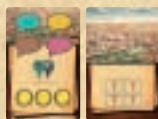


5. KARTY DOSTAVENÍČEK

Splňte cíle, dorazte na dostaveníčka s Freudem, předložte mu své nápady a aktivujte silné jednorázové efekty.

Herní materiál: 6 karet dostaveníček



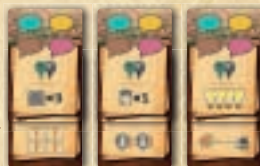
Příprava hry

Po kroku 18 přípravy hry náhodně vyložíte na stůl 3 karty dostaveníček lícem vzhůru a 3 karty dostaveníček lícem dolů.

Vytvořte 3 náhodné dvojice karet dostaveníček.

Karty lícem vzhůru umístíte na karty lícem dolů tak, aby byl vidět efekt na kartě lícem dolů (viz ilustrace). Tyto dvojice umístíte poblíž mapy města. Na horní kartě je pole pro umístění jednoho žetonu nápadu od každého hráče

a požadavky, které je potřeba splnit, pokud chcete nápad na kartu umístit. Na spodní kartě je efekt, který vyhodnotíte po umístění žetonu nápadu na horní kartu.



Průběh hry

Během svého tahu smíte umístit žeton nápadu na kartu dostaveníčka, pokud splňujete následující podmínky:

- Váš profesor se nachází na stejné lokaci jako Freud.
- Splňujete podmínky vyobrazené na horní kartě.
- Nemáte na této horní kartě nápad.

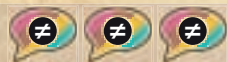
Na kartu smíte umístit žeton nápadu ze své zásoby nebo ze stolu Středěční společnosti. Jakmile umístíte nápad na kartu dostaveníčka, aktivujete efekt na spodní kartě. Váš nápad zůstane na kartě až do konce hry.

Pokud nemáte odemčený ani jeden z žetonů nápadu na desce hráče, smíte umístit nápady maximálně na 2 karty dostaveníček (tzn. musíte mít vždy alespoň 1 nápad, který můžete předložit na stůl Středěční společnosti).

Sólo

Id neumísťuje nápady na karty dostaveníček.

Horní požadavky



Měj žetony nápadů na třech různých polích na stole Středěční společnosti



Měj 9 symbolů lokací v jakékoli kombinaci



Měj 5 karet úzkumu v ruce



Měj v osobní zásobě 4 bystré nápady



Měj na desce porozumění 3 velká porozumění



Měj na desce porozumění 2 žetony porozumění tvé barvy

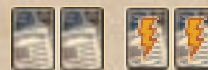
Spodní efekty



Proveď dvě libovolné akce, které se nacházejí v oblasti pod Freudovým ukazatelem pověsti nebo nalevo od této oblasti



Aktivuj efekty tří různých lokací, jedné z každé čtvrti



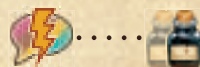
Získej dvě karty úzkumu a vylož dvě karty úzkumu



Získej 6 kávy



Aktivuj efekt 4 libovolných destiček poznámek na tvé desce hráče (v libovolné kombinaci, smíš stejnou destičku aktivovat vícekrát)



Vyhodnoť jedno akční pole, na které směřuje jeden z tvých dříve umístěných žetonů nápadu (vyhodnoť jej jednou). Poté pohni kalamářem podle symbolů kalamáře napravo od tohoto žetonu nápadu jako obvykle

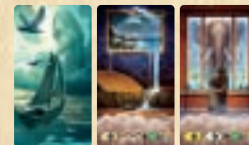
MODULY VOJNÝCH ASOCIACÍ

Obohaťte herní zážitek z *Cesty do nevědomí* pomocí pěti modulů, které smíte libovolně kombinovat.

- 6 karet iluzorních snů
- 5 karet klientů sebereflexe
- 6 destiček poznámek
- 6 karet dostaveníček s drobnostmi
- 12 karet významného úzkumu

1. KARTY ILUZORNÍCH SNŮ

Namísto snu s latentním obsahem si smíte vzít iluzorní sen. Pokud léčíte klienta za použití iluzorního snu, vyprodukuje různá množství bodů terapie vždy tolik, kolik potřebujete k uylčení klienta.



Herní materiál: 6 karet iluzorních snů

Příprava hry

Po kroku 13 běžné přípravy hry zamíchejte všech 6 karet **iluzorních snů**. Utvořte z nich balíček a umístěte jej lícem dolů poblíž balíčku snů s latentním obsahem.

Průběh hry

Když si berete nového klienta (kromě počátečního klienta), smíte si namísto snu s latentním obsahem vzít iluzorní sen. Iluzorní sen umístěte stejně jako sen s latentním obsahem.

Pokud chcete aktivovat efekt iluzorního snu během léčení klienta, musíte zaplatit kombinaci porozumění a dalších zdrojů (např. dvě stejná střední porozumění a 4 kávy). Jakmile aktivujete tento efekt, iluzorní sen vyprodukuje přesně tolik bodů terapie, kolik potřebujete k uylčení klienta, nad kterým se nachází. Kromě toho vám aktivace tohoto snu umožní aktivovat počítadlo pověsti.

Sólo

Id si nikdy nevezme iluzorní sen.

2. SEBEREFLEXE

Klienti sebereflexe představují čtyři profesory a Freuda. Poskytují vám jedinečné trvalé efekty aktivované při aktivaci počítadla pověsti.

Herní materiál: 5 karet klientů sebereflexe (oboustranných)

Příprava hry

Vyberte jednu z následujících možností:

A. Namísto výběru rutinních klientů (krok 10 a 11 (a.)) přípravy hráče si vezměte klienta sebereflexe, který odpovídá vaší desce hráče a umístěte jej do své první místnosti. Kartu otočte na libovolnou stranu a umístěte na ni počáteční vrstvu melancholie. Poté následuje krok 11 (b.) jako obvykle.

Poznámka: Tato možnost nezahrnuje kartu sebereflexe Freuda.

B. Během kroku 10 přípravy hry namísto rutinních klientů vyložte klienty sebereflexe (podle počtu hráčů +1, např. pět klientů při hře 4 hráčů). Než klienty sebereflexe vyložíte, dobře je zamíchejte a některé z nich otočte na opačnou stranu (zkrátka se pokuste, aby vyložené karty a jejich strany byly náhodné). Na každou z vyložených karet umístěte počáteční vrstvu melancholie. Poté následuje krok 11, ale vybíráte z klientů sebereflexe. Jakmile si každý hráč vybere klienta sebereflexe, vraťte zbylého klienta i s počáteční vrstvou melancholie do krabice od hry.

Průběh hry

Klienti sebereflexe fungují stejně jako rutinní klienti. Po odstranění vrstvy melancholie tohoto klienta (tzn. po katarzi) se aktivuje trvalý efekt tohoto klienta jako obvykle. Jakmile je efekt tohoto klienta aktivní, smíte jej vyhodnotit vždy, když aktivujete počítadlo pověsti (před nebo po provedení akce, která je pod Freudovým ukazatelem).

Sólo

Namísto výběru rutinních klientů (krok 10 a 11 (a.)) přípravy hráče zamíchejte klienty sebereflexe a náhodně vezměte dva. Vyberte si jednoho z těchto dvou. Otočte jej na libovolnou stranu a umístěte jej do první místnosti své ordinace. Umístěte na něj počáteční vrstvu melancholie. Zbylé karty klientů sebereflexe vraťte do krabice. Poté jako obvykle umístěte do první místnosti ordinace 1d náhodného rutinního klienta s počáteční vrstvou melancholie.

	Nabud' jedno malé porozumění každé oblasti		Nabud' střední porozumění
	Kultivuj porozumění a přehodnot' porozumění		Získej 3 kávy
	Získej 1 bystrý nápad a 1 kávu		Získej 1 krabičku ve tvaru srdce
	Publikuj pojednání nebo získej kartu výzkumu		Aktivuj libovolnou destičku poznámek na tué desce hráče
	Pohni Freudem o 1 až 3 lokace nebo pohni svým profesorem na lokaci s Freudem		Pohni Freudem o 1 až 3 lokace



Tento symbol lokace se považuje za symbol té lokace, na které se aktuálně nachází figurka Freuda.

3. POZNÁMKY S DROBNOSTMI

Kromě počáteční destičky poznámek začnete hru s destičkou poznámek s drobnostmi. Až zaplníte druhý sloupec své destičky hráče, aktivujete zvláštní schopnost této destičky. Od té chvíle vám však už bude jen dělat nepořádek v poznámkách!

Herní materiál: 6 destiček poznámek s drobnostmi

Příprava hry

Po kroku 10 přípravy hráče, když vykládáte karty rutinních klientů, náhodně vyložte také tolik poznámek s drobnostmi, kolik je ve hře hráčů + 1 (např. pět poznámek s drobnostmi při hře 4 hráčů). Otočte je na stranu s efekty.

Během kroku 11 přípravy hráče si každý hráč kromě počátečního klienta a sady snů vybere také jednu z dostupných poznámek s drobnostmi. Destičku umístěte napravo od vaší počáteční destičky poznámek.



Průběh hry

Když zaplníte druhý sloupec destiček poznámek, aktivujete efekt destičky s drobnostmi. Poté destičku otočte lícem dolů. Až do konce hry nemá žádný efekt.


Poznámka: Destičku s drobnostmi **smíte nahradit jako jakoukoli jinou destičku poznámek** (pravidla pro nahrazení destiček poznámek najdete na str. 15 pravidel základní hry).

Sólo

Po kroku 10 přípravy hráče zamíchejte poznámky s drobnostmi a náhodně vezměte dvě. Vyberte si jednu z těchto dvou. Destičku umístěte napravo od vaší počáteční destičky poznámek. 1d nedostane poznámky s drobnostmi.

4. KARTY VÝZNAMNÉHO VÝZKUMU

Karty významného výzkumu vám umožní vyložit další karty výzkumu a okamžitě publikovat pojednání.

Herní materiál: 12 karet významného výzkumu (označených )

Příprava hry

Než vytvoříte nabídku karet výzkumu během kroku 15 přípravy hry, zamíchejte karty významného výzkumu mezi ostatní karty výzkumu.

Průběh hry

Hrajte podle obvyklých pravidel pro získávání a vykládání karet výzkumu.

Karty významného výzkumu se dvěma svazky

Na třech kartách významného výzkumu se nachází dvojice svazků. Když publikujete pojednání za použití některé z těchto karet, musíte tuto kartu použít jako svazek vlevo v pojednání.

Poznámka: Karty výzkumu se dvěma svazky nelze citovat.

Sólo

Když 1d publikuje pojednání, používá karty významného výzkumu se dvěma svazky, které má ve hře (pokud je to možné).

