

TRAUM- FÄNGER

Ziel des Spiels

Wer zuerst sein Wolkenbett mit 12 Traum-Plättchen füllen kann, gewinnt!

Um das zu erreichen, musst du ein Kuscheltier wählen, das den Albtraum in der Tischmitte komplett abdecken kann. Dafür erhältst du Plättchen, mit denen du ihn in süße Träume verwandeln kannst!

Eine Kuscheltiergeschichte

Mit Albträumen ist nicht zu spaßen! Zum Glück habt ihr eure Kuscheltiere dabei. Sie verwandeln die bösen Träume in schöne Geschichten!

Material und Aufbau

* 4 gemütliche Wolkenbetten:

Nehmt euch je eins und legt es vor euch hin.

* 54 Traum-Plättchen:

Füllt den Kissenbeutel mit den Träumen.

* 1 Kissenbeutel:

Der Jüngste von euch wird Startspieler und legt ihn vor sich hin.

* 8 Kuscheltier-Scheiben:

Legt sie im Kreis in der Tischmitte aus.

* 30 Albtraum-Karten:

Mischt die Albträume und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Deckt den obersten Albtraum auf und legt ihn in die Mitte des Kreises aus Kuscheltieren, sodass ihn jeder sehen kann.

Und schon kann es losgehen!



Beispiel für den Aufbau zu viert.

- » 2 bis 4 Träumer
- » ab 4 Jahren
- » 15-Minuten-Schlaf

COCOW, UNSER WELTRAUM-MASKUHTCHEN!

Cocow wird euch durch die Regeln begleiten. Sie wird euch Ratschläge und Erklärungen geben, damit ihr das Spiel voll und ganz genießen könnt!



Spielrunde

1. Nachdem ihr den ersten Albtraum in die Tischmitte gelegt habt, wählt jeder von euch ein **Kuscheltier**, von dem er glaubt, dass es den **Albtraum vollständig abdecken kann**.

Zuerst wählt der Startspieler sein Kuscheltier und legt es auf sein Wolkenbett. Dann kommt der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) an die Reihe, bis alle ihre Kuscheltiere gewählt und auf ihr Wolkenbett gelegt haben. Dann geht es mit der nächsten Phase weiter.

COCOWS ERKLÄRUNG!

Wichtig: In dieser Phase legt ihr eure Kuscheltiere in die Mitte eures Wolkenbetts und nicht auf den Albtraum!



2. Legt **nacheinander** euer gewähltes **Kuscheltier** auf den **Albtraum**. Dabei fängt der Startspieler an. Ihr dürft euer Kuscheltier verschieben, bis ihr die beste Stelle gefunden habt, um den Albtraum abzudecken.

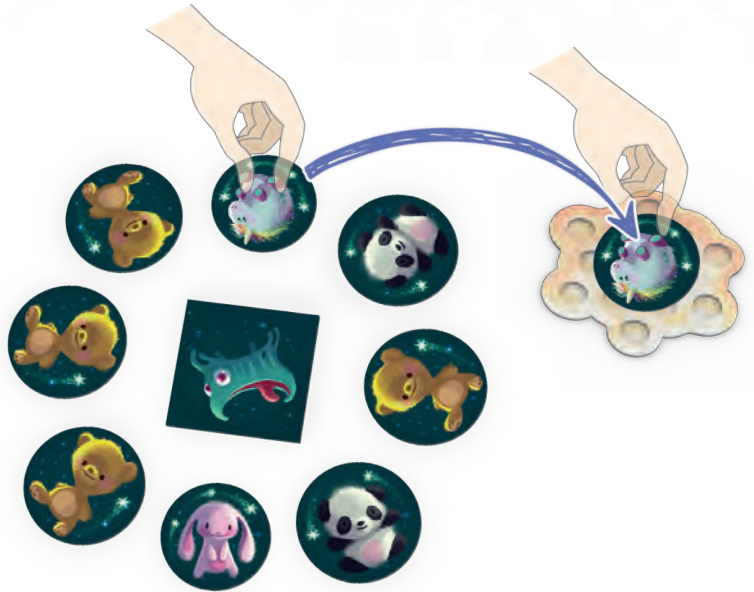
Es gibt zwei mögliche Ergebnisse:



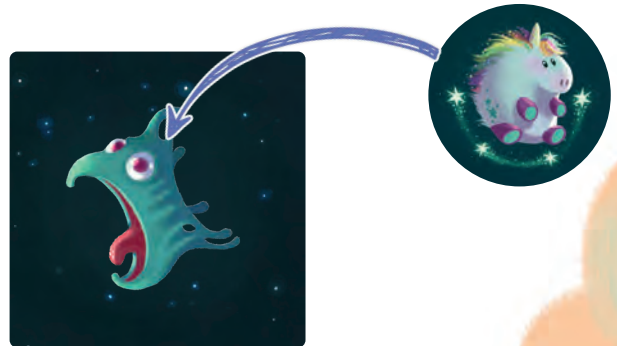
ODER



1 Wählt euer Kuscheltier.



2 Überprüft, ob es den Albtraum vollständig abdeckt.





Wenn das Kuscheltier **den Albtraum nicht vollständig abdeckt**, erhältst du keinen süßen Traum, weil der Albtraum ... diesmal noch ... zu stark war.



Wenn das Kuscheltier **den Albtraum vollständig abdeckt**, löst sich der Albtraum auf und wird zu einem süßen Traum!

Du hast den Albtraum überwunden!

Du ziehst dann so viele Träume aus dem Kissenbeutel, wie **Sterne auf dem gewählten Kuscheltier abgebildet sind**. Je kleiner das Kuscheltier ist, desto mehr Sterne sind auf seiner Scheibe abgebildet und desto mehr Träume kannst du erhalten!

Lege diese Träume auf noch leere Felder deines Wolkenbetts.

COCOWS RATSCHLAG!



Wenn ihr eure Träume auf euer Wolkenbett legt, könnt ihr den anderen von eurem süßen Traum erzählen. Nehmt dabei die Bilder darauf als Anregung.

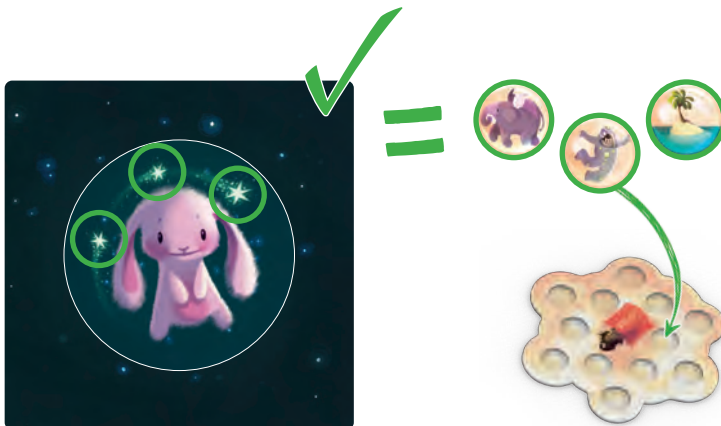


3. Wenn Phase **2** beendet ist, legt ihr den Albtraum in die Spielschachtel und ordnet die Kuscheltiere wieder im Kreis an.

Der Spieler links neben dem Startspieler deckt einen neuen Albtraum auf und eine neue Runde beginnt. In dieser Runde ist er der neue Startspieler und legt den Kissenbeutel vor sich ab.



Könnt ihr noch kleine Stückchen vom Albtraum erkennen?
Das macht nichts, beim nächsten Mal wird es besser!



Cocow hat den Hasen als Kuscheltier gewählt. Er bedeckt den Albtraum vollständig. Damit hat sie den Albtraum überwinden können!



Der Hase hat **3 Sterne**. Cocow zieht **3 Träume** aus dem Kissenbeutel und legt sie in leere Felder auf ihrem Wolkenbett.

Spielende

Wer am Ende von Phase **2** auf seinem **Wolkenbett 12 Träume hat, gewinnt das Spiel**. Wenn mehrere Spieler 12 Träume haben, gewinnen sie zusammen.

Wenn ihr wollt, kann bei Gleichstand auch der Spieler gewinnen, der insgesamt mehr Träume erhalten hat (auch wenn sie nicht mehr aufs Wolkenbett gepasst haben).



„Schlaf, Kindlein, schlaf!“ Team-Variante

Ab 3 Jahren: Diese Variante kann alleine oder mit anderen Spielern **im Team** gespielt werden. In dieser Variante werden die 8 Kuschteltiere im Kreis angeordnet (siehe Beispiel). Dann werden die *Albtraum*-Karten entsprechend der Abbildung des Mondes sortiert. **Je voller der Mond ist, desto höher ist der Schwierigkeitsgrad.** Nehmt den Kartenstapel, der zu eurem gewählten Schwierigkeitsgrad passt. Die anderen Karten und der Rest des Spielmaterials (Wolkenbetten, Traum-Plättchen und Kissenbeutel) braucht ihr in dieser Variante nicht.

Der Jüngste von euch wird zum Startspieler, deckt einen Albtraum auf und legt ihn in die Mitte des Kreises aus Kuschteltieren. Er wählt dann ein Kuschteltier, das den Albtraum vollständig abdecken kann. Dafür zeigt er auf eines der Kuschteltiere, um seinen Mitspielern seine Idee vorzuschlagen. Jetzt könnt ihr alle miteinander diskutieren, welches Tier am besten passt und dann eure Wahl gemeinsam treffen. Daraufhin legt der Startspieler das Kuschteltier auf den Albtraum:

- Wenn das Kuschteltier **den Albtraum vollständig abdeckt**, ist der Albtraum überwunden. Das Kuschteltier und der Albtraum werden abgelegt und das Spiel geht weiter. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist nun Startspieler und deckt den neuen Albtraum auf.

- Wenn das Kuschteltier **den Albtraum nicht vollständig abdeckt**, habt ihr das Spiel sofort verloren!

Wenn ihr am Ende der achten Runde alle Albträume überwunden habt, gewinnt ihr das Spiel!



Superleicht!



Kinderleicht!



Nicht so leicht!



Gar nicht leicht!



„Schlaflose Nacht“-Variante

Ab 6 Jahren: Diese Variante funktioniert fast wie das normale Spiel, mit einer Ausnahme: Nachdem der Startspieler den Albtraum aufgedeckt hat, **muss sich jeder von euch gleichzeitig so schnell wie möglich ein Kuschteltier schnappen und es auf sein Wolkenbett legen.** Danach geht es wie immer mit Phase **2** weiter.

COCOW DANKT DIR!

Cocow bedankt sich bei allen Erdlingen, die das Spiel getestet haben! Nochmals vielen Dank!

© 2020 JD Éditions / Space Cow. Alle Rechte vorbehalten.
Weitere Informationen über Space Cow:

