



Vorbereitung

Mische die 8 Zielkarten verdeckt und lege sie offen von links nach rechts in eine Ziel-Reihe. Lege 1 Zauberkarte vor dir ab.

Mische die 8 Vorahnungen verdeckt und lege sie als eigenen verdeckten Stapel ab. Decke 4 (oder 5-6) Vorahnungen auf und lege sie offen in die Mitte.

Die Labyrinthkarten (Zimmer und Türme), Pfortenkarten und Traumkarten (Alträume und glückliche Träume) werden als ein verdeckter Zugstapel gemischt. Ziehe die obersten 5 Karten vom Zugstapel und nimm sie auf deine Hand. Eventuelle Pforten- und Traumkarten legst du in den Limbus und ziehst dafür neue Karten nach, bis du 5 Labyrinthkarten auf der Hand hast. Mische dann alle Karten aus dem Limbus wieder in den Zugstapel.

Spielablauf

Phase 1: Karte legen oder abwerfen

1a) Karte legen

Lege genau 1 Zimmerkarte aus deiner Hand offen vor dir aus, um das Labyrinth zu erweitern, oder eine Turmkarte, um die Turmreihe zu erweitern. Türme darfst du links oder rechts anlegen.

Pforte entdecken: Sobald du in der Labyrinth-Reihe die 3. Karte derselben Farbe unmittelbar nebeneinander anlegen konntest, suchst du aus dem Zugstapel eine Pforte von genau dieser Farbe heraus und legst sie vor dir aus (nicht in die Labyrinth-Reihe), falls sie der vordersten aufgedeckten Zielkarte entspricht. Zudem drehst du diese Zielkarte um. Anschließend mische den Zugstapel neu.

Falls die Voraussetzung einer Vorahnung erfüllt ist, musst du sofort den Effekt dieser Karte ausführen; danach entfernst du sie aus dem Spiel. Sind gleichzeitig die Voraussetzungen mehrerer Vorahnungen erfüllt, darfst du frei entscheiden, in welcher Reihenfolge du die Effekte ausführst.

1b) Karte abwerfen

Wirf genau 1 Karte aus deiner Hand auf den Ablagestapel ab. Handelt es sich dabei um eine

- Zimmerkarte mit Sonne oder Mond: Mache direkt weiter mit Phase 2.
- Zimmerkarte mit Schlüssel: Erfülle nun eine Prophezeiung: Schau dir die obersten 5 Karten des Zugstapels an. 1 Karte dieser 5 musst du auf den Ablagestapel abwerfen. Die übrigen 4 Karten legst du zurück auf den Zugstapel. Dabei darfst du die Reihenfolge frei wählen. Liegen weniger als 5 Karten im Zugstapel, schau sie dir alle an; du musst trotzdem 1 der Karten abwerfen.
- Turmkarte: Schau dir die obersten 3, 4 oder 5 Karten des Zugstapels an, je nachdem welche Zahl unten auf dem abgeworfenen Turm angegeben ist. Lege alle Karten wieder zurück auf den Zugstapel, dabei darfst du die Reihenfolge frei wählen.

Phase 2: Hand auffüllen

Zieh 1 Karte vom Zugstapel. Je nachdem, ob es eine Zimmerkarte, Pfortenkarte oder Traumkarte ist, verfare wie folgt:

- Zimmer: Nimm die Karte auf die Hand.
- Pforte: Du darfst eine Labyrinthkarte derselben Farbe mit dem Symbol Schlüssel von deiner Hand auf den Ablagestapel abwerfen, falls sie der vordersten aufgedeckten Zielkarte entspricht. Wenn du dies tust, lege die Pforte vor dir aus und drehe die Zielkarte um. Willst oder kannst du keinen passenden Schlüssel abwerfen, lege die Pforte in den Limbus.
- Albraum: Du musst dich für 1 der 4 folgenden Möglichkeiten entscheiden:
- Wirf einen Schlüssel von deiner Hand auf den Ablagestapel.
- Lege eine Pforte, die bereits vor dir ausliegt, in den Limbus und drehe die entsprechende Zielkarte wieder zurück auf ihre Vorderseite.
- Schau die obersten 5 Karten vom Zugstapel an: Eventuelle Pforten- und Traumkarten legst du in den Limbus, alle übrigen Karten auf den Ablagestapel.
- Wirf alle Karten von deiner Hand auf den Ablagestapel. Ziehe danach eine neue Hand von 5 Karten genau wie zu Spielbeginn unter Vorbereitung beschrieben.

Zusätzlich musst du eine Karte aus deiner Turm-Reihe ablegen. Lege den Albraum auf den Ablagestapel, nachdem du seinen Effekt ausgeführt hast. Hast du mindestens einen Turm, möchtest ihn aber nicht ablegen, wird die Albraum-Karte in den Limbus gelegt. Falls die Turm-Formation bereits vollendet ist, haben Alträume keinen Einfluss mehr auf die Türme.

- Glücklicher Traum: Du musst dich für 1 der 3 folgenden Möglichkeiten entscheiden:
- Entferne eine aufgedeckte Vorahnung aus dem Spiel, ohne ihren Effekt auszuführen.
- Decke die obersten 7 Karten des Zugstapels auf. Schau dir die obersten 7 Karten des Zugstapels an. Du darfst beliebig viele dieser Karten auf den Ablagestapel abwerfen. Die übrigen Karten legst du zurück auf den Zugstapel. Dabei darfst du die Reihenfolge frei wählen.
- Suche aus dem Zugstapel 1 Karte deiner Wahl heraus. Mische den Zugstapel und lege die ausgewählte Karte oben darauf.

Lege die Traumkarte auf den Ablagestapel, nachdem du ihren Effekt ausgeführt hast.

Hast du nun 5 Karten in der Hand, mache weiter mit Phase 3. Andernfalls beginne diese Phase von vorne, indem du 1 Karte vom Zugstapel ziehst und wie beschrieben damit verfahrst.

Phase 3: Limbus mischen

Befindet sich mindestens 1 Karte im Limbus, mische alle Karten aus dem Limbus in den Zugstapel. Befindet sich keine Karte im Limbus, entfällt dieser Vorgang.

Der Zug ist zu Ende, beginne einen neuen Zug.

Spielende

Das Spiel kann auf 2 unterschiedliche Arten enden:

- Wenn es dir gelingt, alle 8 Pforten vor dir auszulegen und gleichzeitig eine Turm-Formation (4 Türme in den 4 verschiedenen Farben, und zwar unmittelbar miteinander benachbart) gebildet zu haben, hast du sofort gewonnen. Du musst deine Hand nicht mehr auf 5 Karten auffüllen und auch den Effekt einer Vorahnung nicht mehr ausführen.
- Sobald du eine Karte ziehen musst, der Zugstapel aber leer ist, hast du sofort verloren.