

Notizen:

Eckdaten

- Spieler: 1–4 (funktioniert solo und kooperativ)
- Spieldauer: 15–30 Minuten

Material:

- 40 Bildkarten
- 1 Nachziehstapel + Ablagestapel
- 4 Spieler-Tableaus (je 3 Plätze, für 4 Spieler)
- 20 Interpretationstoken
- 12 Sinn-Würfel mit Symbolen:
 - 4 Sinne: *Fühlen, Schmecken, Riechen, Hören*
 - 1 Sinn (*Sehen*) doppelt und **rot** markiert → *rotes Auge*

(für 4 Spieler je 3 Würfel)

- 1 gemeinsamer Fortschrittsmarker
- 1 Fortschrittsleiste (obere Reihe → nach 6 Runden untere Reihe → Endfeld)



Spiel Aufbau

1. **Nachziehstapel mischen.**
2. Lege ihn verdeckt in die Mitte.
3. Der **Ablagestapel** beginnt leer.
4. Der **Fortschrittsmarker** steht auf **Start (oben links)** der Fortschrittsleiste.
5. Jeder Spieler erhält ein **leeres 3-Slot Tableau** und **3 Interpretations-Token**.

Ziel

Ziel ist es, **3 Karten** zu interpretieren und auf deinem Tableau zu platzieren, **bevor der Fortschrittsmarker das Ende erreicht**.

Spannungsprinzip

Die Spieler spielen **abwechselnd**, aber der **Fortschrittsmarker ist gemeinsam**. Er läuft also für beide zusammen – das erzeugt Spannung.

Ablauf einer Runde

Schritt 1 – Karte aufdecken

Ziehe die oberste Karte und lege sie offen in die Mitte.

Schritt 2 – Würfeln und interpretieren

Du würfelst **mit allen 3 Würfeln gleichzeitig**. Das Ergebnis zählt **einmal**:

- **Ist mindestens ein rotes Auge dabei?** → Fortschritt +1. → Du entscheidest danach, ob du die Karte behalten möchtest.
- **Sind keine roten Augen dabei?** → Du interpretierst die Karte mit **dem Sinn, der am meisten gewürfelt wurde**.
Bei Gleichstand: Wähle den Sinn.

Schritt 3 – Entscheidung nach erfolgreicher Interpretation

A) Karte behalten

- Lege die Karte **auf einen freien Platz** deines 3-Platz-Tableaus und markiere sie mit einem Token.
- Die Karte wird dadurch **aktiv**.
- Jede Karte bekommt eine **Sinn-Markierung** → Das Symbol, das du gerade gewählt bzw. gewürfelt hast. Lege einen Würfel mit dem interpretierten Sinn nach oben auf den Token. Der Würfel steht ab sofort nicht mehr zum Würfeln zur Verfügung.

B) Karte nicht behalten

- Nimm dir einen neuen Inspirationstoken aus dem Vorrat.
- Lege die Karte auf den Ablagestapel.

Ablauf einer Runde (2-Spieler)

1. **Spieler A zieht eine Karte** und legt sie in die Mitte.
2. Spieler A würfelt. Darf er interpretieren?
3. Wenn ja → Ergebnis befolgen.

4. Wenn die Entscheidung „Karte behalten“ lautet → Spieler A legt sie auf sein Tableau. Ansonsten erhalte einen Inspirationstoken. (Regeln beachten!).
5. **Spieler B ist an der Reihe** und macht dasselbe.

→ Nach **beiden Zügen** wurde **1 Runde** gespielt.

Nach **6 Runden** springt der Fortschritt auf die **untere Leiste**.

Der Sinn-Würfel

Du würfelst **immer**, wenn du dich entscheidest, eine Karte zu interpretieren.

- Wenn ein **rotes Auge** gewürfelt wird → „Sehen“ → Der Fortschrittsmarker geht **mindestens ein Feld vorwärts**. → Du **darfst nicht interpretieren**.
- Wenn ein **Sinn (Fühlen, Schmecken, Riechen, Hören)** gewürfelt wird: → Du **interpretierst** die Karte mit diesem Sinn in 1–2 Sätzen.

Ergänzung: Würfelsituationen

1. Zwei rote Augen gewürfelt

→ Fortschritt **+2 Felder**.

→ Du **interpretierst nicht**.

2. Drei verschiedene Sinne (1:1:1)

→ Du **wählst frei**, welchen der drei Sinne du nutzt.

3. Karte behalten

- Lege **einen Interpretationstoken** auf die Karte.
- Auf den Token legst du **den Würfel** so, dass der gewählte Sinn oben liegt.
- Der genutzte Würfel steht dir danach **nicht mehr** für spätere Runden zur Verfügung (du hast dann nur noch 2 Würfel, später nur noch 1).

4. Interpretation schwindet / nicht möglich

Was passiert, wenn ich ein Bild nicht interpretieren kann? Wer stellt das fest?

Für Solo:

- Du **selbst entscheidest**, ob deine Interpretation gültig ist.
- „Interpretieren“ meint nur: **1–2 kurze Sätze**, was du siehst oder fühlst.
- Wenn dir *gar nichts einfällt*, dann gilt die Interpretation als **nicht bestanden**.

Regelwirkung:

- Du **behältst** die Karte nur, wenn du sie interpretierst *und* 1 Inspirations-Marker zahlst.
- Wenn du nicht interpretieren kannst, darfst du die Karte **nicht** behalten und **erhältst keinen Fortschrittspunkt**.

Wenn du dich **für Interpretation entschieden hast** und danach **keine Interpretation formulieren kannst**:

→ **Strafe: Fortschritt +2.**

Wie erhalte ich neue Inspirations-Marker?

In **Stufe 1** bekommst du sie auf *eine* einfache Weise zurück:

- **Wenn du eine Karte NICHT behältst**, aber sie trotzdem **kurz interpretierst**, erhältst du **+1 Inspirations-Marker** zurück.

Warum?

Damit du nicht in Marker-Knappheit landest und der Spielfluss solo erhalten bleibt.

Beispiel:

- Du interpretierst eine Karte.
- Du entscheidest: „Ich will sie nicht kaufen.“
→ Du bekommst einen Marker dazu.

Obergrenze (empfohlen): max. **6 Inspirations-Marker** gleichzeitig.

Ziel

Ziel ist es, **3 Karten** korrekt zu interpretieren und auf deinem Tableau zu platzieren, **bevor der Fortschrittsmarker das Ende erreicht**.

Ablauf eines Spielzuges (eine Runde pro Spieler)

1. **Ziehe** die oberste Karte und lege sie offen in die **Mitte**.
2. **Würfeln** mit den zur Verfügung stehenden Würfeln.
3. **Interpretiere** das Bild auf der Karte in 1–2 Sätzen. Beachte das Würfelergebnis.
4. **Darfst du interpretieren, dann entscheide:**
 - **Bild Behalten** → 1 IM zahlen → Karte auf dein Tableau → Würfel auf Token
 - **Nicht behalten** → Karte auf Ablagestapel → +1 IM
 - **Nicht interpretierbar** → Karte auf Ablagestapel → Strafe +2 Fortschritt
5. **Nächste Runde:** Ziehe eine neue Karte in die Mitte.

Kurze Zusammenfassung

- Zwei rote Augen → Fortschritt +2
- Drei unterschiedliche Sinne → einer frei wählbar
- Karte behalten → Token + Sinnwürfel auf die Karte (Würfel verbraucht)
- Interpretation nicht geschafft → Fortschritt +2
- 3 Karten vor Fortschrittsende sammeln
- 2 Spieler abwechselnd, Fortschritt gemeinsam