

MODUL-ERWEITERUNG

Erweitere deine Partien von *Das Unbewusste* mit diesen 5 frei miteinander kombinierbaren Modulen.

- 6 Karten Tagtraum
- 5 Karten Spiegel-Klient
- 6 Sammelsurium-Notizplättchen
- 12 neue Karten
- Forschungsartikel (Akademisch)
- 6 Karten Verabredungsziel

TAGTRÄUME

*Bei der Wahl deiner Klienten darfst du anstelle eines dunklen **latenten Traumes** einen Tagtraum ziehen. Analysierst du einen Tagtraum, bekommst du genauso viele Therapieherzen, wie für das vollständige Therapieren noch nötig sind.*



Spielmaterial: 6 Tagträume

Beim Spielaufbau

Nach 13: Mischt danach die 6 Tagträume und legt diese als verdeckten Stapel neben den Stapel der dunklen **latenten Träume**.

Im Spielablauf

Immer wenn du 1 Klienten wählst (außer beim Spielaufbau), **darfst du 1 Tagtraum anstelle 1 dunklen latenten Traumes ziehen**. Lege den Tagtraum genauso aus, wie du den latenten Traum auslegen würdest.

Um einen Tagtraum zu analysieren, benötigst du **identische Erkenntnisse** der angegebenen Stufen. Zudem brauchst du manchmal noch Kaffee.

Jeder Tagtraum löst dann denselben Effekt aus: Er liefert genauso viele Therapieherzen, wie für das vollständige Therapieren des Klienten noch nötig sind und löst die Reputationsleiste aus.



Solomodus

Das Es zieht keine Tagträume.

SPIEGEL-KLIENTEN

Die Spiegel-Klienten stellen eure 4 Professoren und Freud dar und bringen euch einzigartige Effekte beim Auslösen der Reputationsleiste.

Spielmaterial: 5 doppelseitige Spiegel-Klienten

Beim Spielaufbau

Wählt 1 der folgenden Varianten für den Spielaufbau:

- A. Anstelle 1 blauen **Routine-Klienten** in **10** und **11A** zu wählen, nimm den Spiegel-Klienten, der deinen Professor darstellt. Suche dir aus, mit welcher Seite der Karte du spielen möchtest, lege 1 Start-Trauma auf die Karte und platziere beide auf deinem 1. Therapieplatz. Führe den restlichen Aufbau wie üblich durch.

Hinweis: Der Spiegel-Klient von Freud wird hierbei nicht verwendet.

- B. Anstelle in **10** blaue **Routine-Klienten** auszulegen, legt entsprechend viele, zufällig gewählte Spiegel-Klienten mit einer zufälligen Seite aus. Legt dann je 1 Start-Trauma auf die Spiegel-Klienten und führt mit diesen den Spielaufbau wie gewohnt fort.

Im Spielablauf

Für Spiegel-Klienten gelten dieselben Regeln wie für andere Klienten. Ihre Effekte werden wie üblich aktiv, sobald Katharsis ausgelöst wurde und sie liefern Siegpunkte sobald sie therapiert sind. Den Effekt eines Spiegel-Klienten erhältst du zusätzlich, wenn du die Reputationsleiste auslöst. Du kannst diesen Effekt vor oder nach dem Effekt unter Freuds Anzeiger erhalten.

Solomodus

Das Es behandelt keine Spiegel-Klienten. Du kannst jedoch mit Spiegel-Klienten gegen das Es spielen. Ziehe dazu 2 zufällige Spiegel-Klienten und suche dir 1 davon aus. Lege ihn mit einer Seite deiner Wahl auf deinen 1. Therapieplatz und lege 1 Start-Trauma darauf. Gib dem Es wie üblich 1 **Routine-Klienten** mit Start-Trauma (dies ersetzt die Schritte 10 und 11a).



Erhalte 1 geringe Erkenntnis jeder Farbe.



Erhalte 1 gehobene Erkenntnis deiner Wahl.



Du darfst 1 Erkenntnis erhöhen und 1 Erkenntnis übertragen.



Erhalte 3 Kaffee.



Erhalte 1 Geistesblitz und 1 Kaffee.



Erhalte 1 gespeichertes Herz.



Veröffentliche 1 Werkreihe oder erhalte 1 Forschungsartikel.



Löse die Hauptaktion 1 Notizplättchens auf deinem Spielertableau aus.



Bewege Freud um 1-3 Orte weit im Uhrzeigersinn oder deinen Professor direkt an Freuds Ort. Löse danach Orts-Effekte aus.



Bewege Freud um 1-3 Orte weit im Uhrzeigersinn und löse danach Orts-Effekte aus.



Dieses Orts-Symbol zählt stets als der Ort, an dem Freud aktuell steht.

SAMMELSURIUM-NOTIZPLÄTTCHEN

Die Sammelsurium-Notizplättchen liefern euch Einmal-Effekte, wenn ihr die entsprechende Spalte vervollständigt. Danach sind sie aber nur noch überflüssiger Krepel.

Spielmaterial: 6 Sammelsurium-Notizplättchen



Beim Spielaufbau

- Legt zusätzlich zu den blauen **Routine-Klienten** entsprechend viele Sammelsurium-Notizplättchen mit ihrem Effekt nach oben aus.
- Wählt zusätzlich jeweils 1 Sammelsurium-Notizplättchen (unabhängig von eurem blauen **Routine-Klienten**). Legt euer Sammelsurium-Notizplättchen in die 2. Spalte rechts neben euer Start-Notizplättchen.

Im Spielablauf

Sobald du deine 2. Spalte von Notizplättchen vervollständigst, löse den Effekt auf dem Sammelsurium-Notizplättchen aus. Drehe dann das Plättchen um. Es hat für den Rest der Partie keinen Effekt mehr.

Wichtig: Diese Plättchen können nicht anders ausgelöst werden.

Hinweis: Du kannst das Sammelsurium-Notizplättchen später auch ersetzen (siehe S. 16 der Anleitung des Grundspiels).

Solomodus

Das Es verwendet keine Sammelsurium-Notizplättchen. Du kannst aber damit spielen, indem du bei Aufbausschritt 10, wie oben beschrieben, zusätzlich 2 Sammelsurium-Notizplättchen auslegst, 1 davon wählst und auf dein Spielertableau legst.

AKADEMISCHE FORSCHUNGSARTIKEL

Mit Akademischen Forschungsartikeln darfst du sofort weitere Forschungsartikel spielen oder eine Werkreihe veröffentlichen.

Spielmaterial: 12 neue Karten Forschungsartikel (akademisch, )

Beim Spielaufbau

17 Mischt die neuen Forschungsartikel unter die anderen Forschungsartikel, bevor ihr deren Auslage bildet.

Im Spielablauf

Die akademischen Forschungsartikel erhaltet und spielt ihr genau wie normale Forschungsartikel.

Doppelwerke

3 neue Forschungsartikel stellen Doppelwerke dar. Du darfst sie nur für die ersten beiden Werke einer Werkreihe verwenden und sie können nie zitiert werden.



Solomodus

Wenn das Es 1 Werkreihe veröffentlicht, nutzt es akademische Forschungsartikel wie üblich und ein Doppelwerk wenn möglich.

VERABREDUNGSZIELE

Trefft euch mit Freud in Wien, um Gedanken gegen starke einmalige Effekte auszutauschen.

Spielmaterial: 6 Verabredungsziele



Offen Verdeckt

Beim Spielaufbau

Nach **18**: Mischt die 6 Verabredungsziele und legt 3 davon offen und 3 verdeckt neben dem Wien-Plan aus.

Legt jeweils 1 offenes Verabredungsziel versetzt auf 1 verdecktes Verabredungsziel, so dass die Symbole der verdeckten Verabredungsziele sichtbar bleiben.



Die obere Karte jedes Karten-Paares zeigt die Bedingung für dieses Treffen mit Freud und bietet Platz für 1 Gedanken jedes Spielers.

Die untere Karte gibt den Effekt dieses Treffens an.

Im Spielablauf

Wenn du die folgenden Bedingungen eines Verabredungsziels erfüllst, darfst du jederzeit in deinem Zug 1 Gedanken auf das Verabredungsziel legen:

- Dein Professor muss sich am selben Ort wie Freud befinden.
- Du musst die Bedingung des oberen Verabredungsziels erfüllen.
- Es darf noch kein Gedanke von dir auf diesem Verabredungsziel liegen.

Der Gedanke, den du auf das Verabredungsziel legst, darf sowohl aus deinem Gedankenvorrat als auch vom Tisch-Plan stammen.

Hast du 1 Gedanken auf das obere Verabredungsziel gelegt, löst du den Effekt des unteren, verdeckten Verabredungsziels aus. Dein Gedanke bleibt für den Rest der Partie auf der oberen Karte.

- *Du darfst mehrere Verabredungsziele pro Partie und pro Zug auslösen.*
- *Solange du deinen 4. Gedanken noch nicht freigeschaltet hast, darfst du kein 3. Verabredungsziel auslösen.*

Solomodus

Das Es platziert keine Gedanken auf Verabredungszielen und löst auch keine aus.

Verabredungs-Bedingungen



Deine Gedanken liegen auf **mindestens 3 verschiedenen Gedankenfeldern** des Tisch-Plans.



Du besitzt **mindestens 9 Symbole beliebiger Orte**.



Du hast **mindestens 5 Forschungsartikel auf der Hand**.



Du besitzt **mindestens 4 Geistesblitze**.



Du hast **mindestens 3 umfassende Erkenntnisse**.



Du hast **mindestens 2 Erkenntnisse deiner Farbe auf deinem Erkenntnisrad liegen**.

Verabredungs-Effekte



Löse 2-mal **Freuds Reputationsanzeiger** aus.
Hinweis: Du darfst beidesmal den Effekt neu wählen, den du dabei auslöst.



Wähle 1 Ort pro Bezirk und löse dort **Orts-Effekte** aus (mit Option B und das Symbol zählt mit).



Erhalte 2 Forschungsartikel und **spiele 2 Forschungsartikel** aus.



Erhalte 6 **Kaffee**

Hinweis: Du kannst erst einen Teil davon erhalten, nutzen und dann den Rest erhalten.



Löse 4 **Hauptaktionen** von Notizplättchen auf deinem Spielertableau aus (gleiche oder verschiedene).



Wähle 1 deiner Gedanken auf dem Tisch-Plan. Löse das **Aktionsfeld**, auf das dieser gerichtet ist, erneut 1-mal aus und **bewege** auch dein Tintenfass entsprechend.