

# REISEFÜHRER

DURCH DAS REICH  
DER TRÄUME



# DREAMQUEST



2 Spieler 2×30 Min. ab 6 Jahren

*DreamQuest* ist ein kooperatives Abenteuer, das ihr gemeinsam erlebt. Dabei schlüpft ihr in die Rolle von zwei Helden. Die Träumerin ist ein Kind mit magischen Kräften. Der Wächter ist ein mächtiger Tiermensch, der die Träumerin auf ihrer Reise beschützt.

Das Besondere an *DreamQuest* ist, dass ihr beim Spielen euer eigenes Buch schreibt, das ihr danach immer wieder lesen könnt.

Zuerst spielt ihr zusammen das Abenteuer, in dem ihr gefährliche Wesen besiegt, Schätze findet und gemeinsame Entscheidungen trifft, die den Verlauf der Geschichte beeinflussen. Danach könnt ihr euer Abenteuer als E-Book speichern, damit ihr eure Geschichte immer wieder erleben könnt.

Um das Abenteuer zu bestehen, müsst ihr es gemeinsam bis zum Ende durchspielen, ohne dass die Träumerin aufwacht. Sollte die Träumerin während des Abenteuers aufwachen, endet euer Abenteuer sofort. Dann müsst ihr das Abenteuer von vorne beginnen, aber ihr werdet dennoch belohnt. Ihr sammelt Erfahrung, egal ob das Abenteuer erfolgreich war oder nicht, und werdet so immer stärker.

Hinweis: Wir schreiben zwar Träumerin und Wächter, aber ihr könnt das auch als Träumer bzw. Wächterin vorlesen, je nachdem, welche Helden ihr spielt.

## SPIELMATERIAL

- 2 Abenteuerbücher
- 2 Heldentableaus
- 16 Schatzkarten
- 7 Abenteuerkarten
- 2 Würfel
- 3 Schildplättchen
- 3 Albraumplättchen
- 5 Probenplättchen
- 3 weitere Plättchen
- 2 Traumpunktmarker
- 1 Aufkleberbogen
- diese Anleitung

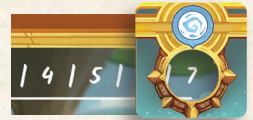


# SPIELAUFBAU

Zuerst entscheidet ihr, wer die Geschichte vorlesen wird. Derjenige spielt den Wächter. Sucht euch dann die Helden aus, die ihr spielen wollt, füllt die letzte Seite dieser Anleitung aus und klebt den Aufkleber eurer Helden auf die passenden Felder. Ihr startet das Spiel beide auf der Stufe **Lehrling** ★.



- 1 Ihr nehmt euch beide jeweils 1 *Heldentableau* und 1 *Würfel*. Wer vorliest, nimmt sich das Heldentableau des Wächters und sucht sich eine Seite aus, auf der er spielen will. Die andere Person nimmt sich das Heldentableau der Träumerin und sucht sich ebenfalls eine Seite aus. Die beiden Seiten eines Heldentableaus unterscheiden sich nur durch die Abbildung.



- 2 Ihr nehmt euch jeweils 1 *Traumpunktmarker* und legt ihn auf eure Heldentableaus auf die 7. Die Traumpunkte zeigen an, wie tief ihr schlaft. Bei 0 Traumpunkten kann es passieren, dass die Träumerin aufwacht.

Mit dem Marker markiert ihr während des Spielverlaufs eure Anzahl an Traumpunkten, auch TP genannt. Ihr startet beide mit 7 TP.

- 3 Legt die 3 *Schildplättchen* auf das Heldentableau des Wächters.
- 4 Legt die 3 *Albtraumplättchen* auf das Heldentableau der Träumerin.
- 5 Mischt die *Schatzkarten* und bildet daraus einen Nachziehstapel.
- 6 Legt die übrigen Plättchen und *Abenteuerkarten* in Reichweite.
- 7 Schlagt Abenteuerbuch 1 auf.



Wer den Wächter spielt, beginnt laut vorzulesen.



Damit das Spiel spannend bleibt, solltet ihr die *Abenteuerkarten* nicht anschauen, bevor ihr dazu aufgefordert werdet.



Ablage-  
stapel



Heldentableau der Träumerin



Heldentableau des Wächters



# SPIELBLAUF

Euer Ziel ist es, das Abenteuer gemeinsam durchzuspielen und die Gefahren in den einzelnen **Kapiteln** der zwei Abenteuerbücher zusammen zu meistern. In jedem Kapitel müsst ihr eine Entscheidung treffen, eine Probe ablegen oder eine Anweisung ausführen.

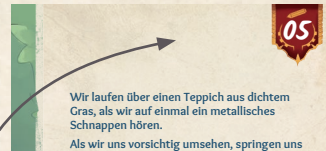
Nachdem ihr die Einleitung des Abenteuers gelesen habt, erreicht ihr **Kapitel 1**. Das Banner in der rechten oberen Ecke zeigt euch die Kapitelnummer.



Wenn ihr ein neues **Kapitel** aufschlagt, lest ihr als Erstes, wie die Geschichte weitergeht. Danach führt ihr die Anweisungen darunter aus, um zu erfahren, welches Kapitel ihr als Nächstes lesen dürft. Manchmal müsst ihr eine Entscheidung treffen: Stellt ihr euch der Gefahr? Benutzt ihr den Gegenstand?

Sobald ihr alle Anweisungen ausgeführt und ein Kapitel abgeschlossen habt, schlagt ihr euer neues Kapitel auf (siehe Beispiel).

Lest 05



## EINE PROBE ABLEGEN

Wenn ihr eine Probe ablegen müsst, sucht ihr die in der Probe angegebenen **Probenplättchen** heraus und legt sie vor euch.

1 Ihr werft beide euren Würfel.



2 Wendet die Würfelergebnisse an:



**Misserfolg:** Gehe zu Schritt 3.

**Erfolg:** Entferne ein **Probenplättchen**, das deinem erwürfelten Symbol entspricht.

Beispiel: Wenn du 1 Schwert würfelst, entferne 1 Schwert-Probenplättchen.



**Spezial:** Auf deinem Heldentableau ist angegeben, welche Plättchen du entfernen darfst, wenn du die Spezialseite würfelst.

Wenn du nach dem Abenteuer eine Stufe aufsteigst, bekommst du ein neues Symbol für deine Spezialseite.



Beispiel: Wenn du die Spezialseite würfelst, darfst du 2 Schwert-Probenplättchen entfernen.

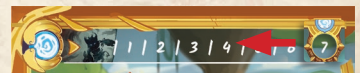
3 Schützen (falls ihr kein Probenplättchen entfernen konntet):



Falls du einen Schild gewürfelt hast, bist du geschützt und verlierst keine Traumpunkte.



Falls du keinen Schild gewürfelt hast, verlierst du Traumpunkte in Höhe der Gefahrenstufe.



Eine Probe besteht häufig aus mehreren **Probenrunden**. Wiederholt die drei Schritte in jeder Runde, bis ihr alle **Probenplättchen** entfernt habt. Manchmal muss einer von euch eine **Soloprobe** ablegen, d. h. dass du die Probe allein, ohne die Hilfe des anderen ablegen musst. Sobald ihr die Probe abgelegt habt, lest ihr, was als Nächstes geschieht.

# FÄHIGKEITEN DER HELDEN

## Fähigkeit des Wächters



Du kannst während einer Probe ein *Schildplättchen* von deinem Heldentableau ablegen, um die Träumerin zu schützen. Nun ist die Träumerin in Schritt 3 einer Probe auch dann geschützt, wenn sie keinen Schild gewürfelt hat.



## Fähigkeit der Träumerin



Du kannst jederzeit ein *Albtraumplättchen* von deinem Heldentableau ablegen (zuerst die oberen beiden). Dann erhält der Wächter so viele Traumpunkte wie unter dem *Albtraumplättchen* angegeben zurück.



# TRAUMPUNKTE

## Was passiert, wenn du keine Traumpunkte mehr hast?

### Der Wächter



Wenn der Wächter keine Traumpunkte mehr hat, verwandelt er sich in einen *Baby-Luchs*:

- Du kannst keine *Schildplättchen* mehr ablegen.
- Du darfst keine Proben mehr ablegen oder die Fähigkeiten von *Schatzkarten* nutzen.
- Du darfst *Schatzkarten* ablegen, um Traumpunkte zurückzuerhalten.

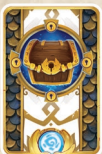
### Die Träumerin



Wenn die Träumerin keine Traumpunkte mehr hat:

- Du legst 1 *Albtraumplättchen* von deinem Heldentableau ab (zuerst die oberen beiden). Dann erhältst du alle Traumpunkte zurück.
- Wenn du das dritte *Albtraumplättchen* ablegen musst (das untere), wachst du auf und die Partie ist zu Ende (siehe *Spielende*, S. 6).

## Wodurch kannst du Traumpunkte zurückerhalten?



- Du kannst eine oder mehrere *Schatzkarten* ablegen, damit ihr beide Traumpunkte zurückerhaltet (siehe S. 6).
- Durch Fähigkeiten von *Schatzkarten*.
- Durch die Fähigkeit der Träumerin kann der Wächter Traumpunkte zurückerhalten (siehe oben).

# SCHATZKARTEN

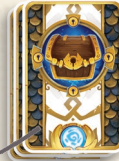
Während des Abenteuers werdet ihr *Schatzkarten* finden, die euch dabei helfen, euer Abenteuer zu bestehen.



Wann ziehe ich eine Schatzkarte?



Wenn ihr dieses Symbol seht, lest den Text daneben und folgt den Anweisungen.



Lege deine *Schatzkarten* rechts an dein Heldentableau.

- Nachdem du die Fähigkeit einer *Schatzkarte* genutzt hast, lege sie ab.
- Du kannst beliebig viele *Schatzkarten* gleichzeitig haben. Es gibt keine Begrenzung.
- Du kannst nur die Fähigkeiten deiner eigenen *Schatzkarten* nutzen.
- Immer wenn ihr ein neues Kapitel anfangt, könnt ihr eure Schatzkarten beliebig tauschen.
- Du kannst jederzeit Schatzkarten ablegen, damit ihr Traumpunkte zurückerhaltet. Für jede abgelegte Schatzkarte erhält jeder von euch 1 Traumpunkt zurück.



# SPIELLENDE

Das Spiel kann auf zwei Weisen enden, mit einem *Sieg* oder einer *Niederlage*. In beiden Fällen wird einer eurer Helden durch Erfahrung stärker.

**SIEG:** Ihr erreicht das Ende des Abenteuers, ohne dass die Träumerin aufwacht. Gut gemacht!

- Achtet am Ende eures Abenteuers darauf, den *Abenteurer-1-* oder *Abenteurer-2-* Aufkleber in Abenteuerbuch 1 zu kleben. Die Aufkleber verändern das Abenteuer ein bisschen, damit es auch für eure zweite Partie spannend bleibt.
- Lest den Abschnitt *Werdet zur Legende* (siehe S. 7).
- Nachdem einer von euch Erfahrung erhalten hat, könnt ihr das Abenteuer noch einmal spielen. Vielleicht trifft ihr diesmal andere Entscheidungen und trifft andere Wesen?

**NIEDERLAGE:** Die Träumerin wacht auf. Ihr habt euer Abenteuer nicht bestanden.

- Lest den Abschnitt *Werdet zur Legende* (siehe S. 7) und erhaltet Erfahrung.
- Fangt das Abenteuer mit dem beschriebenen Aufbau von vorne an.

# ERSTELLT EUER E-BOOK

Während eures Abenteuers könnt ihr Notizen machen, um euer Abenteuer später als E-Book zu speichern. Notiert dafür eure Entscheidungen auf einem Zettel.



Immer wenn ihr eine Seite mit einem roten Banner aufschlägt, notiert die Nummer darin.



Geht am Ende eures Abenteuers auf [elixer.co](http://elixer.co). Dort könnt ihr eure Nummern eingeben, um euer persönliches E-Book zu erstellen und als PDF zu speichern.

# WERDET ZUR LEGENDE

In den Abenteuern erforscht ihr das *Reich der Träume*. Mit wachsender Erfahrung steigt ihr vom *Lehrling* zum *Meister* und schließlich zur *Legende* auf. Auf der letzten Seite dieser Anleitung könnt ihr eure Erfahrung festhalten.

## Erfahrung

Am Ende jeder Partie (Sieg oder Niederlage) bekommt einer von euch Erfahrung. Ihr entscheidet, wer von euch sie bekommt. Wer die Erfahrung bekommt, klebt einen Aufkleber unter *Erfahrungsstufen der Helden* auf der letzten Seite dieser Anleitung. Zuerst bekommst du den *Meister*-Aufkleber ★★, später den *Legende*-Aufkleber ★★★.

## Verbesserung

Wenn ein Held eine Stufe aufsteigt (vom *Lehrling* zum *Meister* oder vom *Meister* zur *Legende*), darf er sich ein neues Symbol für sein Heldentableau aussuchen. Wenn du nun die Spezialseite würfelst, erwürfelst du auch das neue Symbol.  
Tipp: Du brauchst nicht mehr als einen Schild.



## Trophäen

Auf euren Abenteuern werdet ihr *Nachtalben* begegnen, gefährlichen Wesen, die im *Reich der Träume* ihr Unwesen treiben. Wenn ihr einem besonders mächtigen Nachtalb begegnet und ihn besiegt, dürft ihr den passenden Aufkleber als Trophäe unter *Besiegte Nachtalben* auf die letzte Seite dieser Anleitung kleben.



# UNSERE LEGENDE

Vorname .....

Nachname .....

Datum meines ersten Abenteuers .....

Name meines Wächters .....

## ERFAHRUNGSTUFEN DER HELDEN

Vor eurer ersten Partie klebt ihr eure Helden-Aufkleber 🌟 hier hin.

### Träumerin



### Wächter



## BESIEGTE NACHTALBEN

Wenn ihr einen *Nachtalben* besiegt, klebt den passenden Aufkleber als Trophäe hier hin.

