

EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT

Az egyszemélyes játékváltozat megismeréséhez először meg kell tanulnod a többjátékos játékszabályt. Ebben a változatban 2 fős játékot fogsz játszani egy automata ellenféllel. Ehhez néhány szabálmódosítás ismeretére és új játékkatrészekre lesz szükség.

ÁTTEKINTÉS

A győzelemhez több pontot kell szerezned, mint automatizált ellenfeled, **az Id**.

Az Id egy különleges pakli segítségével helyez ötleteket az összejövetel-táblára, viszont nem hajtja végre a táblán látható akciókat. Ehelyett a jegyzetlapkáin látható akciókat használja a tintatartója mozgatása után.

Az Id számára az elsődleges erőforrás a kávé. Azokban a helyzetekben, amikor egy játékosnak megérzései támadnának vagy különböző hatásokat aktiválna, ehelyett az Id mindig valamennyi kávéért szerez. Majd mielőtt a köre véget érne, a kávéért bonbonokra cseréli, és azokkal gyógyítja a pácienseit.

TARTOZÉKOK



ELŐKÉSZÜLETEK

A játékot 2 főre készítsd elő az alábbi módosításokkal:

ELÉRHETŐ CÉLLAPKÁK

Amikor az előkészületek 4. lépésében elhelyezed a céllapkákat, tedd középre a „Gyógyíts meg 5 páciens” céllapkát, majd tőle jobbra és balra 3-3 lapkát véletlenszerűen.



ELÉRHETŐ ÉRTEKEZÉSEK

Amikor a 17. lépésben az értekezéseket készíted elő, azokat a rajtuk szereplő győzelmi pontok és színek szerint rendezd sorokba és oszlopokba.



Megjegyzés: Játék közben ne rendezd át az elérhető értekezéseket.

Fontos: Amikor az első értekezésedet publikárod, helyezd magad elé (mint rendesen). Az összes többit tedd a már meglévőktől jobbra, így képezve belőlük egy sort. Ha az Id idéz téled, és több kötetet is elvehetne, az iránytű segítségével határozza meg, hogy a sor melyik végéhez közelebbit veszi el.

AZ ÖSSZEJÖVETEL-PAKLI

Keverd meg az összejövétel-kártyák pakliját, és tedd az összejövétel-tábla közelébe. Hagyj némi helyet mellette dobópaklinak.

IRÁNYTŰ

Tedd az **iránytűt** a játékosábrád közelébe, akár úgy, hogy jobbra, akár úgy, hogy balra mutasson (véletlenszerűen).



A JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

A **forduló-összefoglaló kártyát** és a **szabálmódosítások kártyát** tedd az előtted lévő játéktérre.

Utóbbinak az az oldala legyen felül, amelyiken a 4 kávé 1 bonbonná alakítása látható. Ha szeretnéd növelni a játék nehézségét, fordítsd át a 3 kávé oldalra (Nehézségi szintek, 3. o.).



Válassz egyet azok közül a színek közül, amelyekkel nem te játszol, és készítsd elő a játékot az Id számára, a következő módosításokkal:

1. Az Id rendelőjét tedd közvetlenül a játékosábrája mellé. (Az Id nem használ megérzéstárcsát, sem semleges megérzésjelölőket.)

2. (A) Miután elhelyezted az Id tintatartóját a felső mezőre, a bal oldali mezőt takard le a **tintatartómező lapkával**.



2. (C) Az Id 1 kávéjelölőjét tedd a sávja 0-s mezőjére.

2. (D) Miután az ötleteket elhelyezted a jegyzetlapkák fölötti mezőkre, a középső és a jobb oldali ötletre tegyél egy-egy ragyogó ötletet.

5. Vedd magadhoz a kezdőjátékos-jelölőt, a Freud-oldalával felfelé.

7. Az Id nem kap kávéért, mert ő a második játékos, ehelyett 1 ragyogó ötletet kap.

13. (a) Az Id jegyzetlapkái tedd a játékosábrájára (induló jegyzetlapka helyett). Az azonos színű lapkák kerüljenek egy sorba, a rajtuk látható római számok alapján növekvő számsorrendben.

Megjegyzés: Játékról játékra megválaszthatod, hogy melyik szín melyik sorba kerüljön (de a lapkák sorrendjén nem változtathatsz).

13. (b) Az Id terapeutája ugyanarról a helyszínről indul, ahonnan Freud.



KÖNNYEN KEZELHETŐ PÁCIENSEK (ÉS ÁLMAIK) VÁLASZTÁSA

A 11. lépésben, az első páciens választásakor az Id választ először (mivel ő a második játékos).

- A választáshoz az Id az iránytűt használja (Iránytű, 4. o.).
- A kiválasztott páciens és látens álomtartalmat az alapszabályoknak megfelelően kell elhelyezni.



- Az Id a legtöbb terápiponttal rendelkező manifeszt álomtartalmat választja, és helyezi a látens álomtartalom kártyára. Egyenlőség esetén az iránytű az irányadó.



- A könnyen kezelhető páciens lapkákat keverd meg és rendezd egy oszlopba az Id páciense alatt. A nehezen kezelhető páciens lapkákat rendezd egy oszlopba a rendelőkártyája alá úgy, hogy az ikonjaik egyezzenek a mellettük lévő könnyen kezelhető páciens lapkákkal.

Megjegyzés: A szürke ikonos lapka azzal a lapkával kerül egy vonalba, amelyik az Id hírnévpontjai után ad pontokat.



Megjegyzés: A nehezen kezelhető páciens lapkák kétoldalasak. A következő lépésben kiválasztott nehézségi szintnek megfelelő oldalukat használd.

NEHÉZSÉGI SZINTEK

Válassz egy nehézségi szintet, majd fordítsd az Id jegyzetlapkáját és nehezen kezelhető páciens lapkáit ennek a nehézségnek megfelelő oldalukra.

Könnyű

- Fordíts a **bal felső jegyzetlapkát** aktív oldalával felfelé.
- A nehezen kezelhető páciens lapkákat fordítsd az **alacsonyabb számú** oldalukkal felfelé.



Közepes

- Fordíts a **bal oldali oszlop összes jegyzetlapkáját** aktív oldalukkal felfelé.
- Az első oszlop feletti megérzésjelölőt (az Id színében) tedd az **Id készletébe**, a játékosáblája mellé.
- A nehezen kezelhető páciens lapkákat fordítsd az **alacsonyabb számú** oldalukkal felfelé.



Nehéz

- Fordíts a **bal oldali oszlop összes jegyzetlapkáját** aktív oldalukkal felfelé.
- Az első oszlop feletti megérzésjelölőt (az Id színében) tedd az **Id készletébe**, a játékosáblája mellé.
- A nehezen kezelhető páciens lapkákat fordítsd a **magasabb számú** oldalukkal felfelé.



JÓ ERŐS KÁVÉ VÁLTOZAT

Szinttől függetlenül azzal is fokozhatod a nehézséget, hogy a szabálymódosítások kártya azon oldalát használod, amin 3 kávé 1 bonbonra alakítása látható. Ez azt jelenti, hogy amint az Id kávéjelölője eléri a 3-as mezőt, azt azonnal elkölti bonbonra (Bonbonok elköltése 7. o.).



ALAPFOGALMAK

SZABÁLYMÓDOSÍTÁSOK

A szabálmódosítások kártyának megfelelően az Id a szokásos hatások és akciók helyett kávé, bonbont és kutatáskártyákat kap.

- Ahelyett, hogy mellékes megérzése támadna, megérzést erősítene vagy formálna át, helyszínhatást aktiválna vagy kutatáskártyát játszana ki úgy, hogy nincs neki: mindig 1 kávéat szerez.
- Ha közepes megérzése támadna vagy az alapjáték egy jegyzetlapkáját aktiválná: 2 kávéat szerez.
- Ha jelentős megérzése támadna vagy jegyzetlapkát szerezne (a készletből): 1 bonbont szerez.
- Amint megszerez 4 kávéat, azokat rögtön bonbonná alakítja (l. lentebb).
- Ha nem tud Értekezést publikálni, helyette húz és kijátszik egy kutatáskártyát.



Kávé bonbonná alakítása

Az Id elsődlegesen kávé bonbonra váltásával gyógyítja a pácienseit – ennek megfelelően a legtöbb esetben, ha egy hatást nem tud végrehajtani, kávéat szerez helyette (mint az a szabálmódosítások kártyán is látható). Amint a kávéjelölője eléri a 4-es mezőt, azonnal elkölt 4 kávéat egy bonbonért (ez egy azonnali hatás, ami bármely más játékbeli folyamatot megszakíthat).

Megjegyzés: Ha az Id bonbont szerezne, de a jelölője már a 3-as mezőn van, akkor ehelyett 2 győzelmi pontot szerez (mint az a rendeltábláján is látható).

AZ ID KÖRÉNEK ÁTTEKINTÉSE

Az Id veled felváltva kerül sorra, mintha csak egy másik játékos lenne. A saját körében **prezentálja az ötleteit**, ha rendelkezik legalább **2 ötlettel** (ebbe a ragyogó ötletek is beleszámítanak). Ellenkező esetben **átgondolja az ötleteit**. A kör végén az Id elkölti a bonbonjait, hogy azokkal terápiapontokat szerezzen. Az Id nem hajt végre páciensek kezelése kört.

ÖTLETEK PREZENTÁLÁSA

Amikor az Id prezentálja az ötleteit, a következő 2 lépést hajtja végre:

- Ötletek elhelyezése
- Tintatartó mozgatása

IRÁNYTŰ

Amikor az Id több játékkatrész közül választ (pl. elérhető páciens, értekezést stb.), az iránytűt veszi figyelembe. Ha a nyíl balra mutat, akkor a lehetőségek közül a bal oldalt választja, ha jobbra, akkor a jobbát.

Minden alkalommal, miután az Id használta az iránytűt, azt forgasd el 180°-kal, tehát az ellenkező irányba.



Megjegyzés: Az ikon jelzi, mely akcióknál és hatásoknál lehet szükség az iránytűre.

KUTATÁSKÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Az Id kutatáskártyái a játékosáblája mellett, egy pakliban vannak. Amikor kártyát kap, azt képpel lefelé a paklijára teszi.

Amikor kutatáskártyát játszik ki, felcsapja a legfelső kártyáját, és végrehajtja az azon látható hatásokat (figyelembe véve a szabálmódosításokat).

Céllapkák megszerzése

Köre során az Id megszerzi azokat a céllapkákat, amelyeknek feltételeit teljesítette (szokott módon lépve a hírnévsávon, majd megfordítva a lapkát).

Megjegyzés: Ha az Id játékosábláján két oszlopban minden kártya az aktív oldalára van fordítva, teljesíti ezt a feltételt.



Ötletek prezentálása oldal



Ötletek át gondolása oldal



Forduló-összefoglaló kártya

1. Ötletek elhelyezése

Húzd fel a legfelső **összejövetel-kártyát**, és helyezd a dobópaklira képpel felfelé.

Ha lehetséges, az **Id 2 ötletet** helyez a kijelölt oszlop egy üres mezőjére. Ha lehetséges, a **kijelölt ötletmezőt** választja.

Amennyiben az foglalt, a kártyán látható nyilat követve foglalja el a következő lehetséges üres mezőt.

Ha a kiválasztás során elér az oszlop tetejére vagy aljára, akkor a túlsó végen folytatja (tehát körbemegey).

Ha a kijelölt oszlopban nincsen üres hely, akkor az **Id** nem hajtja végre az ötletek prezentálásának további lépéseit, hanem ehelyett **átgondolja az ötleteit** (6. oldal).

Megjegyzés: Amikor az **Id** ötleteit az összejövetel-táblára helyezed, nem számít, milyen irányba mutatsz velük (mivel az **Id** nem használja az összejövetel-tábla akcióit).

Az **Id**, ha teheti, a készletében található ötleteit használja fel. Ha ebből kettőnél kevesebbel rendelkezik, akkor a ragyogó ötleteit. **Ha összesen kevesebb, mint kettő ötlete van (ragyogókat is beleszámolva), akkor átgondolja az ötleteit.**

2. Tintatartó mozgatása

Az **Id** úgy határozza meg a tintatartó mozgását, hogy összeszámolja az éppen elhelyezett ötleteitől jobbra látható tintatartóikonokat az összejövetel-táblán. Ezután pontosan annyit lép a tintatartójával az óramutató járásának megfelelő irányban, amennyi az így kapott szám. Majd végrehajtja a tintatartó helyének megfelelő hatásokat.

Megjegyzés: Amikor az **Id** tintatartója áthalad a  fölött, akkor szokott módon feloldja a bal oldali ötletet a játékos táblája tetején. **Ha az ötleten van egy ragyogó ötlet, akkor a ragyogó ötletet kapja meg helyette.**

Példa: Az **Id** két ötlettel rendelkezik, tehát felfed egy összejövetelkártyát. A kijelölt mezőt egy türkiz ötlet foglalja el. A nyíl irányában következő mezőn (ehhez körbe is kell mennie) egy rózsaszín ötlet található. A rózsaszín ötlet feletti mező azonban szabad, így az **Id** ide helyezi a két ötletét.



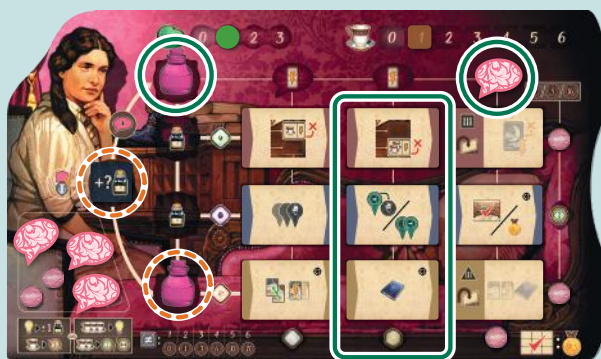
Felső mező

Az **Id** aktivál egy feloldott oszlopot a játékos tábláján (tehát olyat, ami fölött már nincsen ötletjelölő). Ha több ilyen oszloppal is rendelkezik, akkor azt, amelyiken a legtöbb lapkája aktív. Egyenlőség esetén a jobb oldalt.

Ezután, **fentről lefelé**, sorban aktiválja az összes aktív jegyzetlapkáját és a feloldott megérzéseket.

Példa: Az **Id** 2 ötletet tesz az összejövetel-tábla felső mezőjére, és eggyel mozgatja a tintatartóját, amivel a tintatartómező lapkára lép. Így tehát megismétli a mozgását, vagyis lép még egyet, amivel a felső mezőre érkezik. Ezzel fel is oldja az utolsó ötletét, amit rögtön a készletébe is helyez.

Ezután a három feloldott oszlop közül egyet aktivál. Az első két oszlopban ugyanannyi aktív lapkája van. Mivel ilyenkor az egyformán hasznosak közül a jobb oldalt választja, ami esetünkben a középső oszlop, azt aktiválja, kezdve a legfelső lapkával.



ÖSSZEJÖVETEL-KÁRTYÁK



Mindegyik egy-egy oszlopot jelöl ki az összejövetel-táblán, egy nyíllal, ami felfelé vagy lefelé mutat. A nyílon látható  a **kijelölt mezőt** mutatja ezen az oszlopon belül.

BAL OLDALI TINTATARTÓMEZŐ



Amikor az **Id** tintatartója a bal oldali mezőre érkezik (amin a tintatartómező lapka található), az **Id** még egyszer annyit lép a tintatartójával, amennyivel ide lépett (pl. a tintatartó kettőt lépett, így került a bal oldali mezőre, tehát még kettőt lép).

Megjegyzés: Ezzel a bal oldali mezőre való, tulajdonképpen átmeneti lépéssel az **Id** tintatartója nem aktiválja a hírnévsávot.

A maradék három mező

Először is az Id 1 kávét szerez a tintatartó mellett feltüntetett mellékes megérzés helyett (amint az a szabálmódosítások kártyán is látható). Ezután **balról jobbra**, sorban aktiválja az összes aktív jegyzetlapkáját és a feloldott megérzéseket.

Végül az aktív oldalára fordítja a **sorban balról következő inaktív jegyzetlapkát**. (A megfordított lapkák a játék végéig aktívak maradnak.) Amikor az Id átfordítja a harmadik lapkát egy sorban vagy oszlopban, azzal feloldja a sor/oszlop végében látható megérzésjelölőt. A jelölőt ezután a készletébe helyezi (mivel megérzéstárcsája nincs).

Megjegyzés: Az Id nem aktiválja azonnal a frissen feloldott megérzésjelölő alatti hatást.

Példa: Az Id aktiválja a felső sort. Miután szerzett 1 kávét (a mellékes megérzés helyett), és végrehajtotta a két aktív jegyzetlapka hatásait, megfordítja a „III” jegyzetlapkát, és ezzel feloldja a tőle jobbra látható megérzésjelölőt (amit rögtön a készletébe helyez).



ÖTLETEK ÁTGONDOLÁSA

Ha az Id kevesebb, mint két ötlettel rendelkezik vagy az összejövetel-kártyán kijelölt oszlopban minden mező foglalt, átgondolja az ötleteit. Ilyenkor a következő lépéseket hajtja végre:

1. Összeszámolja azokat az ötletmezőket az összejövetel-táblán, ahol van legalább egy ötlete. Ennyi kávét szerez.
2. Minden ötletét visszaveszi és a készletébe helyezi.
3. Begyűjti az átgondoláskor járó bónuszt (l. lentebb).

Az átgondoláskor járó bónusz

Az id elsősorban **kerületi bónuszt** igyekszik szerezni (amennyiben a feltételeket teljesíti és van feloldott megérzésjelölője).

1. Azokban a kerületekben, ahol a terapeutája vagy Freud tartózkodik, megkeresi azt a legnagyobb értékű üres bónuszmezőt, amihez rendelkezik a szükséges helyszínikonokkal. Egyenlőség esetén a saját terapeutájának kerületét választja.



Példa: Az Id négy lila és három piros helyszínikonnal rendelkezik. A lila kerület 4-es bónuszmezője már foglalt, de a 3-as mező még szabad. Ugyanakkor szabad a piros kerület (itt áll Freud) 3-as mezője is. Mivel a két elérhető érték megegyezik, az Id azt választja, ahol a terapeutája áll – ez pedig a lila kerület.

2. Elvesz egy saját színű megérzésjelölőt a készletéből, és a választott mező fölötti számra helyezi. Majd a legfelső kerületjelzőt erre a bónuszmezőre teszi, és aktiválja a mező hatását.

Az Id a lehető legtöbb mozgatja a tintatartó-jelölőjét (pl.: ha egy hatás 1–4 mozgást tesz lehetővé, az Id jelölője 4-et mozog).



Ha kerületi bónuszt nem tud szerezni (mert nem rendelkezik feloldott megérzésjelölővel vagy elegendő helyszínikonnal), akkor **helyszínbónuszt** szerez.

1. A legfelső üres helyszíni bónuszmezőt választja azon a helyszínen, ahol a terapeutája vagy Freud tartózkodik. Egyenlőség esetén a saját terapeutájának helyszínét választja.
2. A helyszínhez tartozó, legfelső kerületjelzőt erre a bónuszmezőre teszi, és aktiválja a mező hatását.

Megjegyzés: Ha az Id egy hírnévponttal ellátott kerületjelzőt használ, a hírnévpontot a bónuszmező végrehajtása után kapja meg.



Példa: Az Id két zöld helyszínikonnal rendelkezik, ami nem elég ahhoz, hogy zöld kerületi bónuszt szerezzen, így hát helyszíni bónuszt fog szerezni. A legfelső üres bónusz ott, ahol a terapeutája van, a középső, Freud helyszínén viszont a felső, így tehát az utóbbit választja.

BONBONOK ELKÖLTÉSE

Minden köre végén az Id elkölti a bonbonjait, hogy azokért cserébe terápiapontokat szerezzen, így gyógyítva a pácienseit.

- Ha az Id csak egy pácienssel rendelkezik, akkor annyi bonbont költ erre a páciensre, amennyit csak tud.
- Ha az Id két pácienssel rendelkezik, akkor annyi bonbont költ a pácienseire, amennyit csak tud – lehetőleg egyenlően elosztva. Az elosztásnál az iránytűt használva dönti el, melyik páciensre költ először, majd addig költ rájuk felváltva egyet-egyet, míg el nem fogynak a bonbonjai (vagy meg nem gyógyulnak a páciensek).

Az Id terápiapontok kiosztása során minden ilyenkor esedékes hatást (győzelmi pontok szerzése, katarzis, gyógyulás) végrehajt.

Megjegyzés: Az Id ezen hatások végrehajtása során is szerezhet bonbonokat. Ezeket ugyanúgy osztja el a páciensei között.

Amikor az Id egyik páciense eléri a katarzist (tehát eldobod róla a panaszkártyát), a legfelső pácienslapkát a pácienslapjára helyezi.

- Könnyen kezelhető páciens esetén a felső **könnyen kezelhető páciens lapkát** kell a kártya hatás részére tenni (ezzel a kártya hatását a lapkán látható helyszínikonokra cserélve)
- Nehezen kezelhető páciens esetén pedig a felső **nehezen kezelhető páciens lapkát** kell a kártya hatás részére tenni (ezzel a kártyáért járó játék végi extra pontokat a lapkán látható helyszínikonokra cserélve).

Új páciensek fogadása

Miután a bonbonok segítségével kezelte pácienseit, az Id a megüresedett helyekre új pácienseket fogad. A rendelő **bal oldali** szobájába könnyen, a **jobb oldaliba** nehezen kezelhető páciensek kerülnek. Az elérhető páciensek közül választás során az iránytűt követi. Ugyanúgy, ahogy az előkészületek során, a manifeszt álmotartalmak közül a legtöbb terápiaponttal ellátottat választja (egyenlőség esetén pedig az iránytűt veszi figyelembe).

Példa: Az Id két bonbonnal rendelkezik. Az iránytű állásának megfelelően az első bonbont a bal oldali páciensre költi. Ezután a másodikat a jobb oldalira – akinél ezzel el is éri a katarzist. A panaszkártya eltávolítása után (miután az ezzel járó pontokat és hatásokat érvényesítette), a legfelső nehezen kezelhető páciens lapkát a kártyára helyezi.



JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A játék végi pontozás során az Id pontjait az alapszabályban foglaltak szerint kell meghatározni – figyelembe véve a pácienslapkákon látható helyszínikonokat és hatásokat is. Ha több pontot szereztl, mint az Id, megnyerted a játékot! Döntetlen esetén neked kell több hírnévponttal rendelkezned a győzelemhez.

Példa: Egy nehéz (nehézség) játék végére az Id három olyan pácienssel rendelkezik, akik érték el katarzist.

A bal oldali könnyen kezelhető páciens, a rajta lévő lapka miatt egy egyetem és két kávéház helyszínikonokkal.

A középső nehezen kezelhető páciens, a rajta lévő lapka 3 győzelmi pontot ad minden egyetem és kávéház helyszínikon után, amivel az Id rendelkezik (de összesen legfeljebb 15 pontot). A könnyen kezelhető páciens tőle balra 3 ilyen ikonnal rendelkezik, tehát a középső 9 pontot hoz az Idnek.

A jobb oldali is nehezen kezelhető páciens. Az ő lapkája 3 pontot ad minden lépésért, amit az Id a hírnévsávon megtett (de összesen legfeljebb 15 pontot). Az Id 6 lépést tett meg, tehát 15 pontot szerez (a 15-ös korlát miatt).



ID JEGYZETLAPKÁK HATÁSAI

I



Az Id eltávolítja a jobb oldali, felső jegyzetlapkát az összejövétel-tábláról. Ezután végrehajtja annak margón lévő hatását, szerez 1 kávét, majd a lapkát eltávolítja a játékból. Végül újratölti az így megüresedett helyet.

I



Az Id húz egy kutatáskártyát, amit azonnal felcserél a két elérhető közül arra, amelyikre az iránytű mutat. Majd kijátssza ezt a kártyát – és minden további kezében lévő kutatáskártyát.

I



Az Id 1–3 helyszínnel előre mozgatja Freudot arra a helyszínre, ahol ilyen távolságon belül a legtöbb hatást tudja aktiválni (akár bábuk, akár helyszínikonok alapján). Egyenlőség esetén az óramutató járása szerint korábban következő helyszínre. Miután mozgatta Freudot, aktiválja a helyszín hatásait (kiváltott hatásonként 1 kávét szerezve).

II



Az Id eltávolítja a jobb oldali, alsó jegyzetlapkát az összejövétel-tábláról. Ezután végrehajtja annak margón lévő hatását, szerez 2 kávét, majd a lapkát eltávolítja a játékból. Végül újratölti az így megüresedett helyet.

II



Ha az Idnek van saját színű megérzésjelölője a készletében, megpróbál publikálni egy értekezést, az első lehetséges hatást hajtva végre az alábbiak közül:

- Az Id publikál egy értekezést, amihez csak a saját, játékban lévő kutatáskártyáit használja – lehetőleg minél kevesebb helyszínikont veszítve ezzel.
- Az Id publikál egy értekezést, amihez saját kutatáskártyákat is használ és idéz is téged (ha szükséges).

Ha több lehetősége is van, akkor azt az értekezést választja, amelyikkel több pontot szerezhet.

Az értekezéseket és köteteket érintő egyéb esetekben, az iránytű lesz az irányadó.

III



Az Id aktiválja az egyik felső álomtartalom-kártyáját, ezzel terápiapontokat szerezve a hozzá tartozó páciensnek (mintha kezelné a páciens). Ezután eldobja az álmot.

- Ha az Id két páciense is rendelkezik álomkártyával, az Id az iránytű állása alapján választ.
- Az Idnek nem kell sem megérzéseket, sem más erőforrást használnia a hatás aktiválásához (tehát lényegében „ingyen” aktiválja azt).
- Ha az aktivált álomtartalmon és a páciens panaszán ugyanaz az ikon látható, az Id 1 bonbont szerez.

III



Az Id húz egy kutatáskártyát, és azt azonnal kijátssza. Ezután, a fentebb írtaknak megfelelően, megpróbál publikálni egy értekezést.

Megjegyzés: Ha nem tud értekezést publikálni, helyette húz és kijátssza egy kutatáskártyát (mint az a szabálmódosítások kártyán is látható).

II



Az Id mozgatja a terapeutáját a térképen.

- Ha a terapeuta nem Freuddal áll egy helyszínen, akkor mellé lép.
- Ha Freuddal egy helyszínen áll, akkor 1–2 helyszínt mozog előre, arra a helyszínre, ahol a legtöbb hatást tudja aktiválni (akár bábuk, akár helyszínikonok alapján). Egyenlőség esetén az óramutató járása szerint korábban következő helyszínre.

Miután mozgatta a terapeutáját, aktiválja a helyszín hatásait (kiváltott hatásonként 1 kávét szerezve).

III



Az Id megszerez egy elérhető céllapkát – anélkül, hogy annak a feltételeit teljesítette volna.

- Az iránytű állásának megfelelően a bal vagy a jobb oldali legszélső lapkát veszi el.
- Ha már nincs elérhető céllapka, az Id ehelyett egy hírnévpontot szerez.

Amikor az Id céllapkát szerez, azt elveszi az elérhetőek közül, megkapja az érte járó hírnévpontot, majd képpel lefelé a játéktáblája mellé helyezi.