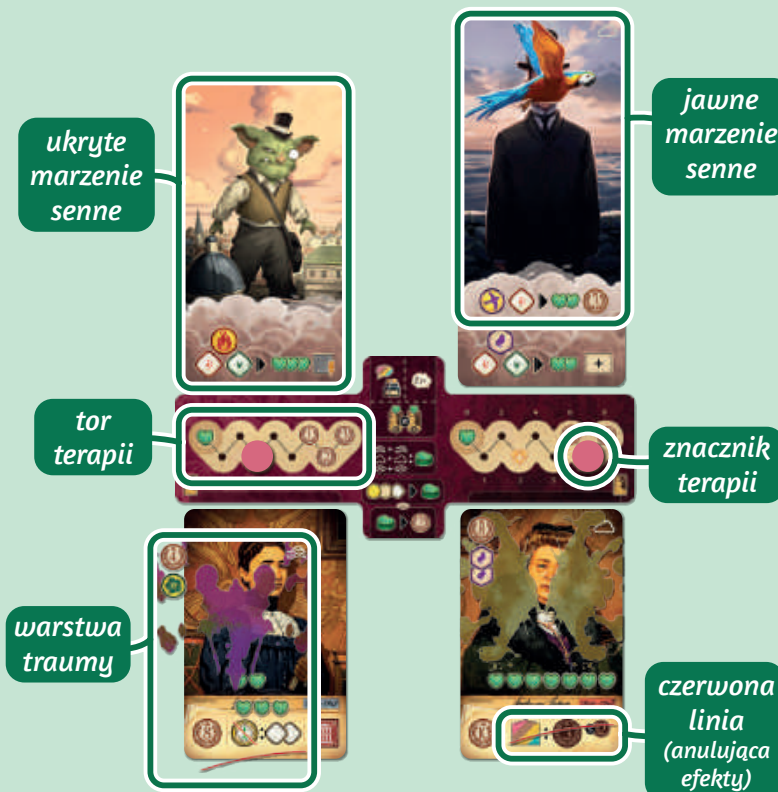
Ważne: Musisz użyć jak największej liczby punktów terapii stworzonych z marzenia na leczenie pacjenta (nie możesz z własnego wyboru nie leczyć pacjenta, by zamiast tego otrzymać puzderka).

Katharsis

Gdy znacznik przekroczy lub zatrzyma się na symbolu , musisz rozpatrzyć katharsis. Zdobądź PZ oraz rozpatrz efekty wskazane na warstwie traumy pacjenta, a następnie ją odrzuć. Od teraz do końca gry stałe efekty oraz symbole lokacji pacjenta (do tej pory przekreślone czerwoną linią) są aktywne. Pacjenci typowi zapewniają symbole lokacji i zmieniające reguły gry efekty, zaś pacjenci przetomowi zapewniają dodatkowe warunki punktacji końcowej (patrz pomoc gracza).

Uwaga: Gry rozpatrujesz **katharsis**, nie zdobywasz PZ wskazanych na karcie pacjenta. Zdobędziesz je dopiero wtedy, gdy wyleczysz pacjenta.

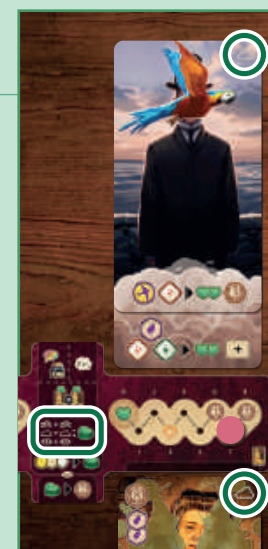
Każdy pacjent w twoim gabinecie pojawia się z następującymi elementami:



PASUJĄCE SYMBOLE SNU I TRAUMY

Niektóre jawne marzenia mają symbol w prawym górnym rogu. Jeśli jawne marzenie oraz warstwa traumy pacjenta mają pasujące symbole, otrzymujesz jedno puzderko za leczenie pacjenta tą kartą.

Uwaga: Jeśli nie skorzystasz z efektu tego marzenia do leczenia pacjenta albo jeśli usuniesz warstwę traumy pacjenta przed skorzystaniem z marzenia, nie otrzymujesz puzderka.




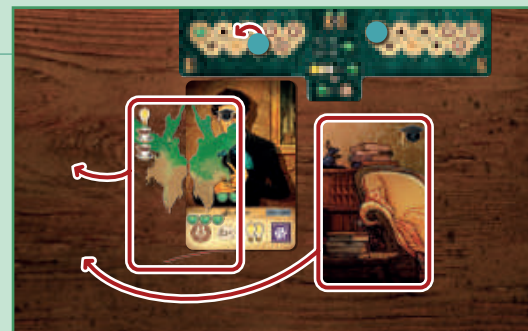
Wyleczeni pacjenci

Gdy znacznik terapii pacjenta osiągnie ostatnie pole po lewej, pacjent jest wyleczony. Zdobądź PZ widoczne na karcie pacjenta, a następnie przenieś ją odkrytą do swojego obszaru gry. Na koniec swojej tury dobierzesz nowego pacjenta do pustego gabinetu (patrz str. 22).

Uwaga: Odrzuć niewykorzystane karty marzeń znad gabinetu wyleczonego pacjenta.

DRUGI GABINET

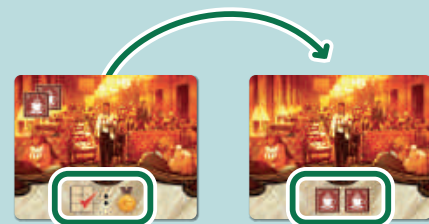
Grę rozpoczynasz z 1 pacjentem w swoim pierwszym gabinecie. Drugi gabinet odblokujesz, gdy twój startowy pacjent osiągnie katharsis, o czym przypomina symbol  widoczny na każdej startowej warstwie traumy. Gdy rozpatrujesz ten efekt, odrzuć swoją kartę gabinetu. Na koniec swojej tury dobierzesz nowego pacjenta do drugiego gabinetu (patrz str. 22).



CELE LOKACJI

Gdy spełnisz wymagania wskazane na dole niezdobytej płytki celu lokacji, natychmiast ją zdobywasz. Zdobądź punkt reputacji, a następnie umieść płytkę zakrytą w swoim obszarze gry. Zatrzymaj ją do końca gry (symbole lokacji na niej są w grze).

Przykład: Żółty gracz wypełnił dwie kolumny płytek notatnika na swojej planszy i natychmiast zdobywa cel lokacji z tym wymaganiem. Zdobywa punkt reputacji i odkłada płytkę zakrytą do swojego obszaru gry. Od teraz ma w grze 2 dodatkowe czerwone symbole kawiarni.



WARUNKI PŁYTEK CELÓW LOKACJI



Wypełnij 2 kolumny płytek notatnika na swojej planszy



Wylecz 3 pacjentów typowych



Odblokuj wszystkie 3 pomysły ze swojej planszy



Wylecz 2 pacjentów przelomowych



Opublikuj 2 rozprawy



Wylecz 5 pacjentów (dowolna kombinacja typowych/przelomowych)



Umieść 2 wglądy w kolorze gracza na mapie miasta (w tej samej albo różnych dzielnicach)

KONIEC TURU

Na końcu każdej swojej tury możesz użyć puzderek, aby stworzyć punkty terapii, którymi możesz wyleczyć pacjentów lub doprowadzić ich do katharsis. Następnie, jeśli któryś gabinet jest pusty, musisz dobrać nowego pacjenta i zestaw marzeń do każdego pustego gabinetu.



OPCJONALNE: UŻYJ PUZDEREK

Możesz użyć puzderek, by stworzyć punkty terapii. Za każde użyte puzderko przesun znacznik terapii o 1 pole w lewo i rozpatrz efekty nowego pola (PZ, katharsis, wyleczenie).

Uwaga: Gdy używasz wielu puzderek, za każdym razem wybierasz, którego pacjenta chcesz uleczyć danym puzderkiem.

WYMAGANE: DOBIERZ NOWYCH PACJENTÓW


Dla każdego pustego gabinetu dobierz nowego pacjenta i zestaw marzeń:

1. Wybierz odkrytego pacjenta z wystawki (typowego albo przelomowego) i umieść go w swoim pustym gabinecie. Następnie uzupełnij wystawkę pacjentów kartą pacjenta z odpowiedniej talii i umieść na niej dobraną z podajnika warstwę traumy.

Uwaga: Jeśli jedna z talii pacjentów się wyczerpała, uzupełnij wystawkę pacjentami z drugiej.

2. Dobierz kartę ukrytego marzenia z talii i umieść ją odkrytą nad gabinetem swojego nowego pacjenta.

3. Wybierz jawne marzenie z wystawki (albo dobierz je z talii) i umieść je odkryte na ukrytym marzeniu, tak aby nie zakryć symboli na dole. Jeśli wybierzesz odkrytą kartę, uzupełnij wystawkę jawnych marzeń nową kartą dobraną z talii.

4. Ustaw znacznik terapii na torze terapii nad pacjentem na polu z liczbą będącą sumą punktów terapii  widocznych na pacjencie i na warstwie traumy. Jeśli na polu, na którym umieścisz znacznik terapii, znajduje się symbol PZ, natychmiast zdobywasz wskazane PZ.

Ważne: Nie pomył punktów terapii z puzderkami. Punkty terapii są tworzone tylko z kart marzeń (gdy leczysz pacjentów) i poprzez używanie puzderek (na koniec twojej tury).



punkt terapii



puzderko

PUNKTACJA KOŃCOWA

Po sygnale końca gry i rozegraniu ostatniej rundy (patrz str. 11) zdobywasz dodatkowe PZ za:

1. Tor reputacji

- Zdobądź PZ wskazane na polu twojego znacznika reputacji (jest to też poziom twojej reputacji).
- Gracz, którego znacznik doszedł najdalej na torze reputacji, zdobywa 2 PZ za każdą swoją opublikowaną rozprawę oraz 2 PZ za każdego swojego wyleczonego pacjenta.
- Gracz, którego znacznik zajął drugie miejsce na torze reputacji, zdobywa 1 PZ za każdą swoją opublikowaną rozprawę oraz 1 PZ za każdego swojego wyleczonego pacjenta.

Remisy na torze reputacji wygrywa gracz, którego znacznik jest na dole (ten, którego znacznik pojawił się na tym polu wcześniej).

2. Wglądy w kolorze gracza w różnych dzielnicach

Policz dzielnice, w których masz co najmniej 1 wgląd w swoim kolorze (umieszczony na premiach dzielnic). Następnie zdobądź PZ zgodnie z tabelką na mapie miasta za 1, 2 albo 3 różne dzielnice (np. jeśli masz swoje wglądy w 2 różnych dzielnicach, zdobywasz 10 PZ).

Uwaga: Posiadanie więcej niż 1 wglądu w tej samej dzielnicy nie wpływa na ten krok punktacji.

3. Wypełnione rzędy płytek notatnika

Policz wypełnione rzędy płytek notatnika na swojej planszy gracza. Następnie zdobądź PZ zgodnie z tabelką na twojej planszy za 1, 2 albo 3 wypełnione rzędy (np. jeśli masz 2 wypełnione rzędy, zdobywasz 5 PZ).

4. Różne symbole lokacji

Policz różne symbole lokacji, które masz w grze. Następnie zdobądź PZ zgodnie z tabelką na twojej planszy (np. jeśli masz przynajmniej po 1 symbolu każdego z 6 rodzajów, zdobywasz 15 PZ).

Uwaga: Posiadanie więcej niż 1 symbolu tego samego rodzaju nie wpływa na ten krok punktacji (nie punktujesz wielu „zestawów”).

5. Pacjenci przetomowi bez warstwy traumy

Sprawdź każdego swojego pacjenta przetomowego, który osiągnął katharsis (łącznie z wyleczonymi), i zdobądź odpowiednią liczbę PZ (patrz pomoc gracza).

Uwaga: Każdy pacjent przetomowy ma wskazaną maksymalną liczbę PZ, jaką można dzięki niemu zdobyć.

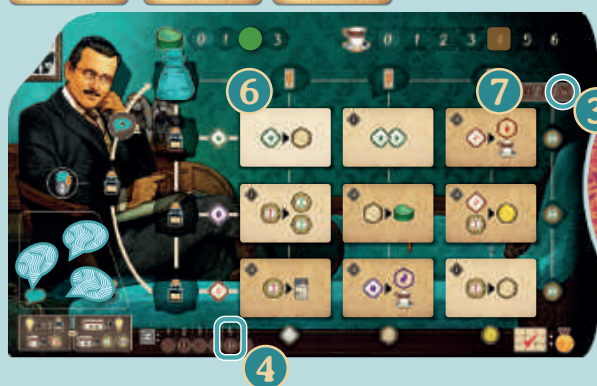
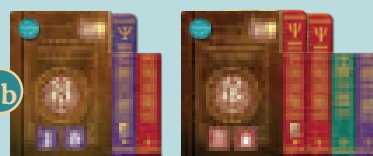
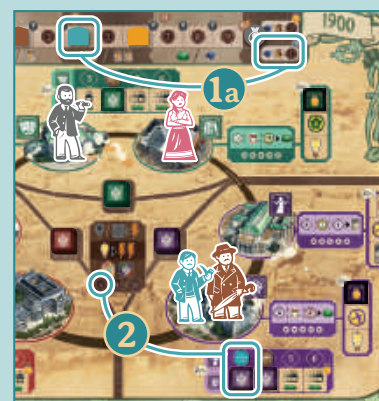
6. Puzderka

Zamień niewykorzystane puzderka na PZ (1 puzderko na 2 PZ).

7. Kawa i świetne pomysły

Zamień niewykorzystaną kawę na świetne pomysły (3 kawy na 1 świetny pomysł), a następnie zdobądź 1 PZ za każdy świetny pomysł w swojej puli.

Gracz z największą liczbą PZ zwycięża, zyskując chwałę i tytuł największego umysłu czasów Freuda. W przypadku remisu zwycięża remisujący z wyższym poziomem reputacji.



Przykład: Turkusowy gracz oblicza swój końcowy wynik.

1a 4 PZ za pozycję znacznika reputacji na torze reputacji.

1b 5 PZ, ponieważ jest drugi na torze reputacji i otrzymuje po 1 PZ za każdą swoją opublikowaną rozprawę i za każdego pacjenta, którego wyleczył.

2 4 PZ za 1 dzielnicę z turkusowym wglądem.

3 16 PZ za 3 wypełnione rzędy płytek notatnika.

4 10 PZ za 5 różnych symboli lokacji (brakuje zielonego symbolu teatru).

5 9 PZ za pacjenta przetomowego w drugim gabinecie (3 płytki notatnika poziomu I na planszy).

Uwaga: Drugi pacjent przetomowy w gabinecie wciąż ma warstwę traumy, zatem jego zdolność na koniec gry nie jest aktywna.

6 4 PZ za 2 niewykorzystane puzderka (po 2 PZ każde).

7 1 PZ za świetny pomysł z zamiany 3 z 4 niewykorzystanych kaw.

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Autorzy:

Yoma, Zax, Laskas, 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)

Specjalne podziękowania dla studia ONIRO za ich animacje na Kickstarterze, Heriberto Vale Martinez za jego projekty figurek w pudełku kolekcjonerskim, AMMOS Music za ścieżkę dźwiękową oraz ogromne podziękowania dla naszych wspierających, recenzentów i partnerów lokalizacyjnych.

Edycja polska Lucky Duck Games

ul. Ziełńskiego 11, 30-320 Kraków

Tłumaczenie i opracowanie graficzne: Marek Baranowski

Korekta: Marta Kania

Redakcja: Patryk Blok

Konsultacje: Iwona Czerwińska-Blok, Tomasz Pałuska, Caro Serwan

Wydawca: Michał Herman

Fantasia Games Limited, 26 Paparrigopoulou Street, Larnaca 6035, Cypr. ©2024 Fantasia Games Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. www.fantasiaboardgames.com

MODUŁY

DZIENNIKARZ

Poruszaj dziennikarza po mapie miasta, aby zwiększyć swój dostęp do dzielnic i lokacji dzięki korzystaniu z symboli ze wszystkich opublikowanych rozpraw.



Elementy: figurka dziennikarza

Przygotowanie

Po umieszczeniu Freuda na mapie miasta w 3. kroku przygotowania przetasuj 5 pozostałych płytek celów lokacji z symbolami wskazującymi konkretną lokację. Następnie dobierz jedną i umieść figurkę dziennikarza na lokacji mapy miasta wskazanej przez symbol tej płytki.

Przebieg gry

Możesz poruszyć dziennikarza zamiast swojego profesora albo Freuda.



Porusz dziennikarza o 1–2 lokacje.



Porusz dziennikarza do lokacji Freuda.



Porusz dziennikarza o 1–3 lokacje.

Rozpatrz efekty lokacji, tak jakby był to twój profesor albo Freud (*patrz str. 18*). Dodatkowo do liczby symboli lokacji wyznaczających liczbę efektów do rozpatrzenia dodaj symbole widoczne na **wszystkich** opublikowanych rozprawach (włącznie z opublikowanymi przez innych graczy).

Kiedy zdobywasz premię lokacji lub dzielnicy, możesz wybrać lokację, w której znajduje się dziennikarz. Jeśli zdobywasz premię dzielnicy, w której znajduje się dziennikarz, możesz dodać symbole lokacji odpowiedniego koloru widoczne na **wszystkich** opublikowanych rozprawach (włącznie z opublikowanymi przez innych graczy).

Solo

Id użyje dziennikarza, jeśli dzięki temu może rozpatrzyć więcej efektów lokacji albo zdobyć lepsze premie lokacji lub dzielnicy (wyższą premię dzielnicy niż tę, którą może zdobyć dzięki figurce profesora albo Freuda).

NAKŁADKI LOKACJI

Płytki nakładek zmieniają premie dostępne w 6 lokacjach.



Elementy: 6 dwustronnych płytek nakładek lokacji

Przygotowanie

Po wyłożeniu płytek celów lokacji w 4. kroku przygotowania wybierz 1 z poniższych opcji:

- Odwróć wszystkie płytki nakładek kolorową stroną ku górze. Następnie umieść każdą nakładkę na losowym pasującym do jej koloru polu premii lokacji (np. zielone nakładki na polach premii lokacji w zielonej dzielnicy).
- Odwróć płytki nakładek tak, aby było po 1 w kolorze każdej dzielnicy i 3 szare. Umieść kolorowe nakładki na losowych pasujących do ich koloru polach premii lokacji. Szare płytki umieść losowo na pozostałych polach premii lokacji.
- Odwróć wszystkie płytki nakładek szarą stroną ku górze i umieść je losowo na polach premii lokacji.

Przebieg gry

Pola premii na nakładkach są nowymi dostępnymi polami premii (zakryte premie są niedostępne). Aby zdobyć premię, postępuj zgodnie ze zwykłymi zasadami (*str. 19*).



Szara strona każdej nakładki pokazuje symbol *leczenia pacjenta* na środkowym polu. Gdy zdobywasz tę premię, możesz wykonać 1 akcję leczenia (użyć 1 marzenia do leczenia 1 pacjenta).

Solo

Gdy Id zdobywa premię z efektem *leczenia pacjenta*, rozpatruje efekt 1 z wierzchnich kart marzeń zgodnie z zasadami rozpatrywania III płytki notatnika (*patrz instrukcja trybu solo, str. 8*).



FAJERWERKI

Fajerwerki pozwalają na zdobycie premii dzielnicy ze zniżką.

Elementy: figurka fajerwerków (i plastikowa podstawa)



Przygotowanie

Po umieszczeniu figurki Freuda w 3. kroku przygotowania umieść figurkę fajerwerków obok pół premii dzielnicy, w której znajduje się Freud (jeśli Freud zaczyna grę w bibliotece, umieść fajerwerki obok pół premii zielonej dzielnicy).

Przebieg gry

Gdy zdobywasz premię dzielnicy, w której znajdują się fajerwerki, możesz obniżyć liczbę wymaganych do zdobycia premii symboli o 1 (np. potrzebujesz tylko 2 symboli, by zdobyć premię z pola o wartości „3”).

Po skorzystaniu ze zniżki fajerwerków porusz ich figurkę do kolejnej dzielnicy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Uwaga: Jeśli w dzielnicy nie ma już żetonów dzielnicy lub nie ma pustych pół premii dzielnicy, przesuń figurkę fajerwerków do następnej dzielnicy (fajerwerki muszą się znaleźć w dzielnicy, w której mogą być użyte).

Solo

Id korzysta z fajerwerków, o ile to możliwe, zdobywając premię dzielnicy o 1 wyższą, niż wynika to z liczby pasujących symboli.

