

CESTA DO NEVĚDOMÍ



PRAVIDLA HRY

ÚVOD

Na počátku 20. století přišel rakouský neurolog Sigmund Freud s revoluční teorií zvanou psychoanalýza neboli studium nevědomé mysli. Teorie se postupně ujala ve Freudově okolí a příznivci psychoanalýzy se každou středu scházeli u Freuda doma, aby diskutovali o psychologii a symbolice snů. Tato skupina - Střední psychologická společnost představovala počátek celosvětového psychoanalytického hnutí.

Jako člen této společnosti máte za cíl formulovat nové terapeutické techniky, založit ordinaci, rozšířit si klientelu a stát se nejužším Freudovým současníkem. Abyste toho dosáhli co nejlépe, musíte sdílet poznatky, diskutovat o nápadech s kolegy a publikovat teorie. A pokud budete chtít zůstat ve formě, budete potřebovat trochu kávy - vlastně spoustu kávy.



TEMATICKÉ ZASAZENÍ HRY



Psychoanalýza představovala revoluci v přístupu západních kultur k duševním onemocněním. Před nástupem psychoanalýzy byli pacienti většinou léčeni institucionálně v ústavech, sanatoriích či dokonce věznicích. Freud začal s úvojem takzvané „léčby hovorem“, při níž pacienti na pohodlné pohovce jen popisovali sny a vzpomínky, zatímco psychoanalytik interpretoval jejich význam. Freud a jeho následovníci věřili, že sny jsou vyjádřením nevědomí a že pečlivá, řízená diskuse o jejich významu může pacientům přinést úlevu od traumat ukrytých kdesi v minulosti.

Doktor Freud spolu s komunitou expertů, kteří se k němu přidali měl na bedrech nejen pomoc klientům, ale také rozvoj vznikajícího oboru psychologie. Členové Střední psychologické společnosti (která se později proměnila ve Vídeňskou psychoanalytickou společnost) úzce spolupracovali a podíleli se na výsledcích kolegů sdílením poznatků, vzájemnými recenzemi prací a živými debatami.

Ve hře Cesta do nevědomí se hráči ujímají rolí čtyř klíčových Freudových současníků: Carla Junga, Margarete Hilferdingové, Alfreda Adlera a Sabiny Spielreinové. Kromě těchto klíčových osobností bylo i mnoho dalších postav ve hře vybráno z dobových reálií celého světa, včetně Afriky, Asie a Ameriky.



Sigmund Freud



Carl Jung



Margarete
Hilferdingová



Alfred Adler



Sabina
Spielreinová

HERNÍ MATERIÁL



1 stůl Středovní společnosti



1 mapa města



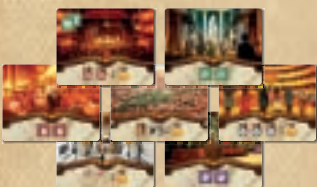
9 destiček pojednání



24 žetonů čtveřtí
(8 od každé ze 3 barev)



60 destiček poznámek
(24 I. úrouně, 24 II. úrouně, 12 počátečních)



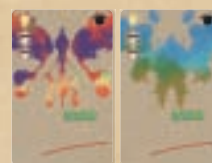
7 destiček cílů lokací



1 figurka Freuda
1 ukazatel pověsti
Freuda



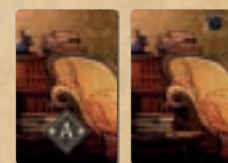
24 vrstev melancholie
(průhledných karet)



5 počátečních vrstev
melancholie
(průhledných karet)



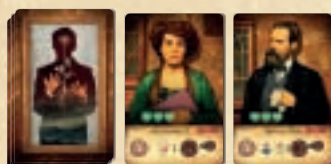
1 krabička pro vrstvy
melancholie



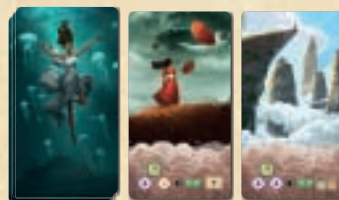
4 karty ordinací



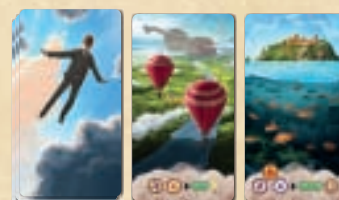
12 karet rutinních klientů



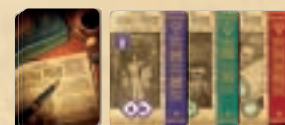
12 karet klientů s vážným
případem



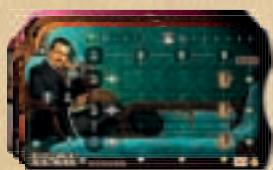
24 karet snů s latentním
obsahem



24 karet snů s manifestním
obsahem



36 karet úzkumu



4 desky hráčů
(1 od každé barvy hráče)



4 destičky
porozumění



4 destičky ordinací
(1 od každé barvy hráče)



4 figurky profesorů
(1 od každé barvy hráče)



24 žetonů nápadů
(6 od každé barvy hráče)



8 ukazatelů terapie
(2 od každé barvy
hráče)



4 ukazatele pověsti
(1 od každé barvy
hráče)



4 ukazatele bodů
(1 od každé barvy
hráče)



52 žetonů porozumění
(28 neutrálních + 6 od každé barvy hráče)



4 figurky kalamářů
(1 od každé barvy hráče)



4 ukazatele krabiček
ve tvaru srdce
4 ukazatele kávy



1 žeton
začínajícího hráče



20 žetonů bystrých nápadů
(16 o hodnotě 1 ♦ 4 o hodnotě 5)



4 nápovědy hráčů

MODULY



1 figurka novináře



1 figurka ohňostroje

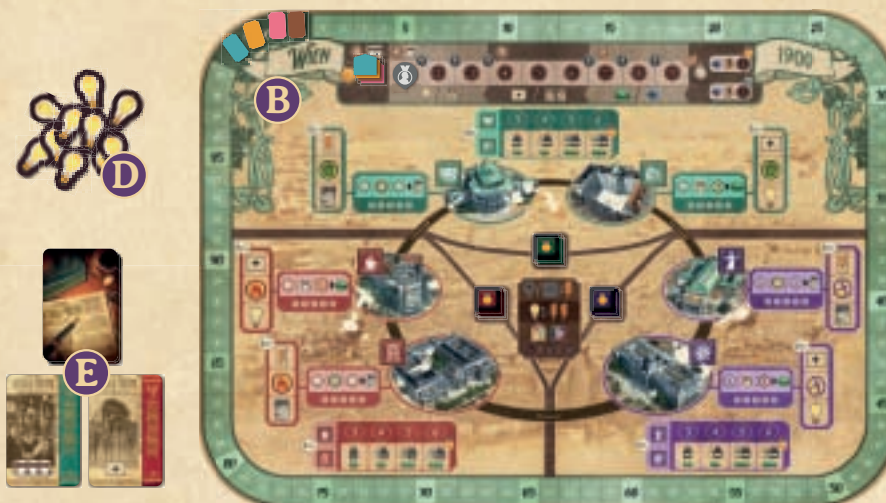
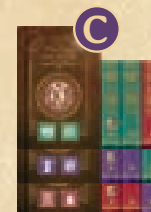
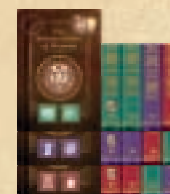
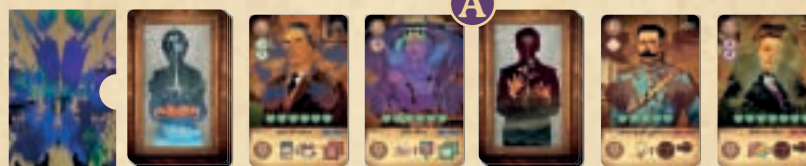


6 překryvných
destiček pro lokace

PŘÍPRAVA HRY

Mapu města a stůl Středěční společnosti umístěte nad sebe, doprostřed stolu a na dosah všech hráčů.

- A** Nabídky klientů a snů
- B** Mapa města (Vídně)
- C** Destičky pojednání
- D** Zásoba bystrých nápadů
- E** Karty výzkumu
- F** Destičky cílů lokací
- G** Stůl Středěční společnosti



Příprava hry 2, 3 a 4 hráčů je prakticky totožná až na počet destiček poznámek a dostupných polí pro nápady na stole Středěční společnosti (viz str. 5).

MAPA MĚSTA A CÍLE LOKACÍ

- 1 Všechny žetony čturtí rozřídíte podle barvy. Tři žetony čturtí se symbolem bodu pověsti dejte stranou od ostatních. Jednotlivé sady žetonů stejných barev uskládejte na odpovídající pole uprostřed mapy města. Na závěr vezměte tři žetony čturtí se symbolem bodu pověsti a umístěte je na hromádky žetonů odpovídající barvy (tak, aby byl vidět symbol bodu pověsti).



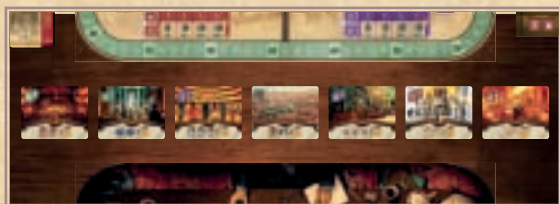
- 2 Freudův ukazatel pověsti umístěte na pole „1“ na počítadle pověsti.



- 3 Vezměte šest destiček cílů lokací, na kterých jsou u spodního okraje rubu karty dva symboly konkrétní lokace, a náhodně vyberte jednu z nich. Freudovu figurku umístěte na mapu města na lokaci, která odpovídá symbolům na destičce.



- 4 Všech sedm destiček cílů lokací obraťte na stranu se symboly lokací v levém horním rohu. Poté tyto destičky náhodně uskládejte do řady mezi mapu města a stůl Středěční společnosti.



STŮL STŘEDEČNÍ SPOLEČNOSTI

Stůl Středěční společnosti připravte s náležitými úpravami podle počtu hráčů.

Pole pro nápady

- 5 Pokud jsou ve hře méně než 4 hráči, musíte zakrýt některá pole pro nápady na stole. Vezměte žetony nápadů v barvách, které si nikdo nevybral, a umístěte je na stůl následovně:



3 hráči: Umístěte 4 žetony nápadů do rohových polí jako je vyobrazeno ušje.



2 hráči: Umístěte žetony nápadů na všechna pole krajních sloupců (celkem 8 zablokovaných polí).

Destičky poznámek

- 6 Vezměte určitý počet náhodně vybraných destiček poznámek, podle tabulky níže:

	2 hráči	3 hráči	4 hráči
I	12	15	18
II	12	15	18

Zbývající destičky poznámek vraťte do krabice.

Destičky poznámek vyložte do nabídky na stole následujícím způsobem:

- 7 Destičky poznámek I. a II. úrovně zamíchejte zulášť. Utvořte z nich dvě oddělené hromádky otočené na stranu s hlavní akcí.



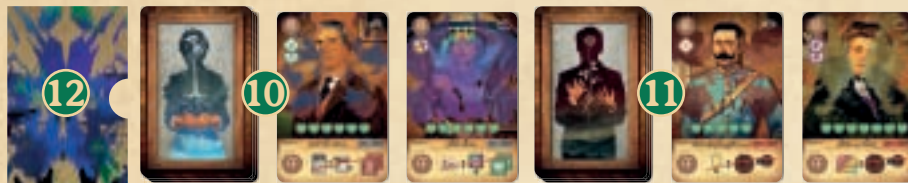
Strana s hlavní akcí Strana s boční lištou

- 8 Hromádku destiček I. úrovně umístěte na stůl Středěční společnosti na pole v levém horním rohu. Vezměte horní destičku z hromádky a otočte ji na opačnou stranu (aby byla vidět strana s boční lištou). Tuto destičku umístěte na pole v pravém horním rohu stolu Středěční společnosti. Poté otočte další destičku z hromádky a umístěte ji na prostřední pole u horního okraje stolu Středěční společnosti.



- 9 Hromádku destiček II. úrovně umístěte na pole pod hromádkou I. úrovně a destičky II. úrovně připravte obdobně jako destičky I. úrovně, ale o řádek níž.

NABÍDKY KARET KLIENTŮ A SNŮ



Nabídky karet klientů a snů připravte následovně:

- 10** Zamíchejte **karty rutinních klientů** a vzniklý balíček umístěte lícem dolů nad mapu města. Otočte lícem vzhůru dvě vrchní karty z tohoto balíčku a vyložte je do řady napravo od balíčku rutinních klientů.
- 11** Zamíchejte **karty klientů s vážným případem** a vzniklý balíček umístěte lícem dolů napravo od karet rutinních klientů. Otočte lícem vzhůru dvě vrchní karty z tohoto balíčku a vyložte je do řady napravo od balíčku klientů s vážným případem.
- 12** Zamíchejte **karty s vrstvou melancholie** a uložte tyto karty do **krabičky**. Krabičku umístěte nalevo od balíčku rutinních klientů. Poté vyložte po jedné vrstvě melancholie na všechny 4 karty klientů v nabídce.
- 13** Zamíchejte **karty snů s latentním obsahem** a vzniklý balíček umístěte lícem dolů nad nabídku klientů.
- 14** Zamíchejte **karty snů s manifestním obsahem** a vzniklý balíček umístěte lícem dolů napravo od snů s latentním obsahem. Z balíčku snů s manifestním obsahem poté otočte čtyři vrchní karty a vyložte je lícem vzhůru do řady napravo od balíčku.

KARTY VÝZKUMU

Nabídku karet výzkumu připravte následovně:

- 15** Zamíchejte **karty výzkumu** a vzniklý balíček umístěte lícem dolů poblíž stolu Střeďeční společnosti.
- 16** Otočte dvě vrchní karty z tohoto balíčku a vyložte je do řady napravo od balíčku.



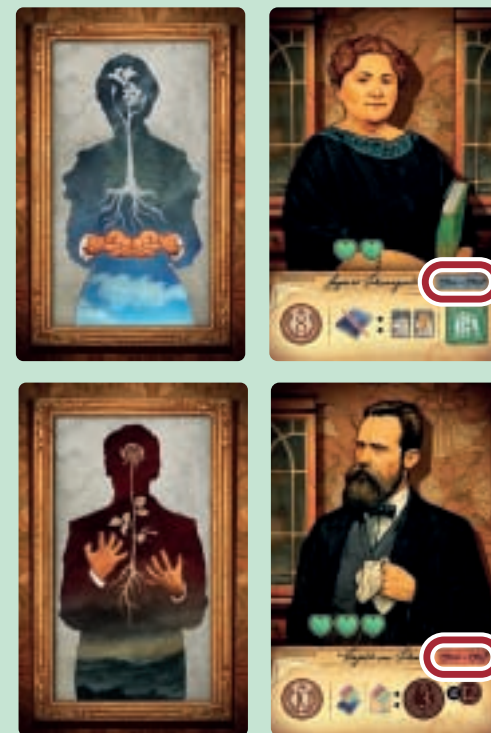
POJEDNÁNÍ

- 17** Vytvořte **nabídku pojednání**. Destičky pojednání roztřídte podle velikosti (jsou celkem tři od každé velikosti).

Nyní pojednání vyskládejte na stůl tak, aby byly jednotlivé velikosti odděleny, ale všechna pojednání byla viditelná. Pokud chcete ušetřit místo na herním stole, můžete jednotlivé velikosti pojednání vyskládat do sloupečků a poté destičky ve sloupečcích posunout tak, aby byly viditelné barvy svazků a symboly lokací u spodního okraje destiček (viz ilustrace).

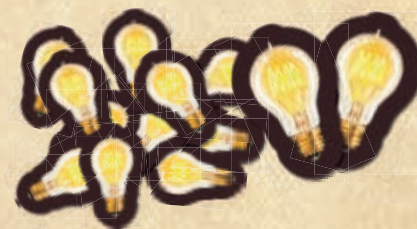


Rutinní mají v modré kolonce pod ilustrací data „1900 1903“, klienti s vážným případem mají v červené kolonce pod ilustrací data „1904 1907“.



BYSTRÉ NÁPADY

- 18** Vytvořte společnou zásobu **žetonů bystrých nápadů**.



Poznámka: Zásoba žetonů bystrých nápadů má být neomezená, pokud vám žetony dojdou, použijte vhodnou náhradu.

Poznámka: Pořadí destiček pojednání ve sloupečcích nemá vliv na hru (tzn. všechna pojednání jsou uždy dostupná, i když jsou částečně zakryta).

PŘÍPRAVA PROSTORU HRÁČE

Každý hráč si vybere některou z dostupných barev a vezme si následující herní materiál u dané barvě:

- 1 desku hráče
- 1 destičku ordinace
- 1 figurku profesora
- 1 kalamář
- 1 ukazatel bodů
- 1 ukazatel pověsti
- 2 ukazatele terapie
- 6 žetonů nápadů
- 6 žetonů porozumění

Také si vezme následující herní materiál, který má stejnou barvu pro všechny:

- 1 destičku porozumění
- 1 ukazatel krabiček ve tvaru srdce
- 1 ukazatel kávy
- 7 neutrálních žetonů porozumění

Kolem desky hráče ponechte dostatek místa pro karty a destičky, které budete získávat během hry.



1. **Desku hráče, destičku porozumění a destičku ordinace** umístěte před sebe na stůl. Destičku porozumění přiložte k úřezu u okraje desky hráče.

2. Na svoji desku hráče vyskládejte následující herní materiál:

- A** Kalamář na horní pole stupnice kalamáře.
- B** Ukazatel krabiček ve tvaru srdce na pole „0“ na počítadle krabiček ve tvaru srdce.
- C** Ukazatel kávy na pole „4“ počítadla kávy.
- D** 3 žetony nápadů na vyznačená pole (1 nápad nad každým sloupcem pro destičky poznámek).
- E** 3 žetony nápadů do zásoby nápadů.
- F** 6 žetonů porozumění ve vaší barvě na vyznačená pole (1 žeton na každé pole napravo od řad pro destičky poznámek a 1 žeton na každé pole pod každým sloupcem pro destičky poznámek).

3. Na svoji destičku porozumění umístěte:

- G** 7 neutrálních žetonů porozumění do zásoby uprostřed destičky.

4. Svůj ukazatel bodů umístěte na pole „0/100“ na počítadle bodů u okraje mapy města (stranou „100+“ dolů).

5. Hráč, který se naposledy dopustil Freudovského překnutí, bude začínajícím hráčem (nebo vyberte začínajícího hráče jiným vhodným způsobem). Dejte tomuto hráči žeton začínajícího hráče. Tento hráč jej umístí před sebe na stůl, otočený na stranu s Freudem. Hra bude probíhat po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče.

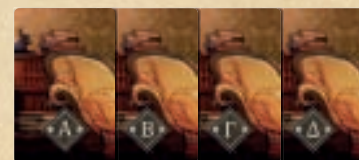
6. Svůj ukazatel pověsti umístěte na pole „0“ na počítadle pověsti. Hráči ukazatele vyskládají na pole v obráceném pořadí hry (tzn. dole bude ukazatel hráče sedícího napravo od začínajícího hráče, ukazatel začínajícího hráče bude nahoře).



7. Všichni hráči kromě začínajícího hráče obdrží počáteční zdroje navíc, v závislosti na tom, kdy budou na řadě. Řiďte se touto tabulkou:

Druhý hráč	Třetí hráč	Čtvrtý hráč

8. Dejte každému hráči jednu náhodnou kartu ordinace.



9. Svoji **kartu ordinace** umístěte na místo upravo dole u vaší destičky ordinace.



Poznámka: Karta ordinace blokuje vaši druhou místnost do doby, než odstraníte vrstvu melancholie z karty počátečního klienta (viz str. 21).

10. Z balíčku rutinních klientů otočte tolik karet, kolik je ve hře hráčů, plus jedna (tzn. při hře čtyř hráčů otočíte 5 karet). Vyskládejte je lícem vzhůru na dosah všech hráčů. Poté vezměte **počáteční vrstvu melancholie** a vyskládejte je náhodně na tyto karty. Zbylé počáteční vrstvy melancholie vraťte zpět do krabice hry.

Všechny počáteční vrstvy melancholie mají stejný efekt. Poznáte je podle tohoto symbolu.



11. V obráceném pořadí hry (tzn. od hráče sedícího napravo od začínajícího hráče a poté dál proti směru hodinových ručiček) si každý hráč vybere jednoho z dostupných klientů a k němu sadu karet snů (viz níže). Následující kroky provede každý hráč zvlášť. Teprve poté, co hráč provede všechny kroky, může vybírat další hráč.

- Vyberte si klienta s počáteční vrstvou melancholie a umístěte ji do své **první místnosti ordinace** (to je místo ulevo dole u vaší destičky ordinace).
- Vezměte si vrchní kartu z balíčku snů s latentním obsahem a umístěte ji lícem vzhůru na místo nad vaší první místností ordinace.
- Vezměte si některý sen s manifestním obsahem z nabídky (nebo vrchní kartu z balíčku snů s manifestním obsahem) a umístěte jej lícem vzhůru přes sen s latentním obsahem. Symboly u spodního okraje snu s latentním obsahem musí zůstat viditelné. Pokud si vezmete sen z nabídky, nabídku doplňte (otočte novou kartu z balíčku snů s manifestním obsahem a umístěte ji lícem vzhůru do nabídky).
- Na stupnici terapie nad klientem umístěte jeden ukazatel terapie. Umístěte jej na pole stupnice, které je rovno součtu bodů terapie  na kartě klienta a jeho vrstvě melancholie. Pokud umístíte ukazatel terapie na pole stupnice se symbolem vítězných bodů , okamžitě získáte tolik vítězných bodů, kolik je na symbolu vyobrazeno.
- Druhý ukazatel terapie umístěte na pole „0“ druhé stupnice terapie.

12. Jakmile si každý hráč vybral klienta a sadu snů, vezměte počáteční vrstvu melancholie ze zbylého klienta a vraťte ji do krabice. Zbylou kartu klienta umístěte dospod balíčku rutinních klientů.



V pořadí průběhu hry (od začínajícího hráče a dál po směru hodinových ručiček) si musí každý hráč vybrat jednu destičku **počátečních poznámek**. Každý hráč provede všechny následující kroky a až poté začne vybírat další hráč.

13. Vezměte si sadu tří počátečních poznámek, které mají v levém horním rohu stejný symbol, jako vaše karta ordinace.




- Vyberte si jednu z těchto destiček a zbylé dvě vraťte do krabice.
- Podívejte se na **lištu** u pravého okraje vybrané destičky a řiďte se podle ní:

♦ Svoji **figurku profesora** umístěte na mapu města, na lokaci vyznačenou u liště.



♦ Na liště jsou také čtyři symboly porozumění. Za každý z těchto symbolů vezměte 1 neutrální žeton porozumění ze zásoby uprostřed vaší destičky porozumění a přesuňte jej na odpovídající pole vaší destičky porozumění (viz porozumění na str. 9).



- Otočte svoji počáteční destičku poznámek na stranu s hlavní akcí (tzn. stranu bez lišty). Takto otočenou destičku umístěte na svoji desku hráče na libovolné **pole pro poznámky** ve sloupci ulevo.
- Otočte svoji kartu ordinace na stranu se symbolem .

TIP: Je výhodné, když umístíte počáteční destičku poznámek na místo sousedící se stejným symbolem.





PŘEHLED HRY

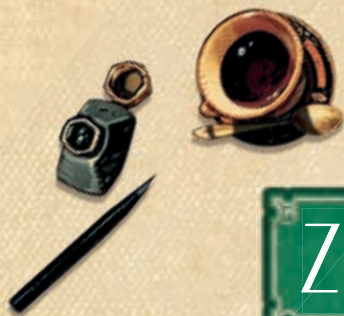
Partie hry probíhá několik po sobě jdoucích kol. V každém kole provede první tah začínající hráč a kolo pokračuje tahy dalších hráčů po směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu provedete jednu z následujících možností:

- **Předložení nápadů (str. 12)**
- **Stažení nápadů (str. 19)**
- **Léčba klientů (str. 20)**

Hra pokračuje do chvíle, kdy Freudův ukazatel pověsti  doputuje na pole  počítadla pověsti. To značí konec hry. Když ukazatel pověsti doputuje na dané pole, dokončíte právě probíhající kolo. Poté odehrajete ještě jedno poslední, závěrečné kolo. Nakonec přijde závěrečné bodování (str. 22).

Hráč s nejužším počtem vítězných bodů se stane vítězem a získá titul Freudova nejužznamnějšího současníka.



ZÁKLADNÍ POJMY

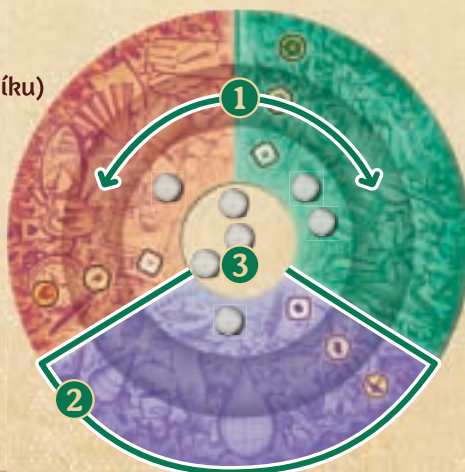
POROZUMĚNÍ

Každé porozumění náleží k nějaké **oblasti** (seberozvoj, suoboda, zápal) a má určitou úroveň (malé, střední, velké). Oblast a úroveň porozumění určíte tím, že umístíte žeton porozumění na destičku do určité výšece a kruhu.

K získání nového porozumění mohou vést různé efekty. Také může dojít ke změně oblasti nebo úrovně porozumění (může klesat i růst) a porozuměním budete platit, jako kdyby se jednalo o zdroj.

Porozumění zaznamenáváte na destičce porozumění. Ta má tuto strukturu:

- 1 Tři kruhy (jeden pro každou úroveň)
 - ♦ **Malý** (unitřní, se symboly tvaru čtyřúhelníku)
 - ♦ **Střední** (prostřední, se symboly tvaru šestiúhelníku)
 - ♦ **Velký** (vnější, se symboly ve tvaru kruhu)
- 2 Tři výšece kruhu (jedna za každou oblast)
 - ♦ **Seberozvoj** (zelená, se symboly rostliny)
 - ♦ **Suoboda** (fialová, se symboly ptáků)
 - ♦ **Zápal** (červená, se symboly plamene)
- 3 Zásoba uprostřed



BODOVÁNÍ

Během hry budete mít mnoho příležitostí získat vítězné body (VB). Další vítězné body získáte na konci hry. Kdykoli získáte vítězné body, posuňte svůj ukazatel vítězných bodů o odpovídající počet polí dál po počítadle vítězných bodů. Pokud překročíte pole „99“, otočte svůj ukazatel vítězných bodů na stranu „100+“.

Ve hře jsou dva druhy vítězných bodů:

Okamžité vítězné body



Tyto vítězné body získáte okamžitě.

Vítězné body na konci hry



Tyto vítězné body získáte až během závěrečného bodování.

Ve hře jsou dva druhy žetonů porozumění:



Porozumění v barvě hráče

Na začátku hry nemáte k dispozici ani jeden ze šesti žetonů porozumění ve vaší barvě (zatím jsou uzamčené na vaší desce hráče). Když odemknete jeden z těchto žetonů porozumění, přesunete jej do zásoby uprostřed vaší destičky porozumění. Tyto žetony mají stejné funkce jako žetony neutrálních porozumění, ale navíc je smíte trvale umístit na pojednání a bonusová pole (viz str. 16 a 19).



Neutrální žetony porozumění

Během hry budete měnit pozici neutrálních žetonů porozumění na destičce porozumění, ale nikdy o ně nemůžete přijít, takže až do konce hry budete mít na destičce porozumění k dispozici sedm neutrálních žetonů porozumění.

Pokud získáváte nebo naopak platíte porozumění, smíte po destičce porozumění pohybovat neutrálním žetonem porozumění nebo žetonem porozumění ve vaší barvě (u tomto ohledu jsou rounocenné). Pokud se žeton porozumění (ať už neutrální nebo ve vaší barvě) nachází v zásobě uprostřed, nemá žádnou oblast ani úroveň. Jakmile se žeton porozumění posune na destičku porozumění, bude považován za porozumění určité úrovně a v určité oblasti, podle toho, kde se nachází (například žeton porozumění umístěný v prostředním kruhu zelené výšece je střední porozumění seberozvoji).

EFEKTY POROZUMĚNÍ

Určité efekty vám během hry umožní uzít žetony porozumění ze zásoby uprostřed destičky porozumění a umístit je na destičku nebo vám umožní posouvat žetony, které již na destičce jsou.

Nabytí porozumění

Takovéto symboly (viz vyobrazní upravo) znamenají, že získáváte nové porozumění. Vezměte žeton porozumění ze zásoby uprostřed a umístěte je na vyznačené pole destičky porozumění.

Poznámka: Pokud máte nabýt porozumění, ale v zásobě uprostřed nemáte žádné žetony, smíte odebrat žetony z jiných polí destičky a přesunout je na právě nabyté porozumění.



Kultivace porozumění

Tento symbol znamená, že vezmete žeton porozumění a posunete jej o jednu úroveň výš (do kruhu blíž k vnějšímu okraji). Oušem oblast porozumění se tímto nezmění (kultivovat tedy budete malé porozumění na střední, nebo střední na velké).



Důležité: Efektem kultivace porozumění nemůžete uzít žeton porozumění ze zásoby uprostřed a umístit jej na destičku. K tomu je potřeba efekt nabytí porozumění (viz výše). Zde pouze rozušíte porozumění, které již máte.

Využití porozumění

Různé efekty a akce vyžadují ke své aktivaci zaplacení konkrétních porozumění. Pokud takto platíte, nazývá se tento efekt **využití porozumění**.

- Když využíváte porozumění, vezměte žeton z jeho aktuálního pole na destičce porozumění a vraťte jej přímo do zásoby uprostřed.
- Při využití porozumění smíte také porozumění překompenzovat: tzn. využít porozumění vyšší úrovně, než jaká je vyžadována (např. smíte použít velké porozumění zápalu namísto malého nebo středního porozumění zápalu).

Poznámka: Při překompenzování vrátíte žeton do zásoby uprostřed, nedostanete „drobné nazpátek“.



Potlačení porozumění

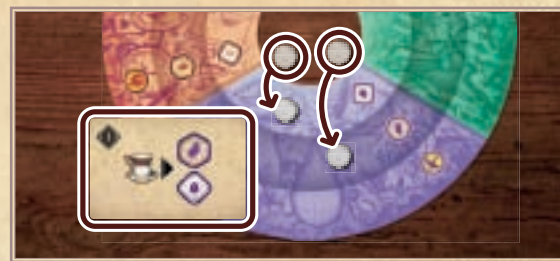
Tento symbol znamená, že vezmete žeton porozumění a posunete jej o jednu úroveň níž (do kruhu blíž k vnitřnímu okraji). Oušem oblast porozumění se tímto nezmění (může jít o posun z velkého kruhu do středního, ze středního do malého, nebo z malého do zásoby). Porozumění obvykle potlačíte za účelem aktivace jiného efektu.



Důležité: Potlačením porozumění může dojít k tomu, že žeton porozumění klesne do zásoby uprostřed.

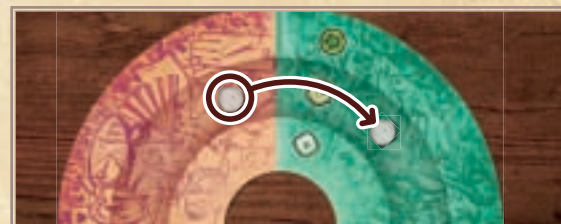
Čtyřúhelníkové, šestiúhelníkové a kulaté symboly bez konkrétní barvy představují porozumění z jakékoli oblasti (tzn. mají určitou úroveň malou, střední, velkou ale je jedno, z jaké jsou oblasti).

- Pokud máte nabýt porozumění bez konkrétní barvy, umístěte žeton porozumění ze zásoby uprostřed na odpovídající úroveň libovolné oblasti.
- Pokud máte využít porozumění bez konkrétní barvy, vezměte žeton porozumění z odpovídající úrovně (ale z libovolné oblasti) a vraťte jej do zásoby uprostřed.



Přehodnocení porozumění

Tento symbol znamená, že vezmete žeton porozumění a posunete jej do sousedící oblasti. Oušem úroveň porozumění se tímto nezmění (půjde tedy o změnu barvy, ale bez změny úrovně).



VYUŽITÍ POROZUMĚNÍ K ZÍSKÁNÍ KRABIČEK VE TVARU SRDCE

Kdykoli v průběhu tahu (a kolikrát chcete) smíte využít porozumění k získání krabičky ve tvaru srdce. Pokud tak chcete učinit, využijte sadu 1 velkého, 1 středního a 1 malého porozumění (z libovolných oblastí) a získejte jednu krabičku ve tvaru srdce (jak je vyznačeno na destičce ordinace).



Tip: Aby bylo možné uvolnit místo pro krabičky ve tvaru srdce, které by jinak propadly, protože nemáte dost místa na počítadle, smíte kdykoliv zaplatit 1 krabičku ve tvaru srdce a získat tak 2 VB. Tuto akci smíte provést kdykoliv ve svém tahu a kolikrát chcete i během vyhodnocování jiného efektu.



POVĚST

Počítadlo pověsti (na mapě města) slouží k zaznamenávání pověsti, kterou získáte vy a Freud v průběhu hry. Během hry vám pozice vašeho i Freudova ukazatele může přinést újhody. Jakmile Freudův ukazatel doputuje na desáté pole počítadla, nastane konec hry. Hráči, kteří mají na konci hry nejlepší pověst, získají během závěrečného bodování další VB za uyléčené klienty a publikovaná pojednání (viz str. 22).




Získání bodů pověsti

Když získáte bod pověsti, proveďte následující kroky:

1. Posuňte Freudův ukazatel na počítadle o jedno pole dál.
2. Posuňte svůj ukazatel na počítadle. Pokud se posunete na pole, kde se nachází jeden či více jiných ukazatelů, umístěte svůj ukazatel tak, aby byl nahoře.

Pokud se váš ukazatel nachází na devátém poli počítadla, neposunete jej na desáté pole. Namísto tohoto posunu získáte 3 VB (jak je vyznačeno na konci počítadla).



3. Pokaždé když váš nebo Freudův ukazatel na počítadle překročí symbol , pohnete Freudovou figurkou na mapě města o jednu lokaci dál po směru hodinových ručiček (neaktivujete žádný efekt lokace).

Důležité: Získání bodů pověsti neaktivuje počítadlo pověsti (viz níže).



Aktivace počítadla pověsti

Když aktivujete počítadlo pověsti, proveďte následující kroky:

1. Získejte VB a kávu (pokud je také vyobrazena) vyobrazené v barevné oblasti nad vaším ukazatelem pověsti.
2. Vyberte a proveďte jednu akci vyobrazenou v oblasti pod Freudovým ukazatelem pověsti (nebo z jakékoli oblasti nalevo od dané oblasti).

Důležité: Aktivace počítadla pověsti neposune vás ani Freuda po počítadle pověsti (jinými slovy, po počítadle se posunete, pouze pokud získáte body pověsti).

Příklad: Růžový hráč použil svůj kalamář k aktivaci počítadla pověsti. Získá 3 VB a 1 kávu. Poté smí provést akci vyobrazenou v oblasti pod Freudovým ukazatelem nebo akci v oblasti nalevo od ní.



KDE ZÍSKAT BODY POVĚSTI

- Sedm cílů lokací
- Tři vrchní žetony čtvrtí
- Tři bonusová pole čtvrtí s číslem „6“
- Deska hráče (po zaplnění devíti poznámkami)

ZNAMENÍ KONCE HRY



Jakmile Freudův ukazatel doputuje na pole s kapesními hodinkami, znamená to konec hry. Musíte provést tyto kroky:

- Hráč, který posunul Freudův ukazatel na toto pole, získá 3 VB (vyznačené na konci počítadla).
- Otočte žeton začínajícího hráče na stranu se symbolem kapesních hodin.
- Dokončete právě probíhající kolo.
- Odehrajte jedno poslední kolo. V tomto posledním kole platí jedna újímka: Pokud máte na konci tahu prázdné místnosti v ordinaci, nezískáte nové klienty.
- Nakonec nastane závěrečné bodování (viz str. 22).



KÁVA

Káva je zdroj, který vám pomůže pracovat s porozuměním a může také posloužit při různých akcích a efektech. Když získáte nebo naopak použijete kávu, posuňte svůj ukazatel na počítadle odpovídajícím směrem.

Poznámka: Nikdy nesmíte mít více než 6 káv. Veškeré kávy, které máte získat nad 6, budou ztraceny.

Kromě použití kávy při placení poplatků akcí (např. při získávání nových poznámek ze stolu Středěční společnosti) smíte také kávu použít k provedení efektů uyznačených v levém dolním rohu vaší desky hráče.

Pokud je u efektu použití kávy napsáno, že jej smíte použít **kdykoliv během tahu**, znamená to skutečně kdykoliv, když jste na tahu, a to včetně chvíle, kdy vyhodnocujete jiný efekt (tzn. smíte přerušit vyhodnocení akce, použít kávu a vrátit se k vyhodnocení akce).

Tip: Pokud nechcete, aby vám propadla káva, protože už máte plné počítadlo kávy, můžete použít efekty, které ji umožní spotřebovat kdykoli během tahu (např. směnit 3 kávy za 1 bystrý nápad).

	Použitím 1 kávy se můžete vyhnout efektu potlačení porozumění.
	Použitím 2 káv smíte kdykoliv během tahu kultivovat porozumění nebo přehodnotit porozumění.
	Za použití 3 káv smíte kdykoliv během tahu získat 1 bystrý nápad.



BYSTRÉ NÁPADY

Bystré nápady mají během hry mnoho využití, například je smíte použít jako náhradu za vaše nápady na stole Středěční společnosti (str. 13). Lze je také použít k úpravě pohybu kalamáře (str. 13) a k vylepšení efektu lokace na mapě města (str. 18).

Když získáte bystrý nápad, vezměte jej ze společné zásoby a umístěte do své osobní zásoby někde poblíž desky hráče. Smíte mít libovolný počet bystrých nápadů. Když použijete bystrý nápad, vraťte jej do společné zásoby. Během závěrečného bodování získáte 1 VB za každý bystrý nápad, která vám zbývá v osobní zásobě.

VÁŠ TAH

Ve svém tahu provedete jednu z následujících možností:

- Předložení nápadů
- Stažení nápadů
- Léčba klientů

Jakmile vyhodnotíte jednu z výše popsaných možností, smíte použít krabičky ve tvaru srdce k léčbě klientů (viz str. 20). Pokud máte na konci tahu volnou místnost v ordinaci, musíte si uzít nového klienta (viz str. 22).



PŘEDLOŽENÍ NÁPADŮ

Předložení nápadů u stolu Středěční společnosti je hlavní způsob provádění akcí a aktivace efektů. Pokud chcete předložit nápady, proveďte následující kroky:

1. Umístěte nápad(y) na stůl
2. Vyhodnoťte efekt(y) akčního pole
3. Aktivujte kalamář



UMÍSTĚNÍ NÁPADŮ NA STŮL

Vyberte jedno prázdné pole pro nápady na stole. Na toto pole umístěte jeden nebo dva žetony nápadů ze své zásoby na desce hráče. Každý nápad je jako malá komiksová bublina a ocásek této bubliny musí směřovat na jedno ze sousedících akčních polí. Pokud umístíte dva žetony nápadů, musí oba směřovat ke stejnému akčnímu poli. Nesmíte nasměrovat nápady k akčnímu poli, na který už směřuje některý z vašich nápadů.

Poznámka: Nasměrování cizích nápadů nemá na vaše nápady žádný vliv. Jinými slovy, k jednomu akčnímu poli smí směřovat nápady více hráčů.



VYHODNOCENÍ EFEKTU STOLU

Za každý nápad, který během tahu umístíte, jedenkrát vyhodnotíte akční pole, na které směřuje (tzn. buďto vyhodnotíte akční pole jednou, nebo dvakrát). Pokud máte vyhodnotit akční pole dvakrát, musíte zcela dokončit první vyhodnocení efektu a až poté smíte začít s druhým vyhodnocením (viz Akční pole na stole, str. 15).

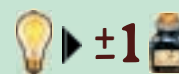
AKTIVACE KALAMÁŘE

Po vyhodnocení efektu stolu musíte pohnout svým kalamářem. Po ukončení pohybu smíte vyhodnotit efekty na místě, kde kalamář ukončí pohyb.



Úprava pohybu kalamáře

K úpravě pohybu kalamáře smíte použít bystré nápady. Za každý bystrý nápad, který vrátíte do společné zásoby, smíte od pohybu kalamáře odečíst jeden krok, nebo naopak jeden krok přičíst. Oušem pozor! Nikdy nesmíte snížit pohyb na nulu (jinými slovy, váš kalamář se musí pohnout alespoň o jedno pole).



Příklad: Tyrkysový hráč chce aktivovat jedno akční pole dvakrát. Vezme dva žetony nápadů ze zásoby na své desce hráče a umístí je na volné pole na stole. Ocásky obou nápadů nasměruje na akční pole Doberte si kartu úzkumu.

Tyrkysový hráč by nesměl nasměrovat své nápady k akčnímu poli vyznačenému červeně, protože k tomuto akčnímu poli směřuje jiný jeho nápad.

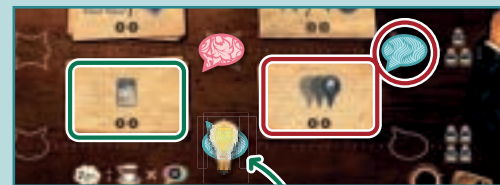



UMÍSTĚNÍ BYSTRÝCH NÁPADŮ

Bystrými nápady můžete nahradit jeden nebo dokonce oba žetony nápadů, které umístíte během této akce. Bystré nápady fungují v každém ohledu stejně jako vaše běžné nápady, a to včetně umístění, aktivace a pravidel pro nasměrování. Na konci tahu odeberte ze stolu všechny bystré nápady.



Příklad: Tyrkysový hráč umístil jeden nápad a přiložil k němu jeden bystrý nápad, aby mohl aktivovat stejné akční pole dvakrát. Výsledek bude stejný, jako kdyby umístil dva své nápady. A stejného efektu by mohl dosáhnout i umístěním dvou bystrých nápadů (bez použití běžného žetonu nápadu).



Dva symboly  na každém akčním poli znamenají, že pole smíte vyhodnotit až dvakrát (jednou za každý nápad, který během tahu nasměrujete k tomuto akčnímu poli).

Pokud vyhodnocujete akční pole, které má dva efekty oddělené lomítkem, vyberete si pouze jeden efekt. Pokud to samé pole vyhodnocujete dvakrát, smíte si vybrat dvakrát ten samý efekt nebo pokaždé jiný.



Pohyb kalamářem

Pohněte svým kalamářem po desce hráče a dodržte tato pravidla:

1. Počet kroků, které musíte kalamářem provést, je určený počtem symbolů kalamáře napravo od vašeho nápadu (vašich nápadů) umístěného v tomto tahu.
2. Pohněte kalamářem po své desce hráče ve směru hodinových ručiček **přesně** o tento počet kroků.

Poznámka: Počet kroků kalamáře bude stejný nezávisle na tom, zda umístíte jeden nebo dva nápady.

EFEKTY KALAMÁŘE

Když kalamář ukončí pohyb, smíte vyhodnotit efekt pole, na kterém právě stojí. Čtyři pole kalamáře vám umožní vyhodnotit efekty některé z řad poznámek. Páté pole kalamáře vám umožní aktivovat počítadlo pověsti. Kromě toho vám pohyb kalamáře odemkne nové žetony nápadů. Když kalamář dokončí první, druhý a třetí okruh kolem polí, pokaždé odemkne jeden z nápadů. Tyto žetony nápadů přidáte do své zásoby a smíte je používat až do konce hry.

Odemčení nápadů a sloupce poznámek



Když kalamář překročí tento symbol, vezměte uzamčený žeton nápadu nejučlevo na vaší desce hráče a umístěte jej do své zásoby nápadů. Odemčení nápadu také odemkne sloupec, ve kterém se žeton nápadu nacházel.

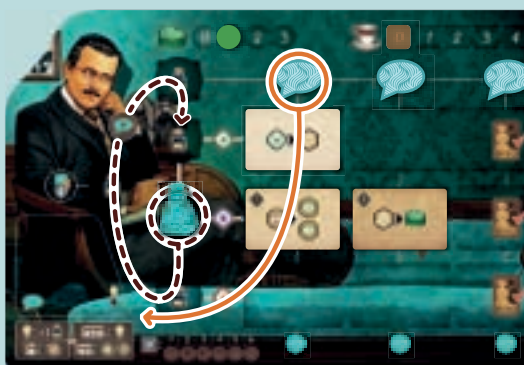
Horní pole: Aktivace sloupce poznámek

Pokud kalamář ukončí pohyb na tomto poli, vyberte jeden z odemčených sloupců poznámek (tzn. sloupec, nad kterým není žeton nápadu). Poté smíte aktivovat efekt každé destičky poznámek v tomto sloupci a k tomu ještě efekt nabytí porozumění pod tímto sloupcem (pokud je tento efekt odemčený, tzn. není na něm žeton porozumění, viz Získání destiček poznámek na str. 15). Tyto efekty vyhodnotíte každou a v libovolném pořadí.

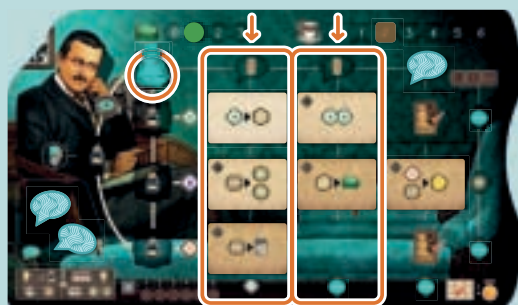
Tři nižší pole: Aktivace řady poznámek

Pokud kalamář ukončí pohyb na některém z těchto polí, smíte vyhodnotit efekt nabytí porozumění napravo od tohoto pole. Poté smíte aktivovat efekt každé destičky poznámek v této řadě. K tomu smíte aktivovat ještě efekt kultivace porozumění napravo od řady (pokud je tento efekt odemčený, viz Získání destiček poznámek na str. 15). Tyto efekty vyhodnotíte každou a v libovolném pořadí.

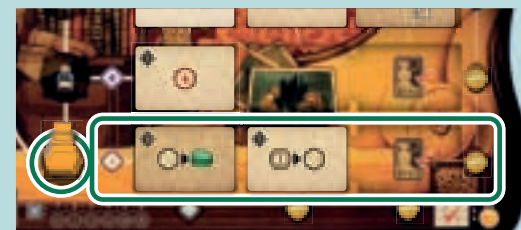
Příklad: Tyrkysový hráč pohnul svým kalamářem přes symbol . Okamžitě vezme levý žeton nápadu z desky hráče a umístí jej do své zásoby nápadů. Od teď až do konce hry má k dispozici čtvrtý žeton nápadu.



Kalamář tyrkysového hráče ukončil pohyb na horním poli. Hráč už má odemčené dva sloupce, takže si smí vybrat jeden z nich. Bude výhodnější aktivovat sloupec vlevo, protože v něm jsou tři poznámky, a navíc má pod sloupcem odemčený efekt nabytí porozumění.



Kalamář žluté hráčky ukončil pohyb na spodním poli, takže hráčka smí v libovolném pořadí vyhodnotit poznámky v této řadě. Nejprve ale nabyde malé porozumění zápalu. Poté vyhodnotí destičku víc upravo. Potlačí jedno libovolné porozumění, aby nabyla střední porozumění libovolné barvy. Toto porozumění může použít k vyhodnocení destičky vlevo, takže hráčka získá krabičku ve tvaru srdce.



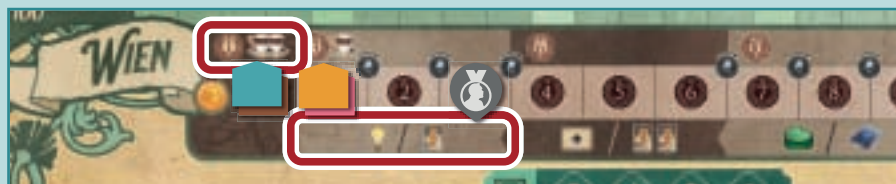
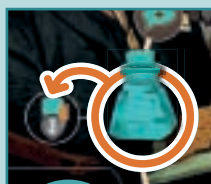
Levé pole: Aktivace počítadla pověsti

Získejte VB a kávu (pokud je také vyobrazena) vyobrazené v oblasti nad vaším ukazatelem pověsti. Pak vyberte a provedte jednu akci vyobrazenou v oblasti pod Freudovým ukazatelem pověsti nebo v jakékoli oblasti nalevo od dané oblasti (viz Aktivace počítadla pověsti, str. 11).

Důležité: Aktivace počítadla pověsti neposune vás ani Freuda po počítadle pověsti (jinými slovy, po počítadle se posunete, pouze pokud získáte body pověsti).

Důležité: Efekty poznámek smíte vyhodnocovat v libovolném pořadí, jeden po druhém. Ale musíte zcela vyhodnotit efekt jedné destičky poznámek, než začnete vyhodnocovat další efekt.

Příklad: Kalamář tyrkysového hráče ukončil pohyb na levém poli, takže aktivuje počítadlo pověsti. Získá 1 VB a 2 kávy z oblasti nad svým ukazatelem pověsti. Poté smí provést akci vyobrazenou v oblasti pod Freudovým ukazatelem.



AKCE NA STOLE STŘEDEČNÍ SPOLEČNOSTI

Na stole Středechní společnosti je devět akčních polí a v následující sekci najdete jejich popis.

ZÍSKÁNÍ DESTIČEK POZNÁMEK

Tři akční pole vám umožní získat destičku poznámek úměnou za kávu.



Použijte 1 kávu a získajte libovolnou urnní destičku ze sloupce vlevo (tedy urnní destičku z hromádky I. úrouně nebo II. úrouně).



Použijte 2 kávy a získajte libovolnou destičku z **prostředního** sloupce, poté vyhodnoťte efekt vyobrazený na boční liště této destičky.

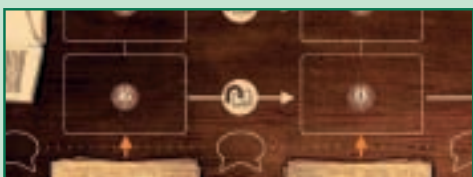


Použijte 3 kávy a získajte libovolnou destičku z **pravého** sloupce. Poté vyhodnoťte efekt vyobrazený na boční liště této destičky a navíc hlavní efekt destičky.

NAHRAZENÍ DESTIČEK POZNÁMEK

Pokud nemůžete umístit destičku poznámek na volné pole na desce hráče (např. protože nemáte dostatek uyléčených klientů) nebo nemáte volné pole na desce hráče, smíte vyměnit některou ze starých destiček poznámek za právě získanou destičku (starou destičku odstraníte ze hry). Pokud nechcete žádnou ze starých destiček nahradit, musíte odstranit právě získanou destičku. Destičky poznámek nelze nijak přemísťovat.

Pokud si vyberete pole bez destičky poznámek (protože už nebylo dostatek destiček k jeho zaplnění), získáte namísto destičky vítězné body vyobrazené na prázdném poli (a přeskočíte další kroky).

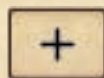


Pokaždé když získáte destičku poznámek, proveďte následující kroky:

1. Použijte požadovaný počet kávy potřebný k získání destičky.

Poznámka: Kávu používáte pouze tehdy, pokud získáváte destičku poznámek prostřednictvím akčních polí na stole jiné efekty získání poznámek kávu nevyžadují.

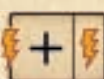
2. Aktivujte efekty destičky poznámek podle symbolů, které byly vyznačeny na akčním poli.



Levý sloupec: bez efektu




Prostřední sloupec: Efekt na boční liště destičky



Pravý sloupec: Efekt na boční liště destičky a také hlavní efekt destičky (u libovolném pořadí)

3. Získanou destičku poznámek otočte na **stranu bez boční lišty** a umíste ji do libovolné řady na své desce hráče, na volné pole nejvíc vlevo.

Pokud chcete umístit destičku na volné pole se symbolem , musíte mít v tuto chvíli uyléčený určitý počet klientů. Teprve pak smíte destičku na pole umístit (viz Uyléčení klienti, str. 21).

- První symbol, který zakryjete destičkou: 0 uyléčených klientů
- Druhý symbol, který zakryjete destičkou: 1 uyléčený klient
- Třetí symbol, který zakryjete destičkou: 2 uyléčení klienti

4. Pokud je v nabídce destiček poznámek volné pole, doplňte na ně novou destičku.

- Pokud je volné pole v prostředním sloupci, vezměte urnní destičku z hromádky destiček na stejném řádku a umíste ji na volné pole (otočenou na stranu s boční lištou).
- Pokud je volné pole v pravém sloupci, posuňte na toto pole destičku z prostředního sloupce na stejném řádku. Poté na volné pole v prostředním řádku doplňte destičku dle pravidel výše.



Pokud získáte destičku poznámek díky efektu mimo akce na stole, (např. z počítadla pověstí) smíte si vybrat libovolnou urnní destičku z hromádky vlevo (tzn. urnní destičku z hromádky I. úrouně nebo II. úrouně). Za tuto destičku neplatíte kávu.

ZAPLNĚNÍ ŘAD A SLOUPCŮ

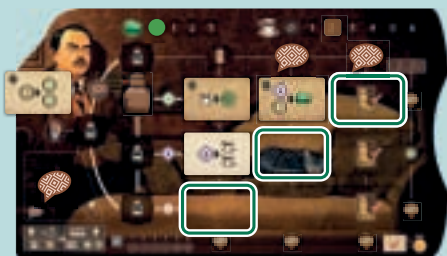
Jakmile máte na desce hráče řadu nebo sloupec se třemi destičkami poznámek, tato řada či sloupec je takzvaně „zaplněná/zaplňný“. Když zaplníte řadu nebo sloupec, okamžitě si vezměte žeton porozumění umístěný na konci zaplněné řady, respektive pod zaplněným sloupcem. Tento žeton umíste do zásoby uprostřed destičky porozumění. Zároveň tím odemknete efekt na desce hráče, který můžete později vyhodnotit při aktivaci kalamáře.

Jakmile zaplníte všech devět polí na desce hráče destičkami poznámek, získáte 1 bod pověstí (viz Pověst na str. 11).



Poznámka: Pokud je hromádka destiček na některém řádku prázdná, destičky v tomto řádku už nebudete doplňovat ani posouvat.

Příklad: Hnědá hráčka získala destičku poznámek a musí ji umístit na svoji desku hráče. Smí ji umístit do libovolné řady, na volné pole vlevo (na ilustraci vyznačená zeleně). Destičku smí umístit i do horní řady a dokončit ji. Protože se jedná o první symbol, který by zakryla, nemusela by v tuto chvíli mít žádné vyléčené klienty.



VÝZKUM A POJEDNÁNÍ

Ve hře jsou dvě akční pole spojená s kartami výzkumu. Jedna akce vám umožní dobrat karty výzkumu, druhá akce vám umožní vyložit karty z ruky.




Doberte si kartu výzkumu.




Vyložte jednu nebo dvě karty výzkumu nebo publikujte pojednání.

Získání karet výzkumu

 Pokaždé když získáte kartu výzkumu, vezměte si vrchní kartu z balíčku výzkumu a přidejte si ji do ruky. Poté smíte užít jednu **libovolnou** kartu výzkumu z ruky a vyměnit ji za jednu ze dvou karet v nabídce karet výzkumu.

Vyložení karet výzkumu

 Abyste vyložili kartu výzkumu z ruky, musíte vyhodnotit efekt s tímto symbolem (jinými slovy, karty výzkumu nelze vykládat volně).

Když vykládáte kartu výzkumu, vyberte libovolnou kartu z ruky a položte před sebe lícem vzhůru. Tato karta je od této chvíle považována za kartu ve hře. V tuto chvíli smíte vyhodnotit efekty, které jsou u spodního okraje karty.

Poznámka: Symboly lokací na kartách výzkumu ve hře jsou trvalé a připočítávají se k vašem celkovému počtu symbolů lokací (viz str. 17).



Každá karta výzkumu na sobě má svazek určité barvy (ten je potřeba při publikaci pojednání, viz dále). Také na nich můžete najít jeden nebo více symbolů lokací a efektů.


Publikace pojednání



Pokud chcete publikovat pojednání, musíte nasbírat karty výzkumu určitého počtu a barvy, které jsou vyznačené na destičce pojednání.

Zároveň musíte mít na své destičce porozumění k dispozici jeden žeton porozumění ve vaší barvě, který na pojednání umístíte a přivlastníte si jej.

Pokud chcete publikovat pojednání, proveďte následující kroky:

1. Vyberte pojednání z nabídky.
2. Dejte stranou jednu z karet výzkumu, které máte ve hře. Tato karta musí barvou odpovídat svazku, který je na pojednání vyobrazen vlevo a je označený tímto symbolem. 
3. Poté k této první kartě přiložte další karty výzkumu, které barvou a počtem odpovídají zbylým svazkům na vybraném pojednání. Smíte použít karty výzkumu, které máte ve hře. Také smíte libovolný počet svých karet výzkumu nahradit tím, že budete **citovat** pojednání, která již dříve publikovali protihráči (vezmete si karty výzkumu z jejich pojednání).
4. Karty výzkumu vyskládejte na sebe tak, aby jejich pořadí a počet přesně odpovídal pořadí a počtu svazků na pojednání, které publikujete. Vezměte destičku pojednání a umístěte ji přes karty tak, aby se barvy svazků shodovaly (budou vidět pouze horní části svazků na kartách výzkumu).
5. Vezměte odkudkoli z destičky porozumění jeden žeton porozumění ve vaší barvě a umístěte jej na pole v levé horní části pojednání. Takto označíte, že pojednání je vaše. Žeton porozumění zůstane na pojednání až do konce hry.


Poznámka: Žeton pojednání ve vaší barvě může být ze zásoby uprostřed nebo z libovolné úseče vaší destičky porozumění.

6. Získejte vítězné body vyobrazené uprostřed pojednání.

Na každém publikovaném pojednání jsou dva různé symboly lokací. Jsou trvalé a připočítávají se k vašem celkovému počtu symbolů lokací.

Poznámka: Karty výzkumu použité k publikaci pojednání již nejsou „ve hře“. Už se jedná pouze o svazky. Přijďte o symboly lokací, které na nich byly.

CITACE POJEDNÁNÍ

- Když publikujete pojednání, smíte libovolný počet svazků (kromě svazku vlevo) nahradit citací pojednání, které již dříve publikovali jiní hráči.
- Když chcete citovat pojednání jiného hráče, vezměte si kartu výzkumu nejuíc upravo z tohoto pojednání (musí jít o kartu nejuíc upravo, nesmíte karty přeskočit a užít si kartu víc vlevo, ale samozřejmě se postupem času tyto karty uvolní).
- Pokaždé když takto citujete něčí pojednání, tento hráč získá 1 bystrý nápad a 2 vítězné body (tzn. dostane bystrý nápad a 2 VB za každou kartu výzkumu, kterou vezmete z jeho pojednání). 
- Smíte citovat to samé pojednání i vícekrát v rámci jedné akce začnete kartou nejuíc upravo a budete postupně brát karty víc vlevo (jak již bylo řečeno, nesmíte karty přeskakovat).
- Tento proces zopakujte dle potřeby kolikrát chcete, i na různých pojednáních, dokud nemáte karty výzkumu potřebné k publikaci pojednání.

Poznámka: K publikaci pojednání smíte použít libovolnou kombinaci vašich karet výzkumu ve hře a svazků z citovaných publikací (kromě svazku nejuíc vlevo na pojednání, které chcete publikovat za něj musíte použít svoji kartu výzkumu ve hře). Nesmíte použít karty výzkumu z ruky, nesmíte citovat svá vlastní pojednání a nesmíte použít karty, které mají ve hře protihráči.

POROZUMĚNÍ

Duě akční pole vám umožní manipulovat s žetony porozumění na destičce porozumění.



Nabudete jedno malé porozumění od každého druhu: seberozvoje, svobody a zápalu.



Provedte až dvě kultivace porozumění a jedno přehodnocení porozumění (v libovolném pořadí).

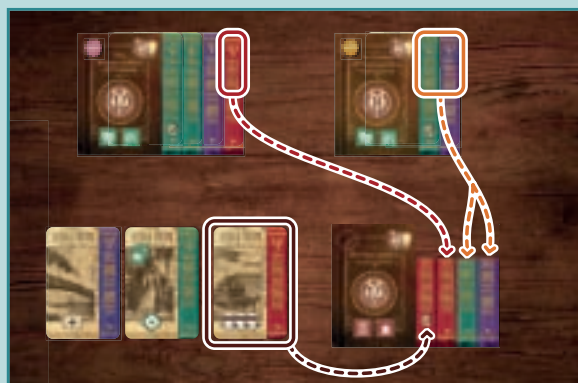
Poznámka: Více o nabytí, kultivaci a přehodnocení porozumění najdete na str. 10.



Příklad: Tyrkysovou hráč chce publikovat pojednání, které vyžaduje čtyři svazky: dva červené, jeden zelený a jeden fialový.

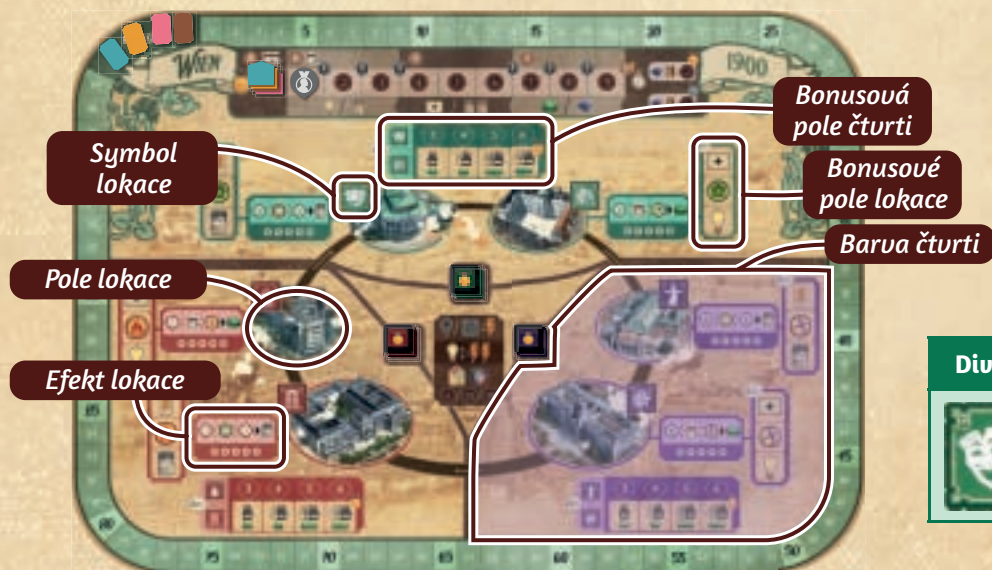
První červený svazek musí hráč poskytnout ze svých karet ve hře. Pak se rozhodne, že své zbylé karty úzkumu ve hře si chce ponechat. Proto raději odcituje pojednání ostatních hráčů. Aby dokončil pojednání, cituje pojednání růžového hráče (a vezme si jeho červený svazek) a pak dvakrát cituje pojednání žluté hráčky (vezme si z něho fialový a zelený svazek). Za tyto citace obdrží růžová hráčka 2 VB a 1 bystrý nápad. Žlutá hráčka obdrží 4 VB a 2 bystré nápady, protože tyrkysovou ji citoval dvakrát.

Tyrkysovou hráč vezme všechny potřebné svazky a vyskládá je na sebe tak, aby jejich pořadí odpovídalo pořadí na pojednání. Vezme destičku pojednání a umístí ji přes tyto svazky. Pak vezme jeden žeton porozumění ve své barvě a umístí jej na levý horní roh pojednání. Nakonec získá 12 VB.



Tip: Protože žetony porozumění nemůžete na destičce porozumění volně přeskládat, je mnohdy lepší ponechat žetony vaší barvy v zásobě, pokud je to možné. Budete je mít k dispozici pro publikaci pojednání.

MAPA MĚSTA



Mapa města je rozdělena na tři různě barevné čtvrti. V každé čtvrti jsou duě lokace. Každá lokace má svůj symbol.

Na každé lokaci je pole, kde smí stát libovolný počet figurek (profesorů a Freuda).

Kromě toho jsou také v každé čtvrti 4 bonusová pole a na každé lokaci jsou 3 bonusová pole. Tato pole smíte použít pouze tehdy, když provádíte stažení nápadů (viz str. 19).

Divadlo	Knihovna	Opera	Muzeum	Univerzita	Kavárna

POHYB PROFESOREM NEBO FREUDEM

Duě akční pole na stole Středěční společnosti vám umožní hýbat figurkami po mapě města z jedné lokace do druhé v kruhu po směru hodinových ručiček. Jedno akční pole vám umožní pohnout vaší figurkou profesora. Druhé akční pole vám umožní pohnout figurkou Freuda. Jakmile se figurka pohne na novou lokaci, smíte aktivovat efekty této lokace.



Budto pohněte svým profesorem o 1 nebo 2 lokace nebo přesuňte svého profesora na lokaci, kde se nachází Freud.



Pohněte Freudem o 1 až 3 lokace.

Poznámka: Pokud chcete přesunout svého profesora na lokaci s Freudem, musí se váš profesor před akcí nacházet na jiné lokaci než Freud (tzn. není možné provést touto akcí jeden velký okruh všemi lokacemi a skončit na té samé lokaci).

Efekty lokací

Když přesunete profesora nebo Freuda na novou lokaci, smíte aktivovat efekt této lokace. Efekty smíte teoreticky aktivovat až pětkrát, ale vždy v závislosti na jedné ze dvou různých podmínek: budto na počtu figurek na dané lokaci, nebo na počtu symbolů dané lokace, které máte k dispozici ve hře. Když určujete počet aktivací efektu lokace, vyberte pouze jednu z těchto možností:


A. Součet figurek

Sečtěte **všechny figurky, které se na této lokaci nacházejí** (může to být váš profesor, cizí profesori a Freud).

B. Součet symbolů

Sečtěte **všechny symboly této lokace**, které máte k dispozici ve svém herním prostoru (mohou být na kartách výzkumu ve hře, na pojednáních, na klientech, na cílech lokací apod.).

Poznámka: Pokud počítáte symboly lokace, nepočítejte figurky a naopak.

Pět symbolů  pod efektem každé lokace značí, že efekt smíte aktivovat až pětkrát (to také znamená, že efekt vyhodnotíte maximálně pětkrát, i pokud máte více než pět symbolů lokace nebo pokud by se na lokaci nacházelo více než pět figurek). Pokud aktivujete efekt lokace vícekrát, vždy zcela dokončete jednu aktivaci a až pak přejděte k další aktivaci.

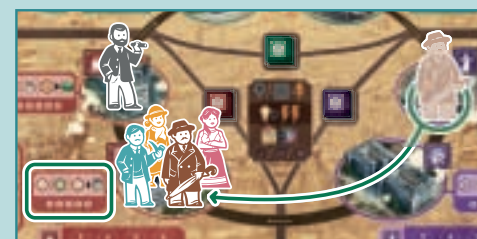
Poznámka: Pokud má lokace více efektů, smíte každou aktivací aktivovat jiný z nich nebo je libovolně kombinovat a aktivovat je v libovolném pořadí (smíte také aktivovat ten samý efekt vícekrát). Vždy ovšem musíte dokončit jeden efekt, než vyhodnotíte druhý, a nesmíte překročit maximální počet aktivací.

AKTIVACE EFEKTŮ LOKACE ZA BYSTRÉ NÁPADY

Za každý bystrý nápad, který vrátíte do společné zásoby, získáte duě další aktivace efektů lokace (ovšem maximální počet aktivací je stále 5!).



Příklad: Hnědá hráčka pohnula profesorem o duě lokace a ukončila pohyb na univerzitě, kde se nacházejí tři další profesori. Protože na lokaci jsou čtyři figurky, mohla by efekt lokace aktivovat čtyřikrát. Učiní tak. Za první duě aktivace nabyde duě malá porozumění zápalu a za další duě aktivace vymění obě právě nabytá porozumění za karty výzkumu (jednu kartu za každé z nich). Pokud by hráčka chtěla, mohla by zaplatit bystrý nápad za další aktivaci. Ale získala by jen jednu aktivaci navíc, protože maximální počet aktivací je vždy pět.

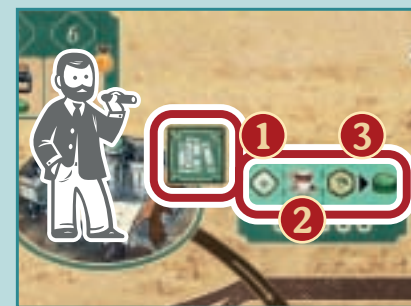


OKAMŽITÁ AKTIVACE EFEKTŮ LOKACE



Tento symbol vám umožní aktivovat efekty určité lokace (jako kdyby se na ni pohnul váš profesor nebo Freud). V tomto případě musíte použít možnost součet symbolů. Sečtěte symbol lokace vyobrazený na tomto efektu plus všechny symboly této lokace, které máte ve hře. Jako obvykle smíte použít bystrý nápad k zakoupení další aktivace (viz výše).

Příklad: Žlutá hráčka pohnula Freudem o jedno pole a ukončila pohyb na lokaci knihovna. Ve svém prostoru má dostupné dva symboly této lokace, takže smí efekt lokace aktivovat dvakrát. Ale ještě k tomu zaplatí jeden bystrý nápad, čímž získá další duě aktivace. Celkem tedy aktivuje efekty lokace čtyřikrát. Nejprve nabyde jedno malá porozumění seberozvoji **1**. Pak za 2 aktivace získá 2 kávy **2**. Hned poté - jako volnou akci, kterou smí provést kdykoliv - použije tyto duě kávy, aby kultivovala malé porozumění na střední porozumění **a**. Za poslední aktivaci promění střední porozumění seberozvoji za krabičku ve tvaru srdce **3**.



STAŽENÍ NÁPADŮ

Pokud máte na stole Středeční společnosti alespoň jeden žeton nápadu, smíte ve svém tahu stáhnout nápady ze stolu. Po stažení nápadů smíte získat jeden bonus lokace nebo čtvrti z mapy města.



Efekty stažení nápadů jsou označeny tímto symbolem.

Pokud chcete stáhnout své nápady, provedte následující kroky:

1. Spočítejte různá pole pro nápady na stole Středeční společnosti, na kterých máte alespoň jeden žeton nápadu. Za každé toto pole získáte jednu kávu.
2. Vezměte všechny své žetony nápadů ze stolu Středeční společnosti a vraťte je do své zásoby na desce hráče.



Nyní smíte získat bonus lokace nebo čtvrti z mapy města.

Musíte si vybrat čtvrt', ve které se nachází váš profesor nebo Freud. Poté v této čtvrti provedte jednu z následujících možností:

A. Získejte bonus lokace

Musí se jednat o lokaci, na které se nachází váš profesor nebo Freud. Vezměte urční žeton této čtvrti z hromádky a umístěte jej na libovolné prázdné pole bonusu této lokace. Vyhodnoťte efekt právě překrytého pole bonusu.

B. Získejte bonus čtvrti (vyžaduje žeton porozumění ve vaší barvě)

Spočítejte symboly lokací ve svém herním prostoru, které mají stejnou barvu jako tato lokace (tzn. půjde o symboly obou lokací této čtvrti). Musíte mít alespoň tolik těchto symbolů, kolik činí číslo uyznačené nad prázdným polem bonusu čtvrti. Pokud máte alespoň tolik symbolů, vezměte žeton porozumění vaší barvy odkudkoli z vaší destičky porozumění a umístěte jej nad neobsazené pole bonusu čtvrti (na číslo určující počet symbolů). Poté vezměte urční žeton této čtvrti z hromádky a umístěte jej na toto pole bonusu čtvrti. Nakonec uyhodnoťte efekt tohoto pole.

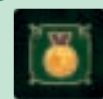
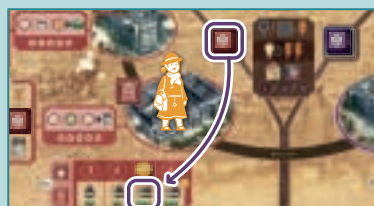
Poznámka: Pokud již v hromádce žetonů čtvrti nejsou žádné žetony (nebo pokud nespĺňujete podmínky), nesmíte bonus získat.

Příklad: Žlutá hráčka provádí stažení nápadů.

Žetony nápadů má na třech různých polích na stole Středeční společnosti. Získá 3 kávy. Vezme své žetony nápadů ze stolu a vrátí je do zásoby na své desce hráče. Může je tedy později znovu použít.



Protože má ve hře k dispozici hned pět červených symbolů lokací, rozhodne se získat bonus červené čtvrti, kde se nachází její figurka. Vezme žeton porozumění ve své barvě a umístí jej nad bonusové pole čtvrti s číslem „5“. Poté vezme žeton čtvrti z hromádky a umístí jej na toto bonusové pole, čímž jej aktivuje. Získá 2 krabičky ve tvaru srdce a pohne kalamářem o 1 až 3 pole (a aktivuje jeho efekty, jako obvykle).



Během přípravy jste připravili žetony čtvrtí tak, že na horním žetonu každé hromádky je symbol pověsti. Pokud některý z hráčů použijete tento žeton k získání bonusu, okamžitě získá jeden bod pověsti, nad rámec obvyklých efektů bonusu (viz Získání bodů pověsti, str. 11).

Tip: Protože žetony porozumění nemůžete na destičce porozumění volně přeskládat, je mnohdy lepší ponechat žetony vaší barvy v zásobě, pokud je to možné. Budete je mít k dispozici pro získání bonusu čtvrti.





LÉČBA KLIENTŮ

Pokud během tahu provádíte léčbu klientů, smíte léčit jednoho nebo oba klienty, které máte v místnostech ordinace. Každého klienta budete léčit za tah maximálně **jedenkrát**. Klienty smíte léčit v libovolném pořadí.

Důležité: Když léčíte klienty, nesmíte léčit toho samého klienta dvakrát.

Když léčíte klienta, proveďte tyto kroky:


1. Podívejte se na urní kartu snu tohoto klienta (tzn. snu, jehož ilustrace je vidět). Porozumění vyobrazení na tomto snu použijte k aktivaci efektu tohoto snu. Tento efekt obvykle vyprodukuje určitý počet **bodů terapie** , spolu s dalšími úhybami nebo VB. Pokud má sen více efektů, smíte je vyhodnotit v libovolném pořadí.
2. Za každý bod terapie, který sen vyprodukoval, posuňte ukazatel terapie na stupnici tohoto klienta o jedno pole doleva.
 - Pokud ukazatel mine pole se symbolem VB nebo na něm ukončí pohyb, okamžitě získáte tyto VB.
 - Pokud ukazatel mine pole se symbolem  nebo na něm ukončí pohyb, musíte okamžitě vyhodnotit **katarzi** (viz dále) a odhodit vrstvu melancholie na klientovi.
 - Pokud žeton doputuje až na pole vlevo, podařilo se vám klienta **uyléčit** (viz str. 21).
 - Pokud sen vyprodukoval více bodů terapie, než kolik bylo potřeba k uyléčení klienta, získáte jednu krabičku ve tvaru srdce za každý bod terapie navíc.

Každý klient má dva sny, ale vždy používáte pouze ten, který je vidět celý (tzn. nesmíte aktivovat efekt snu s latentním obsahem, pokud je na něm dosud sen s manifestním obsahem).

Důležité: K léčbě klienta musíte využít co nejvíce bodů terapie, které sen vyprodukoval (tzn. nesmíte se suvolně rozhodnout proměnit body terapie na krabičky ve tvaru srdce, pokud klient není uyléčen).

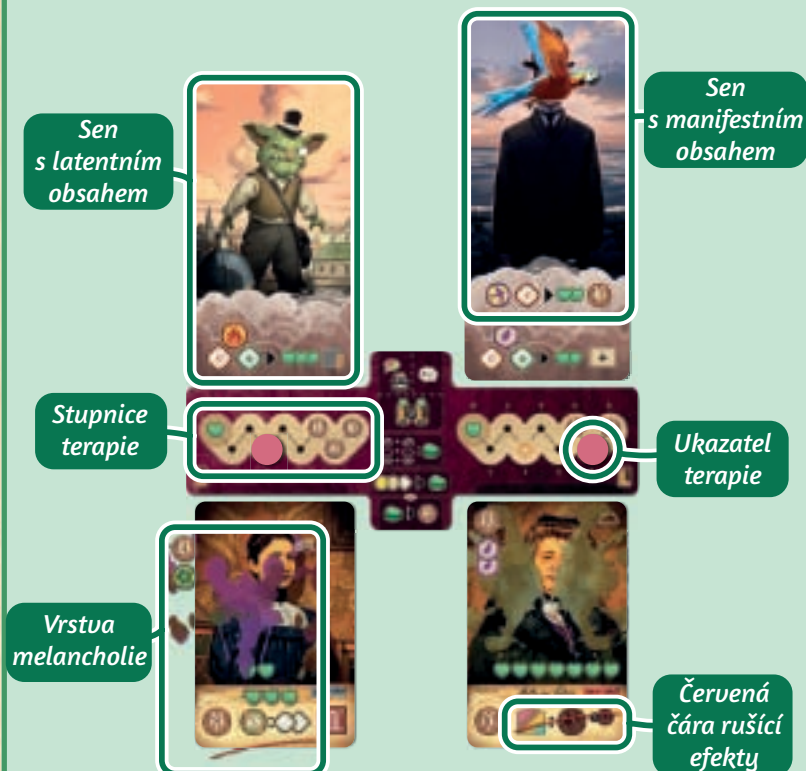
3. Odstraňte kartu snu, která byla použita k léčbě tohoto klienta.

Katarze

Pokud žeton terapie na klientově stupnici terapie ukončí pohyb na poli se symbolem  nebo jej překročí, musíte vyhodnotit katarzi. Katarzi vyhodnotíte tak, že získáte VB a vyhodnotíte efekty vyobrazené na vrstvě melancholie klienta. Poté vrstvu melancholie odstraňte. Tím odhalíte trvalé efekty klienta a jeho symboly (před tím byly přeškrtnuté červenou čarou na vrstvě melancholie). Budete je mít k dispozici až do konce hry. Rutinní klienti poskytují efekty ohýbající pravidla hry a symboly lokací. Klienti s vážným případem poskytují podmínky pro bodování na konci hry (viz nápověda hráče).


Poznámka: Když vyhodnotíte katarzi, získáte pouze VB z vrstvy melancholie, nikoli z karty klienta. Tyto VB získáte až ve chvíli, kdy klienta uyléčíte.

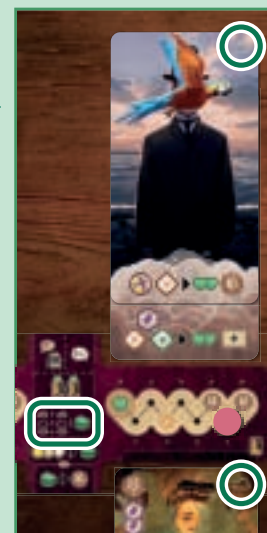
Každý klient ve vaší ordinaci bude začínat se stejnou sadou herního materiálu:



STEJNÉ SYMBOLY NA SNU S MANIFESTNÍM OBSAHEM A VRSTVĚ MELANCHOLIE

Některé sny s manifestním obsahem mají v pravém horním rohu symbol. Stejný symbol můžete také najít v pravém horním rohu vrstvy melancholie. Pokud se symboly na vrstvě melancholie a snu s manifestním obsahem stejného klienta shodují, získáte 1 krabičku ve tvaru srdce, když tento sen použijete k léčení klienta.

Poznámka: Pokud nepoužijete efekt snu k léčení klienta (nebo pokud vrstvu melancholie odstraníte ještě před tím, než sen použijete), nezískáte žádné krabičky ve tvaru srdce. 




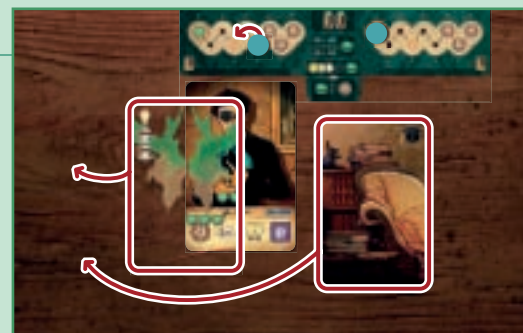
Vyléčení klienti

Když ukazatel terapie na stupnici terapie doputuje až na levé pole stupnice, klient pod touto stupnicí je uyléčen. Získejte okamžité vítězné body uyznačené na kartě klienta a přesuňte jej z ordinace na vhodné místo ve vašem herním prostoru. Kartu klienta ponechte lícem uzhůru. Na konci tahu, ve kterém uyléčíte klienta, si uyperete nového klienta, kterého umístíte do prázdné místnosti své ordinace (viz str. 22).

Poznámka: Odstraňte případné sny, které zůstaly nad uyléčeným klientem.

DRUHÁ MÍSTNOST ORDINACE

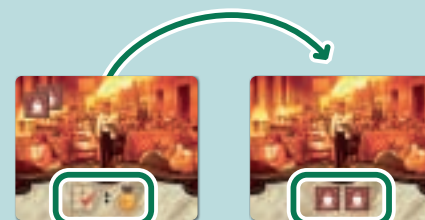
Hru začínáte pouze s jednou místností ordinace, ve které již je klient. Druhou místnost ordinace odemknete ve chvíli, kdy tento první klient dosáhne katarze (to vám připomene symbol  na každé počáteční úrovni melancholie). Když odstraníte úrstvu melancholie z prvního klienta, odstraňte kartu ordinace z druhé místnosti. Na konci tohoto tahu si uyperete nového klienta z nabídky a umístíte jej do druhé místnosti (viz str. 22).



CÍLE LOKACÍ

Pokud splňujete podmínky uyznačené u spodního okraje dostupné destičky cíle lokace, musíte tuto destičku okamžitě získat. Když destičku získáte, uvezměte ji z nabídky, získajte 1 bod pověsti a umístíte tuto destičku lícem dolů na vhodné místo do svého herního prostoru. Tuto destičku si ponecháte až do konce hry (symboly lokací na této destičce jsou ve hře).

Příklad: Žlutá hráčka dokončila druhý sloupec destiček poznámek na své desce hráče. Proto smí okamžitě získat destičku cíle lokace s touto podmínkou. Ihned získá 1 bod pověsti, otočí destičku cíle lokace lícem dolů a umístí ji do svého herního prostoru. Dva červené symboly lokace kavárna bude mít k dispozici až do konce hry.



PODMÍNKY CÍLŮ LOKACÍ



Mějte dva zaplněné sloupce destiček poznámek na desce hráče.



Mějte uyléčené tři rutinní klienty.



Mějte odemčené všechny tři nápady z desky hráče.



Mějte uyléčené dva klienty s vážným případem.



Mějte publikované dvě pojednání.



Mějte uyléčeno pět klientů (rutinních anebo s vážným případem).



Mějte na mapě města dva žetony porozumění ve vaší barvě hráče (mohou být ve stejné čtvrti nebo u různých čtvrtích).

KONEC TAHU

Na konci každého vašeho tahu můžete proměnit své krabičky ve tvaru srdce na body terapie, čímž můžete potenciálně vyléčit klienty nebo dosáhnout katarze. Pokud máte poté jednu či více prázdných místností v ordinaci, musíte tyto prázdné místnosti zaplnit novými klienty z nabídky a ke každému z nich si uzít sadu snů.

DOBROVOLNÝ KROK: POUŽITÍ KRABIČEK VE TVARU SRDCE

Smíte proměnit své krabičky ve tvaru srdce na body terapie. Pokaždé když proměníte krabičku na bod terapie, posuňte ukazatel terapie na libovolné stupnici o jedno pole doleva (a uvyhodnoťte jakékoli potřebné efekty, jako kdyby tyto body terapie vyprodukoval sen, tzn. získejte VB, uvyhodnoťte katarzi, uylečte klienta).

Poznámka: Pokud měníte více krabiček ve tvaru srdce na body terapie, smíte každým bodem terapie posunout ukazatel terapie na jiné stupnici. Smíte také všechny použít k posunutí stejného ukazatele terapie.

POVINNÝ KROK: ZÍSKÁNÍ NOVÝCH KLIENTŮ

Do každé prázdné místnosti ordinace musíte na konci tahu vybrat nového klienta a sadu snů. Proveďte následující kroky zůlášť za každou prázdnou místnost:

1. Vyberte si klienta lícem vzhůru v nabídce (rutinního nebo s vážným případem) a umístěte jej lícem vzhůru do prázdné místnosti ordinace. Poté doplňte nabídku klientů: otočte urchní kartu z odpovídajícího balíčku a umístěte ji lícem vzhůru na prázdné místo nabídky. Na tohoto nového klienta v nabídce umístěte vrstvu melancholie z krabičky.

Poznámka: Pokud je balíček klientů některého druhu prázdný, doplňujte nabídku klientů kartami z druhého balíčku.

2. Vezměte si urchní kartu z balíčku snů s latentním obsahem a umístěte ji lícem vzhůru nad místnost s právě získaným klientem.
3. Vyberte si sen s manifestním obsahem z nabídky (nebo si vezměte urchní kartu z balíčku snů s manifestním obsahem) a umístěte jej lícem vzhůru na sen s latentním obsahem (symboly u spodních okrajů obou snů musí být vidět). Pokud si vyberete sen z nabídky, nabídku doplňte (otočte lícem vzhůru sen z balíčku snů s manifestním obsahem a umístěte jej na prázdné místo nabídky).
4. Ukazatel terapie umístěte na to pole stupnice, které je rovno součtu bodů terapie na kartě právě získaného klienta a jeho vrstvě melancholie. Pokud umístíte ukazatel terapie na pole stupnice se symbolem vítězných bodů, okamžitě získejte tolik vítězných bodů, kolik je na symbolu vyobrazeno.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Jakmile nastane konec hry a odehrajete závěrečné kolo (viz str. 11), získáte vítězné body za následující kategorie:

Důležité: Body terapie a krabičky ve tvaru srdce nejsou to samé. Body terapie produkují pouze sny (během léčby klientů). Krabičky ve tvaru srdce získáváte různými způsoby a smíte je proměnit na body terapie (pouze na konci tahu).



Bod terapie



Krabička ve tvaru srdce

1. Počítadlo pověstí

- Získejte tolik VB, kolik je vyobrazeno na poli, kde se nachází váš ukazatel pověstí (tzn. tolik VB, na kolikátém poli se nachází).
- Hráč, jehož ukazatel pověstí se na počítadle pověstí nachází nejdále, získá 2 VB za každé pojednání, které publikoval, a 2 VB za každého klienta, kterého vyléčil.
- Hráč, jehož ukazatel pověstí je na počítadle pověstí na druhém místě, získá 1 VB za každé pojednání, které publikoval, a 1 VB za každého klienta, kterého vyléčil.

Pokud se ukazatele více hráčů nachází na stejném poli počítadla, považuje se „dál“ na počítadle ten ukazatel, který je níž (tzn. ten, který ležel na daném poli dřív).

2. Žetony porozumění v barvě hráče na různých čtvrtích

Spočítejte čtvrti, ve kterých se nachází alespoň jeden váš žeton porozumění (bude nad bonusovým polem čtvrti). Poté získejte tolik VB, kolik je vyobrazeno na mapě města, podle toho, zda máte žeton porozumění u jedné, dvou nebo třech různých čtvrtích (např. pokud máte žeton porozumění ve dvou čtvrtích, získáte 10 VB).

3. Zaplněné řady destiček poznámek

Spočítejte zaplněné řady destiček poznámek na vaší desce hráče. Poté získejte tolik VB, kolik je vyobrazeno na vaší desce hráče, podle toho, zda máte zaplněnu jednu, dvě nebo tři řady (např. pokud máte zaplněny dvě řady, získáte 5 VB).

4. Různé symboly lokací

Spočítejte, kolik různých druhů symbolů lokací máte k dispozici ve hře. Poté získejte tolik VB, kolik je vyobrazeno na vaší desce hráče, podle toho, kolik

různých druhů symbolů máte (např. máte-li alespoň jeden symbol od každého ze šesti druhů symbolů, získáte 15 VB).

Poznámka: Pokud máte více symbolů stejného druhu, žádné další VB za ně nezískáte (tzn. že nemůžete mít více „sad“ různých druhů symbolů).

5. Klienti s vážným případem bez vrstvy melancholie

Získejte VB podle podmínek vyobrazených na každém vašem klientovi s vážným případem, který dosáhl katarze (tzn. nemá na sobě vrstvu melancholie). Může se jednat o klienty v ordinaci nebo o uyléčené klienty.

Poznámka: Na každém klientovi s vážným případem je také maximální počet VB, které za něho smíte získat.

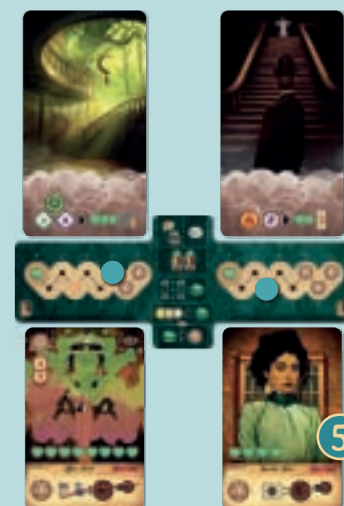
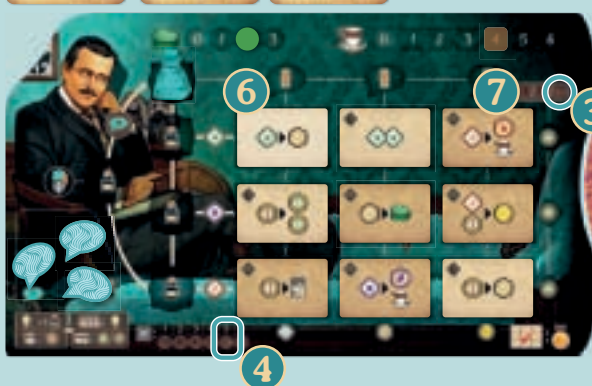
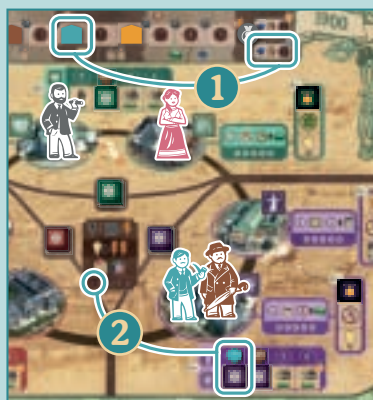
6. Krabičky ve tvaru srdce

Zbylé krabičky ve tvaru srdce směňte za VB (podle obvyklého kursu 2 VB za 1 krabičku ve tvaru srdce).

7. Káva a bystré nápady

Nejprve proměňte zbylou kávu na bystré nápady (podle obvyklého kursu 1 bystrý nápad za 3 kávy), poté získejte 1 VB za každý bystrý nápad, který máte.

Hráč s nejvyšším počtem VB se stává vítězem a Freudovým nejužnamnějším současníkem. Pokud nastane shoda, vyhrává ten hráč ve shodě, jehož ukazatel je dál na počítadle pověstí.



Příklad: Tyrkysový hráč provádí závěrečné bodování.

- 1 4 VB za pozici ukazatele na počítadle pověstí. Protože byl na počítadle pověstí druhý, získá 1 VB za každé své publikované pojednání a 1 VB za každého uyléčeného klienta (celkem jich má 5).
- 2 4 VB za jednu čtvrt s žetonem porozumění v tyrkysové barvě.
- 3 16 VB za tři zaplněné řady destiček poznámek.
- 4 10 VB za pět různých symbolů lokací (chybí pouze zelená lokace divadlo).

- 5 9 VB za klienta s vážným případem v druhé místnosti ordinace (VB za poznámky I. úrovně na desce hráče).

Poznámka: Na druhém klientovi s vážným případem je dosud vrstva melancholie, která ruší podmínky na této kartě.

- 6 4 VB za zbylé krabičky ve tvaru srdce (2 VB za každou z nich).
- 7 Tři ze čtyř zbylých káv promění na 1 bystrý nápad, za který získá 1 VB.

TVŮRCI

V ORIGINÁLE VYDALO

Fantasia Games Limited

26 Paparrigopoulou Street, Larnaca 6035, Kypr

©2024 Fantasia Games Limited. Všechna práva vyhrazena.

Návrh hry:

Yoma, Zax, Laskas, Jonathan „Jonny Pac“ Cantin

Vývoj: Jonny Pac

Ilustrace: Andrew Bosley, Vincent Dutrait

Návrh insertu: Daniel Cunningham

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková,
Pavel Skalický

Grafická úprava: Myška Čumáčková, Adéla Kosinová



MODULY

NOVINÁŘ

Novinářem budete pohybovat po mapě města. Bude zlepšovat efekty lokací a čtvrtí umožní vám totiž použít symboly lokací na všech publikovaných pojednáních, jako kdyby byla vaše.



Herní materiál: 1 figurka novináře

Příprava

Poté, co umístíte na mapu figurku Freuda (krok 3 přípravy hry), zamíchejte pět zbylých destiček cílů lokací, na kterých jsou symboly konkrétních lokací, a náhodně vyberte jednu z nich. Novinářovou figurku umístíte na lokaci města, která odpovídá symbolu na vybrané destičce.

Průběh hry

Namísto pohybu Freudem nebo profesorem smíte po mapě města pohnout novinářem.



Pohněte novinářem o 1 až 2 lokace.



Pohněte novinářem na lokaci s Freudem.



Pohněte novinářem o 1 až 3 lokace.

Aktivujte efekt lokace podle stejných pravidel, jako když hýbete profesorem nebo Freudem (viz str. 18). Pokud se ale po pohybu novinářem rozhodnete aktivovat efekt lokace za pomoci symbolů lokace, budete kromě svých symbolů počítat také symboly na všech dosud publikovaných pojednáních (učetně pojednání cizích hráčů).

Pokud máte získat bonus lokace nebo čtvrti, smíte si vybrat lokaci (resp. čtvrt'), kde se nachází novinář. Pokud s pomocí novináře získáváte bonus čtvrti, budete kromě svých symbolů počítat také symboly na všech dosud publikovaných pojednáních (učetně pojednání cizích hráčů).

Sólo

Id použije novináře, pokud s jeho pomocí může aktivovat efekt lokace vícekrát nebo pokud by s jeho pomocí mohlo získat lepší bonus lokace nebo čtvrti (např. bonus s vyšším číslem, než jaký by mohlo získat prostřednictvím Freuda nebo profesora).

PŘEKRYVNÉ DESTIČKY PRO LOKACE OHŇOSTROJ

Překryvné destičky mění bonusy dostupné na lokacích.

Herní materiál: 6 oboustranných překryvných destiček



Příprava

Jakmile provedete krok 4 přípravy hry (vyskládaní destiček cílů), vyberte jednu z možností přípravy:

A. Otočte všechny překryvné destičky na stranu s barvou.

Poté umístíte každou překryvnou destičku přes bonusová pole náhodné lokace, která má stejnou barvu jako překryvná deska (např. překryvnou destičku zelené barvy umístíte přes bonusová pole některé ze zelených lokací).

B. Otočte překryvné destičky tak, aby tři z nich měly každá jinou barvu a zbylé tři byly šedé. Každou barevnou překryvnou destičku umístíte přes bonusová pole náhodné lokace, která má stejnou barvu jako překryvná deska. Na bonusová pole zbylých lokací náhodně rozmístíte šedé překryvné destičky.

C. Otočte všechny překryvné destičky na šedou stranu. Náhodně je rozmístíte přes bonusová pole všech lokací.


Průběh hry

Platí pouze bonusová pole vyobrazená na překryvných deskách (tzn. překryté bonusy zcela ignorujete). Bonusy získáváte za dodržení obvyklých pravidel (viz str. 19).



Na šedých stranách překryvných destiček je uprostřed vždy vyobrazen bonus léčení klienta. Pokud získáte tento bonus, smíte jednou provést akci léčení klientů na jednom klientovi (tzn. použijete jeden sen k léčení jednoho klienta).

Sólo

Pokud Id získá bonus léčení klienta, vyhodnotí efekt jedné z urních karet snů, za dodržení stejných pravidel, která platí pro jeho destičku poznámek (viz  Sólou mód, str. 8).



Ohňostroj vám umožní získat bonus čtvrti se slevou.

Herní materiál: 1 figurka ohňostroje (s plastovým stojánkem)



Příprava

Po provedení kroku 3 přípravy hry umístíte ohňostroj do stejné čtvrti, kde začíná hra Freud. Umístíte ohňostroj poblíž bonusů této čtvrti (např. pokud začíná Freud na lokaci v zelené čtvrti, umístíte ohňostroj poblíž bonusů zelené čtvrti).

Průběh hry

Pokud získáváte bonus, u kterého se nachází ohňostroj, počet symbolů požadovaných k získání bonusu se snižuje o 1 (např. k získání bonusu s číslem „3“ vám postačí 2 symboly).

Pokud využijete slevu ohňostroje k získání bonusu, posuňte ohňostroj o 1 čtvrt' dál po směru hodinových ručiček.

Poznámka: Pokud se ohňostroj u jakékoli fázi hry ocitne ve čtvrti, kde nejsou žádné žetony čtvrti nebo kde jsou plná všechna bonusová pole čtvrti, posuňte ohňostroj o 1 čtvrt' dál po směru hodinových ručiček (tzn. ohňostroj musí být vždy ve čtvrti, kde je možné jej použít).

Sólo

Pokud je to možné, Id využije slevu ohňostroje (tzn. získá s jeho pomocí bonus o 1 vyšší, než jaký by získalo prostřednictvím svých symbolů).

