



MEANDRES

*Au royaume des cauchemars, c'est la foire d'empoigne !
Les Seigneurs de la Trouille se livrent une guerre sans merci pour investir les Songes des enfants
endormis et remporter la Couronne de la Nuit. Chaque soir, ils vont de rêve en rêve pour y placer
leurs sbires et à mesure que leur influence augmente, ils s'offrent l'aide des Légendaires, les
terreurs incontestées du pays des Méandres...*

MATÉRIEL



30 tuiles Songe



1 tuile
Songe Céleste



1 Marqueur
1^{er} joueur



4 pions Seigneur de la Trouille



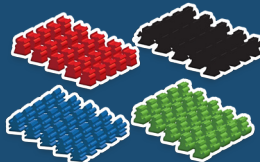
6 cartes Emprise



9 cartes Légendaire



42 cartes Danse



4x 25 pions Rejeton



1 Règle du Jeu



1 Carnet de Score

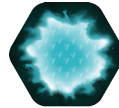
BUT DU JEU

Dans Méandres, l'objectif de remporter un maximum de points de victoire pour acquérir la Couronne de la Nuit. Chaque joueur/Seigneur doit placer judicieusement ses Rejetons lors de Danses Macabres pour marquer des points en fin de partie selon plusieurs critères (voir Calcul du Score p.4).

LES SONGES

Il existe 3 catégories de Songes sur lesquels, les Seigneurs peuvent avoir de l'Emprise (couleur de prédilection). Ils sont représentés sous la forme de tuiles hexagonales colorées sur le recto.

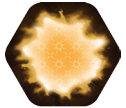
Songes Simples



Songes
Épiques



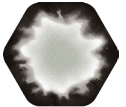
Songes
Passionnels



Songes
Heureux

Chaque Songe peut basculer dans l'Oubli (tuile tournée sur sa face grise). Ce sont les Songes les plus difficiles à conquérir.

La tuile Songe Céleste (avec un ☾) est considérée comme un Songe Oublié.



Songes
Oubliés

Songes en Pointillés

Les Songes avec un motif pointillé (recto/verso) sur le pourtour peuvent être recouverts par d'autres Songes lorsque s'étendent les Méandres (voir p.3).



Songes Exaltés

Les Songes avec un x2 (recto/verso) permettent de doubler virtuellement le nombre d'étages d'un groupe de Songes.




MISE EN PLACE

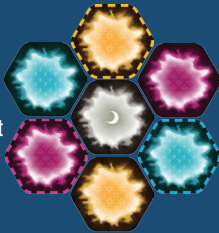
Mettez en place le jeu, en respectant les étapes suivantes :



- 1 Chaque joueur choisit un pion Seigneur et un paquet de Rejets correspondants. Un des joueurs au choix récupère le marqueur 1^{er} joueur.




- 2 Pour constituer le plateau, placez le **Songe Céleste** (tuile avec un  au centre de la table. En les plaçant à chaque fois sur 2 côtés opposés au **Songe Céleste**, disposez : 2 **Songes Épiques** (dont 1 en Pointillés), puis 2 **Songes Passionnels** (dont 1 en Pointillés) et enfin 2 **Songes Heureux** (dont 1 en Pointillés), en alternant comme sur l'illustration ci-contre.



- 3 Avec les Songes restants, faites 3 piles (6 pour une partie courte 8 pour une partie longue). Rangez-les par catégorie en commençant par les **x2**, puis les autres, en alternant 1 Songe Simple et 1 Songe en Pointillés.



- 4 À 2 ou 3 joueurs, prenez 1 carte Emprise de chaque couleur, mélangez-les et distribuez-en 1, face visible à chaque joueur. À 4 joueurs, mélangez les 6 cartes Emprise, 2 joueurs peuvent donc avoir la même Emprise.

- 5 En guise de marqueur, placez 1 Rejeton  sur l'emplacement 0 de votre carte Emprise.

- 6 Mélangez les cartes Danse et formez une pioche face cachée dans laquelle vous prenez 4 cartes que vous révélez et disposez de haut en bas, appelées "Rivière".

- 7 Mélangez les cartes Légendaire et formez une pioche. Révélez 4 Légendaires.

- 8 Placez votre Seigneur devant vous. Pour votre premier tour uniquement, et en commençant par le 1^{er} Joueur, déplacez votre Seigneur sur n'importe quel Songe périphérique, non occupé par un autre Seigneur. Puis démarrez votre tour de jeu (voir-ci contre).





Exemple de mise en place pour 3 joueurs

TOUR DE JEU

En commençant par le 1^{er} joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur réalise son tour de jeu comme suit :

A. Exécutez votre Danse



Choisissez et exécutez 1 Danse de la Rivière : déplacez ainsi votre Seigneur d'un Songe à un autre adjacent, en respectant la séquence indiquée par , de gauche à droite jusqu'à la **tuile finale** .

Il est interdit de choisir pour tuile finale un Songe occupé par un autre Seigneur ou sa propre tuile initiale (position préalable à la Danse), mais il est permis de revenir sur ses pas durant une Danse.

Le symbole  sur certaines Danses désigne un Songe au choix.





Note : Le premier pas d'une Danse se fait toujours sur un Songe adjacent à la tuile initiale.

Danse de la Dèche

Si vous ne pouvez ou ne voulez jouer aucune des Danses de la Rivière, défaussez la carte la plus éloignée de la pioche, puis déplacez votre Seigneur de 2 pas  .

B. Invoquez vos Rejets


Danse Classique

Après une Danse (hors Danse de la Dèche), placez 1 Rejeton  par Songe adjacent au Seigneur, de même couleur que son Emprise et dans la limite indiquée en bas de la carte :  ou  .


Exemple pour une Emprise sur les **Songes Heureux** :



Saute-Rejeton

Si une Danse (Danse de la Dèche comprise) vous fait passer sur une tuile déjà occupée par un Seigneur adverse, vous devez placer 1 Rejeton  bonus sur ce Songe.

Danse Infernale

Les grandes Danses permettent de placer jusqu'à 3 Rejets  + 1 en bonus sur la tuile finale.



Attention :

Un Songe est limité à 3 Rejets , tous joueurs confondus.


C. Accroissez votre Emprise

Après avoir invoqué vos Rejetons, si votre Seigneur se trouve sur un Songe dépourvu de Rejeton, déplacez votre marqueur de 1 emplacement sur la piste d'Emprise.

Si votre marqueur atteint un grand , prenez au choix la 1^{ère} carte de la pioche Légendaire ou 1 des Légendaires disponibles (voir p.4). Ne révélez pas de nouveau Légendaire.

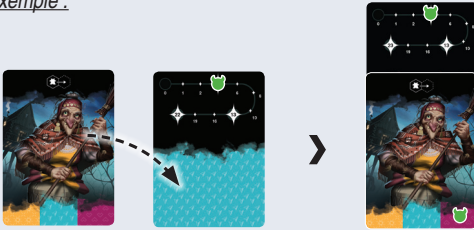
Placez-le à cheval sur votre carte Emprise pour modifier votre couleur d'Emprise.

Le pouvoir d'un Légendaire peut être ignoré, mais n'est actif, au mieux, qu'à partir du tour du joueur suivant.

Si votre marqueur atteint de nouveau un grand , défaussez votre Légendaire et remplacez-le par un autre disponible.

Note : Certains Légendaires vous permettent de choisir la couleur d'Emprise, placez alors à l'acquisition, un marqueur Rejeton sur la couleur désirée au bas de la carte Légendaire.

Exemple :




Charlotte choisit **Baba Yaga** qui, outre son pouvoir, lui permet de changer d'Emprise. Elle opte pour les **Songes Passionnels**.

D. Étendez les Méandres

Prenez la prochaine tuile d'une des piles Songes, à l'exception de la pile de même catégorie que la tuile finale de votre Seigneur.

Exemple : Votre Seigneur est sur un **Songe Épique**, prenez soit un **Songe Passionnel**, soit un **Songe Heureux**.

Tournez la tuile sur sa face couleur ou sa face **Oubli**. Puis, placez-la soit par-dessus un Songe en Pointillés, soit en périphérie du plateau en touchant au moins 1 côté d'un autre Songe.

Il est permis de placer sa tuile sur un Songe en Pointillés déjà occupé par des Rejetons  et/ou un Seigneur, remplacez alors tous les pions sur la nouvelle tuile.

Si votre Seigneur est positionné sur un **Songe Oublié**, prenez au choix la 1^{ère} tuile d'une des piles et posez-la face couleur.

Cas particulier : Si toutes les piles autorisées sont épuisées, défaussez alors un Songe d'une pile au choix.

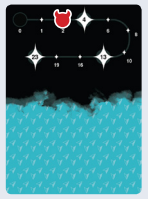
E. Renouvelez les Danses

Défaussez la carte Danse jouée, puis décalez toutes les autres encore visibles vers le bas et complétez la Rivière jusqu'à ce qu'elle contienne 4 Danses.


Et c'est au tour du joueur suivant d'exécuter une Danse (A), etc.


Exemple :

A. Danse : **Ninon**  choisit une Danse dans la Rivière et l'exécute :




B. Invocation :

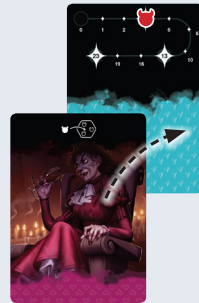
- **Saute-Rejeton :** Son Seigneur est passé sur une tuile occupée par un adversaire. Elle place 1 Rejeton dessus .

- **Danse Classique :** Grâce à son Emprise, elle place 1 Rejeton  sur le seul **Songe Épique** adjacent.



C. Emprise :

Son Seigneur est sur un Songe dépourvu de Rejeton, elle déplace son marqueur sur  et obtient un Légendaire qui change son Emprise pour les prochains tours et lui confère un pouvoir attiré.



D. Méandres :

La tuile finale est un **Songe Épique**, elle prend une tuile dans la pile **Songes Passionnels** ou **Songes Heureux**.

Elle choisit de la retourner face **Oubli** et la placer sur la tuile pointillée où se trouve déjà un Rejeton .

E. Fin du tour de Ninon :

Elle défausse sa carte Danse et décale les autres de la Rivière, puis complète celle-ci.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsque toutes les piles Songes sont épuisées.

Chacun joue une dernière fois jusqu'au joueur détenant le marqueur 1^{er} joueur et la partie prend fin.

Décompte des points

Dans Méandres, la qualité prévaut sur la quantité. Pour chaque joueur, cumulez les points de victoire pour chaque critère rempli :



Avoir 1 (ou +) de vos Rejetons présent sur un Songe :
1 point par étage du Songe.

Ex : 1 ou 2 ou 3 Rejetons sur un groupe de 4 Songes empilés rapporte 4 points de victoire.

Rappel : Les Songes x2 doublent le nombre d'étages.

Points Bonus :



Avoir 1 (ou +) de vos Rejetons présent sur un Songe Oublié : **+ 2 points par Songe concerné.**



Avoir 3 (ou +) de vos Rejetons présents sur un même Songe : **+ 4 points par Songe concerné.**



Avoir 1 (ou +) de vos Rejetons isolés (aucun Rejeton sur un Songe adjacent) : **+ 5 points par Songe concerné.**



Valeur de l'Emprise : **+ 0 à 23 points.**

En cas d'égalité, le Seigneur avec le plus de Rejetons sur le plateau gagne. Si l'égalité persiste, le Seigneur avec la plus grande Emprise gagne, sinon partagez la victoire entre les Seigneurs égaux.

Exemple :



Ninon totalise 16 pts de (5x2)+1+1+1+1+2)

Charlotte en totalise 9 pts de (2+1+1+1+1+3).

Ninon marque 2 pts avec 1 et Charlotte 4 pts avec 2.

Ninon et Charlotte marquent toutes deux 4 pts avec 1 .

Charlotte marque 5 pts pour 1 . En ajoutant leur Emprise, elles arrivent toutes deux à un total de 30 pts.

Le nombre de Rejetons sur le plateau (8 contre 9) les départage et 4 donne Charlotte gagnante.

MEANDRES	Ninon	Charlotte
1/1	16	9
2	2	4
4	4	4
5	0	5
x	8	8
	30	30

LÉGENDAIRES



Baba Yaga

À l'acquisition : Choisissez votre Emprise.
Avant l'Emprise (C) : Déplacez votre Seigneur sur n'importe quel Songe adjacent (y compris votre tuile initiale).



Le Clown Tueur

Avant la Danse (A) : Changez votre Emprise.



Bloody Mary

À l'acquisition : Choisissez votre Emprise.
Permanent : Jouez une Danse à l'envers.
En cas de Danse Infernale, le Rejeton bonus est placé sur la 1^{ère} tuile Songe de la séquence.



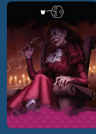
Jack O'Lantern

Permanent : Invoquez 1 Rejeton supplémentaire lors d'un Saute-Rejeton. Sur un **Songe Heureux**, votre Seigneur est protégé contre le Saute-Rejeton.



Okiku

Avant la Danse (A) : Déplacez 1 de vos Rejetons sur un Songe adjacent (toujours dans la limite de 3 Rejetons).



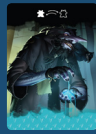
Élisabeth Báthory

Permanent : Votre limite est de 4 Rejetons par Songe (au lieu de 3).



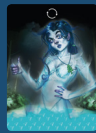
Le Krampus

Avant la Danse (A) : Déplacez 1 Songe ou groupe de Songes périphérique (et ses pions éventuels), adjacent à 1 ou 2 tuiles ; sans scinder le plateau.



Le Croque Mitaine

Avant la Danse (A) : Échangez la position de votre Seigneur avec celle d'un Seigneur adverse.



La Dame Blanche

Avant l'Invocation (B) : Si votre carte Danse a pour tuile finale un Songe dépourvu de Rejeton, jouez une autre carte Danse sans modifier votre Emprise.

MODE SOLO ET VARIANTES

Consultez www.perteetfracas.com/meandres/alt pour prolonger l'expérience ludique.



CRÉDITS

Auteurs : William Aubert & Dan Thouvenot
Editeur : Perte & Fracas - www.perteetfracas.com
Illustrateur : Adrien Gion

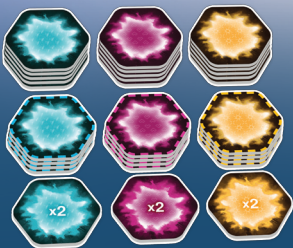


MEANDRES

It's a free-for-all in the realm of nightmares!

The Fiends of Fear are waging a merciless war. They invade the dreams of sleeping children to win the Crown of Night. Every evening, they travel from dream to dream and leave their minions. As their influence grows, they enlist the help of the Legends— undisputed terrors of the Land of Meander...

COMPONENTS



30 Dream Tiles



1 Celestial Dream Tile



1 Player One Tile



4 Fiends of Fear Pieces



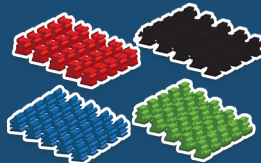
6 Influence Cards



9 Legend Cards



42 Dance Cards



4 x 25 Spawn Pieces



1 Rulebook



1 Score Pad

OVERVIEW

The goal of Meandres is to earn as many victory points as possible and acquire the Crown of the Night.

Each player/Fiend must strategically place their Spawn during the Macabre Dance. If certain criteria are followed, points will be awarded at end of the game (see Adding the Score on p.8).

DREAMS

There are three types of dreams that Fiends can influence (chosen by your assigned color). They are represented by hexagonal tiles with a color on the front.

Normal Dreams



Epic Dreams




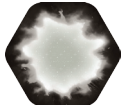
Passionate Dreams



Happy Dreams

Any Dream can be forgotten (tile turned over to the gray side). These are the most difficult Dreams to conquer.

The Celestial Dream tile (with a ) is considered as a Forgotten Dream.



Forgotten Dream

Hazy Dreams

Dreams with dotted lines (front/back) around the edges can have other Dreams stacked on them when the Meander is extended (see p.7).



Sublime Dreams

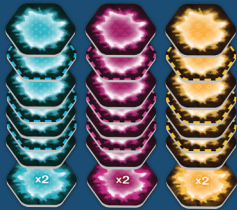
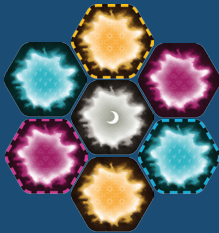
Dreams with an **x2** (front/back) allow you to virtually double the number of levels in a stack of Dreams.



SETUP

To prepare the game:

- Each player chooses a Fiend and its corresponding Spawn. One player, chosen at random, takes the player one tile.
- To set up the game, place the **Celestial Dream** (tile with a ) in the center of the table. Place the following tiles on opposite sides of the **Celestial Dream**: 2 **Epic Dreams** (1 a Hazy one), then 2 **Passionate Dreams** (1 a Hazy one), and finally 2 **Happy Dreams** (1 a Hazy one), alternating as shown in the illustration on the right.
- Make 3 piles with the remaining Dreams, (6 for a short game, 8 for a long game). Sort them by category, starting with the **x2** on the bottom, then the others, alternating between 1 Simple Dream and 1 Hazy Dream.
- When there are 2 or 3 players, take 1 Influence card of each color, shuffle them, and deal 1 face up to each player. With 4 players, shuffle all 6 Influence cards. Two players can have the same Influence.
- Mark your place with 1 Spawn  on the 0 space of your Influence card.
- Shuffle the Dance cards and place them face-down. Take 4 cards, turn them over, and lay them in a line from top to bottom. This is called the Row.
- Shuffle the Legend cards and form a deck. Turn over 4 Legend cards.
- Place your Fiend in front of you. For your first turn only (see Game Turn, opposite), move your Fiend on any peripheral Dream without a Fiend on it.





Example setup for 3 players

GAME ROUND

Starting with the first player, then moving clockwise, each player takes their turn as follows:

A. Perform your Dance


Choose and perform 1 Dance from the Row: move your Fiend from one Dream to an adjacent one, following the order shown by , from left to right until you reach the final tile .

Your final Dream tile cannot have another Fiend on it or be your own starting tile (position prior to the Dance). You may, however, retrace your steps during a Dance.

This symbol  in some Dances indicates a Dream of your choice.




Note: The first step of a Dance is always taken on a Dream adjacent to the starting tile.

Dance of Despair

If you cannot or do not want to play any of the Dances in the Row, discard the card furthest from the deck, then move your Fiend 2 steps .

B. Invoke your Spawn

Standard Dance

After a Dance, place 1 Spawn  on each Dream adjacent to the Fiend that is the same color as your Influence and within the limit indicated at the bottom of the card:  or .


Example for an Influence on **Happy Dreams**:




Spawn Drop

If a Dance (including the Dance of Despair) has you jump over a tile with an opposing Fiend on it, place 1 Spawn  on that Dream.

Infernal Dance


The Largest Dances allow you to place up to 3 Spawns  + 1 bonus on the final tile.



Note: Each Dream can only have 3 Spawns  on it at a time, no matter the color.

C. Increase your Influence

After your Spawn have been summoned, if your Fiend is on a Dream without Spawn, move your marker 1 space forward on the Influence path.

If your marker is on a large , either choose 1 of the available Legends (see Legend details on p.8) or take the top card on the Legend deck.

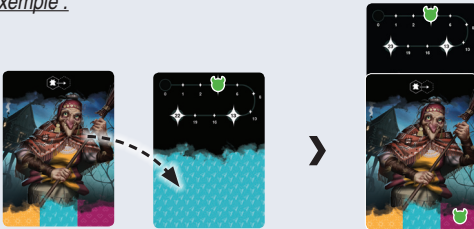
Place it over the bottom half of your Influence Card to change your color of Influence.

You do not have to use the Legend's power, and it is only available at the start of the next turn.

If your marker reaches a large  again, discard your Legend and replace it with another available one.

Note: Some Legend cards allow you to choose your color of Influence. If you get such a card, place a Spawn marker on the color of your choice at the bottom of the Legend card.

Exemple :




Charlotte chooses *Baba Yaga* who, in addition to her power, allows her to change her Influence. She chooses *Passionate Dreams*.

D. Extend the Meander

Take a new tile from one of the Dream piles. **You may not take one that is the same category as your Fiend's final tile.**

Example : Your Fiend is on an *Epic Dream*, take either a *Passionate Dream*, or a *Happy Dream*.

Turn the tile to either the color side or its **Forgotten** side. Then, place it either on top of a Hazy Dream or on the edge of the board with at least one side touching another Dream.

Your tile can be placed on a Hazy Dream with Spawn  and/or a Fiend on it. Replace all the pieces on the new tile.

If your Fiend is on a **Forgotten Dream**, take any tile from any stack and place it color-side up.


Special case: If all necessary tiles are taken, use a Dream from a stack of your choice.

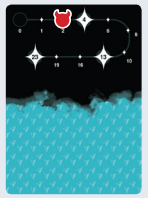
E. Replace the Dance(s)

Discard the used Dance card, then slide all cards that are still face-up down and fill the Row until 4 Dance cards are in it.


Now it's the next player's turn to perform a Dance (A), and so on.


Example:

A. Dance: *Ninon*  chooses a Dance from the Row and performs it:



B. Invoking:

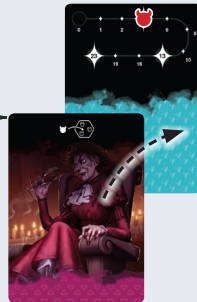
- *Spawn Drop:* Her Fiend went over a tile with an opponent on it. She places one Spawn  on it.

- *Standard Dance:* Because of her Influence, she places 1 Spawn  on the only adjacent *Epic Dream*.




C. Influence:

Since her Fiend is on a Dream with no Spawn, she moves her marker to and takes a Legend that changes her influence for the next turns and grants her a special power.



D. Meander:

Her last tile is an *Epic Dream*, so she takes a tile from either the *Passionate Dreams* or *Happy Dreams* pile. She decides to flip it over to the **Forgotten** side and place it on the hazy tile with a Spawn .

E. End of Ninon's turn:

She discards her Dance card and moves the others down the Row, then adds to it.

END OF GAME

The game ends when all Dream stacks are empty.

Each player (except the player with the first player marker) takes one last turn, and the game ends.

Score count

In Meander, it's quality over quantity. Add up victory points for each player according to these criteria:



Have 1 (or more) of your Spawn in a Dream:

1 point per Dream level.

Example: 1 or 2 or 3 Spawn on a group of 4 stacked Dreams is worth 4 victory points.

Bonus points:



Have 1 (or more) of your Spawn on a **Forgotten Dream**:

+ 2 points per Dream.



Have 3 (or more) of your Spawn on the same Dream:

+ 4 points per Dream.



Have 1 (or more) of your Spawn isolated (no Spawn on an adjacent Dream): **+ 5 points per Dream.**



Value of Influence: **+ 0 to 23 points.**

In the event of a tie, the Fiend with the most Spawn on the board wins. If there is still a tie, the Fiend with the most Influence wins, otherwise the victory is to be shared between the tied Fiends.

Example:



Ninon has a total of 16 points
($(5 \times 2) + 1 + 1 + 1 + 1 + 2$)

Charlotte has a total of 9 points
($2 + 1 + 1 + 1 + 1 + 3$).

Ninon scores 2 points with 1 and Charlotte 4 points with 2.

Ninon and Charlotte both score 4 points with 1 .

Charlotte scores 5 points for 1 .

With their Influence added,

they both have a total of 30 pts.

The number of Spawn on the board (8 vs. 9) breaks the tie and makes Charlotte the winner.

MEANDRES	Ninon	Charlotte
1/1	16	9
2	2	4
4	4	4
5	0	5
x	8	8
	30	30

LEGENDS



Baba Yaga

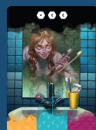
Choose your Influence when taken.

Before the Influence (C): Move your Fiend to any adjacent Dream (including your starting tile).



Killer Clown

Before the Dance (A): Change your Influence.



Bloody Mary

Choose your Influence when taken.

Permanent: Do a Dance backwards.

In the event of a Infernal Dance, the bonus Spawn is placed on the first Dream tile in the sequence.



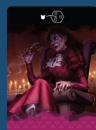
Jack O'Lantern

Permanent: Summon 1 additional Spawn during a Spawn Drop, your Fiend is protected from Spawn Drops on **Happy Dreams**.



Okiku

Before the Dance (A): Move 1 of your Spawn to an adjacent Dream (still limited to 3 Spawn).



Élisabeth Báthory

Permanent: You are now limited to 4 Spawn per Dream (instead of 3).



Krampus

Before the Dance (A): Move 1 Dream or stack of peripheral Dreams (and any pieces) over 1 or 2 tiles. Do not split the board.



The Boogyman

Before the Dance (A): Swap your Fiend's position with an opposing Fiend's position.



Resurrection Mary

Before Summoning (B): If your Dance card has a Dream tile without a Spawn as its final tile, play another Dance card without changing your Influence.

SINGLE-PLAYER AND VARIATIONS

Visit www.perteetfracas.com/en/meandres/alt to keep the fun going.



CREDITS

Authors: William Aubert & Dan Thouvenot

Editor: Perte & Fracas - www.perteetfracas.com

Illustrator: Adrien Gion - Translator: Cecilie Ann Mieland Chantreïn



MEANDRES

*Im Reich der Alpträume herrscht wüstes Gerangel!
Die Gebieter des Fracksausens kämpfen erbittert um einen Platz in den Träumen schlafender Kinder, um die Krone der Nacht an sich zu reißen. Jeden Abend ziehen sie von Traum zu Traum und bringen dort ihre Schergen in Stellung, um ihren Einfluss zu mehren. Dabei nehmen sie auch die Dienste der Sagenumwobenen in Anspruch – die unangefochtenen Schreckensherrscher im Land der Meandres ...*

SPIELMATERIAL



30 Traumplättchen



1 Himmlicher Traum-Plättchen



1 Startspielermarker



4 Gebiete des Fracksausens-Figuren



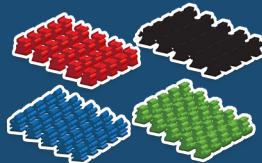
6 Einflusskarten



9 Sagenumwobene-Karten



42 Tanzkarten



4 x 25 Sprösslingsfiguren



1 Regelheft



1 Wertungsblock

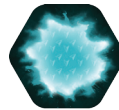
SPIELZIEL

In Meandres versuchen die Spieler, die Krone der Nacht an sich zu bringen, indem sie möglichst viele Siegpunkte erringen. Um bei Spielende nach gewissen Kriterien Punkte zu erhalten (siehe Wertung auf Seite 12), muss jeder Spieler bzw. Gebieter seine Sprösslinge bei den Schaurigen Tänzen geschickt platzieren.

TRÄUME

Im Spiel gibt es 3 verschiedene Kategorien von Träumen, auf die die Gebieter Einfluss nehmen können (je nach Lieblingsfarbe). Sie werden mit sechseckigen Plättchen mit farbiger Rückseite dargestellt.

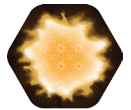
Einfache Träume



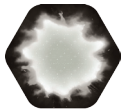
Heldenhafte Träume



Leidenschaftliche Träume



Glückselige Träume



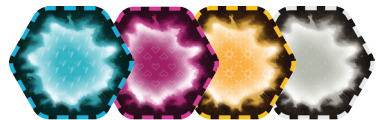
Vergessene Träume

Jeder Traum kann in Vergessenheit geraten (Plättchen wird auf die graue Seite umgedreht) – dann ist er besonders schwer zu erobern.

Das Himmliche Traum-Plättchen (mit einem ☾ gekennzeichnet) gilt als vergessener Traum.

Verschleierte Träume

Traumplättchen mit gestricheltem Rahmen (Vorder- und Rückseite) können von anderen Träumen überlagert werden, während sich die Meandres immer weiter ausbreiten (siehe Seite 11).



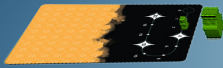
Schwärmerische Träume

Traumplättchen, die auf der Vorder- und Rückseite mit einem x2 gekennzeichnet sind, verdoppeln die Ebenen des jeweiligen Traumplättchen-Stapels.



SPIELVORBEREITUNG

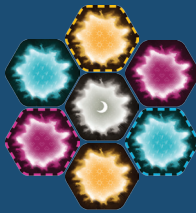
Geht bei der Spielvorbereitung wie folgt vor:



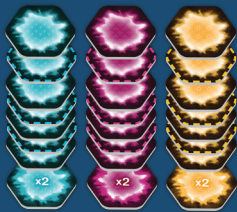
- 1 Zunächst wählt jeder Spieler einen Gebieter aus und nimmt sich die zugehörigen Sprösslinge. Einer der Spieler erhält den Startspielermarker.



- 2 Baut anschließend den Spielplan auf: Legt dazu den **Himmlichen Traum** (mit einem gekennzeichnetes Plättchen) in die Tischmitte. Platziert anschließend, jeweils auf der gegenüberliegenden Seite des **Himmlichen Traums**, je **2 Heldenhafte Träume**, **2 Leidenschaftliche Träume** und **2 Glückselige Träume** (davon jeweils 1 Verschleierter Traum). Wechselt die Plättchen dabei wie auf der Abbildung zu sehen ab.



- 3 Bildet mit den restlichen Traumplättchen 3 Stapel mit je 6 Plättchen (8 Plättchen für ein langes Spiel). Sortiert die Plättchen dazu nach Art des Traums (Farbe) und stapelt dann abwechselnd einen Einfachen Traum und einen Verschleierten Traum auf das **x2**-Plättchen, das ganz unten liegt.



- 4 Bei 2 oder 3 Spielern nehmt 1 Einflusskarte jeder Farbe und mischt sie. Jeder Spieler erhält 1 Karte, die er offen vor sich ablegt. Die Farbe dieser Karte zeigt an, auf welche Träume der Gebieter Einfluss nehmen kann. Bei 4 Spielern werden alle 6 Einflusskarten gemischt und ausgeteilt. Es können also 2 Spieler die gleiche Farbe erhalten und somit auf dieselben Träume Einfluss nehmen.

- 5 Platziert anschließend 1 Sprössling als Marker auf Feld 0 eurer Einflusskarte.

- 6 Mischt die Tanzkarten und bildet damit einen verdeckten Nachziehstapel neben dem Spielplan. Zieht 4 Karten und legt sie der Reihe nach offen neben dem Stapel ab. Sie bilden die Auslage.

- 7 Mischt die Karten der Sagenumwobenen und bildet einen Nachziehstapel. Deckt 4 Sagenumwobene auf.

- 8 Stellt euren Gebieter vor euch ab. Nur in der ersten Spielrunde: Platziert euren Gebieter auf irgendeinem der außenliegenden Träume, auf denen noch kein anderer Gebieter steht (siehe abgebildeter Spielzug).



Beispielkonfiguration für 3 Spieler

SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn seinen Spielzug wie folgt aus:

A. Tanz ausführen

Entscheidet euch für einen der Tänze aus der Auslage und führt ihn aus, indem ihr euren Gebieter von einem Traumplättchen zum nächsten bewegt. Beachtet dabei die durch den angezeigte Reihenfolge und geht den Weg von links nach rechts bis zum **Endplättchen** .

Das **Endplättchen darf weder ein Traum sein, der bereits von einem anderen Gebieter besetzt ist, noch der Traum, auf dem ihr euren Tanz begonnen habt** (Startplättchen). Ihr dürft aber während eines Tanzes auf einen Traum zurückkehren, den ihr bereits überquert habt.

Das -Symbol auf manchen Tanzkarten steht für einen beliebigen Traum.

Hinweis: Der erste Tanzschritt führt immer auf einen an das Startplättchen angrenzenden Traum.

Pleitentanz

Wenn ihr keinen der Tänze aus der Auslage ausführen könnt oder wollt, legt die am weitesten vom Nachziehstapel entfernte Tanzkarte auf den Ablagestapel und führt mit eurem Gebieter dann zwei Tanzschritte auf aus.

B. Sprösslinge beschwören

Standardtanz

Nachdem ihr den Tanz ausgeführt habt, platziert 1 Sprössling auf jedem an den Gebieter angrenzenden Traum, der seinem Einfluss entspricht. Beachtet dabei das auf der jeweiligen Tanzkarte angeführte Limit: oder .

Beispiel für einen Einfluss auf **Glückliche Träume**:



Sprösslingssprung

Falls ihr bei einem Tanz (einschließlich Pleitentanz) ein Traumplättchen überquert, das bereits von einem gegnerischen Gebieter besetzt ist, platziert 1 Sprössling auf diesem Traum.

Höllentanz

Bei langen Tänzen dürft ihr bis zu 3 Sprösslinge plus einen Bonus-Sprössling auf dem Endplättchen platzieren.



Achtung: Auf einem Traumplättchen dürfen höchstens 3 Sprösslinge (alle Spieler zusammengenommen) stehen.


C. Einfluss erweitern

Falls sich euer Gebieter nach der Beschwörung der Sprösslinge auf einem Traum ohne Sprössling befindet, bewegt den Marker auf eurer Einflusskarte um 1 Feld nach vorn.

Wenn ihr ein großes -Feld erreicht, nehmt euch einen der Sagenumwobenen aus der Auslage oder zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel (Einzelheiten zu den Sagenumwobenen auf Seite 12).

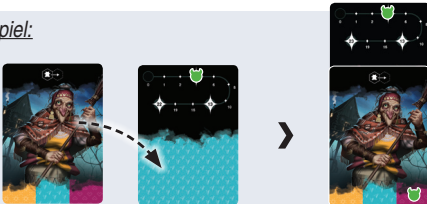
Legt die Karte so ab, dass sie die untere Hälfte der Einflusskarte überlappt. Falls der Sagenumwobene eine andere Farbe hat, ändert sich euer Einfluss.

Die spezielle Fähigkeit des jeweiligen Sagenumwobenen muss nicht verwendet werden. Sie kann aber frühestens ab dem nächsten Zug des Spielers zum Einsatz kommen.

Sobald ihr mit eurem Marker erneut einen großen  erreicht, werft euren Sagenumwobenen ab und ersetzt ihn durch einen neuen.

Hinweis: Manche der Sagenumwobenen ermöglichen es den Spielern, die Farbe ihres Einflusses auszuwählen. Platziert dazu beim Erhalt des Sagenumwobenen einen Sprössling auf der gewünschten Farbe unten auf der Karte des Sagenumwobenen.

Beispiel:




Charlotte entscheidet sich für Baba Yaga, die neben ihrer Fähigkeit auch die Möglichkeit bietet, die Farbe des Einflusses zu wechseln. Charlotte beschließt, fortan auf die **Leidenschaftlichen Träume** Einfluss zu nehmen.

D. Meandres ausdehnen

Nehmt das oberste Plättchen von einem der Traumplättchen-Stapel – es darf kein Traum der Kategorie sein, auf der euer Gebieter seinen Zug beendet hat.

Beispiel: Euer Gebieter hat seinen Zug auf einem **Heldenhaften Traum** beendet. Ihr könnt also entweder einen **Leidenschaftlichen** oder einen **Glückseligen Traum** ziehen.

Legt das Plättchen anschließend mit der farbigen Seite oder der grauen Seite (Vergessener Traum) nach oben ab – entweder auf einem Verschleierte Traum oder am Rande des Spielplans, wobei das Plättchen an mindestens 1 Seite an den Spielplan angrenzen muss.

Es ist erlaubt, das Plättchen auf einen Verschleierte Traum zu legen, der bereits von Sprösslingen  und/oder einem Gebieter besetzt ist. Stellt in diesem Fall die Figuren auf das neue Plättchen.

Wenn euer Gebieter seinen Zug auf einem **Vergessenen Traum** beendet hat, nehmt das erste Plättchen von einem beliebigen Stapel und platziert es mit der farbigen Seite nach oben.

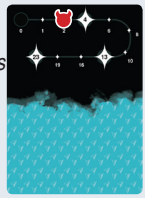
Sonderfall: Sollten alle erlaubten Stapel aufgebraucht sein, entfernt ein Traumplättchen von einem der anderen Stapel aus dem Spiel.

E. Tänze wiederauffüllen

Legt die ausgespielte Tanzkarte auf den Ablagestapel, schiebt die noch vorhandenen Karten nach unten und ergänzt die Auslage wieder auf 4 Tanzkarten. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Er beginnt seinen Spielzug mit einem Tanz (A) usw.

Beispiel:

A. Tanz: Nino  sucht sich einen Tanz aus der Auslage aus und führt ihn aus:




B. Beschwörung:

- **Sprösslingssprung:** Da sein Gebieter ein von einem Gegner besetztes Plättchen überquert hat, darf er 1 Sprössling **a** auf dieses Plättchen stellen.

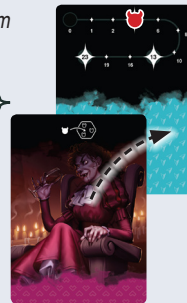
- **Standardtanz:** Angesichts seines Einflusses (blau) stellt er 1 Sprössling **b** auf den einzigen an das Endplättchen angrenzenden **Heldenhaften Traum**.



C. Einfluss:

Da sein Gebieter den Zug auf einem Traum beendet hat, auf dem sich noch kein Sprössling befindet, bewegt er seinen Marker auf der Einflusskarte auf den  und darf sich einen Sagenumwobenen aussuchen.

Dieser ändert seinen Einfluss in den nächsten Runden und verleiht ihm eine spezielle Fähigkeit.



D. Meandres:

Nino hat seinen Zug auf einem **Heldenhaften Traum** beendet. Deshalb zieht er nun entweder einen **Leidenschaftlichen** oder einen **Glückseligen Traum**. Er beschließt, das Plättchen mit der Seite des **Vergessenen Traums** nach oben auf das „Verschleierte Traum“-Plättchen zu legen, auf dem sich bereits einer seiner Sprösslinge **b** befindet.

E. Ende von Ninos Spielzug:

Er legt seine Tanzkarte auf den Ablagestapel, schiebt die verbleibenden Karten in der Auslage nach unten und ergänzt die Auslage wieder auf 4 Karten.

Das Spiel ist zu Ende, sobald alle Stapel mit Traumplättchen aufgebraucht sind.

Nachdem das letzte Plättchen gezogen wurde, kommen alle Spieler noch einmal an die Reihe. Beim Startspieler angekommen, ist das Spiel zu Ende.

Wertung

In Meandres ist Qualität wichtiger als Quantität. Ermittelt die Siegpunkte der Spieler für jedes erfüllte Kriterium und addiert sie:



1 (oder mehr) eurer Sprösslinge auf einem Traum:

1 Punkt pro Ebene des Traums.

Bsp.: 1, 2 oder 3 Sprösslinge auf

4 übereinandergestapelten Traumplättchen bringen

4 Siegpunkte ein.

Punktebonus:



1 (oder mehr) eurer Sprösslinge auf einem Vergessenen Traum:

+ 2 Punkte pro Vergessenem Traum.



3 (oder mehr) eurer Sprösslinge auf demselben Traumplättchen:

+ 4 Punkte pro Traum.



1 (oder mehr) eurer Sprösslinge auf einem abgelegenen Plättchen (kein Sprössling auf einem angrenzenden Traum):

+ 5 Punkte pro Traum.



Siegpunkte für den Einfluss: **+ 0 bis 23 Punkte.**

Bei Gleichstand gewinnt der Gebieter, der die meisten Sprösslinge auf dem Spielplan platziert hat. Sind die Spieler weiter gleichauf, gewinnt der Gebieter mit dem größeren Einfluss. Ist auch dieser Wert gleich, haben beide Gebieter gewonnen.

Beispiel:



Nino erzielt insgesamt 16 -Punkte $((5 \times 2) + 1 + 1 + 1 + 1 + 2)$

Charlotte erhält in der Kategorie insgesamt 9 Punkte $(2 + 1 + 1 + 1 + 1 + 3)$. Für Vergessene Träume erhält Nino 2 Punkte und Charlotte 4 Punkte (2 graue Plättchen).

Nino und Charlotte erzielen beide 4 Punkte durch 1 . Charlotte erhält außerdem 5 Punkte für 1 . Wenn sie die Siegpunkte für ihren Einfluss zu diesen Punkten addieren, erreichen sie beide insgesamt 30 Punkte.

Somit wird der Gewinner durch die Anzahl an Sprösslingen auf dem Spielplan bestimmt: Charlotte trägt mit 9 Sprösslingen den Sieg davon.

MEANDRES	Nino	Charlotte
1/1	16	9
2	2	4
4	4	4
5	0	5
◆ x	8	8
	30	30



Baba Yaga

Bei Erhalt: Wählt euren Einfluss aus.

Vor dem Schritt „Einfluss erweitern“ (C): Bewegt euren Gebieter auf irgendeinen angrenzenden Traum (auch das Startplättchen darf gewählt werden).



Der Mörderclown

Vor dem Tanz (A): Wechselt euren Einfluss.



Bloody Mary

Bei Erhalt: Wählt euren Einfluss aus.

Dauerhaft: Führt eure Tänze rückwärts aus.

Bei einem Höllentanz wird der Bonus-Sprössling auf dem Traumplättchen platziert, auf dem der jeweilige Tanz begonnen hat.



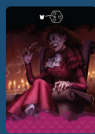
Jack O'Lantern

Dauerhaft: Beschwört bei einem Sprösslingsprung 1 zusätzlichen Sprössling. Auf einem **Glückseligen Traum** ist euer Gebieter vor einem Sprösslingsprung geschützt.



Okiku

Vor dem Tanz (A): Bewegt 1 eurer Sprösslinge auf einen angrenzenden Traum (dabei gilt das Limit von 3 Sprösslingen pro Plättchen).



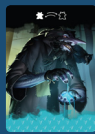
Élisabeth Báthory

Dauerhaft: Euer Limit erhöht sich auf 4 Sprösslinge pro Traum (statt 3).



Der Krampuz

Vor dem Tanz (A): Bewegt 1 außenliegenden Traum oder Traumplättchen-Stapel (sowie etwaige darauf stehende Figuren), der an 1 oder 2 Plättchen angrenzt. Der Spielplan muss danach weiterhin zusammenhängen.



Der Butzemann

Vor dem Tanz (A): Euer Gebieter tauscht den Platz mit einem gegnerischen Gebieter.



Die weiße Dame

Vor der Beschwörung (B): Wenn ihr euren Tanz auf einem Traumplättchen ohne Sprössling beendet, dürft ihr eine weitere Tanzkarte spielen. Euren Einfluss dürft ihr davor aber nicht verändern.

EINZELSPIELERMODUS UND VARIANTEN

Auf www.perteetfracas.com/meandres/alt findet ihr mehrere Möglichkeiten, das Spielerlebnis zu verlängern.



CREDITS

Autoren: William Aubert & Dan Thouvenot

Verlag: Perte & Fracas - www.perteetfracas.com

Illustration: Adrien Gion - Übersetzerin: Magdalena Aufreiter