

A TUDATTALAN MÉLYÉN



JÁTÉKSZABÁLY

ÁTTEKINTÉS

A századfordulón egy osztrák ideg orvos, Sigmund Freud forradalmi elmélettel állt elő, amelyet pszichoanalízisnek nevezett el. Az elmélet középpontjában az emberi tudattalan állt. Ahogy munkássága egyre szélesebb körben vált ismertté, támogatókra is lelt, akik minden szerdán összegyűltek nála, hogy pszichológiáról és az álmok szimbolikájáról értekezzenek. Ők, vagyis a Szerdai Pszichológiai Társaság indították útjára az analitikus pszichológiát.

Ezen közösség tagjaként azon igyekeztek, hogy új terápiás módszereket dolgozzanak ki, aktívan praktizáljatok, és leginkább kiemelkedjete Freud kortársai közül. Ennek érdekében meg kell, hogy osszátok a megérzéseiteket, ötleteiteket egymással, és persze saját elméleteket kell majd publikálnotok. Annak érdekében pedig, hogy mindezt bírjátok szusszal, kávéra is szükségetek lesz. Sok-sok kávéra.



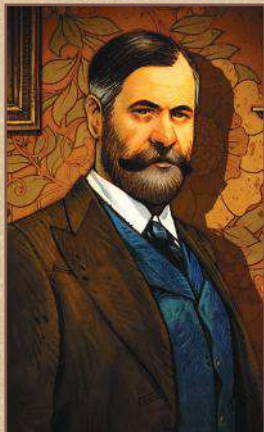
A HÁTTÉR



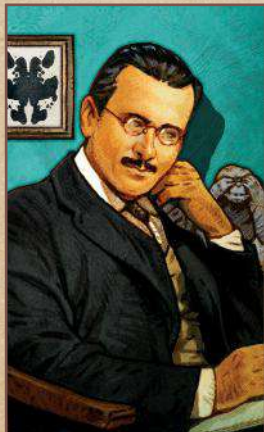
A pszichoanalízis gyökeresen átalakította a mentális zavarok gyógyítását a nyugati világban. Azelőtt a legtöbb ilyen beteg elmeegógyintézetekben, szanatóriumokban vagy börtönökben kötött ki. Freud azonban kifejlesztett egyfajta „beszélgetős gyógymódot”, melyben a páciens egy kényelmes diványon fekvé mesél az álmairól és az emlékeiről, míg az analitikus ezek jelentőségét igyekszik felfejteni. Freud és követői úgy gondolták, hogy az álmok a tudattalan megnyilvánulásai, amelyek rejtett tartalmát vezetett beszélgetés során értelmezve a páciens traumái – és az azok szövödményeként létrejövö mentális zavarok – gyógyíthatók.

Ugyanakkor Dr. Freud, és a körötte felnövekvö pszichoanalitikus közösség érdeklödése túlmutatott éppen aktuális pácienseik gyógyításán: egy ekkor még igen fiatal tudományág, a pszichológia lehetőségeit igyekeztek szélesíteni. A Szerdai Pszichológiai Társaság (később már Bécsi Pszichoanalitikus Társaság) tagjai pezsgö vitákkal, eszmecserével, kölcsönös revízióval segítették egymás munkáját.

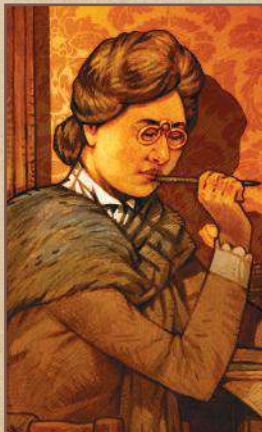
Ebben a társasjátékban a játékosok Freud legfontosabb kortársait alakítják: Carl Gustav Jungot, Margarete Hilferdinget, Alfred Adlert, és Sabina Spielreint. Ráadásul a játék szereplőinek jelentös része a világ legkülönbözöbb pontjairól – Afrikából, Ázsiából és Amerikából – ismert, híres kortárs.



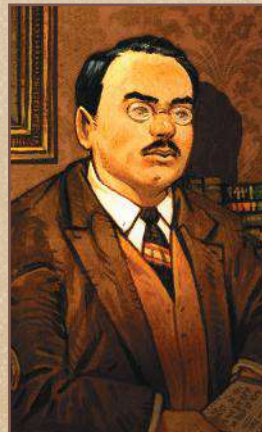
Sigmund Freud



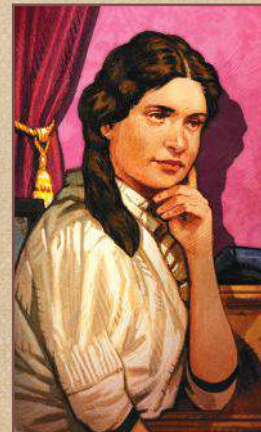
Carl Jung



Margarete Hilferding



Alfred Adler



Sabina Spielrein

TARTOZÉKOK



1 összejövétel-tábla



1 térkép



9 értekezéslapka



24 kerületjelző
(3 színben 8-8 db)



60 jegyzetlapka
(24 I. szintű ♦ 24 II. szintű ♦ 12 induló)



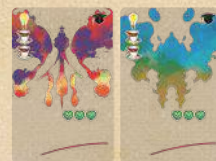
7 céllapka



1 Freud-bábu
1 hírnévjelölő



24 panaszkartya
(átlátszók)



5 induló panaszkartya
(átlátszók)



1 adagoló
a panaszkartyákhoz



4 rendelőkártya



12 könnyen kezelhető páciens
kártya



12 nehezen kezelhető páciens
kártya



24 látens álomtartalom
kártya



24 manifeszt álomtartalom
kártya



36 kutatáskártya



4 játékos tábla
(játékoszínenként 1)



4 megérzéstárcsa



4 rendelőtábla
(játékoszínenként 1)



4 terapeutabábu
(játékoszínenként 1)



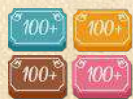
24 ötletjelző
(játékoszínenként 6)



8 terápiajelölő
(játékoszínenként 2)



4 hírnévjelölő
(játékoszínenként 1)



4 pontjelölő
(játékoszínenként 1)



52 megérzésjelölő
(28 semleges + játékoszínenként 6)



4 tintatartó
(játékoszínenként 1)



4 bonbonjelölő
4 kávéjelölő



1 kezdőjátékos-
jelölő



20 ragyogó ötlet jelző
(16 1-es és 4 5-ös értékű)



4 játékossegédlet

MODULOK



1 újságíróbábu



1 tűzijáték-figura

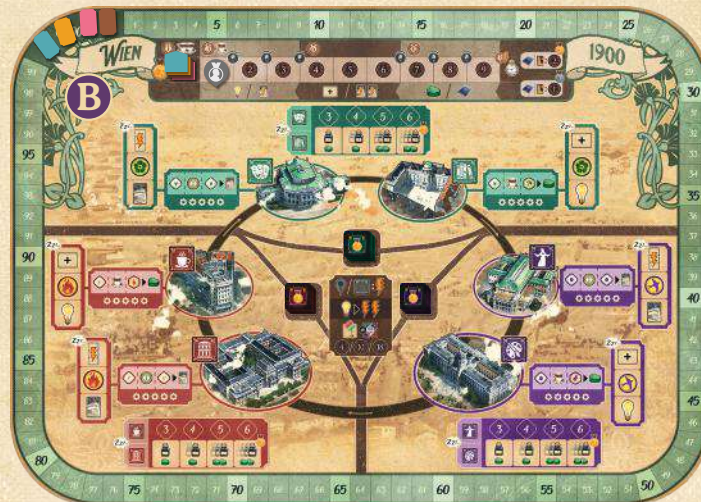


6 alternatív helyszín
lapka

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek a **térképet** és az **összejövétel-táblát** a játéktér közepére.

- A** Elérhető páciensek és álmotartalmak
- B** Térkép
- C** Értekezéslapkák
- D** Ragyogó ötletek
- E** Kutatáskártyák
- F** Céllapkák
- G** Összejövétel-tábla



Az előkészületek a jegyzetlapkák számától és a szabad ötletmezőktől eltekintve (lásd 5. oldal) megegyeznek 2, 3 és 4 játékos esetén.

A TÉRKÉP ÉS A CÉLLAPKÁK

- 1 Válogassátok szét szín szerint a 24 **kerületjelzőt**. Tegyétek félre azt a 3-mat, amelyiken hírnévpont látható. Tegyétek az így kapott stócockat a nekik megfelelő helyekre a térképen. A korábban félrerakott jelzőket tegyétek a nekik megfelelő stóc tetejére hírnévpont oldalukkal felfelé.



- 2 Helyezzétek **Freud hírnévjelölőjét** a hírnévsáv 1-es mezőjére.



- 3 A 6 **céllapka** közül, amelyeken 2 helyszín ikon látható, sorsoljatok egyet véletlenszerűen. A **Freud-bábut** tegyétek a térképen az ikonnak megfelelő helyszínre.



- 4 Tegyétek a 7 céllapkát képpel felfelé a térkép és az összejevetel-tábla közé. (A sorrend nem számít.)



AZ ÖSSZEJEVETEL-TÁBLA

Az összejevetel-táblát a játékosok számától függően az alábbiak szerint készítsétek elő:

Ötletmezők

- 5 Ha 4-nél kevesebben játszottok, csökkentsétek a szabad ötletmezőket az **összejevetel-táblán** a nem-játékos színű ötletjelzők segítségével:



3 játékos: Zárjátok le a jobb és bal oldali oszlopok felső és alsó ötletmezőit (4 mező).



2 játékos: Zárjátok le a jobb és bal oldali oszlopok összes ötletmezőjét (8 mező).

Jegyzetlapkák

- 6 A **jegyzetlapkák** közül találomra válasszatok ki a játékoszámnak megfelelő mennyiséget:

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

A maradékot tegyétek vissza a dobozba.

Ezután készítsétek elő az **elérhető jegyzetlapkákat** a következőképpen:

- 7 Keverjétek meg az **I. szintű** és a **II. szintű** lapkákat külön-külön, majd képezzetek belőlük stócockot, a **hatásoldalukkal** felfelé.



- 8 Tegyétek az I. szintű stócockot az összejevetel-tábla bal felső mezőjére. A legfelső lapkát fordítsátok fel (úgy, hogy a margós oldal látszódjon), és tegyétek a sor jobb oldali mezőjére. Ezután fordítsátok fel a következőt, és tegyétek a középső mezőre.



- 9 Tegyétek a II. szintű stócockot az I. szintű alá, és töltsétek fel a tőle jobbra látható mezőket, ugyanúgy, ahogy ezt az I-es szintűekkel tettétek.



ELÉRHETŐ PÁCIENSEK ÉS ÁLOMTARTALMAK



Készítsétek elő az **elérhető álomtartalmakat** és **pácienseket** az alábbiak szerint:

- 10** Keverjétek meg a **könnyen kezelhető páciensek pakliját**, és tegyétek képpel lefelé a térkép fölé. Majd a felső két lapot húzzátok fel, és tegyétek egymás mellé, a paklitól jobbra.
- 11** Keverjétek meg a **nehezen kezelhető páciensek pakliját**, és tegyétek képpel lefelé a könnyen kezelhetőek mellé. A pakli felső két lapját húzzátok fel, és tegyétek egymás mellé, a paklitól jobbra.
- 12** Keverjétek meg a **panaszkárttyákat** (ezek az átlátszó lapok), és tegyétek az **adagolóba**, azt pedig a páciensek paklijaitól balra. Ezután húzzátok és tegyétek egy-egy panaszkárttyát mind a négy elérhető páciensre.
- 13** Keverjétek meg a **látens álomtartalmak pakliját**, és tegyétek képpel lefelé a páciensek fölé.
- 14** A **manifeszt álomtartalmak pakliját** szintén keverjétek össze, és tegyétek a látensnek mellé jobbra. Majd a pakli felső négy lapját húzzátok fel, és tegyétek képpel felfelé egymás mellé, attól jobbra.



A könnyen kezelhető pácienseken kék alapon „1900–1903” felirat látható, a nehezen kezelhetőkön pedig piros alapon „1904–1907”.



KUTATÁSKÁRTYÁK

Készítsétek elő az **elérhető kutatáskártyákat**:

- 15** Keverjétek meg a **kutatáskártyák pakliját**, és tegyétek képpel lefelé az összejövetel-tábla mellé.
- 16** A pakli felső két lapját fedjétek fel, és képpel felfelé tegyétek a pakli mellé.



ÉRTEKEZÉSEK

- 17** Készítsétek elő az **elérhető értekezéseket**, méret szerint három kupacba válogatva.
Némi helyet spórolhattok, ha az egyforma méretűeket elcsúsztatva egymásra rakjátok, úgy, hogy csak a helyszínikonok és a kötetek színei látsszanak.



Megjegyzés: Hogy milyen sorrendben rakjátok őket egymásra, nem számít. A lapkák mindegyike elérhető, nem csak a legfelső.

RAGYOGÓ ÖTLETEK

- 18** A **ragyogó ötlet jelzőket** tegyétek egy közös készletbe.



Megjegyzés: A ragyogó ötletek korlátlan számban elérhetők. Ha kifogynátok belőlük, helyettesítsétek ezeket bármivel.

JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

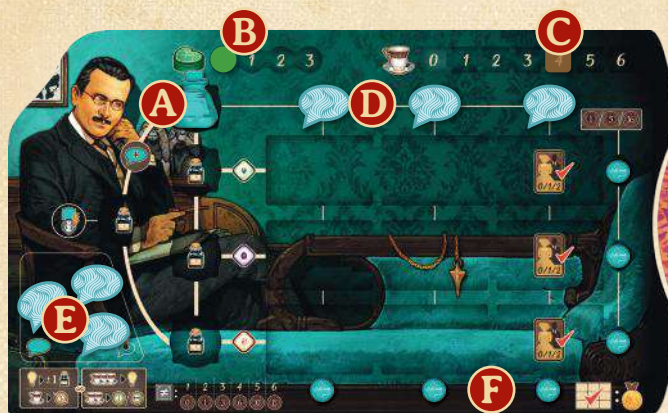
Minden játékos válasszon magának játékoszint, és vegye el a hozzá tartozó:

- 1 játékoslátlát
- 1 rendelőtáblát
- 1 terapeutabábut
- 1 tintatartót
- 1 pontjelölőt
- 1 hírnéjelölőt
- 2 terápiajelölőt
- 6 ötletet
- 6 megérzést

Valamint ezeken kívül a semleges tartozékok közül:

- 1 megérzéstárcsát
- 1 bonbonjelölőt
- 1 kávéjelölőt
- 7 semleges megérzésjelölőt

A játék során szükségetek lesz egy kis extra helyre a játékoslátlátok körül, ahová kártyákat és lapkákat tehettek majd.



1. A **játékoslátlát**, a **megérzéstárcsát** és a **rendelőtáblát** tegyék az előttetek lévő területre. A megérzéstárcsákat illesszék a játékoslátlátok homorú oldalához.

2. A játékoslátlátokra a következő tartozékok kerülnek:

- A** A **tintatartó** a legfelső tintatartómezőre.
- B** A **bonbonjelölő** a bonbonsáv 0-s mezőjére.
- C** A **kávéjelölő** a kávécsáv 4-es mezőjére.
- D** 3 **ötlet** a nekik kijelölt mezőkre (egy-egy a jegyzetlapkák oszlopai fölé).
- E** További 3 **ötlet** az ötletek készletébe.
- F** 6 **játékoszínű megérzés** a nekik kijelölt helyekre (3 a jegyzetlapkák soraitól jobbra, és 3 az oszlopai alá).

3. Ezután a megérzéstárcsátok következnek:

- G** a tárcsa közepére tegyék a **7 semleges megérzésjelölőt**.

4. A **pontjelölőiteket** tegyék a 0/100-as mezőre a térkép körül futó pontozósávon (a 100+-os oldalukkal lefelé).

5.  A kezdőjátékos az lesz, akinek közületek utoljára volt freudi elszólása (de persze bármilyen más módon is kijelölhetitek). Ő kapja meg a **kezdőjátékos-jelölőt**, amit maga elé helyez úgy, hogy Freud látszódjon rajta. A játékot az óramutató járásának megfelelően játsszátok.

6. Mindegyikötök tegye a **hírnéjelölőjét** a hírnévsáv 0-s mezőjére (fordított játékossorrendben egymásra tornyozva, a kezdőjátékoséval legfelül).



7. Néhány játékos extra erőforrásokkal kezdi a játékot, az alábbiaknak megfelelően:

2. JÁTÉKOS	3. JÁTÉKOS	4. JÁTÉKOS
		

8. Minden játékosnak osszatok véletlenszerűen egy-egy **rendelőkártyát**.



9. A rendelőkártyát tedd a jobb oldali szobába (vagyis a jobb oldalra a rendelőtáblád alatt).

Megjegyzés: A rendelőitek ezen szobája egyelőre nem elérhető, egészen addig, míg az első pácienseitek panaszát ki nem kezelitek (21. o.).

10. A könnyen kezelhető páciensek paklijából húzzatok fel a játékosok számánál eggyel több kártyát (pl. 4 játékos esetén 5-öt), és tegyék képpel felfelé, minden játékos által jól látható helyre. Ezután mindegyikre tegyetek egy-egy **induló panasz**kártyát. A maradék induló panaszkártyákat tegyék vissza a dobozba.



Minden induló panaszkártya ugyanazzal a hatással rendelkezik. Erről az ikonról könnyen felismerhetitek.

11. Fordított játékosrendben (tehát az utolsóval kezdve) minden játékos válasszon egy könnyen kezelhető pácienst és egy szett álomtartalom kártyát. Hajtsa végre a következőket, mielőtt a tőle balra ülő következne:

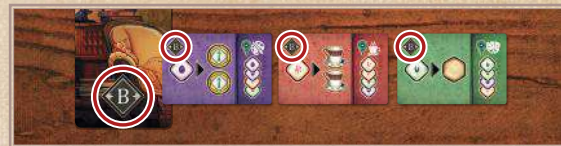
- Válassz egy induló panasszal rendelkező, könnyen kezelhető pácienst, és tedd a **rendelőd bal oldali szobájába** (vagyis a bal oldalra a rendelőtáblád alatt).
- Húzz egy látens álomtartalmat, és tedd képpel felfelé a rendelőtáblád fölé, az első szobába.
- Válassz egy manifeszt álomtartalmat az elérhetőek közül (vagy húzz egyet a pakli tetejéről), és takard le vele a látens álomtartalmat úgy, hogy az utóbbin láthatóak maradjanak az ikonok. Ha a felfordított álomtartalmak közül választottál, a megüresedett helyre fordíts fel egy új kártyát a pakli tetejéről.
- Tedd a **terápiajelölőt** a **terápiasávra** a páciens fölé úgy, hogy az a páciens és panaszkártyán látható **terápiapontok** összegét takarja le. Ha van **győzelmi pont** a mezőn, amit a **terápiajelölő**vel letakartál, akkor azokat a pontokat azonnal megkapod.
- A másik **terápiajelölő**det tedd a jobb oldali szoba **terápiasávjának 0-s mezőjére**.

12. Miután mindenki hozzájutott a maga pácienséhez és annak álamához, a megmaradt páciensről vegyék le az induló panaszkártyát, és tegyék vissza a dobozba. A pácienst pedig tegyék képpel lefelé a könnyen kezelhetők paklijának aljára.



A kezdőjátékostól indulva, játékosrendben mindenki válasszon magának egy **induló jegyzetlap**kát. Hajtsa végre a következőket, mielőtt a tőle balra ülő következne:

13. Vedd magadhoz a rendelőkártyádon látható szimbólumnak megfelelő 3 jegyzetlapkát.



- Egyet tarts meg, a többit tedd vissza a dobozba.
- A lapka **margóján** látható ikonok alapján:
 - ♦ Tedd a **terapeutádat** a megfelelő helyszínre a térképen.



- ♦ Tegyél 1-1 **semleges megérzés**jelölőt a **tárcsád** közepéről a négy **megérzés**ikonnak megfelelő szegmensre (Megérzések, 9. o.).



- Fordítsd a jegyzetlapkát a hatás oldalával felfelé (tehát úgy, hogy a **margó** már ne látsszon). Majd tedd a **játékos**táblára, bármelyik sor **bal oldali jegyzetlap**kamezőjére.
- A rendelőkártyádat fordítsd az **ikonos** oldalával felfelé és tedd a rendelőtáblád alá, jobb oldalra.

Tipp: A **induló jegyzetlap**kát érdemes lehet a neki megfelelő **szimbólum** mellé helyezni.



ÁTTEKINTÉS

A játék több fordulón keresztül zajlik. Minden fordulóban először a kezdőjátékos hajtja végre a maga körét, majd őt követi a többi játékos, az óramutató járásának megfelelően.

A játékos a körében az alábbi lehetőségek közül hajt végre egyet:

- **Ötletek prezentálása** (12. o.)
- **Ötletek átgondolása** (19. o.)
- **Páciensek kezelése** (20. o.)

A játék egészen addig tart, amíg Freud hírnévjelölője  el nem éri az  mezőt a hírnévsávon. Ez jelzi a játék végét. Amikor ez megtörténik, az adott forduló még be kell fejeznetek, majd még egy teljes forduló le kell játszani. Ezután a játék a játék végi pontozással zárul (22. o.).

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz, ami azt jelenti, hogy ő vált Freud legkiemelkedőbb kortársává.



ALAPFOGALMAK

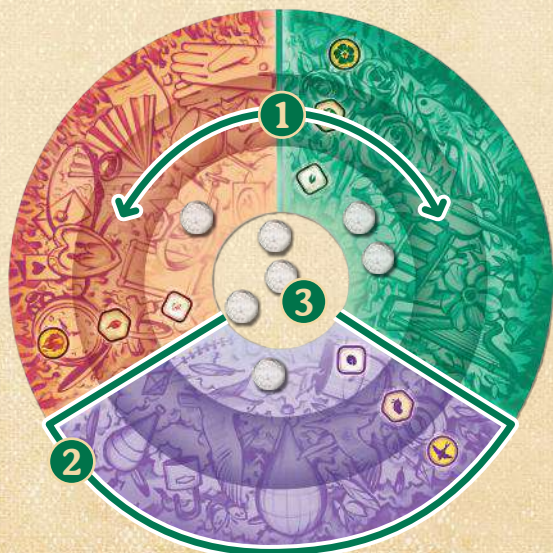


MEGÉRZÉSEK

Minden megérzésnek megvan a **jellege** (növekedés, szabadság, szenvedély) és **mértéke** (mellékes, közepes, jelentős). Egy megérzés mértéke és jellege abból látszik, hogy a hozzá tartozó jelölő hol helyezkedik el a megérzéstárcsán.

A játék során megérzéseket szereztek és költöztök majd, bizonyos hatások erősítik vagy gyengítik a megérzéseiteket, mások a jellegüket is változtatják. Mindezeket a változásokat a megérzéstárcsa segítségével követhetitek nyomon. A tárcsa a következőképpen épül fel:

- 1 Három gyűrű (mértékenként egy-egy):
 - ♦ **mellékes** (rombusz, belső gyűrű)
 - ♦ **közepes** (hatszög, középső gyűrű)
 - ♦ **jelentős** (korong, külső gyűrű)
- 2 Három cikkely (jellegenként egy-egy):
 - ♦ **növekedés** (zöld, növény ikonok)
 - ♦ **szabadság** (lila, madár ikonok)
 - ♦ **szenvedély** (vörös, láng ikonok)
- 3 Hely a **tárcsa közepén**.



PONTOZÁS

Mind a játék, mind a játék végi pontozás során számos különböző módon szerezhettek pontokat. Amikor pontot szereztek, mozgassátok előre a jelölőket a pontozósávon. Amikor átléptek a 99-es mezőt, a jelzőt fordítsátok át a 100+-os oldalára.

A játékban kétféle győzelmi pont szimbólum van:

Azonnali pont



Ezeket amint megszerzitek, lépjétek is le a pontozósávon

Játék végi pont



Ezeket csak a játék végi pontozás során lépjétek le.

Kétféle megérzésjelzővel találkozhattok:



Játékos színű megérzésjelölők

A játék elején a hat saját színű jelzőtök a játékosablátok szélén lesz (ezek még nem elérhetők). Amikor feloldotok egyet, azt tegyétek a tárcsátok közepére. Azon túl, hogy ugyanúgy használhatjátok, mint a semleges megérzésjelzőiteket, ezeket fogjátok majd az értekezéseitekre, illetve a kerületek bónuszmezőire is helyezni (16. és 19. o.).



Semleges megérzésjelölők

Ezeket játék során számtalanszor fogjátok a tárcsa egyes részeitől más részekre mozgatni, de nem válhattok meg tőlük, tehát ez a 7 jelölő végig a tárcsátokon vagy annak közepén marad.

Amikor egy megérzést felhasználtok, választhattok akár játékos színű, akár semleges jelölőt. A tárcsa közepén található megérzéseknél nincs sem mértéke, sem jellege.

Amikor egy jelölőt a tárcsa egy bizonyos részére mozgattok, az felveszi az adott részhez tartozó tulajdonságokat (pl. amit a zöld cikkelyre, a középső gyűrűre helyeztek, az egy közepes fejlődés megérzése lesz).

MEGÉRZÉSEKKEL KAPCSOLATOS HATÁSOK

A játék során bizonyos hatások lehetővé teszik, hogy a megérzésjelölőiteket kimozgassátok a tárcsa közepéről, illetve a tárcsa különböző részei között mozgassátok.

Támad egy megérzésed

Elvehetsz egy jelölőt a tárcsád közepéről, és a megfelelő részre helyezheted.

Megjegyzés: Ha közepén nincs egyetlen megérzés sem, elvehetsz egyet a tárcsa bármely részéről helyette.



Megérzés erősítése

Egy megérzést egy eggyel kijebb lévő gyűrűre mozgathattok – a cikkelyen belül maradva (így mellékest közepessé, közepest jelentőssé változtathattok).

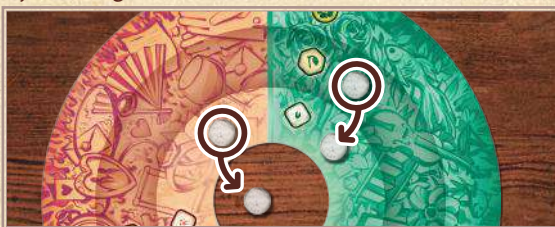


Fontos: Ezzel a hatással nem tehetek fel jelölőt a tárcsa közepéről a tárcsa egyik részére. Ehhez arra van szükség, hogy támadjon egy megérzésetek (fentebb).

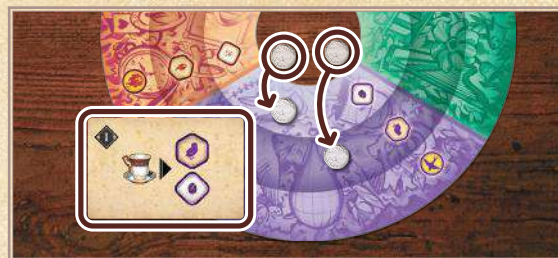


Megérzés elnyomása

Egy megérzést egy eggyel beljebb lévő gyűrűre kell mozgatnotok – a cikkelyen belül maradva (azaz jelentősből közepes lesz, vagy közepesből mellékes, vagy a mellékesből a jelző visszakérül a tárcsa közepére). Ilyesmit jellemzően egy másik hatás feltételeként hajtotok végre.



Fontos: Megérzés elnyomásával akár a tárcsa közepére is visszajuttathattok egy megérzést.



Megérzés átformálása

Átmozgathattok egy megérzést egyik cikkelyből egy másikba – úgy, hogy az közben ugyanazon a gyűrűn maradjon (tehát a színe megváltozik, de a mértéke – mellékes, közepes, jelentős – nem).



Megérzés elköltése

Számos akció és egyéb hatás aktiválásához megérzéseket kell költenetek. Ezt nevezzük úgy, hogy *elkölítitek a megérzést*.

- Amikor elköltötök egy megérzést, azt tegyétek vissza a tárcsátok közepére.
- Ilyenkor akár *túlzásba is eshettek*, vagyis használhattok a szükségesnél magasabb mértékű megérzést (pl. jelentős szenvedélyt közepes vagy mellékes szenvedély helyett)

Megjegyzés: Amikor *túlzásba estek*, nem kaptok „visszajárót”.

A színes ikon nélküli rombuszok, hatszögek és korongok tetszőleges jellegű megérzést jelölnek (tehát az meg van határozva, hogy a mértékük mellékes, közepes vagy jelentős, de a jellegük/színük nincs).

- Ha olyan megérzéseket támad, aminek a jellege nincs meghatározva, azt a megfelelő gyűrűn tetszőleges cikkelyre tehetitek.
- Amikor olyan megérzésre költötök el, aminek a jellege nincs meghatározva, az adott gyűrűről bármelyik jelölőt levehettek (a cikkely színétől függetlenül).



MEGÉRZÉSEKÉRT CSERÉBE BONBONOK

A körötök során bármikor szerezhetek bonbonokat megérzés elköltéséért cserébe. Ehhez el kell költenetek egy-egy megérzést mindhárom mértékből (jellegtől/színtől függetlenül), ahogy ezt az irodatáblátokon is láthatjátok.



Tipp: Hogy mindig legyen elég hely újabb bonbonoknak, a bonbonok darabját elkölthetitek 2-2 győzelmi pontért cserébe. Ezt a körötök során bármikor megtehetitek – akár egy hatás végrehajtása közben is.



HÍRNEV

A hírnévsáv (a térkép felső részén található) megmutatja, mennyi hírnevet szereztek ti – és persze Freud – a játék során. Freud és a saját pozíciótok különböző előnyöket tesz majd számotokra elérhetővé. Amikor Freud eléri a 10. mezőt a sávon, az azt jelzi, hogy a játék lassan véget ér. A pontozás során a legtöbb hírnévvel rendelkező játékosok extra győzelmi pontokat szereznek a kezelt pácienseik és publikált értekezéseik után (22. o.).

Hírnév szerzése



Amikor egyikőtök hírnevet szerez, a következő lépéseket kell végrehajtania:

1. Mozgasd Freud jelölőjét 1-gyel előrébb a hírnévsávon.
2. Ezután mozgasd a saját jelölődet 1-gyel előrébb a hírnévsávon. Ha a mező, amire érkeznél, foglalt, tedd a jelölődet a már ott lévők tetejére.

Ha a jelölőd már a 9. mezőn áll, ne lépj tovább a 10.-re, ehelyett kapsz 3 győzelmi pontot (ahogy ez a hírnévsáv végén is látható).



3. Amikor Freud jelzője vagy a tiéd áthalad a  ikonon, mozgasd 1-gyel az óramutató járásának megfelelően a Freud-bábut a térképen (a helyszín hatásainak végrehajtása nélkül).

Fontos: Azzal, hogy egy játékos hírnevet szerez, még nem aktiválja a hírnévsávot (alább).

A hírnévsáv aktiválása

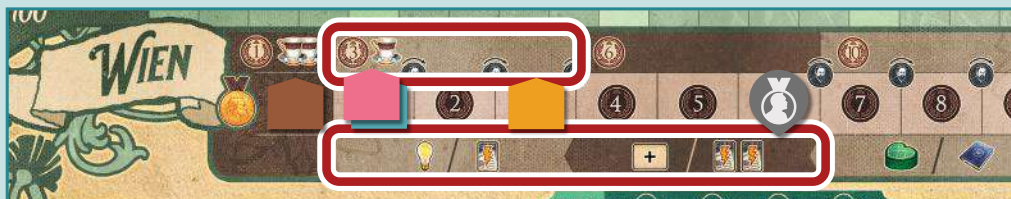


Amikor egy játékos aktiválja a hírnévsávot, a következő lépéseket kell végrehajtania:

1. Lépj annyit a pontozósávon, illetve szerezz annyi kávét, amennyi a jelölőd **fölötti** területen látható.
2. Válassz és hajts végre egyet a Freud jelölője **alatti** területen (vagy attól balra) látható akciók közül.

Fontos: Amikor aktiválsz a hírnévsávot, nem mozgatsz előrébb a saját és Freud hírnévjelölőjét (azokat csak akkor mozgatsz, amikor hírnévpontokat szerzel).

Példa: A rózsaszín játékos a tintatartóval aktiválja a hírnévsávot. 3 győzelmi pontot szerez és kap 1 kávét. Ezután végrehajthat egy akciót a Freud jelzője alatti vagy attól balra eső bármelyik területről.



HOL/HOGYAN LEHET HÍRNEVET SZEREZNI?

- A helyszínekhez tartozó 7 cél teljesítésével.
- A három legfelső kerületjelzővel.
- A három 6-os kerületi bónuszmezőn.
- A játéktábla jegyzetlapkával való feltöltésével.

JÁTÉK VÉGE SZIMBÓLUM



Ha Freud hírnévjelölője eléri az órával jelölt mezőt, az azt jelzi, hogy a játék hamarosan véget ér. Ilyenkor a következőket kell tennetek:

- A játékos, aki Freud jelölőjét léptette, azonnal szerez 3 győzelmi pontot (ezt egyébként a sáv végén is látjátok).
- Fordítsátok át a kezdőjátékos-jelölőt az óra oldalára.
- Játsszátok végig az aktuális fordulót.
- Ezután játszatok le még egy teljes fordulót, de ekkor már **ne fogadjatok új pácienseket a rendelőtökben megüresedő helyekre.**
- Ezután következik a játék végi pontozás (22. o.).





KÁVÉ

A kávé egy erőforrás, amelynek segítségével a megérzéseidet manipulálhatod, illetve különböző akciókhoz és hatásokhoz férhetsz hozzá. Amikor kávé szerzel vagy költesz el, mozgasd a jelölőt ennek megfelelően.

Megjegyzés: Sosem lehet 6-nál több kávéd. Ha ennél többet szereznél, az a többlet elvesz.

A kávé, amellett, hogy néhány akció végrehajtásához feltételként el kell költened (pl. új jegyzetlapkák szerzése), a játékos táblád bal alsó sarkában feltüntetett dolgokra is használhatod.

	Elkölthetsz 1 kávé egy megérzés elnyomása helyett.
	A saját körödben bármikor elkölthetsz 2 kávé, hogy erősíts vagy átformálj egy megérzést.
	A saját körödben bármikor elkölthetsz 3 kávé, hogy szerezz 1 ragyogó ötlet jelzőt.

Az, hogy „a saját körödben bármikor elkölthetsz kávé”, azt jelenti, hogy akár egy másik játékbeli hatást is megszakíthatsz vele (pl. félbehagysz egy akciót, kávé költhetsz, majd folytatod).

Tipp: Ezt a lehetőséget arra is használhatod, hogy helyet csinálj az éppen megszerzett kávénak, ami máskülönben elveszne (pl. 3 kávéért elveszel egy ragyogó ötletet).



RAGYOGÓ ÖTLETEK

A ragyogó ötleteket sokféleképpen fel lehet használni: helyettesíthetitek velük a saját ötletjelzőiteket az összejövetel-táblán (13. o.), módosíthatjátok a tintatartó mozgását (13. o.), és erősíthetitek a térképen látható helyszínhatásokat (18. o.).

Amikor ragyogó ötletet szereztek, azt vegyétek el a közös készletből, és tegyétek a játékos táblátok közelébe, a saját készletekbe. A saját készletek korlátlan. Miután felhasználtátok, tegyétek vissza a közös készletbe.

A játék végi pontozás során minden megmaradt ragyogó ötletetek 1-1 győzelmi pontot ér.

A KÖR MENETE

A saját körében a játékos a következő lehetőségek közül választ egyet:

- **Ötletek prezentálása**
- **Ötletek átgondolása**
- **Páciensek kezelése**

Miután végrehajtott egyet, költhet bonbonokat, hogy azokkal gyógyítsa a pácienseit (22. o.).

Végül, ha van üres szoba a rendelőjében, új pácienszt kell, hogy fogadjon (22. o.).



ÖTLETEK PREZENTÁLÁSA

A játék során elsősorban az ötleteiteket elhelyezve fogtok akciókat végrehajtani és különböző hatásokat kiváltani.

Ha a játékos a körében ötleteket prezentál, a következő lépéseket hajtja végre:

1. **Ötletek elhelyezése**
2. **Akciómező végrehajtása**
3. **Tintatartó aktiválása**



ÖTLETEK ELHELYEZÉSE

Válassz egy üres ötletmezőt az összejövétel-táblán, ráhelyezhetsz egy vagy két saját ötletjelzőt a készletedből. Az ötlet(ek) nyúlványa egyetlen akciómezőre mutasson. Olyan akciómezőre nem mutathat, amelyikre másik ötleted is mutat.

Megjegyzés: A többi játékos ötletei nem korlátoznak egy adott akciómező használatában (tehát egyszerre több játékos ötletei is mutathatnak ugyanarra az akciómezőre).



AKCIÓMEZŐ VÉGREHAJTÁSA

Minden egyes ötlet után, amit a körödben elhelyezel, egyszer aktiválhatod az akciómezőt, amire az ötlet mutat. Ha egy akciómezőt kétszer is aktiválsz a körödben, először hajtsd végre teljesen az akciót első alkalommal, mielőtt a másodiknak nekikezdenél (összejövétel-tábla akciók 15. o.).

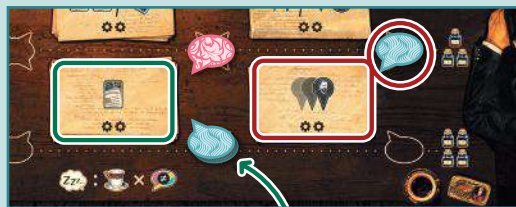
TINTATARTÓ AKTIVÁLÁSA

Miután végrehajtottad az akciómezőket, mozgasd a tintatartódat, ezután végrehajthatod a tintatartó új pozíciójához tartozó hatásokat.



Példa: A türkiz játékos kétszer szeretne aktiválni egy akciómezőt. A készletéből tehát két ötletet vesz fel, és azokat egymásra helyezi egy üres ötletmezőre. A jelzők nyúlványát a „Kutatáskártya szerzése” akció felé irányítja.

A pirossal jelölt akciómező irányába nem fordíthatná őket, mivel egy ötlete már arra a mezőre mutat.



Az akciómezőkön látható két  ikon arra utal, hogy a hatásukat akár kétszer is lehet aktiválni (elhelyezett ötletenként egyszer).

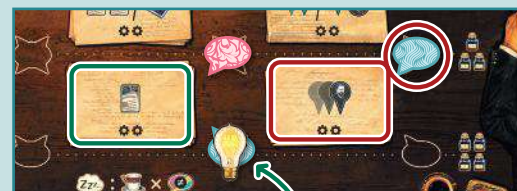
Ha olyan akciómezőt aktiválsz, ami két lehetőséget kínál (/ jellel elválasztva), választanod kell, hogy melyiket hajtod végre. Ha kétszer aktiválsz egy akciómezőt, második alkalommal akár ugyanazt, akár a másik hatást is választhatod.

Ragyogó ötletek elhelyezése

Ragyogó ötlettel a saját készletedben lévő ötletet helyettesítheted. Elhelyezéskor pontosan úgy működnek, mint a saját ötletjelzőid. A köröd végén az összes ragyogó ötlet jelzőt távolítsd el az összejövétel-tábláról.



Példa: A türkiz játékos egy ötletet és egy ragyogó ötletet használ egyszerre, hogy egy akciómezőt kétszer aktiváljon. Ugyanezt az eredményt úgy is elérhetné, hogy két ragyogó ötletet használ fel (tehát egyetlen saját ötletet sem).



A tintatartó mozgatása

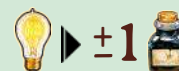
A tintatartód mozgatásakor a következő lépéseket hajtsd végre:

1. Határozd meg a tintatartód mozgásértékét: számold össze a tintatartóikonokat azon ötlet(ek) sorában, amely(ek)et ebben a körben helyezettél el.
2. Mozgasd a tintatartót az óra járásának megfelelően **pontosan** annyi mezőt, amennyi az imént meghatározott érték.

Megjegyzés: Az elhelyezett ötletek száma nem befolyásolja a mozgásértéket.

A tintatartó mozgásának módosítása

Annak érdekében, hogy megváltoztassátok a tintatartók mozgását, használhattok ragyogó ötleteket. Minden egyes ragyogó ötletért 1-gyel növelhetitek vagy csökkenthetitek a mozgásértékét. Azzal a kikötéssel, hogy az érték nem csökkenhet 0-ra (vagyis legalább egyszóval mindenképpen mozgatnotok kell a tintatartót).



TINTATARTÓHATÁSOK

Végrehajthatjátok annak a mezőnek a hatásait, amelyen a tintatartó befejezte a mozgást. A mezők közül négy a jegyzeteitek sorait és oszlopait aktiválja, míg az ötödik a hírnévsávot. Ezen felül az első három alkalommal, amikor a tintatartó leír egy teljes „kört”, felold egy ötletet, amit a játék hátra lévő részében használhattok.

Ötletek és jegyzet oszlopok feloldása



Amikor áthaladsz ezen az ikonon, vedd le az első elérhető bal oldali ötletet a táblád felső részéről, és tedd a készletedbe. Ezáltal az eredetileg alatta lévő oszlopot is feloldod (Felső mező).

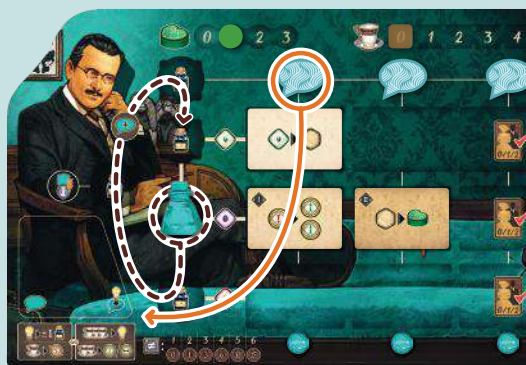
Felső mező: jegyzetlapkák oszlopának aktiválása

Válassz egy feloldott oszlopot (vagyis ami fölött nincs már ötlet). Aktiválhatod minden jegyzetlapka hatását ebben az oszlopban, valamint támad egy olyan megérzést, ami az oszlop alatt látható, ha azt korábban már feloldottad (Jegyzetlapkák szerzése 15. o.). Mindegyik hatást csak egyszer hajthatod végre – tetszőleges sorrendben.

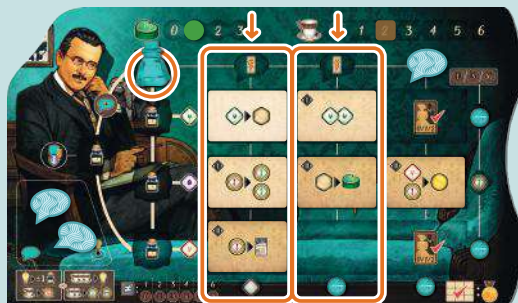
Három alsó mező: jegyzetlapkák sorának aktiválása

Támadhat egy olyan megérzést, ami a tintatartó mellett látható. Ezután aktiválhatsz minden jegyzetlapkát ebben a sorban, és ha a sor végén lévő megérzés ikont már feloldottad, megerősítheted egy megérzésedet (Jegyzetlapkák szerzése 15. o.). Mindegyik hatást csak egyszer hajthatod végre – tetszőleges sorrendben.

Példa: A türkiz játékos áthalad a tintatartójával a  ikonon, tehát azonnal leveszi a játéktáblájáról balról az első ötletet, és a készletébe helyezi. Mostantól a játék hátralévő részében 4 ötlettel rendelkezik.



Példa: A türkiz játékos tintatartója a felső sor mezőjén fejezi be a mozgását. Mivel két oszlopa is fel van oldva, aktiválhatja valamelyiket. Jobban jár a bal oldalival, hiszen abban három jegyzetlapkája van, és a „támad egy megérzést” hatása is fel van oldva.



Példa: A sárga játékos a legalsó mezőre lép a tintatartójával, aminek hatására tetszőleges sorrendben aktiválhatja az alsó sort. Először is támad egy mellékes, szenvedély megérzést. Ezután aktiválhatja a jobb szélső lapkát, ezzel elnyomva egy megérzést, hogy cserébe támadjon egy tetszőleges jellegű, közepes megérzést, amivel már használhatja is a bal oldali lapkáját – így végül szerezzen egy bonbont.



Bal oldali mező: a hírnévsáv aktiválása

Annyi győzelmi pontot és kávét szerzel, amennyi a hírnévjelölőd fölötti területen látható. Ezután válassz, és hajts végre egy akciót a Freud jelzője alatti vagy attól balra eső bármelyik területről (Hírnévsáv, 11. o.).

Fontos: Amikor aktiválsz a hírnévsávot, nem mozgatsz előrébb a saját és Freud hírnévjelölőjét (azokat csak akkor mozgatsz, amikor hírnévpontokat szerzel).

Fontos: A sorokban és oszlopokban az egyes hatásokat tetszőleges sorrendben aktiválhatjátok. Mielőtt egy új hatás végrehajtásába kezdenél, teljesen be kell fejezned az előzőt.

Példa: A türkiz játékos a bal oldali mezőre lép a tintatartójával, ezzel aktiválva a hírnévsávot. 1 győzelmi pontot és 2 kávét szerez, a hírnévjelölője feletti mezőnek megfelelően. Ezután végrehajthat egy akciót a Freud jelölője alatti (vagy attól balra lévő bármelyik) területről.



AZ ÖSSZEJÖVETEL-TÁBLA AKCIÓI

Az összejövétel-táblán 9 akciómező található. A következőkben minden rajtuk látható hatást részletesen elmagyarázunk.

JEGYZETLAPKÁK SZERZÉSE

Három akciómezőn jegyzetlapkákat szerezhetek, kávé elköltéséért cserébe.



Költs el 1 kávé, és szerezd meg bármely jegyzetlapkát a bal oldali oszlopból (az I. vagy II. szintű stóc tetejéről).



Költs el 2 kávé, és szerezd meg bármelyik jegyzetlapkát a középső oszlopból. Majd hajtsd végre a margóján látható hatást.



Költs el 3 kávé, és szerezd meg bármelyik lapkát a jobb oldali oszlopból. Majd hajtsd végre a rajta lévő összes hatást (margón lévőt is).

Amikor egyikőtök jegyzetlapkát szerez, a következő lépéseket kell végrehajtania:

1. Költsd el a szükséges mennyiségű kávé, és vedd el a lapkát.

Megjegyzés: Ezt csak akkor kell megtenned, ha az összejövétel-tábla akciómezője által szerzel jegyzetlapkát, ha más módon szereztél, akkor nem.

2. Hajtsd végre a jegyzetlapkának az akciómező által kijelölt hatásait.



Bal oldali oszlop: Nincs hatás.



Középső oszlop: A margón lévő hatást.



Jobb oldali oszlop: A margótól balra és a margón lévő hatást is, tetszőleges sorrendben.

3. Helyezd a jegyzetlapkát **margós oldalával lefelé** bármelyik sor első üres mezőjére (balról) a játékos táblán.

Ha a választott mezőn  ikon látható, akkor a mezőre csak abban az esetben helyezheted a lapkát, ha már elegendő pácienset meggyógyítottál (Gyógyult páciensek 21. o.).

- az első ikon, amit letakarsz: 0 gyógyult páciens
- a második ikon, amit letakarsz: 1 gyógyult páciens
- a harmadik ikon, amit letakarsz: 2 gyógyult páciens

4. Ha van üres hely az elérhető jegyzetlapkák között, azt töltsd fel.

- Ha az üres hely a középső oszlopban van, a sor készletének felső lapkájával, margós oldallal felfelé.
- Ha a jobb oldaliban, akkor a középső lapkát csúsztasd ide, majd annak a helyét töltsd fel a fentebb leírt módon.

Megjegyzés: Ha a jegyzetlapkák készlete kifogy, ne töltsd fel az üres helyeket ebben a sorban.

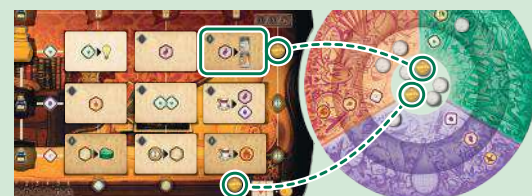


Amikor nem az összejövétel-tábláról szereztek jegyzetlapkát (hanem pl. a hírnévsávon), a bal oldali oszlop látható lapkái közül bármelyiket választhatjátok (vagyis az I. és II. szintű stócok felső lapkáját). A megszerzésükhöz nem kell kávé költenetek.

SOROK ÉS OSZLOPOK BEFEJEZÉSE

Amint egy sorban vagy oszlopban mindhárom mezőn van jegyzetlapka, az befejezettnek számít. Minden alkalommal, amikor befejezték egy sort vagy oszlopot, azonnal vegyék el az oszlop/sor végéről a megérzésjelölőt, és tegyék a megérzéstárcsátok közepére. Ezzel feloldjátok a tintatartó aktiválásakor használható megérzéshatást.

Amint elhelyezték a 9. jegyzetlapkát a táblákon, azonnal kaptok egy hírnévpontot (Hírnév, 11. o.).



JEGYZETLAPKÁK CSERÉJE

Ha a megszerzett lapkát nem tudjátok üres mezőre helyezni a táblákon (pl. mert nem gyógyítottatok még meg elég pácienset) vagy nem maradt több üres mezőtök, egy már meglévő lapkákat lecserélhettek újra (amit lecseréltetek, azt el kell dobnotok). Más különben dobjátok el a lapkát. A meglévő jegyzetlapkáitokat nem helyezhetitek át másik mezőre.

Ha olyan mezőt választasz, amin nincs jegyzetlapka (mert nem maradt, amivel fel lehetett volna tölteni), az üres mezőn látható győzelmi pontokat szerzed meg (a többi lépés pedig elmarad).



Példa: A barna játékos szerzett egy jegyzetlapkát, amit el kell, hogy helyezzen a játékosabláján. A három sor első üres helyei (balról) közül választhat (zölddel jelölve). A lapkát elhelyezi a felső sorban, befejezve a sort, függetlenül attól, hány páciens gyógyított meg eddig, mivel ez az első sor, amit befejez (tehát az első ilyen mező, amit elfoglal).



KUTATÁSOK ÉS ÉRTEKEZÉSEK

A kutatáskártyákhoz két akciómező tartozik. Az egyikkel kártyákat húzhattok, a másikkal ezeket kijátszhatjátok a kezetekből.



Kutatáskártya szerzése.



Játszd ki egy vagy két kutatáskártyát vagy publikálj egy értekezést.



Kutatáskártyák szerzése



Minden alkalommal, amikor kutatáskártyát szereztek, húzzátok fel a kutatáspakli felső lapját, és vegyétek a kezetekbe. Ezután kicserélhettek **egy** lapot a kezetekben lévőkhöz az egyik, a kutatáspakli mellett, képpel felfelé lévő lapra.

Kutatáskártya kijátszása



Kutatáskártyát azzal játszhattok ki, hogy az itt látható ikon hatását hajtjátok végre (tehát nem szabadon, bármikor).

Amikor kutatáskártyát játszotok ki, válasszatok egyet a kezetekben lévőkhöz, és tegyétek magatok elé az asztalra, képpel lefelé. A kártya ettől fogva **játékban van**. Ezután hajtjátok végre a kártya alján látható hatásokat.

Megjegyzés: A játékban lévő kártyáitokon látható helyszínikon **permanens hatásúak**, így folyamatosan hozzáadódnak az összes helyszínikonhoz, amivel rendelkeztek (17. o.).



Minden kutatáskártyán látható egy **kötet**, aminek a színe az értekezések publikálásakor számít.

Értekezések publikálása



A publikálásához pontosan össze kell szedni a megfelelő **színű** és számú köteteket, amelyek az értekezéslapján láthatók. Ezen kívül a publikáló játékosnak egy, már a tárcsáján lévő, saját színű megérzésjelzőt is fel kell tennie az értekezésre, jelezve, hogy az az övé.

Az értekezés publikálásához a következő lépéseket kell követnie:

1. Válassz egy értekezést az elérhetők közül.
2. Tegylél félre a játékban lévő kutatáskártyáid közül egyet, aminek a színe megegyezik az értekezés bal oldali, ikonnal jelölt kötetének színével.
3. Tegylél félre a többi kötetnek megfelelően is egy-egy kártyát. Ehhez bármennyi játékban lévő kutatáskártyát használhatsz – de használhatsz bármennyi, más játékosok által felhasznált kutatást is, oly módon, hogy **idézed** a korábban publikált értekezéseiket.
4. Rendezd sorba egymáson, kissé eltolva a kutatáskártyákat, az értekezésen jelöltnak megfelelően, majd helyezd rájuk az értekezéslapját úgy, hogy a kötetek illeszkedjenek.



5. Vegylél le egyet a saját színű jelölőid közül a tárcsádról, és tedd a neki kijelölt helyre az értekezéslapka bal felső sarkában, jelezvén, hogy te publikáltad. Ez a jelölő a játék végéig itt marad.

Megjegyzés: A saját színű jelölőt a tárcsa bármely részéről elveheted.

6. Annyi győzelmi pontot szerzel, amennyi az értekezés közepén jelölve van.

Minden értekezés két helyszínikonnal rendelkezik, ami publikálás után minden számításakor hozzáadódik a játékos ikonjaihoz.

Megjegyzés: Az értekezések publikálásához használt kutatáskártyák a továbbiakban nincsenek játékban. Kötetekké válnak. Ne vegyétek figyelembe a rajtuk lévő helyszínikonokat.

ÉRTEKEZÉSEK IDÉZÉSE

- Amikor értekezést publikáltok, egy vagy több kötetet idézhetek más játékosok által publikált értekezésekből.
- Ehhez vegyétek el jobbról az első kártyát bármely más játékos publikált értekezéséből.
- Minden játékos, akitől idéztek, 1 ragyogó ötletet és 2 győzelmi pontot szerez, tőle idézett kötetenként (mint azt az értekezés jobb felső sarkában is jelöltük).
- Egy értekezésből egyszerre akár több kötetet is idézhetek, jobb szélsőtől befelé haladva (tehát nem ugorhattok át egyet sem a kötetek közül).
- Ezt addig kell ismételni, míg az összes szükséges kötet rendelkezésre nem áll az értekezés publikálásához.



Megjegyzés: Tetszőlegesen összeállításban használhattok saját, kijátszott kutatáskártyákat és másoktól idézett köteteket (leszámítva a bal oldali kötetet). Viszont nem használhattok kezetekben lévő kutatáskártyákat, sem más játékosok előtt játékban lévő kutatáskártyákat, és nem idézhetek saját magatokról.

MEGÉRZÉSEK

Két akcióhelyszín azt teszi lehetővé, hogy a megérzéseiteket mozgassátok a tárcsán.



Támad egy mellékes növekedés, szabadság és szenvedély megérzésed.



Erősíts meg két megérzést és formálg át egyet (tetszőleges sorrendben).

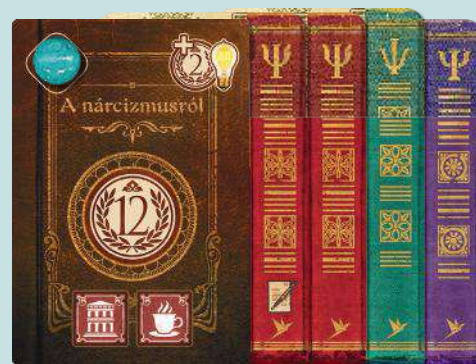
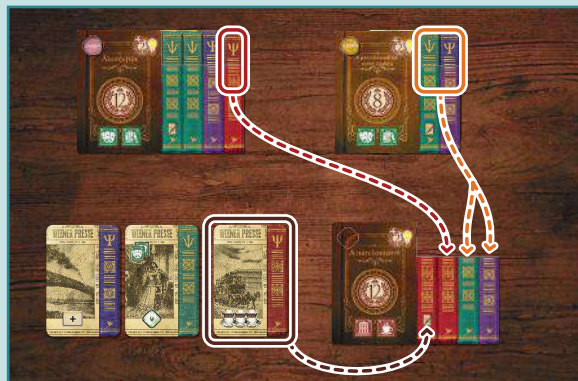
Megjegyzés: A megérzésekről részletesebben a 10. oldalon olvashattok.



Példa: A türkiz játékos publikál egy értekezést, amihez négy kötetre van szüksége: két pirosra, egy zöldre és egy lilára.

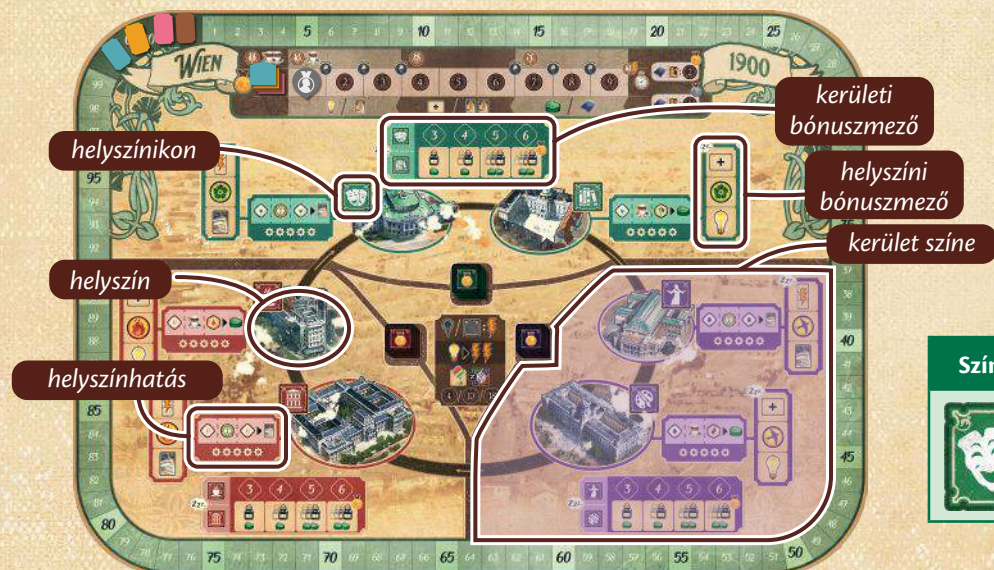
Az első pirosat a saját, játékban lévő kutatásai közül kell, hogy félre tegye. Úgy dönt, a többi játékban lévő kutatáskártyáját megtartja. Hogy az értekezést be tudja fejezni, a piros kötetet a rózsaszín játékostól, a lila és a zöld kötetet pedig a sárga játékostól idézi. Ennek következtében a rózsaszín játékos kap 2 győzelmi pontot és 1 ragyogó ötletet az egy idézett kötetéért, a sárga pedig 4 győzelmi pontot és 2 ragyogó ötletet, hiszen tőle 2 kötetet is idéztek.

Miután a türkiz játékos összeszedte a szükséges köteteket, elrendezi őket az értekezésnek megfelelően. Ezután az értekezéslapkát rájuk helyezi, arra pedig feltesz egy saját színű megérzésjelzőt. Végül 12 győzelmi pontot szerez.



Tipp: Mivel a megérzésjelölőket nem cserélgethetitek szabadon a tárcsáton, érdemes a saját színűeket közepén hagyni, hogy azokat bármikor (vesztés nélkül) felhasználhassátok publikáláshoz.

A TÉRKÉP



A város térképén 3 különböző színű **kerület** különül el. Minden kerületben 2 **helyszín** található. Minden helyszín egyedi **ikonnal** rendelkezik.

Egy helyszínen egyszerre bármennyi bábu (terapeuták és Freud) tartózkodhat.

Ezen kívül minden kerület rendelkezik 4 **kerületi bónuszmezővel**, és minden helyszín 3 **helyszíni bónuszmezővel**. Ezeket az ötletek átgondolása során tudjátok használni (19. o.).

Színház	Könyvtár	Opera	Múzeum	Egyetem	Kávéház

SAJÁT TERAPEUTA VAGY FREUD MOZGATÁSA

Az összejövetel-tábla két akciómezője teszi lehetővé a bábuk mozgását a térképen, egyik helyszínről a másikra – az óramutató járásának megfelelően. Az egyik segítségével a saját terapeutáitokat tudjátok mozgatni, a másikkal Freudot. Miután egy bábút egy új helyszínre mozgattok, végrehajthatjátok az ott látható hatásokat.



Mozgasd a terapeutádat 1-2 helyszínnel vagy egyenesen arra a helyszínre, ahol Freud áll.

Megjegyzés: Ahhoz, hogy Freud mellé léphessen, a terapeutának az akció kezdetén egy másik helyszínen kell állnia (vagyis ezzel a hatással nem lehet teljesen körbemenni).

Helyszínhatás

Miután akár a saját terapeutáitokat, akár Freudot mozgattátok, aktiválhatjátok a helyszínhez tartozó hatásokat, legfeljebb ötször. Hogy meghatározzátok, pontosan hányszor, válasszatok egyet az alábbi lehetőségek közül:

A. Bábuk alapján

A **helyszínen álló bábuk száma** (a játékos saját terapeutája, mások terapeutái, illetve Freud, ha jelen van).

B. Helyszínikonok alapján

A játékos előtt látható ennek a **helyszínnek megfelelő helyszínikonok száma** (ehhez hozzáadódnak a játékban lévő kutatáskártyák, értekezések, páciensek, céllapok stb.).

Megjegyzés: Ha a helyszínikonok összeadása mellett döntötök, ne számoljátok a bábukat.

Az 5  ikon minden helyszín hatás alatt azt mutatja, hogy egy hatást legfeljebb ötször hajthattok végre (ha a megfelelő helyszínikonjaitok vagy a jelen lévő terapeuták száma ennél nagyobb, ennél többször akkor sem). Ha egy hatást ugyanabban a körben többször is aktiváltok, először mindig fejezzétek be az adott hatást, mielőtt újra aktiválnátok.

Megjegyzés: A helyszínen elérhető hatások közül bármelyiket végrehajthatjátok, akár többször is, tetszőleges sorrendben, összesen legfeljebb a fent részletezett alkalommal (tehát akár ugyanazt többször, akár mindig különbözőket).



Mozgasd Freudot 1-3 helyszínnel.

HELYSZÍNHATÁSOK AKTIVÁLÁSA RAGYOGÓ ÖTLETEKKEL

Elkölthettek tetszőleges számú ragyogó ötletet, hogy minden elköltött darabért cserébe a helyszínhatást még kétszer aktiváljátok (az ötös limitet ezzel együtt sem léphetitek át).



HELYSZÍN AKTIVÁLÁSA IKON



Ez a hatás lehetővé teszi, hogy aktiválj egy adott ikonhoz tartozó helyszínt (mintha a terapeutád vagy Freud azon a helyszínen állna). Ilyenkor a helyszínikonjaidat számold össze, amibe beleszámít ez az ikon is – valamint az összes többi ugyanilyen, játékban lévő ikonod. Mint mindig, ilyenkor is használhatsz ragyogó ötleteket, hogy több hatást aktiválhass.

Példa: A barna játékos kettőt lép a terapeutájával, így érkezve meg az Egyetemre, ahol már másik 3 terapeuta tartózkodik. Miután összeszámolja a helyszínen tartózkodó bábukat (4), aktiválhatja a helyszín hatásait, legfeljebb négyszer. Először is támad két mellékes szenvedély megérzése, majd mindkettőt elkölti, hogy két kutatókártyát szerezzon. Ha felhasználna egy ragyogó ötletet is, akkor már csak egy hatást aktiválhatna (az ötös limit miatt).



Példa: A sárga játékos eggyel mozgatja Freudot, és a Könyvtár helyszínre érkezik vele. A sárga két játékban lévő Könyvtár helyszínikonnal rendelkezik, így kétszer hajthat végre helyszínhatást. Úgy dönt, elkölt egy ragyogó ötletet, így ezt a számot kettővel növeli (vagyis négyszer hajthat végre helyszínhatást). Először is támad egy mellékes növekedés megérzése **1**. Ezután szerez 2 kávé **2** – majd, minthogy ezt bármikor megteheti – elkölti a két kávé, hogy cserébe a mellékes növekedést közepessé erősítse **a**. Végül elkölti ezt a közepes növekedés megérzést egy bonbonért cserébe **3**.



ÖTLETEK ÁTGONDOLÁSA

Ha a játékosnak van legalább egy ötlete az összejövétel-táblán, a körét fordíthatja arra, hogy átgondolja az ötleteit. Ezután szerezhetsz egy helyszíni vagy kerületi bónuszt a térképről.



Az átgondoláshatást ez az ikon jelöli.

Az ötletek átgondolásához a következő lépéseket kell követni:

1. Számold össze azokat az ötletmezőket az összejövétel-táblán, ahol van legalább egy ötleted. Ennyi kávét szerzel.
2. Az ötleteidet vedd le az összejövétel-tábláról, és tedd vissza a készletedbe, a táblán nekik kijelölt mezőre.



Ezután szerezhetsz egy kerületi vagy helyszíni bónuszt a térképről.

Válassz egy kerületet, ahol akár a te terapeutád, akár Freud jelen van, majd hajtsd végre az alábbi két lehetőség egyikét:

A. Szerezz egy helyszíni bónuszt

Válassz egy helyszínt, ahol jelen van a terapeutád vagy Freud. A kerület legfelső kerületjelzőjét tedd egy tetszőleges üres bónuszmezőre ezen a helyszínen, majd aktiváld a mező hatását.

B. Szerezz egy kerületi bónuszt (saját színű megérzésjelző szükséges)

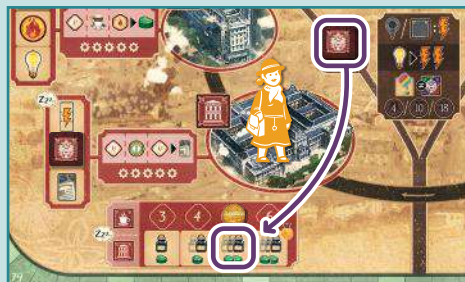
Számold össze a kerülethez tartozó helyszínikonjaidat (a kerületben lévő két helyszín ikonjai). Válassz egy üres kerületi bónuszmezőt, amely fölött ugyanakkora vagy kisebb számot látsz, mint az így kapott szám. A választott mező fölötti számra helyezz egy saját színű megérzésjelölőt a tárcsáról. Majd helyezd a legfelső kerületjelzőt erre a bónuszmezőre, és aktiváld a hatását.

Megjegyzés: Ha nem maradt több jelző (vagy nem rendelkezel elegendő ikonnal), nem tudod megszerezni ezt a bónuszt.

Példa: A sárga játékos átgondolja az ötleteit. Három különböző mezőn vannak ötletei, tehát 3 kávét szerzel. Az ötleteket az összejövétel-tábláról visszateszi a saját táblájára, hogy a következő körökben majd újra használhassa azokat.



Ezután, minthogy rendelkezik öt piros helyszínikonnal, az egyik saját színű megérzésjelölőjét a piros kerület 5-ös bónuszmezője fölé teszi, majd egy kerületjelzővel letakarja a bónuszmezőt. A mező hatásának köszönhetően 2 bonbont szerez és a tintatartóját 1–3 mezővel előre mozgathatja (aktiválva a mező hatását, amin a tintatartó megáll).



A játék előkészítésekor minden kerületjelző stóc tetejére hírnévponttal ellátott jelző kerül. Ha a játékos egy ilyen jelzővel szerez bónuszt, a bónuszmező aktiválása után rögtön megkapja a hírnévpontot (Hírnév szerzése 11. o.).

Tipp: Mivel a megérzésjelölőket nem cserélgethetitek szabadon a tárcsákon, érdemes a saját színűeket közepén hagyni, hogy azokat bármikor (veszteség nélkül) felhasználhassátok kerületi bónuszok megszerzéséhez.



PÁCIENSEK KEZELÉSE

Ha a játékos a körét pácienseinek kezelésére fordítja, akkor kezelheti az egyik vagy akár mindkét páciensét egy-egy alkalommal, tetszőleges sorrendben.

Fontos: Egy kör alatt sosem kezelhetitek ugyanazt a páciensét kétszer.

A páciensek kezelése a következő lépésekben történik:

1. Költsd el a látható álmotartalom kártyán felsorolt megérzéseket, hogy aktiváld a kártya hatásait. Ez általában **terápiapontokat** és más előnyöket vagy győzelmi pontokat hoz. Ha több hatása is van a kártyának, azok sorrendjét te választhatod meg.
2. Mozgasd a terápiajelölőt a páciens terápiasávján eggyel balra minden egyes így szerzett terápiapontért.
 - Ha a jelölő olyan mezőre érkezik vagy olyanon halad át, amin győzelmi pont látható, azt azonnal megkapod.
 - Ha a jelölő ikonra lép vagy áthalad azon, azonnal végre kell hajtanod a **katarzist** (lentebb), majd dobod el a panasz-kártyát a páciensről.
 - Ha a jelölő eléri a bal szélső mezőt, a páciens **meggyógyítottad** (21. o.).
 - Ha az álmotartalom több terápiapontot adott, mint amennyi a gyógyuláshoz kellett, a többletet megkapod bonbonban (1 pont = 1 bonbon).
3. Dobd el az álmottartalmat, amivel a páciensét kezelted.

Ha a páciens fölött két álmokkártya látható, csak a felsőt használhatod (más szóval a látens tartalomhoz nem férsz hozzá, amíg azt manifeszt tartalom takarja).

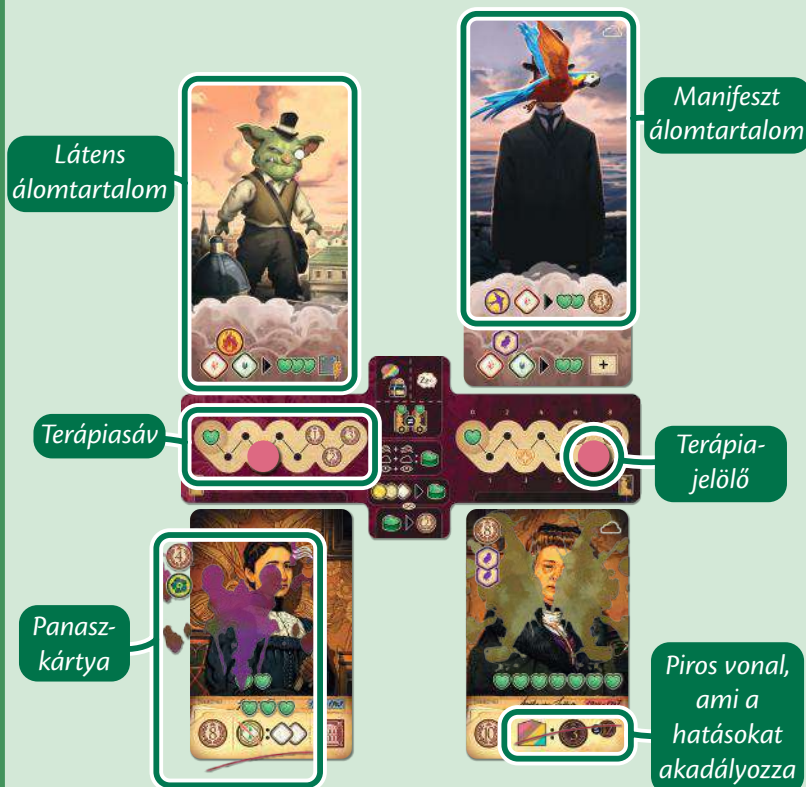
Fontos: Kötelező a kezelés közben szerzett terápiapontokból annyit a páciens gyógyulására fordítani, amennyit csak lehetséges (tehát nem dönthettek úgy, hogy inkább bonbont kértek helyette).

Katarzis

Amikor egy páciens terápiajelölője ikonra lép vagy áthalad azon, a páciens katarzist él át: hajtsd végre a katarzist. Ekkor megszerzed a páciens panasz-kártyáján látható győzelmi pontokat, majd aktiváld a kártyán látható hatásokat. Ezután dobod el a panasz-kártyát. A páciens állandó hatása és a rajta lévő ikonok (mindaz, amit eddig vörös vonal húzott keresztül) ettől fogva játékban vannak a játék végéig. A könnyen kezelhető páciensek képességei a szabályokra lesznek hatással, illetve helyszínikonokat adnak, míg a nehezen kezelhető játékosok végi pontozáskor adnak többletpontokat (l.: játékossegédlet).

Megjegyzés: Amikor katarzist hajtasz végre, a pácienseken látható győzelmi pontokat még nem szerzed meg. Ehhez meg kell gyógyítanod a páciensét.

Minden páciens a következő elemekkel kezd a rendelőben:



KAPCSOLAT AZ ÁLMOTARTALOM ÉS A PANASZ KÖZÖTT

Néhány manifeszt álmotartalom jobb felső sarkában egy ikon látható. Ha ez az ikon megegyezik azzal, ami a páciens panaszán található, kapsz 1 bonbont, mikor ezzel az álmottartalommal gyógyítod a páciensét.

Megjegyzés: Ha nem használjátok fel az álmottartalmat gyógyításhoz (vagy a páciens panasz azelőtt eltűnik, hogy használtátok), nem kaptok bonbont.



Gyógyult páciensek

Amikor egy páciens terápiajelölője eléri a bal szélső mezőt, a páciens meggyógyul. Ekkor megkapjátok a kártyáján látható azonnali győzelmi pontokat. A páciens távolítsátok el a rendelőtökből, de tartsátok magatok előtt, képpel felfelé. A körötök végén a rendelőtökből keletkezett üres helyre új páciens kell majd fogadnotok (22. o.).

Megjegyzés: A gyógyult páciens feletti, rendelőben maradt álmotartalmakat dobjátok el.

A RENDELŐ MÁSIK SZOBÁJA

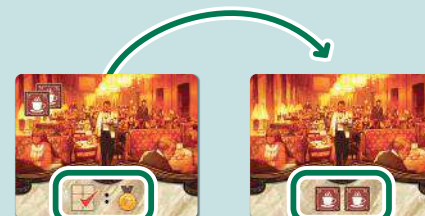
A játék kezdetén mindegyikötök rendelőjében csak egy páciens lesz, a bal oldali szobában. A jobb oldali szobát akkor oldjátok fel, amikor az első páciensek elérte a katarzist. Erre emlékeztet a  minden induló panasz-kártyán. Amikor ezt a hatást aktiváljátok, dobjátok el a rendelőkártyát. A körötök végén a rendelőtökből keletkezett jobb oldali üres helyre új páciens kell majd fogadnotok (22. o.).



CÉLLAPKÁK

Minden céllapka alján láthatók a lapka megszerzésének feltételei. Amint ezeket egy játékos teljesíti, azonnal megszerzi a lapkát. Amikor céllapkát szereztek, azonnal szereztek egy hírnévpontot. Ezután a lapkát tegyétek magatok elé képpel lefelé fordítva. A lapkát a játék hátralévő részében tartsátok magatok előtt (a rajta látható helyszínikonok játékban lévőnek számítanak).

Példa: A sárga játékos befejezi a második jegyzetlapka-oszlopát, ezzel azonnal megszerzi az ehhez tartozó céllapkát. Egy hírnévpontot szerez, és a lapkát képpel lefelé fordítva maga elé teszi. A rajta látható két piros Kávéház ikon a játék végéig játékban lévőnek számít.



CÉLLAPKÁK FELTÉTELEI



Fejezz be két jegyzetlapka-oszlopot a játékostábládon!



Gyógyíts meg 3 könnyen kezelhető páciens!



Oldd fel a játékostábládon lévő mindhárom ötletet!



Gyógyíts meg 2 nehezen kezelhető páciens!



Publikálj 2 értékezést!



Gyógyíts meg 5 páciens (akár könnyen, akár nehezen kezelhetőeket)!



Legyen két saját színű megérzésjelölőd a térképen (akár ugyanabban a kerületben, akár két különbözőben)!

A KÖR VÉGE

A körötök végén költhettek bonbonokat terápia pontokért cserébe, ezáltal akár meggyógyítva egy páciens vagy elérni vele a katarzist. Ezután ha van üres szoba a rendelőtökben, oda új páciens kell, hogy fogadni.



OPCIONÁLIS: BONBONOK ELKÖLTÉSE

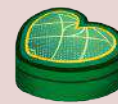
Bonbonokat költhettek terápia pontokért cserébe. Minden elköltött bonbonért mozgassátok 1-gyel balra az egyik terápiajelölőket (és hajtsatok végre bármilyen ekkor bekövetkező hatást, ugyanúgy, mintha álmot tartalommal gyógyítottatok volna: győzelmi pont, katarzis, gyógyulás stb.).

Megjegyzés: Ha több bonbon is elköltötök, azokat tetszőlegesen oszthatjátok szét a pácienseitek között.

Fontos: Ne keverjétek össze a terápia pontokat a bonbonokkal! Terápia pontokat csak az álmot tartalmakból (páciensek gyógyításakor), illetve bonbonok elköltésével (a körötök végén) szerezhettek.



Terápia pont



Bonbon

KÖTELEZŐ: ÚJ PÁCIENS FOGADÁSA

A rendelőjében lévő minden üres szobába a játékos új páciens kell fogadjon (álmot tartalmakkal együtt), a következőképpen:

1. Válassz egyet az elérhető, képpel felfelé fordított páciensek közül (akár könnyen, akár nehezen kezelhető), és helyezd az üres szobába a rendelődbe. Ezután töltsd fel a helyét. Húzz egy kártyát a megfelelő pakliból, majd húzz egy panaszt az adagolóból, és helyezd a páciensre.
- Megjegyzés:** Ha az egyik páciens pakli kiürül, akkor az üres helyet a másik pakliból töltsétek fel.
2. Húzz egy látens álmot tartalmat a pakliból, és helyezd a rendelődbe, a páciens fölé.
3. Válassz egy manifeszt álmot tartalmat az elérhetőek közül (vagy húzz egyet a pakli tetejéről), és takard le vele a látens úgy, hogy az utóbbi alján lévő ikonok láthatóak maradjanak. Ha a felfordított álmot tartalmak közül választottál, a megüresedett helyre fordíts fel egy új kártyát a pakli tetejéről.
4. Add össze a páciens- és a panasz kártyán látható terápia pontokat, és tedd a terápiajelölőt a páciens fölötti terápia sáv megfelelő mezőjére. Ha van győzelmi pont a mezőn, amit a terápiajelölővel letakartál, akkor azt azonnal megkapod.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

Miután kiváltottátok a játék végét, és lejátszottátok az utolsó fordulót (11. o.), további győzelmi pontokat szereztek az alábbiak után:

1. Hírnévsáv

- Annyi győzelmi pontot szereztek, amennyi a hírnév jelzőtök által elfoglalt mezőn látható (ez a hírnév szintjének felel meg).
- Az a játékos, akinek a jelzője a legelső a sávon, 2 győzelmi pontot szerez minden publikált értekezése és minden gyógyult páciense után.
- A második pedig 1 győzelmi pontot minden publikált értekezése és minden gyógyult páciense után.

Azonos mezőn álló jelölők közül az alul lévő van előrébb (vagyis amelyik előbb ért oda).

2. Játékos színű megérzésjelölők különböző kerületekben

Minden játékos számolja össze, hány különböző kerületben rendelkezik legalább egy jelölővel (amit korábban egy kerület bónuszmezője fölé helyezett). Hogy 1, 2 vagy 3 kerület után hány győzelmi pontot kap egy játékos, azt a térképen láthatjátok (2 kerületben való jelenlét után pl. 10-et).

Megjegyzés: Ebben a tekintetben nem fontos, hogy egy kerületben pontosan hány jelölője van a játékosnak (csak hogy van-e vagy nincs).

3. Befejezett jegyzetlapkasorok

Számoljátok össze, hány jegyzetlapka sort sikerült befejeznetek a játékos táblákon. Hogy 1, 2 vagy 3 sor után hány győzelmi pontot kap egy játékos, azt a játékos táblákon láthatjátok (pl. 2 befejezett sor után 5-öt).

4. Különböző helyszínikonok

Számoljátok össze a játékban lévő, különböző helyszínikonjaitokat. Az ezekért járó pontokat ugyancsak a játékos táblákon láthatjátok (pl. aki minden helyszínikonból legalább eggyel rendelkezik, 15 pontot szerez).

Megjegyzés: Az így szerzett pontszámot nem befolyásolja, hogy egy adott ikonból a játékos mennyivel rendelkezik (azaz pontosan egy szettet pontoz mindenki).

5. Panaszkártyamentes nehezen kezelhető páciensek

Azon nehezen kezelhető pácienseitek után, akikkel sikerült elérni a katarzist (ideértve a gyógyult pácienseket is), a rajtuk látható feltételek alapján győzelmi pontokat szereztek (l.: játékossegédlet).

Megjegyzés: Minden nehezen kezelhető páciensen jelölve van, hogy ilyenkor legfeljebb hány pontot lehet velük szerezni.

6. Bonbonok

Minden megmaradt bonbont váltsatok át győzelmi pontokra (1 bonbon 2 győzelmi pontot ér).

7. Kávés és ragyogó ötletek

Minden megmaradt kávétokat költsétek el ragyogó ötletekre (3 kávé 1 ragyogó ötletet ér). Minden egyes ragyogó ötletetek után 1 győzelmi pontot szereztek.

A játékot legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri, ami azt jelenti, hogy ő vált Freud legkiemelkedőbb kortársává. Döntetlen esetén a legtöbb hírnévponttal rendelkező játékos győz.



Példa: A türkiz játékos összeszámolja a pontjait.

- 1 4 győzelmi pont a hírnévsávon elfoglalt helye után. Minthogy ő a második játékos a sávon, 1 győzelmi pontot szerez minden publikált tanulmánya és minden gyógyult páciense után, ez összesen 5 győzelmi pont.
- 2 4 győzelmi pont az egyetlen kerületért, ahol van türkiz megérzés.
- 3 16 győzelmi pont, mivel mindhárom jegyzetlapkasort befejezte.
- 4 10 győzelmi pont az 5 különböző helyszínonért, amivel rendelkezik (a Színház hiányzik).

- 5 9 győzelmi pont a rendelőjében lévő nehezen kezelhető páciens után (mivel rendelkezik 3 db I. szintű jegyzetlapkával).

Megjegyzés: A másik nehezen kezelhető páciensen még ott a panaszkártya, így a játék végi pontjai nem érvényesülnek.

- 6 4 győzelmi pont a megmaradt 2 bonbon után (darabonként 2).
- 7 A megmaradt 4 kávéjából 3-at elkölt 1 ragyogó ötletért cserébe, ami további 1 győzelmi pontot jelent.

KÉSZÍTŐK

Tervezte: Yoma, Zax, Laskas, Jonathan „Jonny Pac” Cantin

Fejlesztő: Jonny Pac

Illusztrációk: Andrew Bosley, Vincent Dutrait

Művészeti vezető/ projektmenedzser: Yoma

Egyjátékos mód: Jonny Pac

Ügyintéző: Thanos Argiris

Grafika: Zinia Redo, Vincent Dutrait, Yoma

A játékszabályt szerkesztette: Miguel Conceição, Jonny Pac, Cory Munson

Angol lektorok: Ricardo Gonçalves, John Guthrie, Jonathan Cox

A dobozrendezőt tervezte: Daniel Cunningham

Elsődleges tesztelők: 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 Agree, Cory Munson

Szakértők: Jason Perez, Vadim Deylgat, Julian Steindorfer, Dr. John Bachman (PhD, Licensed Psychologist)

Külön köszönet az ONIRO stúdiónak az animált Kickstarter-videóért, Heriberto Vale Martineznek a gyűjtői kiadáshoz készült minifigurákért, az AMMOS Musicnak a játék zenéjéért, és végtelen hála mindenkinek, aki támogatott vagy backelt, bennünket, bemutatta a játékunkat, illetve azoknak is, akik a játékunkat világszerte lokalizálták.

Fordító: Szádovszky András

MODULOK

AZ ÚJSÁGÍRÓ

Mozgasd az újságíró körbe a városban, hogy általa könnyebben hozzáférhess a különböző helyszínekhez és kerületekhez – és használhass minden publikált értekezésen látható ikont úgy, mintha az a sajátod lenne.

Tartozékok: 1 újságíróbábu



Előkészületek

Miután Freud bábuját elhelyeztéték a térképen, keverjétek meg a maradék 5 olyan céllapkát, amelyeken egy-egy helyszín ikonjai láthatók. Majd húzzatok ezek közül egyet, és az újságíróbábút helyezzétek a lapka ikonjainak megfelelő helyszínre.

A játék menete

Ahelyett, hogy Freudot vagy a saját terapeutádat mozgatnád a térképen, mozgathatod az újságírót is.



Mozgasd az újságírót 1–2 helyszínnel előre.



Lépj az újságíróval Freud mellé.



Mozgasd az újságírót 1–3 helyszínnel előre.

Aktiváld a helyszín hatásait ugyanúgy, mintha a saját terapeutádat vagy Freudot mozgattad volna (18. o.), azzal a különbséggel, hogy amennyiben a helyszínikonok összeszámolása mellett döntesz, **minden** publikált értekezésen látható ikont számításba veszel (a más játékosok értekezéseinek lévőket is).

Amikor helyszíni vagy kerületi bónuszt szerzel, választhatod azt a helyszínt is, ahol az újságíró áll. Ha az újságíróval szerzel kerületi bónuszt, az **összes** publikált értekezésen látható helyszínikont számításba veheted (a mások által publikált értekezéseiket is).

Egyszemélyes játékváltozat

Az Id akkor használja az újságíró, ha vele több helyszínhatást tud kiváltani vagy nagyobb bónuszt tud megszerezni (pl. nagyobb számhoz tartozó kerületbónuszt, mint Freuddal vagy a saját terapeutájával).

ALTERNATÍV HELYSZÍNEK

Ezek a lapkák felülírják a játék helyszínein elérhető bónuszokat.

Tartozékok: 6 kétoldalas alternatív helyszínlapka.



Előkészületek

Miután végeztetek a céllapkák előkészítésével (előkészületek, 4. pont) válasszatok egyet:

- Fordítsátok az összes alternatív helyszínlapkát a színes oldalával felfelé. Majd helyezzétek őket taláalomra az egyes helyszínekre a színüknek megfelelő kerületben úgy, hogy letakarják az eredeti helyszíni bónuszmezőket (pl. egy zöld színű lapkát a zöld kerület valamelyik helyszínére).
- Fordítsátok a színes oldalával felfelé egy-egy alternatív helyszínlapkát színenként, a többinek a szürke oldala legyen látható. A három színes lapkát helyezzétek a nekik megfelelő kerületben egy-egy taláalomra választott helyszínre, a szürkéket pedig osszátok el taláalomra a fennmaradó helyszínek között. A lapkákat úgy pozicionáljátok, hogy azok takarják a három bónuszmezőt az egyes helyszíneken.
- Fordítsátok az összes alternatív helyszínlapkát a szürke oldalukkal felfelé, majd helyezzétek őket taláalomra a különböző helyszínekre úgy, hogy letakarják az eredeti helyszín bónuszmezőit.

A játék menete

Az egyes helyszíneken elérhető bónuszmezők azok, amelyek a lapkákon láthatók (a letakart bónuszmezőket hagyjátok figyelmen kívül). A bónuszok megszerzése a szokásos módon történik (19. o.).



A szürke lapkákon a középső bónuszmező egy „páciens kezelése” hatás. Amikor ezt a bónuszt választjátok, **egy** kezelés akciót hajthattok végre (tehát egy álmotartalommal kezelhettek egyetlen páciens),

Egyszemélyes játékváltozat

Ha az Id megszerez egy „páciens kezelése” bónuszmezőt, aktiváltja egy felső álmokártya hatását a III jegyzetlapkákra vonatkozó szabályok szerint (egyszemélyes szabályok 8. o.).



TŰZIJÁTÉK

A tűzijáték segítségével olcsóbban juthattok kerületi bónuszokhoz.

Tartozékok: 1 Tűzijáték-figura (és a hozzá tartozó műanyag talp).



Előkészületek

Helyezzétek a tűzijátékot a kerületi bónuszmezők mellé, abba kerületbe, ahol Freud kezdi a játékot (pl. ha Freud a Könyvtárban kezd, akkor a zöld kerület bónuszmezőjé mellé).

A játék menete

Amikor a tűzijátékos kerületben szereztek kerületi bónuszt, a szükséges helyszínikonok számát csökkenthetitek 1-gyel (pl. a 3-as mezőhöz elég mindössze 2 ikonnal rendelkezni).

Miután ezzel a lehetőséggel étetek, mozgassátok a tűzijátékot egy kerülettel odébb, az óramutató járásának megfelelően.

Megjegyzés: Ha ebben a kerületben már nem maradt több kerületjelző vagy szabad bónuszmező, mozgassátok még eggyel tovább (tehát olyan helyszínre kell, hogy kerüljön, ahol a játékosok tudják használni).

Egyszemélyes játékváltozat

A tűzijáték által nyújtott kedvezményt az Id is használja, ha lehetősége van rá, eggyel értékesebb bónuszt szerez, mint amilyenhez elég ikonnal rendelkezik.

