

[mosaico](#)

O Inconsciente



REGRAS

PREPARAÇÃO

Geral



Cidade e Objetivos

1. **Fichas de distrito:** Pilhas por cor em cada distrito com a ficha de ponto de reputação por cima



2. **Marcador de Reputação do Freud:** no espaço 1



3. **Meeple do Freud:** Sorteie uma ficha de Objetivo com ícones de cidade e coloque o Freud;



4. **Objetivos locais:** Abra as 7 fichas



Mesa de Reunião

5. **Bloqueio de espaços de Ideias:** Coloque marcadores de ideias de cores não usadas:

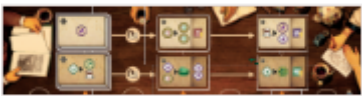
- 3 jogadores: 4 espaços bloqueados das pontas;
- 2 jogadores: 8 espaços bloqueados na primeira e na última coluna;



6. **Fichas de Anotações:** Separe a quantidade pelo número de jogadores:

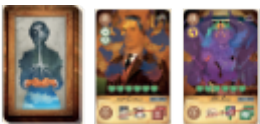
Nível	2 jogadores	3 jogadores	4 jogadores
I	12	15	18
II	12	15	18

- 7. Embaralhe de acordo com o nível e crie as pilhas com o lado **sem o banner para cima**;
- 8/9. Vire duas fichas de cada pilha e coloque nos espaços respectivos

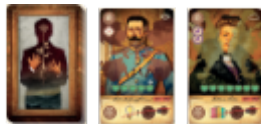


Clientes e Sonhos

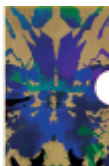
10. **Clientes Rotineiros:** Embaralhe e abra duas cartas;



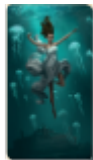
11. **Clientes de estudo:** Embaralhe e abra duas cartas;



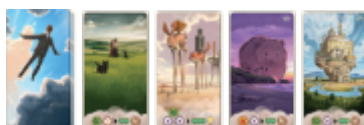
12. Cartas de Pesar: Embaralhe, coloque na caixa dispensadora e abra uma sobre cada um dos 4 clientes;



13. Sonho Latente: Crie uma pilha das cartas embaralhadas;



14. Sonho Manifesto: Embaralhe e abra 4 cartas;



Pesquisa, teses e ideias

15/16. Cartas de Pesquisa: Pilha emabaralhada e abra 2 cartas;



17. Fichas de Tese: Separe em três pilhas de acordo com o tamanho, todas as teses ficam disponíveis durante a partida ;



18. Ideia Brilhante: Crie a reserva geral ;



Jogador



1. Tabuleiros: Tabuleiro do jogador, Disco de Insight e tabuleiro de consultório;

2. Componentes:

A. Tinteiro: no espaço superior

- B. Caixa de coração: no zero da trilha;
- C. Café: no espaço 4 da trilha;
- D. Ideias: 3 no topo das colunas;
- E. Ideias: 3 na reserva;
- F. 6 insights: da cor do jogador no fim de cada coluna e de cada linha;
3. Disco de Insight:
- G. 7 insights comuns: no espaço central;
4. Pontuação: no zero;
5. Primeiro Jogador: recebe o marcador e deixa com Freud para cima;
6. Marcador de reputação: no espaço zero da trilha, empilhados na ordem inversa do turno, jogador inicial no topo;
7. Recursos iniciais:

1° Jog.	2° Jog	3° Jog	4° Jog
-			

8. Carta de Consultório: 1 carta aleatória
9. Anotações iniciais: Em sentido anti-horário:
- Pegue uma das 3 fichas com o glifo da carta de escritório;
 - Coloque seu Meeple no local informado;
 - mova os insights;
 - Escolha uma linha e coloque a ficha no espaço mais à esquerda;
10. Bloqueio consultório: Vire a carta de consultório para bloquear o espaço mais à direita do seu consultório, até que remover o pesar do seu cliente inicial;
11. Cliente rotineiros iniciais: Abra do baralho, o número de jogadores mais 1 e coloque uma carta de **pesar inicial** em cada cliente;
12. Na ordem inversa do turno:
- a. Escolha um cliente com o pesar e coloque no escritório;

b. Compre um sonho Latente;

c. Escolha um sonho Manifesto (ou compre do baralho fechado) e complete a amostra;

d. Coloque o marcador de terapia na posição indicado pelo cliente + pesar, se for um espaço com pontuação, avance sua

pontuação;

e. Macardor de terapia no zero do espaço bloqueado (sem cliente);

13. Remova do jogo o pesar inicial não usado e coloque o cliente não escolhido no final da respectiva pilha.

Solo

O modo solo de “O Inconsciente” coloca você contra um adversário automatizado chamado “Id”.

O objetivo é simples: **conseguir mais Pontos de Vitória do que o Id ao final da partida.**

O Id se comporta de maneira diferente dos jogadores humanos, usando um baralho específico para declarar Ideias e convertendo efeitos relacionados a Insights em Café, que, por sua vez, são convertidos em Caixas Coração para tratar seus Clientes.

Preparação Geral

Segue as regras do jogo base para dois jogadores, com algumas modificações:

- **Objetivos Locais:** Posicione a peça “Cure Cinco Clientes” no centro da fileira de Objetivos Locais, com três peças aleatórias de cada lado.
- **Mostruário de Teses:** Organize as Teses em fileiras de acordo com seus Pontos de Vitória e Cores. Essa organização se mantém durante a partida.
- **Seta de Bússola:** Posicione a seta de bússola perto do seu tabuleiro, apontando aleatoriamente para a direita ou esquerda. Essa seta define as escolhas do Id entre múltiplas opções.
- **Baralho da Mesa de Reunião:** Embaralhe as cartas da Mesa de Reunião e forme um baralho virado para baixo.

Preparação do Jogador

Na preparação do jogador, você configura o seu jogo normalmente, enquanto o Id recebe algumas alterações:

- **Tabuleiro de Escritório:** O tabuleiro de Escritório do Id é posicionado à direita do seu tabuleiro de jogador.
- **Sem Disco de Insight:** O Id não utiliza o disco de Insight nem os Insights comuns.
- **Modificação do Tinteiro:** Uma ficha de camada específica cobre o espaço mais à esquerda do Tinteiro no tabuleiro do Id, alterando seu movimento.
- **Café Inicial:** O marcador de Café do Id inicia no espaço “0”.
- **Ideias Brilhantes Extras:** O Id inicia com Ideias Brilhantes adicionais acima das Ideias no seu tabuleiro.
- **Fichas de Anotações do Id:** O Id utiliza nove fichas de anotações específicas, organizadas em seu tabuleiro por cores e numerais romanos.
- **Professor do Id:** O Professor do Id inicia no mesmo Local que o Freud no Mapa da Cidade.
- **Clientes e Sonhos:** O Id escolhe seus Clientes e Sonhos iniciais primeiro, utilizando a Seta de Bússola para determinar suas escolhas.
- **Nível de Dificuldade:** Escolha um nível de dificuldade (Fácil, Médio ou Difícil) e configure as fichas de anotações e as fichas de camada dos Clientes de Estudo do Id de acordo.

TURNOS

No seu turno, o jogador **escolhe entre**:

- Declarar Ideais
- Recuperar Ideias
- Tratar Cliente

Em seguida:

- Pode usar Caixas de coração para Tratar Clientes
- Se tiver algum consultório vazio, **deve** escolher novos clientes.

O fim do jogo é acionado quando o marcador de Reputação de FREUD chegar no espaço marcado com o relógio:

- O jogador que ativou o fim do jogo recebe 3 pontos;
- O jogador inicial vira a ficha sua ficha de jogador inicial;
- A rodada atual termina e uma última rodada é jogada;

DECLARAR IDEIAS

1. Aloque Ideias

- Coloque uma ou duas peça(s) de ideia (ou ideia brilhante) em um dos dois livre na mesa de reunião, apontando para uma ação;
- Não pode apontar para ação onde já tem uma ideia da sua cor apontada;

2. Resolva a Mesa de Reunião

- Resolva o efeito das ações, para cada uma das peças individualmente;

3. Ative seu Tinteiro

- Determine o valor dos ícones de tinteiro (à direita das ideias, independente da quantidade de fichas);
- Mova exatamente os espaços no sentido horário
- Pode gastar ideias brilhantes para +-1 movimento, mas deve mover ao menos 1 espaço;
- Ative o efeito onde seu Tinteiro encerrou seu movimento:
 - Ícone de Desbloqueio de ideias: desbloqueie a ideia mais à esquerda, sempre que completar uma volta e passar pelo ícone;
 - Espaço Superior: Pode ativar, em qualquer ordem, todos os efeito de uma coluna desbloqueada (sem ideia no topo);
 - 3 Linhas inferiores: Pode ativar, em qualquer ordem, todos os efeito da linha;
 - Se a linha ou coluna ativada esteve completa, resolve o efeito gerar;
 - Espaço mais à esquerda: Receba pontos e café, de acordo com a trilha de reputação;

RECUPERAR IDEIAS

- Ao menos uma ideia na Mesa de Reunião
 1. Ganhe café para cada espaço diferente com uma ideia na mesa de reunião
 2. Recupere as fichas de ideia
 - Reivindique um bônus de local **ou** de Distrito, onde está seu meeple **ou** de Freud:
 - Local: Escolha um bônus vazio, ative o efeito e coloque a ficha de distrito;
 - Distrito: Some os símbolos dos dois locais do distrito que estejam em sua área de jogo, **coloque um insight da sua cor** na quantidade do bônus, receba o bônus e coloque a ficha do distrito
 - Sempre que um bônus é reivindicado uma ficha do distrito deve bloqueá-lo e primeira ficha de distrito concede uma reputação

TRATAR CLIENTES

Cada cliente só pode ser tratado 1 vez por turno

1. Use os insights do sonho
2. Mova o marcador de terapia:
 - Marque pontos de vitória, se houver
 - Catarse: Ganhe os pontos da carta de pesar, ative os efeitos e descarte a carta de pesar;
 - Curou: Ganhe os pontos, mova a carta para sua área de jogo. Ganhe 1 caixa coração para cada ponto de terapia que excedeu a alta
3. Descarte a carta de sonho do cliente

FIM DO TURNO

- **Caixas Coração:** Pode usar para produzir Pontos de Terapia, movendo o marcador um espaço para cada caixa, podendo dividir entre os clientes e resolvendo os efeitos;
- **Consultório:** complete os espaços livres:
 1. **Carta de Cliente:** Escolha uma da amostra (rotineiro ou estudo), uma carta de pesar e reponha a amostra;
 2. **Sonho Latente:** Compre um sonho latente;
 3. **Sonho Manifesto:** Escolha um da amostra, ou compre do topo do baralho e coloque acima do sonho latente e reponha a amostra;
 4. **Marcador de Terapia:** Coloque o marcador na posição equivalente a soma de pontos de terapia da carta do cliente e da carta de pesar (pontue, se cair sobre um ícone de ponto);

AÇÕES

A qualquer momento do turno

“A qualquer momento” inclui no meio de uma ação

- Gastar 1 insight de cada tipo (independente da cor) para ganhar uma caixa de coração;
- Gastar 1 Caixa de coração para receber 2 pontos;
- Gastar 1 café para Suprimir um Insight;
- Gastar 2 cafés para elevar ou transferir um insight;
- Gastar 3 cafés para ganhar uma ideia brilhante;

Ganhar fichas de Anotações

3 espaços, pague o(s) café(s), pegue a ficha e:		
1 café	Coluna 1	Sem efeito)
2 Cafés	Coluna 2	Efeito do banner
3 Cafés	Coluna 3	Efeito principal e do Banner (qq. ordem)

- Coloque em um espaço mais a esquerda de uma linha, atendendo o pré-requisito de clientes curados;
- Fichas podem ser substituídas no seu tabuleiro;
- Abra nova ficha de anotação, se necessário arrasta a ficha da coluna 2 para a coluna 3;

Pesquisas e teses

- Ganhe uma carta de pesquisa: Compre uma nova carta de pesquisa à sua mão e, em seguida, pode trocar uma carta da sua mão por uma das duas cartas da amostra.
- Jogando Cartas de Pesquisa: Coloque uma carta da sua mão em jogo e ative o efeito exibido na parte inferior da carta

- Publicando Teses:

1. Escolha uma tese da amostra;
2. Use uma carta de pesquisa **em jogo** para o volume mais à esquerda da Tese;
3. Os demais volumes da tese, podem ser outras das suas cartas **em jogo** ou das teses **de outros jogadores** já publicadas (Ao citar uma tese, não deve sobrar vão entre os volumes);
4. Coloque as pesquisas na ordem e sobreponha a tese;
5. Remova um Insight da sua cor do seu disco e coloque na tese ;
6. Ganhe os pontos de vitória;

Insights

- Gerar Insight Menores: Pegue um insight da reserva central e coloque no espaço MENOR (diamante);
- Duas elevações e uma transferência: Elevar sem mudar a seção e transferir entre seções adjacentes;

Mover Professor ou Freud

- Avance professor 1-2 locais ou para o local do Freud
- Avance Freud 1-3 locais
- Ative os efeitos até 5 vezes, **escolhendo entre**:
 - Número de meeples no local **ou**
 - Quantidade símbolos do local em sua área de jogo;
- Cada ideia brilhante ativa mais 2 vezes os efeito (até o máximo de 5);

REPUTAÇÃO

- Sempre que **RECEBER** um ponto de reputação:
 1. Avance o marcador de Freud 1 espaço;
 2. Avance seu marcador 1 espaço, outros marcadores não bloqueiam;
 3. Verifique se o seu marcador ou o de Freud passou pelo ícone de mover o Freud, e nesse caso, avance o meeple de Freud no mapa de cidade
- Sempre que **ATIVAR** a trilha de reputação:
 1. Receba pontos e café se exibido acima do **seu marcador**;
 2. Escolha 1 das ações exibidas abaixo do **marcador do FREUD**;
- Pontos de Reputação podem ser recebidos por:
 - Objetivos locais;
 - 3 fichas do topo das fichas de distrito;
 - 3 espaços de bônus de nº 6 nos Distritos ;
 - Preencher 9 anotações no seu tabuleiro

OBJETIVOS LOCAIS

- Deve reivindicar os objetivos locais, se cumpriu os critérios;
- Pegue a ficha da amostra, ganhe um ponto de reputação e coloque virada para baixo em sua área de jogo.

TURNOS SOLO

DECLARAR IDEIAS SOLO

O Id só declara Ideias se possuir pelo menos duas Ideias disponíveis, incluindo as Ideias Brilhantes. O turno se divide em:

1. Alocar Ideias:

- Uma carta de Mesa de Reunião é revelada, indicando a coluna e o espaço alvo para alocar as Ideias.
- O Id tenta alocar duas Ideias no espaço alvo. Se não for possível, ele segue a seta na carta para encontrar o próximo espaço livre na coluna.
- Se não houver espaço na coluna, o Id pula o turno de Declarar Ideias e recupera suas Ideias.
- Se o Id tiver menos de duas Ideias, ele usa Ideias Brilhantes para completar a alocação. Se faltar Ideias e Ideias Brilhantes, ele recupera as Ideias.

2. Avançar Tinteiro:

- O Id conta os ícones de Tinteiro à direita das Ideias alocadas e avança seu Tinteiro essa quantidade de espaços no sentido horário.
- Se o Tinteiro parar no espaço mais à esquerda (coberto pela ficha de camada), o Id repete o movimento, avançando a mesma quantidade de espaços novamente.
- O Id ativa os efeitos do espaço onde o Tinteiro termina o movimento, que podem incluir:
 - Desbloquear uma Ideia.
 - Ativar uma coluna de fichas de anotações.
 - Ativar uma linha de fichas de anotações.
- Se terminar na linha superior: ativa a coluna mais à direita que possua mais fichas ativas (mais ações);
- Se terminar nas outras linhas: ativa as ações da esquerda para a direita e no final **vira uma ficha mais a direita da linha**.

RECUPERAR IDEIAS SOLO

O Id recupera suas Ideias se tiver menos de duas Ideias disponíveis ou se não houver espaço na coluna alvo da carta de Mesa de Reunião. Ele realiza os seguintes passos:

1. **Contagem de Café:** O Id conta os espaços de Ideia diferentes onde possui Ideias na Mesa de Reunião e ganha essa quantidade em Café.

2. **Recuperar Ideias:** O Id retorna suas Ideias da Mesa de Reunião para sua reserva.

3. **Reivindicar Bônus:** O Id escolhe e reivindica um bônus de Distrito ou de Local no Mapa da Cidade:

- **Bônus de Distrito (prioridade):** Requer um Insight da cor do Id e símbolos de Local suficientes. O Id escolhe o bônus de maior valor disponível nos Distritos com seu Professor ou Freud, priorizando o Distrito com seu Professor em caso de empate.
- **Bônus de Local:** Se não puder reivindicar um bônus de Distrito, o Id reivindica o bônus de Local de maior valor no Local com seu Professor ou Freud, priorizando o Local com o Professor em caso de empate.

TRATAR CLIENTES SOLO

O Id não realiza o turno “Tratar Clientes”. Em vez disso, ele usa as Caixas Coração obtidas através da conversão de Café para gerar Pontos de Terapia para seus Clientes ao final de cada turno.

AÇÕES

Somente fichas de anotações ativas serão acionadas

O Id vira uma ficha para o lado ativo, quanto seu tinteiro termina seu movimento em uma das linhas.

Após ativar a terceira ficha de anotações em uma linha ou coluna, o Id desbloqueia o Insight da sua cor correspondente àquela linha ou coluna, adicionando-o à sua reserva de Ideias.

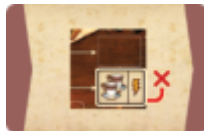
VERMELHO I



I. Descartar Ficha de Anotações (Nível I):

- O Id remove a ficha de Anotações mais à direita da linha superior do mostruário da Mesa de Reunião.
- Ele ativa o efeito de banner da ficha, ganha 1 Café e remove a ficha da partida.
- Por fim, o mostruário de fichas de Anotações é preenchido.

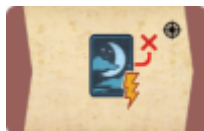
VERMELHO II



II. Descartar Ficha de Anotações (Nível II):

- O Id descarta a ficha de Anotações mais à direita da linha inferior do mostruário da Mesa de Reunião.
- Ele ativa o efeito de banner da ficha, ganha 2 Cafés e remove a ficha da partida.
- O mostruário de fichas de Anotações é preenchido.

VERMELHO III



III. Ativar Sonho do Cliente:

- O Id ativa os efeitos de uma de suas cartas de Sonho, aplicando os Pontos de Terapia ao Cliente correspondente, como um jogador faria na fase “Tratar Clientes” e o sonho **é descartado**.
- Se o Id tiver dois clientes com cartas de Sonho, a Seta de Bússola determina qual carta de Sonho ele ativará.
- **Importante:** O Id não precisa usar Insights ou outros recursos para ativar o efeito do Sonho. A ativação é gratuita.
- Se a carta de Sonho e a Carta de Pesar do Cliente tiverem os mesmos ícones, o Id ganha uma Caixa Coração.

AMARELO I



I. Comprar uma Carta de Pesquisa:

- O Id compra uma carta de Pesquisa e imediatamente a troca por uma das duas cartas de Pesquisa viradas para cima no mostruário, a escolha é feita utilizando a Seta de Bússola.
- Em seguida, ele joga a carta trocada, assim como qualquer outra carta de Pesquisa que tenha em sua mão.

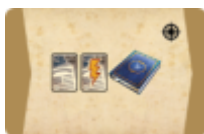
AMARELO II



II. Publicar uma Tese:

- Logo após, ele tenta publicar uma Tese, seguindo uma ordem de prioridade:
 1. Usar apenas suas cartas de Pesquisa em jogo, priorizando as que têm menos símbolos de Local.
 2. Usar suas cartas de Pesquisa em jogo e citar seus Volumes (se necessário).
- Se houver várias opções de Teses, ele escolhe a que oferece mais Pontos de Vitória. Em caso de empate, a Seta de Bússola define a escolha.

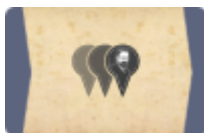
AMARELO III



III. Comprar e Publicar uma Tese:

- O Id compra uma carta de Pesquisa e a joga imediatamente, se ele tenta publicar uma tese seguindo as regras acima.
- **Importante:** Se o Id não conseguir publicar uma Tese, ele compra e joga uma carta de Pesquisa, conforme a conversão de efeitos.

AZUL I



I. Mover o Professor:

- O Id move seu Professor no Mapa da Cidade, seguindo estas regras:
 - Se o Professor não estiver no mesmo Local do Freud, ele é movido para lá.
 - Se o Professor já estiver no mesmo Local do Freud, o Id o move 1-2 espaços, escolhendo o Local que ativará mais efeitos (seja por contagem de figuras ou símbolos).
 - Em caso de empate na quantidade de efeitos, o Id move seu Professor para o primeiro Local empatado no sentido horário.

- Após mover o Professor, o Id ativa os efeitos do Local, ganhando 1 Café por efeito ativado.

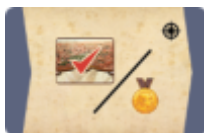
AZUL II



II. Mover o Freud::

- O Id move a figura do Freud 1-3 espaços no Mapa da Cidade. A escolha do Local segue a mesma lógica do movimento do Professor: priorizar a ativação de mais efeitos, seja por figuras ou símbolos. Em caso de empate, o movimento é feito no sentido horário.
- Após mover o Freud, o Id ativa os efeitos do Local e ganha 1 Café por efeito ativado.

AZUL III



III. Reivindicar Objetivo Local::

- O Id reivindica uma peça de Objetivo Local do mostruário **sem precisar cumprir as condições da peça**.
- A Seta de Bússola define se ele escolhe a peça mais à esquerda ou mais à direita no mostruário.
- Caso não haja mais peças de Objetivo Local, o Id ganha um ponto de Reputação.
- Ao reivindicar a peça, o Id ganha um ponto de Reputação e a coloca virada para baixo em sua área de jogo, como de costume.

REPUTAÇÃO

O Id ganha Reputação seguindo as regras normais do jogo, avançando seu marcador na trilha de Reputação. No entanto, o Id **não utiliza a trilha de Reputação para ativar ações**.

FIM DA PARTIDA

O fim do jogo é acionado quando o marcador de Reputação de FREUD chegar no espaço marcado com o relógio. A rodada atual termina e uma última rodada é jogada.

Pontuação final:

- 1. Trilha de Reputação:
 - Pontos exibidos no local do seu marcador;
 - O jogador mais a frente recebe 2 Pontos por tese e 2 pontos por cliente curado;
 - O 2º jogador na trilha recebe 1 ponto por tese e 1 por cliente curado;
- 2. Insights nos distritos: 4, 10 ou 18 pontos de acordo com a quantidade de distritos diferentes com insights da cor do jogador;
- 3. Linha completas de anotações: 1,5 ou 16 pontos de acordo com a qtd. de linhas;
- 4. Símbolos de locais diferentes: 0,1, 3, 6, 10 ou 18 de acordo com a quantidade de símbolos diferentes;



Exportar para pdf

Origem:

<https://zeregras.com.br/> - **Zé Regras**

link:

https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:o_inconsciente

Modificado em: **2024/10/21 08:27**