



# Oneironauts

**Seid begrüßt, angehende Oneironauten,  
willkommen in unserem Tauchzentrum!  
Ich bin eure Ausbilderin!**

Wie ihr wisst, können Oneironauten in ihre Träume abtauchen. Dafür brauchen Sie Traumelixier. Zur Koordination eines gemeinsamen Tauchgangs verwenden Oneironauten Karten, auf denen Wörter stehen. Während des Tauchgangs verständigen sie sich wie andere Taucher auch, über Handsignale. Für Traumtauchgänge wird deshalb immer mindestens ein Co-Taucher benötigt. Alleingänge sind streng verboten!

Heute könnt ihr zeigen, wie gut ihr schon im Traumtauchen seid. Wenn ihr es schafft, 15 Schäfchen zu zählen, bevor euch das Traumelixier ausgeht, habt ihr die Prüfung bestanden. Traumschäfchen haben allerdings die lästige Angewohnheit, sich vor Oneironauten zu verstecken, und das tun sie am liebsten in Niemandes Traum. Ebenso wie erfahrene Taucher mit der richtigen Technik Sauerstoff sparen können, kann eine Gruppe gewiefter Oneironauten Traumelixier sparen, wenn alle auf einer Wellenlänge sind.

## Ziel des Spiels

**Oneironauts** ist ein kooperatives Spiel. Das heißt, dass alle Spieler zusammen gewinnen oder zusammen verlieren. Ein Spiel verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde bekommt ihr ein Wort vorgegeben. Dann versucht jeder von euch, eine passende Karte zu diesem Wort zu spielen. Die Karten legt ihr aber verdeckt aus. Sie werden zusammen mit einer zufälligen Karte vom Stapel gemischt und erst dann offen ausgelegt. Als Oneironauten ist es eure Aufgabe, herauszufinden, welche Karte die zufällig reingemischte war. In der Traumwelt wird jedoch kein Wort gesprochen – ihr müsst euch intuitiv verstehen. Wenn euch das gelingt, ist euch der Sieg sicher!

# Spielvorbereitung

- 1 Legt **Zahlenkarten** in der Tischmitte aus, und zwar 1 mehr als Mitspieler am Tisch sitzen.

*Spielt ihr also zu viert, legt ihr die Zahlenkarten 1 bis 5 aus.*



**Zahlenkarten**



- 2 Legt den **Traumlixierspeicher** und die **Schäfchenleiste** aus.



**Schäfchenfigur**

- 3 Stellt die **Schäfchenfigur** auf das Feld 0 der **Schäfchenleiste**.

**Schäfchenleiste** **Traumlixierspeicher**

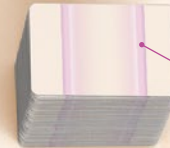
- 5 Mischt die Traumkarten und gibt jedem Spieler verdeckt **6 Traumkarten** auf die Hand.

Wer heute als erster aufgewacht ist, fängt an.

**Traumkarten**



- 4 Mischt die **Traumkarten** und die **Wortkarten** getrennt und legt sie als verdeckte Stapel bereit.



**Wortkarten**

# Spielablauf

## 1. Wortkarte aufdecken

Deckt die oberste Wortkarte vom Stapel auf und seht sie euch an.



## 2. Traumkarten spielen ...

Jeder Spieler wählt eine Traumkarte von seiner Hand und spielt sie verdeckt auf einen Haufen. Dabei sollte die Traumkarte möglichst gut zur Wortkarte passen.



## ... und eine zufällige vom Stapel untermischen

Mischt jetzt die oberste Traumkarte vom Nachziehstapel unbesehen in den Haufen eurer gespielten Traumkarten.

*Beispiel: Das Wort für diese Runde ist „Natur“. Micha spielt aus seiner Hand verdeckt eine Karte mit einem Kaktus in der Wüste, weil er findet, dass das Bild gut zum Wort „Natur“ passt.*

## 3. Traumkarten aufdecken

Deckt die gemischten Traumkarten auf und legt genau eine davon neben jede Zahlenkarte.



## 4. Abstimmen

**In der Traumwelt ist es still!** In dieser Phase dürft ihr **nicht miteinander sprechen**.

Jeder Spieler überlegt still für sich, welche der ausliegenden Karten wohl zufällig vom Stapel dazukam (also von Niemandem gespielt wurde). Wenn alle bereit sind, zählt ihr gemeinsam „eins, zwei, drei“, und auf „drei“ zeigt jeder Spieler mit den Fingern einer Hand die Zahl, bei der die Karte liegt, von der er glaubt, dass sie zufällig vom Stapel kam.

## 5. Schäfchen zählen

Geht jetzt gemeinsam die Traumkarten durch und fragt, wer sie gespielt hat. Wenn ihr die Karte gefunden habt, die Niemand gespielt hat, rückt ihr das Schäfchen auf seiner Leiste um so viele Felder vor, wie Stimmen für diese Karte abgegeben wurden.

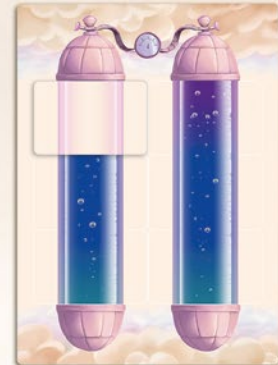


## Ende der Runde

Wenn alle für die richtige Karte gestimmt haben, war der Tauchgang perfekt. War er **NICHT** perfekt, verbraucht ihr ein bisschen Traumelixier. Um das anzuzeigen, legt ihr die Wortkarte dieser Runde verdeckt auf eines der Röhrrchen mit Traumelixier. Die Traumkarten dieser Runde legt ihr auf den Ablagestapel, und jeder Spieler zieht eine Traumkarte nach.

### Perfekter Tauchgang!

Wenn **ALLE** Spieler für die richtige Traumkarte gestimmt haben, wird die **Wortkarte dieser Runde abgeworfen** und nicht auf den Traumelixierspeicher gelegt.



## Spielende

Wenn ihr die sechste Wortkarte auf den Traumelixierspeicher legt, ist euch das Elixier ausgegangen, und ihr habt verloren. Wenn ihr es vorher schafft, 15 Schäfchen zu zählen, habt ihr sofort gewonnen!

Spielidee: **Oleksandr Neuskiy**  
Entwicklung: **IGAMES Studio**  
Grafik-Design: **Dmitriy Kryvonos, M81 Studio**  
Redaktion: **Oleg Sidorenko, Sviatoslav Mykhats**  
Lektorat: **Antoine Prono (Transludis)**  
Übersetzung: **Stephan Rothschuh**  
Design und Layout: **Andriy Bordun**

Besonderer Dank geht an Vitalii Shued, Anton Haiura, Oleg Sidorenko und alle unsere Testspieler.

© IGAMES. Alle Rechte vorbehalten. Reproduktion und Veröffentlichung der Spielregeln, Materialien und/oder Illustrationen ohne Genehmigung durch den Urheber sind untersagt.

Pro Tauchgang ist das Traumelixier begrenzt, aber Tauchgänge könnt ihr so viele hintereinander machen, wie ihr Lust habt.

