

CESTA DO NEVĚDOMÍ

NOČNÍ MŮRY

ROZŠÍŘENÍ



PRAVIDLA HRY

Než budete hrát s tímto rozšířením, naučte se pravidla základní hry. Průběh hry zůstává nezměněný, ale pokud nastane rozpor v pravidlech, pravidla rozšíření mají přednost.

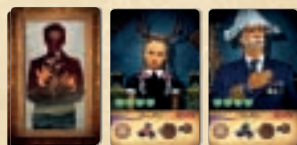
ÚVOD

Rozšíření *Noční můry* přidává do *Cesty do nevědomí* mnoho nových zuratů, například sestavu prazuláštních klientů, pojednání mrtvých a, samozřejmě, celou plejádu nočních můr. Ale kromě nových překážek budete mít k dispozici také nové nástroje, které vám pomohou se s překážkami vypořádat, jako je prasklá destička, která dostane vaše porozumění na zcela novou úroveň. Ale mějte se na pozoru: čím hlouběji se ponoříte do temnoty myslí, tím více riskujete, že propadnete šílenství.

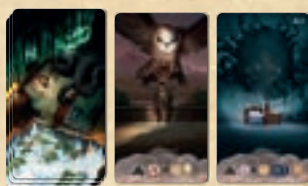
HERNÍ MATERIÁL



6 karet prazuláštních rutinních klientů



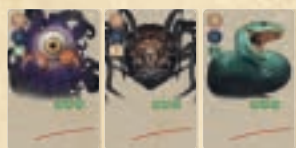
4 karty prazuláštních klientů s vážným případem



21 karet nočních můr



1 přehledová karta šílenství



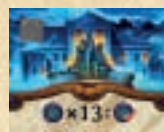
12 vrstev melancholie s proměnou (průhledných karet)



4 prasklé destičky porozumění



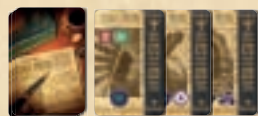
1 pojednání mrtvých



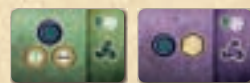
1 destička prokletého cíle lokace



1 žeton kontroly šílenství



12 víceúčelových karet uýzkumu



6 počátečních destiček šílených poznámek

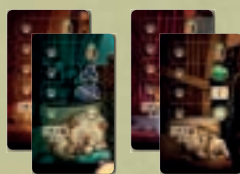


6 temných žetonů porozumění



28 žetonů šílenství (24 o hodnotě 1 4 o hodnotě 5)

MODUL MAZLIČCI



4 destičky mazlíčků (oboustranné)

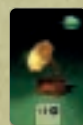


4 figurky mazlíčků

MODUL GRAMOFON



1 figurka gramofonu



1 přehledová karta gramofonu

PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte podle obvyklých pravidel, s následujícími úpravami:

MAPA MĚSTA A CÍLE LOKACÍ

Během kroku 2 přípravy hry umístěte žeton kontroly šílenství na pole „6“ na počítadle pověstí.



Když během kroku 4 přípravy vytvoříte nabídku destiček cílů lokací umístěte k ostatním destičkám cílů lokací také **destičku prokletého cíle lokace**.

NABÍDKY KARET KLIENTŮ A SNŮ

Během přípravy nabídky karet klientů a snů nepoužijete obvyklé kroky 10 až 14, ale nahradíte je těmito kroky:



1. Zamíchejte karty rutinních klientů a rozdělte je na dva přibližně stejně vysoké balíčky lícem dolů.
2. Karty **prazuláštých rutinních klientů** zamíchejte do jednoho z těchto balíčků. Tento balíček umístěte na balíček, který je bez prazuláštých klientů.
3. Otočte lícem vzhůru dvě urnní karty ze vzniklého balíčku rutinních klientů a vyskládejte je do řady napravo od balíčku.
4. Při přípravě balíčku klientů s vážným případem zopakujte kroky 1 až 3, ale s kartami klientů s vážným případem a **prazuláštých klientů s vážným případem**.
5. Zamíchejte karty snů s latentním obsahem a vzniklý balíček umístěte lícem dolů nad nabídku klientů.
6. 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 tři urnní
7. Zamíchejte **karty nočních můr** a vzniklý balíček umístěte lícem dolů napravo od snů s manifestním obsahem. Z balíčku nočních můr otočte urnní kartu a umístěte ji lícem vzhůru napravo od balíčku.
8. Zamíchejte vrstvy melancholie a rozdělte je na dva přibližně stejně vysoké balíčky.
9. **Karty vrstev melancholie s proměnou** zamíchejte do jednoho z těchto balíčků. Tento balíček umístěte na balíček, který je bez vrstev melancholie s proměnou. Vrstvy melancholie poté uložte do krabičky. Krabičku umístěte nalevo od balíčku rutinních klientů. Poté vložte po jedné vrstvě melancholie na všechny 4 karty klientů u nabídky.



VÍCEÚČELOVÉ KARTY VÝZKUMU A POJEDNÁNÍ

Když během kroku 15 přípravy hry vytvoříte nabídku karet úzkumu, nejprve zamíchejte karty úzkumu a rozdělte je na dva přibližně stejně vysoké balíčky lícem dolů. **Víceúčelové karty úzkumu** zamíchejte do jednoho z těchto balíčků. Tento balíček umístěte na balíček, který je bez víceúčelových karet úzkumu, čímž vznikne balíček karet úzkumu.

Když během kroku 17 přípravy hry vytvoříte nabídku pojednání, umístěte **pojednání mrtvých** poblíž ostatních pojednání (nepřekrývá žádnou jinou destičku pojednání).


PŘÍPRAVA PROSTORU HRÁČE




Během kroku 1 přípravy hráče si namísto běžné destičky porozumění **vezměte prasklou destičku porozumění**.

Během kroku 13 přípravy hráče dejte každému hráči kromě sady tří počátečních poznámek také jednu **náhodnou destičku šílených poznámek**. Vyberte si jednu z těchto destiček a zbylé tři uraťte do krabice.

SPOLEČNÁ ZÁSOPA

Když během kroku 18 přípravy hry vytvoříte společnou zásobu, umístěte poblíž bystrých nápadů také temné žetony porozumění a žetony šílenství. Přehledovou kartu šílenství umístěte otočenou na stranu se symbolem , na dohled všech hráčů.

ŠÍLENĚ ŠÍLENÁ VARIANTA

Pokud chcete zvýšit napětí ve hře, otočte přehledovou kartu šílenství na stranu se symbolem . Zdvoujnásobíte tím bodový postih při kontrole šílenství (viz str. 5).


Pokud si vyberete destičku šílených poznámek, řiďte se podle její boční lišty. Svoji figurku profesora umístěte na mapu města, na lokaci vyznačenou v efektu, jako obvykle. Poté vezměte 1 neutrální žeton porozumění ze zásoby uprostřed a přesuňte jej na libovolnou prasklinu v odpovídající oblasti destičky porozumění – to může vést k zisku šílenství (viz str. 6). Šílenou destičku poznámek otočte a umístěte na svoji desku hráče, jako obvykle.



ŠÍLENSTVÍ

ZÍSKÁNÍ ŠÍLENSTVÍ

Efekty, které vám dávají šílenství, jsou povinné, pokud je aktivujete.

Kdykoliv získáte , vezměte si žeton šílenství ze společné zásoby a umístěte jej do osobní zásoby poblíž desky hráče. Vaše úroveň šílenství je rovna počtu šílenství, které máte v osobní zásobě.

Poznámka: Zásoba šílenství má být neomezená. Pokud vám žetony dojdou, použijte vhodnou náhradu.

EFEKTY ŠÍLENSTVÍ

Vaše úroveň šílenství vám odemkne trvalé úhody. Efekty na přehledové kartě šílenství můžete využívat, pokud máte v zásobě alespoň tolik žetonů šílenství, kolik je vyobrazeno u efektu, nebo více (tzn. pokud máte v zásobě 6 žetonů, vaše úroveň šílenství je 6 a smíte používat efekty šílenství 3+ a 5+).

13+



13 a více šílenství: Když stahujete nápady, uraťte do společné zásoby 6 žetonů šílenství.

8+



8 a více šílenství: Smíte volně přehodnocovat střední porozumění.

5+



5 a více šílenství: Když umístíte dva nápady (včetně bystrých nápadů) na stůl Středovní společnosti, smíte jejich ocásky nasměřovat na dvě různá akční pole. Poté smíte každé akční pole vyhodnotit jednou (v libovolném pořadí).

3+

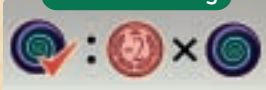
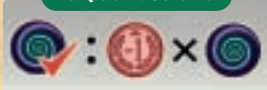


3 a více šílenství: Když pohybujete svým profesorem po mapě města, smíte jím pohnout o 1 nebo 2 lokace proti směru hodinových ručiček (namísto 1 nebo 2 lokací po směru).

KONTROLA ŠÍLENSTVÍ

Základní strana

Strana varianty



Kontroly šílenství mohou nastat až třikrát za hru.

Kontrola šílenství nastane na konci tahu, ve kterém byla splněna některá z následujících podmínek:

- Freudův ukazatel na počítadle pověsti překročil **žeton kontroly šílenství** na počítadle pověsti nebo na něm ukončil pohyb (poté je žeton odstraněn ze hry).
- Úroveň šílenství některého hráče poprvé během partie dosáhla 13 nebo více a daný hráč získal **destičku prokletého cíle lokace** (str. 8).

Poznámka: Pokud jsou obě tyto podmínky splněny ve stejném tahu, proveďte dvě po sobě jdoucí kontroly šílenství.

Kromě těchto dvou kontrol šílenství nastane také jedna poslední kontrola šílenství na konci hry (těsně před závěrečným bodováním).

Když provádíte kontrolu šílenství:

1. Hráč(i) s nejvyšší úrovní šílenství oznámí svoji úroveň šílenství.
2. **Všichni** hráči vrátí právě tolik šílenství do společné zásoby.
3. Každý hráč, kterému v tuto chvíli zbývá šílenství, ztratí tolik VB, kolik činí jeho úroveň šílenství (nebo dvakrát tolik VB, pokud hraje s šíleně šílenou variantou). Svě ukazatele na počítadle VB posunou o tolik polí zpět.

Poznámka: Ukazatele VB mohou klesnout pod pole „0/100“, čímž se naznačí záporné skóre.

Poznámka: Pokud je nejvyšší úroveň šílenství mezi hráči 0, hráči během kontroly do společné zásoby žádné žetony šílenství neurátí.

PRASKLÁ DESTIČKA POROZUMĚNÍ

Rozšíření Noční můry zcela nahrazuje destičky porozumění **prasklými destičkami porozumění**, která vám umožní získat **šílené porozumění**.

Šílená porozumění

Ve hře je nová úroveň porozumění, vyšší než velká: **šílená**.

Každé porozumění nacházející se v prasklině je šílené porozumění.

- V každé oblasti destičky porozumění jsou tři praskliny: malá, střední a velká.

- Pokaždé když umístíte porozumění do praskliny, musíte ihned získat odpovídající počet šílenství (pokud je na prasklině vyobrazeno).

- Každá prasklina má určitou kapacitu porozumění, kterou nesmíte překročit (viz tabulka).

- Když použijete šílené porozumění, odstraňte jej z praskliny a vraťte jej zpět do zásoby uprostřed.



	Efekt	Kapacita
Malá prasklina	Získejte 0 šílenství	1 porozumění
Střední prasklina	Získejte 1 šílenství	2 porozumění
Velká prasklina	Získejte 2 šílenství	3 porozumění

Důležité: Šílená porozumění nelze nijak kultivovat, potlačit nebo přehodnotit. Jakmile je porozumění v prasklině, už s ním nelze nijak dál manipulovat.

Získání šíleného porozumění

Efekty nabytí



Umístěte žeton porozumění ze zásoby uprostřed na libovolnou prasklinu ve vyznačené oblasti destičky porozumění.



Umístěte žeton porozumění ze zásoby uprostřed na libovolnou prasklinu.

Efekty přehodnocení

Když přehodnocujete střední nebo velké porozumění na destičce porozumění, přesune se do sousedící praskliny (namísto sousedící barevné oblasti). Pokud přehodnotíte porozumění po směru ručiček, změní se tedy na šílené. Pokud jej přehodnotíte proti směru ručiček, změní se na šílené, **a navíc** změní svoji oblast.

Příklad: Tyrkysovou hráč smí přehodnotit velké porozumění zápalu na šílené porozumění, pokud jej přesune na malou nebo střední prasklinu v oblasti zápalu. Nebo by mohl to samé porozumění přehodnotit proti směru ručiček, takže by se dostalo do velké praskliny v oblasti svobody.

Své střední porozumění zápalu může přehodnotit na šílené porozumění, pokud jej přesune do velké praskliny v oblasti zápalu. Nebo by mohl to samé porozumění přehodnotit proti směru ručiček, takže by se dostalo do velké praskliny v oblasti svobody.



Efekty kultivace

Pokud kultivujete malé, střední nebo velké porozumění, smíte jej přesunout do praskliny namísto do vyšší úrovně stejné oblasti.



Pokud kultivujete **malé porozumění**, smíte jej přesunout do velké praskliny v této oblasti porozumění.



Pokud kultivujete **střední porozumění**, smíte jej přesunout do střední praskliny v této oblasti porozumění.



Pokud kultivujete **velké porozumění**, smíte jej přesunout do malé praskliny v této oblasti porozumění.

PŘEKOMPENZOVÁNÍ A ŠÍLENÁ POROZUMĚNÍ

Šílené porozumění (nezávisle na tom, u jaké je prasklině) můžete použít namísto libovolného malého, středního nebo velkého porozumění ve stejné oblasti (tzn. smíte překompenzovat a použít šílené porozumění zápalu namísto malého, středního nebo velkého porozumění zápalu).



TEMNÁ POROZUMĚNÍ

Rozšíření Noční můry unáší do hry také **temné žetony porozumění**. Fungují podobně jako neutrální žetony porozumění, **ale když je umístíte do prasklin, nezískáte žádná šílenství**.

Temné žetony porozumění můžete získat, pokud uáš prazuláštní rutinní klient dosáhl katarze. Pokud získáte temné porozumění, ihned jej umístíte do libovolné dostupné praskliny ve vyznačené oblasti destičky porozumění.



Příklad: Prazuláštní rutinní klient růžové hráčky právě dosáhl katarze, takže růžová hráčka získala temné porozumění. Musí jej umístit do praskliny v oblasti svobody. Umístí jej do velké praskliny, ale nezíská žádné šílenství.



PRŮBĚH HRY

VÍCEÚČELOVÉ KARTY VÝZKUMU

Víceúčelové karty výzkumu se od běžných karet výzkumu liší následujícím způsobem:

- Na každé víceúčelové kartě výzkumu je **šedý svazek**, který se považuje za „žolíka“. Smí tedy nahradit svazek jakékoli barvy při publikaci pojednání.
- Na šesti víceúčelových kartách výzkumu jsou dva různé symboly lokací. Když vyložíte takovou kartu, musíte získat 1 šílenství.
- Na třech víceúčelových kartách výzkumu jsou symboly lokací, které mohou představovat libovolnou lokaci. Když vyložíte takovou kartu, musíte získat 2 šílenství (a jedno malé porozumění vyobrazené oblasti).
- Na třech víceúčelových kartách výzkumu nejsou žádné symboly lokací. Když vyložíte takovou kartu, smíte okamžitě použít malé porozumění vyobrazené oblasti a nabýt jedno šílené porozumění stejné oblasti.



POJEDNÁNÍ MRTVÝCH

Pokud chcete publikovat pojednání mrtvých, musíte nashromáždit dva šedé svazky (z karet výzkumu, které máte ve hře, nebo citací jednoho či obou těchto svazků).

Když publikujete pojednání mrtvých, okamžitě získáte 13 VB. Pokaždé když jej nějaký hráč cituje, získáte 1 šílenství a 1 bystrý nápad.



EFEKTY POČÁTEČNÍCH DESTIČEK ŠÍLENÝCH POZNÁMEK

Pokaždé když aktivujete efekt počáteční destičky šílených poznámek, **musíte získat 1 šílenství** a pak vyhodnotíte další vyobrazené efekty.



DESTIČKA PROKLETÉHO CÍLE LOKACE

První hráč, který má 13 nebo více šílenství, získá destičku **prokletého cíle lokace**, čímž spustí kontrolu šílenství (viz str. 5). Poté umístí destičku lokace lícem dolů do svého herního prostoru. Bude poskytovat jeden symbol libovolné lokace.



Poznámka: Na rozdíl od ostatních destiček cílů lokací destička prokletého cíle lokace neposkytuje bod pověsti.

NOČNÍ MŮRY

Namísto snu s manifestním obsahem si smíte uzít noční můru uytvořenou v nabídce (nebo horní noční můru z balíčku). Pokud si vezmete noční můru z nabídky, doplňte nabídku horní kartou z balíčku nočních mūr (lícem vzhůru). Noční můry se ve všech ohledech považují za sny.

Aktivace noční mūr vyžaduje kromě dalších porozumění či kávy také šílené porozumění. Poté vyprodukuje očištný bod terapie ☼: pokud se klientův žeton terapie nachází na kterémkoli poli napravo od pole se symbolem ☼, přesuňte jej ihned na toto pole (získejte VB a vyhodnoťte katarzi, jako obvykle), v opačném případě smíte očištný bod terapie použít jako 1 běžný bod terapie.



Pokud použijete noční můru s tímto symbolem ☼ k léčení klienta s vrstvou melancholie s proměnou, získáte jednu krabíčku ve tvaru srdce.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Před závěrečným bodováním proběhne jedna poslední kontrola šílenství (str. 5).

Během závěrečného bodování uám každý prazuláštní klient s uážným případem (který dosáhl katarze) přinese určitý počet VB v závislosti na vašich šílených porozuměních.



6 VB za každé šílené porozumění, které máte ve vyznačené oblasti destičky porozumění (max. 18 VB).



6 VB za každou oblast porozumění, ve které máte alespoň jedno šílené porozumění (max. 18 VB).

SÓLOVÝ MÓD

Příprava hry

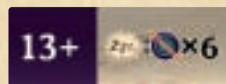
Když během kroku 4 přípravy hry umístíte cíle lokací, umístěte nejprve doprostřed destičku vyleč 5 klientů a destičku prokletého cíle lokace (vedle sebe v libovolném pořadí). Poté na každou stranu těchto destiček umístěte tři náhodné destičky cílů lokací.

Noční můry

Pokud si Id vybere klienta s vrstvou melancholie s proměnou, pak si vezme z nabídky noční můru lícem vzhůru (namísto snu s manifestním obsahem) a umístí ji nad tohoto klienta. Jinak si Id noční můru nikdy nevezme.

Šílenství

Id získává šílenství a účastní se kontrol šílenství jako každý jiný hráč.



Když Id stahuje nápady, musí vrátit do společné zásoby 6 šílenství.



Id může pohnout profesorem po mapě města proti směru hodinových ručiček o 1 nebo 2 lokace. Vždy vybere tu lokaci, ve které může aktivovat nejučtější efektů (buďto součtem figurek, nebo součtem symbolů lokací). Shody rozřeší směroukou: doprava po směru, doleva proti směru hodinových ručiček.

DESTIČKA PROKLETÉHO CÍLE LOKACE

Pokud má Id 13 (nebo víc) šílenství a destička prokletého cíle lokace je v nabídce, ihned získá tuto destičku (čímž spustí kontrolu šílenství jako obvykle).

Poznámka: Pokud Id získá destičku prokletého cíle lokace pomocí efektu své destičky poznámek, spustí kontrolu šílenství.

MODUL MAZLÍČCI


Modul mazlíčci smíte použít se základní hrou i s rozšířením Noční můry. Vaši mazlíčci vám budou při práci sloužit jako emocionální opora. Mazlíčci umožňují efektivnější léčbu klientů a pokud hrajete s Nočními můrami, mohou vás zbavit šilenství. Mazlíček vám také umožní takticky ovládat pohyb kalamáře.

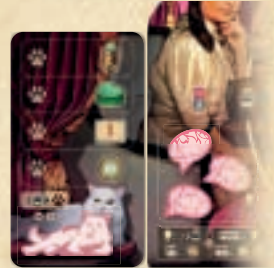
Herní materiál: 4 destičky mazlíčků, 4 figurky mazlíčků



Příprava hry

Veźměte si destičku mazlíčka ve vaší barvě a umístěte ji nalevo od vaší desky hráče. Odpovídající figurku mazlíčka umístěte ke spodnímu okraji destičky mazlíčka.

Pokud hrajete s dalšími částmi rozšíření Noční můry, musíte destičku mazlíčka otočit na stranu se symbolem . Při hře bez rozšíření použijte běžnou stranu.



Průběh hry

Postup mazlíčkem



Na každé destičce mazlíčka jsou čtyři úrovně (se čtyřmi různými efekty). Když určujete kroky svého kalamáře, **smíte odečíst 1 nebo 2 kroky a namísto toho použít odečtené kroky k postupu mazlíčkem**. Za každý odečtený krok postoupíte

figurou mazlíčka o jednu úroveň výš.

Poznámka: Pokud je váš mazlíček na nejvyšší úrovni, nesmíte jím postoupit.

Důležité: Váš kalamář se musí vždy pohnout, takže nesmíte odečíst kroky tak, aby se kalamář o méně než 1.

Použití mazlíčka

Když jste na tahu **kdykoliv před nebo po vyhodnocení dalších akcí nebo efektů** smíte aktivovat efekt vyobrazený na aktuální úrovni vašeho mazlíčka (nebo libovolný efekt nižší úrovně). Jakmile efekt vyhodnotíte, vraťte mazlíčka zpět ke spodnímu okraji destičky.

Základní efekty

Provedte jedno léčení pacienta (tzn. použijte jeden sen k léčení jednoho pacienta)

Získejte krabičku ve tvaru srdce

Aktivujte efekt na libovolné destičce poznámek na své desce hráče

Kultivujte porozumění

Efekty Nočních můr

Provedte jedno léčení pacienta (tzn. použijte jeden sen k léčení jednoho pacienta)

Nabudte jedno šílené porozumění

Vraťte 2 šílenství do společné zásoby

Přehodnoťte porozumění

Sólo

Id mazlíčka nepoužijte.

MODUL GRAMOFON

Vábiivé melodie linoucí se z gramofonu vás inspirují k větším úkonům.

Herní materiál: 1 figurka gramofonu, 1 přehledová karta gramofonu



Příprava hry


Umístěte figurku gramofonu a přehledovou kartu gramofonu poblíž stolu Středěční společnosti. Pokud hrajete s dalšími částmi rozšíření Noční můry, musíte kartu gramofonu otočit na stranu se symbolem šíleného porozumění. V opačném případě použijte stranu s krabičkou ve tvaru srdce.

Průběh hry

Základní hra
Kdykoli během tahu smíte použít jednu krabičku ve tvaru srdce, užít si gramofon a umístit jej poblíž své desky hráče.

Noční můry
Kdykoli během tahu smíte použít jedno šílené porozumění, užít si gramofon a umístit jej poblíž své desky hráče.

Jakmile si vezmete gramofon, ponecháte si jej, dokud vám jej nevezme jiný hráč nebo dokud neskončí hra.

Dokud máte gramofon, smíte přidat jeden symbol  k jakémukoli limitu aktivace akcí nebo efektů, které používají tyto symboly.

Následující příklady ukazují, jak může gramofon ovlivnit hru.



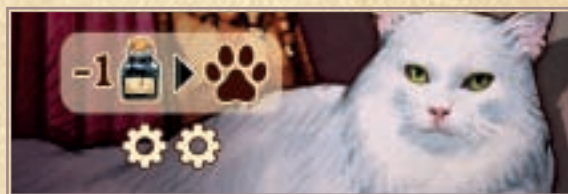
Po pohybu profesorem nebo Freudem na mapě města smíte aktivovat až šest efektů lokace (pokud máte dostatek symbolů lokace nebo použijete bystré nápady).



Během akce léčba klientů smíte každého klienta léčit až dvakrát. To znamená, že můžete použít k léčbě klienta sen s manifestním obsahem a ihned poté sen s latentním obsahem.




Na stůl středěční společnosti smíte umístit až 3 nápady naráz a akční pole vyhodnotit jedenkrát za každý umístěný nápad.



Smíte od kroků kalamáře odečíst až 3 kroky a postoupit mazlíčkem jednou za každý odečtený krok.

Sólo

Kdykoli se kalamář Id posune přes symbol , Id vám sebere gramofon (pokud jej máte) a urátí jej ke kartě gramofonu u stolu Středěční společnosti.

Poznámka: Id si gramofon nenechá a nepoužívá jeho efekty. Nikdy nepoužijte krabičku ve tvaru srdce nebo šílené porozumění, aby jej získalo.

V ORIGINÁLE VYDALO

Fantasia Games Limited

26 Paparrigopoulou Street, Larnaca 6035, Kypr

©2024 Fantasia Games Limited. Všechna práva uchráněna.

Návrh hry: Jonathan „Jonny Pac“ Cantin

Vývoj: Jonny Pac

Ilustrace: Andrew Bosley, Vincent Dutrait

Výprava / Vedení projektu: Yoma

Sólový mód: Jonny Pac

Grafický design / Sazba pravidel:

Zinia Redo, Vincent Dutrait, Yoma

Redakce pravidel: Miguel Conceição, Jonny Pac,

Cory Munson

Návrh insertu: Daniel Cunningham

Kulturní konzultace: Jason Perez, Vadim Deylgat,

Julian Steindorfer, Dr. John Bachman

(PhD, licencovaný psycholog)

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková

Grafická úprava: Myška Čumáčková,
Adéla Kosinová





Šílenství



Šílené porozumění seberozvoji, svobodě a zápalu



Šílené porozumění libovolné oblasti



+ Získej jedno temné porozumění



Očistný bod terapie



Jednou postup mazlíčkem



Nápad



Odemkni nápad nejúlc ulivo na desce hráče



Odemčený nápad



Různá pole pro nápady na stole Středecní společnosti



Stažení nápadů



Bystřý nápad



Káva



Bod pověsti



Aktivuj počítadlo pověsti



Freudova pověst



Znamení konce hry



Žeton čturti



Žeton porozumění v barvě hráče ve čturti (nad bonusovým polem)



Pohni svůj profesorem o 1 až 2 lokace a aktivuj efekt(y) lokace



Přesuň svého profesora na Freudovu lokaci a aktivuj efekt(y) lokace



Pohni Freudem 1 a 3 lokace a aktivuj efekt(y) lokace



Pohni Freudem na další lokaci po směru hodinových ručiček, efekt(y) lokace neaktivuj



Profesor/Freud na lokaci



Symbyly lokací



Symbol libovolné lokace (tzn. žolík)



Aktivuj efekt určité lokace, použij součet symbolů (symbol lokace na tomto efektu plus všechny symboly této lokace, které máš ve hře)



Pohni svým kalamářem až o tolik polí, kolik je vyobrazeno symbolů (a aktivuj efekty kalamáře)



Získej destičku poznámek z levého sloupce



Získej destičku poznámek a aktivuj efekt na boční liště destičky



Získej destičku poznámek a aktivuj efekt na boční liště destičky a také hlavní efekt destičky (v libovolném pořadí)



Aktivuj efekt na libovolné destičce poznámek na tué desce hráče



Aktivuj efekty všech destiček poznámek v zaplněném sloupci na tué desce hráče



Malé, střední a velké porozumění seberozvoji



Malé, střední a velké porozumění svobodě



Malé, střední a velké porozumění zápalu



Malé, střední a velké porozumění libovolné oblasti



Kultivace porozumění



Potlačení porozumění



Ignoruj potlačení porozumění



Přehodnocení porozumění



Odstraň kartu ordinace



Bod terapie



Krabička ve tvaru srdce



Jedno léčení klienta



Vyléčený klient



Vyléčený rutinní klient



Vyléčený klient s vážným případem



Získej kartu úzkumu



Vylož kartu úzkumu



Publikuj pojednání



Maximální limit počtu provedení akce nebo aktivace efektu