

Spielregeln v2.0



Deutsche Übersetzung
Karsten Schulmann



DEEJAW

FRAGMENTS OF MEMORY

A game by Terry Cheung

ASTERIA 
BOARD GAME CREATION



45-90 min



2-4



10+



X

Hintergrundgeschichte

Als das namenlose Mädchen wieder zu Bewusstsein gelangte, fand sie sich in einer ovalen Raumkapsel wieder. Eine Schale mit leuchtenden Blumen lag in ihren Händen.

“Wo bin ich... WER bin ich?” Sie konnte sich an nichts mehr erinnern.

Ihr Blick durch das Bordfenster fiel auf eine Sternschnuppe, die über einen sonnigen grünen Himmel hinwegschoss. Plötzlich hatte sie ein Déjà-vu – etwas musste ihr dort widerfahren sein.

Die Blackbox der Raumkapsel hatte Reisen zu den verschiedensten Planeten aufgezeichnet. Verwirrt aber entschlossen machte sich das Mädchen auf den Weg, diese Orte wieder aufzusuchen – in der Hoffnung ihre verlorenen Erinnerungen wiederzufinden.

Im Spiel „Deja vu: Fragments of Memory“ helfen die Spieler dem namenlosen Mädchen ihre über das gesamte Universum verstreuten Erinnerungen zu finden – die Farbe eines Sonnenuntergangs, die Rundung eines sichelförmigen Mondes, das Funkeln weit entfernter Sterne, das Geräusch eines Gewitters, das Gewicht von Regentropfen oder jeder noch so kleine Sinneseindruck – und damit wieder ein vollständiges mentales Abbild in ihrem Gedächtnis zu schaffen.

Und so beginnt die interstellare Odyssee des namenlosen Mädchens.



Inhalt

4 Startkarten



1 Mädchen



1 Gedächtnismatrix



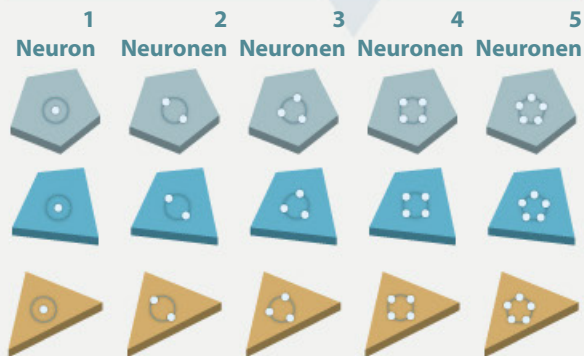
20 Blumenmarker



40 SP-Marker (SP=Siegepunkte)



15 Gedächtnisfragmente



60 Sinneseindrücke



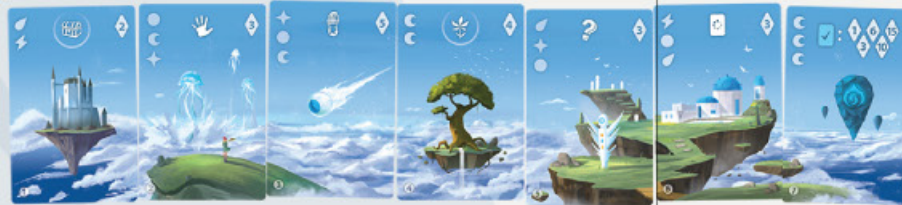
84 Empfindungskarten

(60 with blue card back, 12 with golden card back and 12 with silver card back)

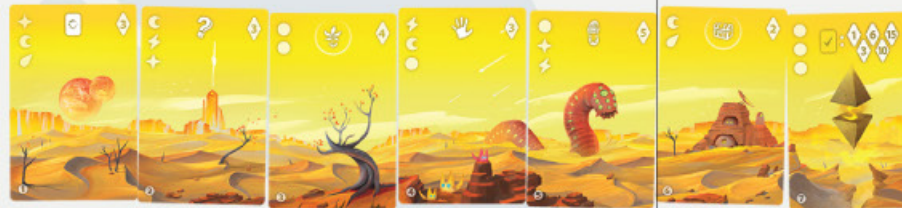
Drachental



Himmelsschloss



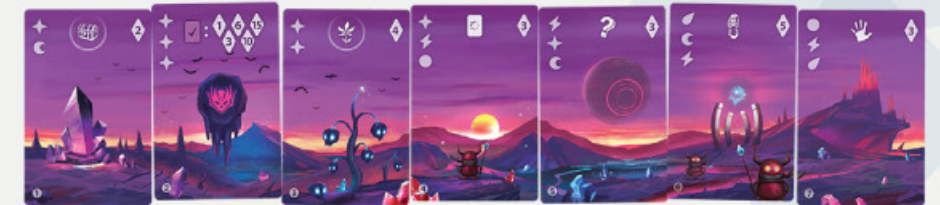
Heilige Wüste



Lavaparadies



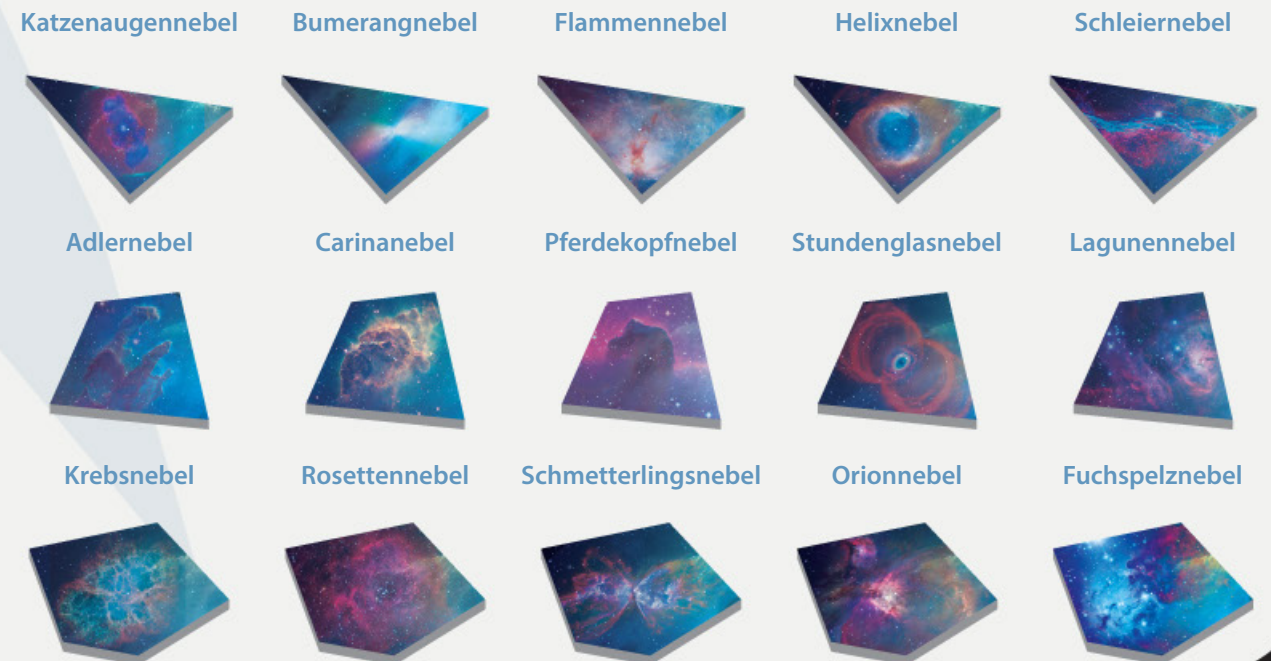
Magisches Königreich



Immergrüne Hochebene



15 Sternnebel



Spielaufbau

Wähle einen zufälligen Startspieler.

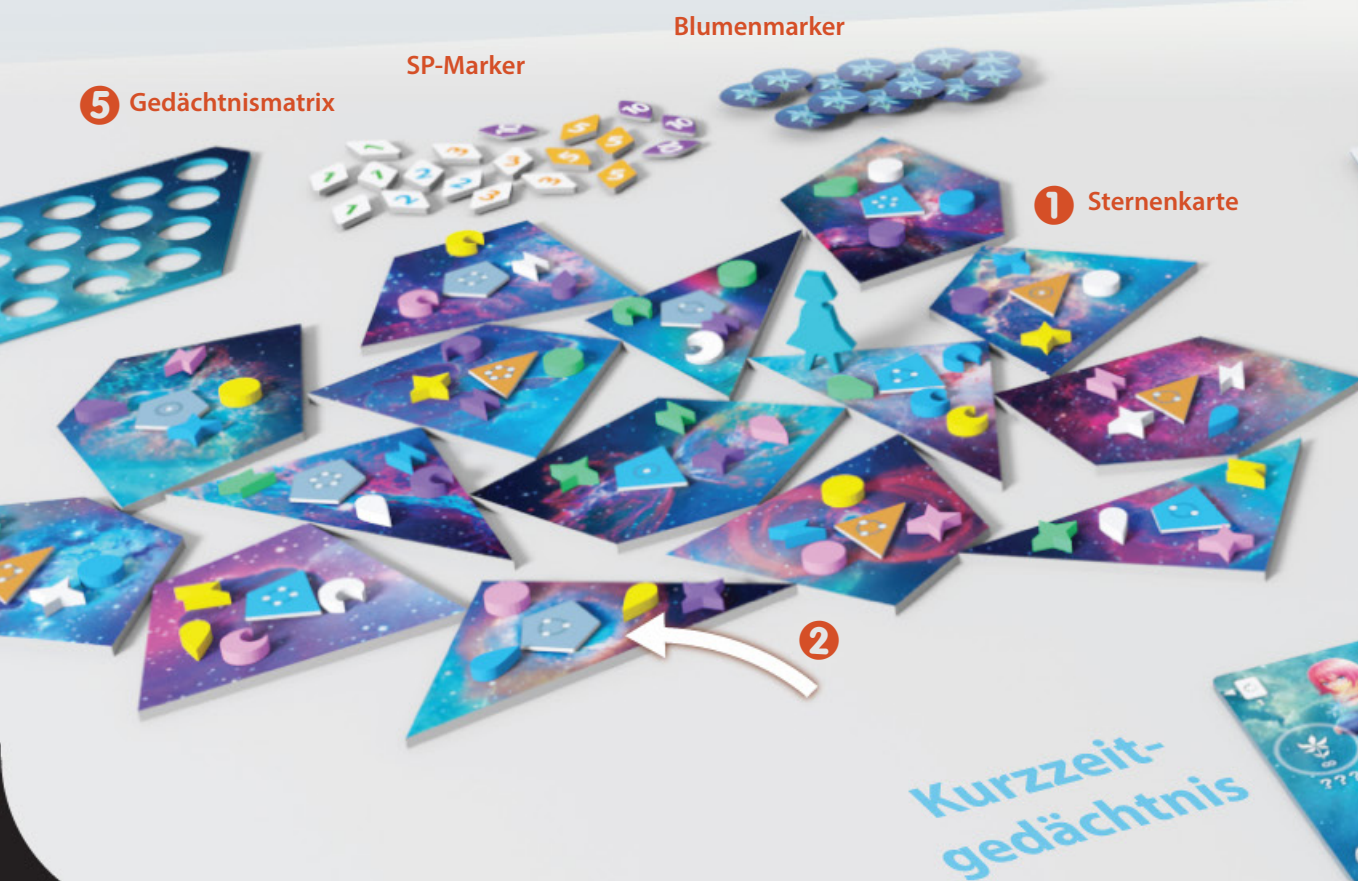
1 Die Sternenkarte legen:

Alle Spieler verbinden zusammen die 15 Sternnebel um eine Sternenkarte zu bilden. Dabei müssen die beiden folgenden Regeln berücksichtigt werden:

- A Eine gültige Verbindung zwischen zwei Sternnebeln besteht aus der Spitze eines Nebels, die die Kante eines anderen Nebels berührt. Und...
- B Jeder Sternnebel auf der Karte muss mindestens mit zwei anderen Nebeln verbunden sein.

Mische die 15 Sternnebel. Lege 1 zufällig gewählten auf den Tisch. Setze das Mädchen darauf.

Beginnend mit dem Startspieler (und weiter im Uhrzeigersinn) nimmt jeder Spieler 2 zufällig gewählte Sternnebel und verbindet sie mit dem/den bereits liegenden. Dies wird so lange wiederholt bis aus allen 15 Sternnebeln eine große Sternenkarte entstanden ist.



- 2 Verteile zufällig 4 Sinneseindrücke und 1 Gedächtnisfragment auf jeden Sternnebel.
- 3 Lege die gemeinschaftlichen Empfindungskarten (mit weißer Rückseite) in einer Reihe neben die Sternnebel. **For 2 player games, use the ones with golden card back only; for 3-4 player games, use both the ones with golden and silver card back.** Achte darauf, sie in der richtigen Reihenfolge zu legen. Diese ist durch die Zahl in der unteren linken Ecke vorgegeben.
- 4 Mische die persönlichen Empfindungskarten (mit blauer Rückseite) und lege sie verdeckt als Empfindungskarten-Stapel neben die Sternenkarte.
- 5 Lege die Gedächtnismatrix, die Blumenmarker und die SP-Marker ebenfalls neben die Sternenkarte.
- 6 Jeder Spieler nimmt 1 Startkarte und legt sie auf dem Tisch vor sich ab. Lasst links und rechts davon Platz für das Kurzzeit- und das Langzeitgedächtnis.
- 7 Jeder Spieler nimmt 5 Empfindungskarten vom Stapel, wählt davon verdeckt 3 für seine Starthand aus und wirft die anderen 2 aufgedeckt neben dem Stapel ab.
* Wenn du 2 identische Karten auf der Hand hast, wirf eine davon ab und ziehe eine neue.

Nun beginnt das Spiel. Die Spieler führen ihre Züge im Uhrzeigersinn aus bis das Spielende erreicht wird (s. "Erwachen").



3-4 Player Speed Game Option

Players may have different level of analysis paralysis tendency, especially over some tactical puzzles where you cannot plan beforehand. In case you feel the need to speed up a 3-4 player game, here is a simple twist in setup to help, effectively by **letting each player start the game with two “initial” Impression Cards in their Long-term Memory** (without altering the 10+ cards end game condition).

The twist is simple - replace step 7 in the original setup with the following steps:

Each player...

- A** Draws 7 Impression Cards from the Impression Deck (If there are 2 identical copies of the same card in your hand, discard one of them and draw a new one).
- B** Choose 2 and put them face up in your Long-term Memory (If it is a card with flower symbol, take a Flower Token from the general supply and place it over the symbol). Their powers will be effective right from the start of the game.
- C** Choose 3 as your starting hand (keep secret) and discard the other 2 in a face up pile beside the Impression Deck.
- D** Inspect the 2 Impression Cards in your Long-term Memory, sum up the numbers on their top-right corner (which represent the VPs you will gain from them at the end of the game), and let that number be **X**. Then **take VP tokens from the general supply with a total value equal to “10 - X”** (the purpose of this step is to prevent any players from obtaining more VPs than others by their initial card selection).

The game now begins. Players perform their turns in clockwise order, following rules like they do in the ordinary game, until the end of game condition is triggered (see Awakening).

As the “10 or more cards” end game condition remains the same, the gaming time can be shortened by approximate 2 rounds.

OVERVIEW

In Deja Vu, players take their turns in clockwise order. Each turn consists of 4 phases:

Phase 1 : Planting Flower

You move the Nameless Girl Meeple around the Cosmic Map. If you have a Flower Token, you may also place it on the last tile she stands, in exchange for a Memory Fragment on it. **This phase is optional, and it can take place before phase 2 or after phase 3.**

Phase 2 : Recollection

You collect the wooden “Impression Bits” on the Cosmic Map by a “sowing” method. The collected bits are usable in phase 3.

Phase 3 : Deja Vu

This phase offers 3 available actions:

A. Construct Impression Cards

Match the shape of your Impression Bits with the “slots” printed on the Impression Cards (from your hand or on the table), and place the cards in your tableau, which grant you powers and victory points.

Construction Type 1 : Instant Construction

Fill up the cards’ slots all at once.

Construction Type 2 : Progressive Construction

Fill up the cards’ slots over several turns.

B. Grow Cosmic Flower

Spend any 3 Impression Bits to gain a Flower Token (for use in Phase 1).

C. Save up Impression Bits

Save unused Impression Bits over Treasure Chest icons in your Tableau, or they will be discarded at the end of the turn.

Phase 4 Meditation

This is the upkeep phase, you discard spent or unsaved Impression Bits and refill them back to the Cosmic Map if necessary. Finally you draw new Impression cards.

Then players take their turns in succession until...

Awakening

End Game Trigger

When any player has 10 or more cards in his Long-term Memory, Every opponent takes one final turn, and then...

Totaling Victory Points

Players sum up and compare their VPs; the one(s) with the most VPs wins.

Aktionen eines Zuges

Ein Zug besteht aus 4 Phasen:

- 1 Blume pflanzen, 2 Erinnerung, 3 Déjà-vu und 4 Meditation.

Phase 1 : Blume pflanzen

Diese Phase ist OPTIONAL. Sie kann entweder *vor der Erinnerungs-* oder *nach der Déjà-vu-Phase* stattfinden.

Bewege das Mädchen über die verbundenen Sternnebel (ohne wieder zurück zu gehen). Die Summe der Fußabdrücke auf deiner Startkarte und den Karten im Langzeitgedächtnis gibt dir an, wie weit du **höchstens** gehen kannst. (Zu Beginn des Spiels hast du 1 Fußabdruck auf der Startkarte, also kannst du das Mädchen auf 1 verbundenen Sternnebel laufen lassen.)

Danach KANNST du genau 1 Blumenmarker von deinem Tableau (entweder von der Startkarte oder dem Langzeitgedächtnis) auf den Sternnebel, auf dem das Mädchen steht, legen. Dafür darfst du das Gedächtnisfragment des Nebels aufnehmen, was bis zum Ende des Spiels dir gehören wird.

Du kannst dich bewegen ohne eine Blume zu pflanzen und kannst ebenso eine Blume pflanzen ohne dich zu bewegen. Aber wenn du einen Blumenmarker ablegst, darf sich das Mädchen nicht mehr weiterbewegen.

Wichtig: Du kannst nicht mehr als 1 Gefühlsblume pro Zug pflanzen.

Beispiel:

Der aktive Spieler hat 3 Fußabdrücke in seinem Tableau. Also kann er das Mädchen um 3 Felder bewegen. Er bewegt es 2 Schritte und pflanzt eine Blume indem er einen Blumenmarker aus seinem Tableau auf den Sternnebel legt und nimmt sich das Gedächtnisfragment.

Er kann das Mädchen nun nicht mehr weiterbewegen obwohl er noch einen Schritt übrig hätte. Er kann zudem keine weitere Blume pflanzen obwohl er noch einen weiteren Blumenmarker zur Verfügung hätte.



Phase 2 : Erinnerung

(Das Mädchen ist in dieser Phase von keiner Bedeutung.)

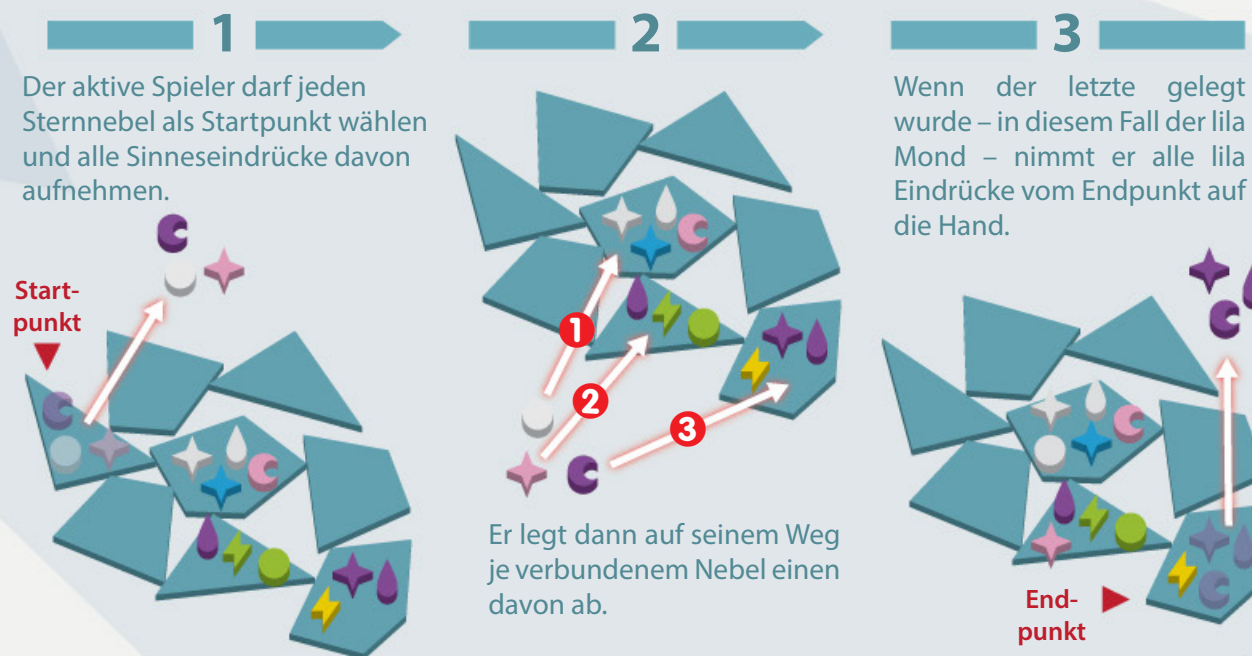
In dieser Phase sammelst du Sinneseindrücke von der Sternenkarte.

Wähle einen Sternnebel aus (wir nennen ihn einfach mal „Startpunkt“), nimm alle Sinneseindrücke von diesem Nebel und bewege sie auf andere, verbundene Nebel. Das bedeutet, jeder Nebel muss den vorherigen Nebel, über den die Sinneseindrücke bewegt werden, physisch berühren. Auf diesem Weg legst du immer 1 Sinneseindruck auf jedem betretenen Sternnebel ab. Dies machst du so lange, bis alle Sinneseindrücke abgelegt wurden.

Du darfst dabei nicht auf deinem Weg zurückgehen – weder auf den Startpunkt noch auf einen anderen Nebel auf diesem Weg.

Wenn du alle Sinneseindrücke abgelegt hast, nimm den Sinneseindruck, den du auf dem letzten Nebel (wir nennen ihn jetzt „Endpunkt“) abgelegt hast, wieder auf die Hand. Zusätzlich nimmst du ALLE Sinneseindrücke der GLEICHEN FARBE (die Form ist egal), die bereits auf diesem Nebel gelegen haben. Fahre mit der Déjà-vu-Phase fort.

Wichtig: Weiße Sinneseindrücke sind „überwältigend“ und werden anders behandelt. Sie werden mit den anderen vom Startpunkt aufgenommen und wie gehabt auf dem Weg abgelegt. Aber ein weißer Sinneseindruck darf **niemals** auf dem Endpunkt abgelegt werden.



Phase ③ : Déjà-vu

Mit den in der Erinnerungs-Phase gesammelten Sinneseindrücken kannst du nun **A. Empfindungskarten verinnerlichen**, **B. Gefühlsblumen erblühen lassen** oder **C. die Sinneseindrücke bewahren**.

Phase ③ A. Empfindungskarten verinnerlichen

Eine der häufigsten Aktionen im Spiel ist es, Empfindungskarten von deiner Hand oder vom gemeinschaftlichen Bereich auf dein Tableau zu legen. Wir nennen dies „Empfindungskarten verinnerlichen“.

Jede Empfindungskarte hat in der linken oberen Ecke eine Liste an „Erinnerungsfeldern“. Eine Karte verinnerlichen bedeutet, diese Felder mit Sinneseindrücken nach folgenden Regeln zu füllen:

- 1) Erinnerungsfelder einer Karte müssen nacheinander von oben nach unten befüllt werden.
- 2) Die Form eines Sinneseindrucks muss mit der Form des Feldes übereinstimmen. **(Die Farbe ist egal.)**



Die Form der Sinneseindrücke und der Felder muss übereinstimmen. Die Farbe ist egal.

Felder müssen von oben nach unten befüllt werden. Es dürfen keine ausgelassen werden.

Keine Felder ausgelassen und die Form stimmt überein. Korrekt!

Keine Felder ausgelassen und die Form stimmt überein. Korrekt!

* Du kannst eine Empfindungskarte nicht verinnerlichen, wenn du die gleiche bereits auf deinem Tableau (im Langzeit- oder Kurzzeitgedächtnis) hast.

There are 2 types of construction:

- ① Instant Construction and
- ② Progressive Construction.

Construction Type ① : Sofortiger Aufbau

Sofortiger Aufbau

Der sofortige Aufbau kann mit **persönlichen und gemeinschaftlichen Empfindungskarten durchgeführt** werden.

Wenn du es schaffst auf einer Empfindungskarte alle Felder **auf einmal** zu füllen, ist diese Karte sofort vervollständigt. Danach durchläufst du den folgenden „Vervollständigungs“-Prozess:

- 1) Betrachte die Farben der Sinneseindrücke auf der Karte. Für jede Übereinstimmung mit der Kartenfarbe erhältst du 1 SP-Marker. (Die weißen Sinneseindrücke sind „überwältigend“ und erzielen immer SP.)
* Bei den weißen Karten punkten ausschließlich die weißen Sinneseindrücke!
- 2) Lege die Empfindungskarte in dein Langzeitgedächtnis. Die Effekte dieser Karte werden **sofort** aktiv.
- 3) Lege die benutzten Sinneseindrücke zur Seite. Sie werden am Ende der Runde abgeworfen.

Solange du noch passende Sinneseindrücke hast, kannst du beliebig viele Empfindungskarten verinnerlichen.

Diese Karte benötigt 3 Sinneseindrücke.
Der blaue Mond und der weiße Stern geben dem Spieler 2 SP-Marker.
Die Karte wird sofort aufs Tableau gelegt. Das Handkartenlimit wird um 1 erhöht.

Diese Karte benötigt 6 Sinneseindrücke. Einer davon kann eine beliebige Form haben.
Der weiße Regentropfen und die weiße Sonne geben dem Spieler 2 SP-Marker.
Die Karte wird sofort aufs Tableau gelegt. Ein Blumenmarker wird auf der Karte platziert.

Kurzzeitgedächtnis | **Startkarte** | **Langzeitgedächtnis**

Construction Type ② : Fortlaufender Aufbau

Fortlaufender Aufbau ist **nur mit persönlichen Empfindungskarten möglich** (d.h. **nicht mit gemeinschaftlichen Empfindungskarten**).

Manchmal können nicht alle Felder einer Karte auf einmal befüllt werden. Das Kurzzeitgedächtnis deines Tableaus kann hierbei helfen. Es enthält die unvollständigen Empfindungskarten und ermöglicht dir so, diese über mehrere Runden hinweg zu befüllen.

Zu Beginn des Spiels kann das Kurzzeitgedächtnis der Spieler 1 Karte aufnehmen. Dies ist in der linken oberen Ecke der Startkarte angegeben. Die Kapazität kann jedoch im Laufe des Spiels erhöht werden.

Du kannst eine Karte von deiner Hand (**nicht aus dem gemeinschaftlichen Bereich**) unter folgenden Bedingungen in dein Kurzzeitgedächtnis legen:

- 1) Es muss **zumindest** das erste (obere) Erinnerungsfeld befüllt sein UND
- 2) das **unterste** Feld ist noch **leer**.

Wenn eine Karte einmal ins Kurzzeitgedächtnis gelegt wurde, muss sie dort liegen bleiben bis alle Felder befüllt worden sind.

Wenn ein Sinneseindruck auf ein Erinnerungsfeld im Kurzzeitgedächtnis gelegt wurde, muss er bis zur Vervollständigung der Karte dort bleiben und kann vorher nicht mehr entfernt werden.

Wichtig: Die Effekte der Empfindungskarten sind NICHT aktiv, wenn sie sich im Kurzzeitgedächtnis befinden.



Du kannst in den folgenden Runden beliebig viele weitere Sinneseindrücke auf diese Karten legen. (Beachte dabei die „von oben nach unten“ und „übereinstimmende Formen“ Regeln.)

Bei Vervollständigung (wenn alle Erinnerungsfelder befüllt sind) wird eine Karte aus dem Kurzzeit- sofort ins Langzeitgedächtnis gelegt. Danach wird der „Vervollständigungs“-Prozess (Schritte 1 bis 3) wie im **Abschnitt „Sofortiger Aufbau“** beschrieben ausgeführt.

Der Platz im Kurzzeitgedächtnis ist nun wieder frei geworden für weitere Karten.



Phase ③ B. Gefühlsblumen erblühen lassen

Auf deiner Startkarte ist ein Blumen-Symbol in einem Kreis abgebildet. Hier kannst du immer wieder Gefühlsblumen erblühen lassen.

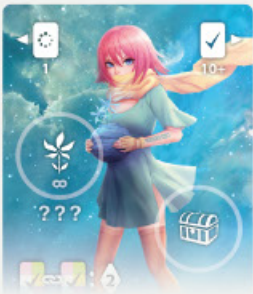
Für 3 beliebige Sinneseindrücke (egal in welcher Form und Farbe) darfst du einen Blumenmarker aus dem Vorrat nehmen und ihn auf diesen Kreis legen. Dieser Blumenmarker bleibt ab jetzt auf diesem Kreis liegen bis er benutzt wird.

Wenn der Blumenmarker benutzt wird ist der Kreis wieder frei, um eine weitere Blume erblühen zu lassen.

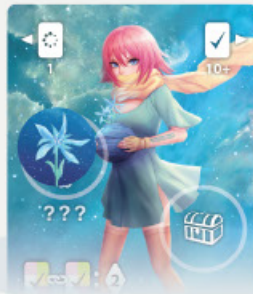
Leg die ausgegebenen Sinneseindrücke zur Seite. Sie werden am Ende des Zugs abgeworfen.

Wichtig: Die Startkarte ist deine einzige Möglichkeit, Gefühlsblumen erblühen zu lassen.

Vor dem Erblühen



Nach dem Erblühen

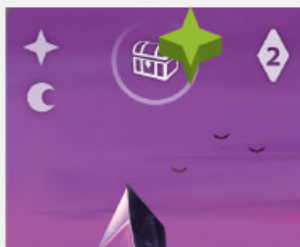
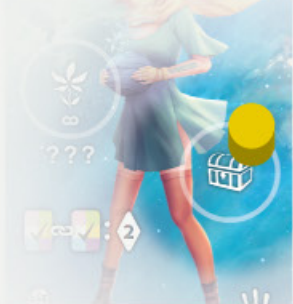


Du kannst den Blumenmarker nicht auf andere Karten bewegen. Er kann nur dann entfernt werden, wenn du ihn benutzt (d.h. auf einen Sternnebel legst).

Phase ③ C. Sinneseindrücke bewahren

Auf deiner Startkarte (und einigen Empfindungskarten) ist eine Schatztruhe in einem Kreis abgebildet. Du kannst Sinneseindrücke bewahren indem du sie auf diese Bereiche legst.

Jede Schatztruhe kann 1 unbenutzten Sinneseindruck (egal in welcher Form und Farbe) bewahren. Diese Sinneseindrücke kannst du später im Spiel wieder einsetzen. Du darfst sie in jeder Déjà-vu-Phase in den Schatztruhen aufbewahren, entfernen oder umverteilen wie du möchtest.

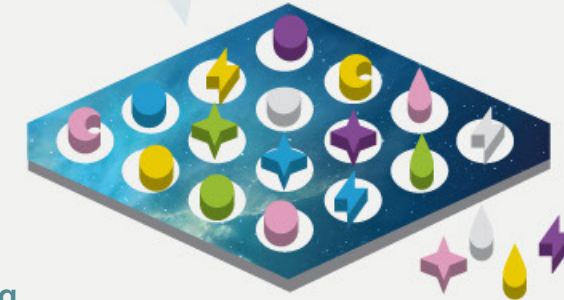


Phase ④ Meditation

Dies ist die Aufräum-Phase.

① Gedächtnismatrix

Alle **benutzten oder ausgegebenen** Sinneseindrücke werden nun in die Gedächtnismatrix gelegt. Es wird ein Loch nach dem anderen mit je einem Eindruck befüllt.



② Regenerierung

Sobald das letzte Loch in der Gedächtnismatrix gefüllt wurde, beginnt die Regenerierung. Der aktive Spieler nimmt alle abgeworfenen Sinneseindrücke (einschließlich derer in der Matrix und die, die nicht mehr in die Matrix gepasst haben) in seine Hand. Einer nach dem anderen wird nun auf der Sternkarte zufällig verteilt. Erst legst du auf jedem Sternnebel ohne Sinneseindrücke einen ab, dann auf jedem mit 1 Sinneseindruck, danach auf jedem mit 2 Sinneseindrücken und so weiter... so lange bis du keine Sinneseindrücke mehr in deiner Hand hast.

* Sollte die Anzahl der zu legenden Sinneseindrücke nicht genug sein um alle Sternnebel einer Kategorie (z.B. „mit 3 Sinneseindrücken“) zu befüllen, entscheidet der aktive Spieler auf welche dieser Nebel er Eindrücke legt.

③ Ziehe neue Empfindungskarten

Jetzt kann der aktive Spieler eine beliebige Zahl an Empfindungskarten von seiner Hand abwerfen und neue Karten ziehen. (Handkartenlimit beachten!)

Das Handkartenlimit eines Spielers definiert sich über die Summe der Hand-Symbole (bzw. deren aufgedruckter Zahlen) seiner Startkarte und der Karten im Langzeitgedächtnis. Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler ein Handkartenlimit von 3.

Wenn du eine Karte ziehst, die bereits in deinem Tableau liegt (Kurzzeit- oder Langzeitgedächtnis), wirf sie ab und ziehe eine neue.

Wenn du 2 identische Karten auf der Hand hast, wirf eine davon ab und ziehe eine neue.

Wenn der Empfindungskarten-Stapel aufgebraucht ist, mische den Abwurfstapel und mache ihn zum neuen Empfindungskarten-Stapel.

Dann ist der nächste Spieler am Zug.

END OF THE GAME



Erwachen

With the help of cosmic spirits, the nameless girl finally recovered most of her memories, and found out her true identity to be the Star Princess, with a lifelong dedication in planting hope and faith across the universe.

In the process of lost and found, she realized that every memory is an invaluable gift in our life. Whether it's happiness or sadness, memories are the proof of our existence. As long as we remember what we love, they will live forever in an intangible yet indestructible form.

Spielende

Wenn ein Spieler am Ende seines Zuges 10 oder mehr Empfindungskarten in seinem Langzeitgedächtnis hat, darf jeder Mitspieler (weiterhin im Uhrzeigersinn) noch einen letzten Zug durchführen. Dann endet das Spiel. Die SP werden wie folgt berechnet:

SP zusammenzählen

A erhaltene SP-Marker

Langzeitgedächtnis:

B dauerhafte SP (in den rechten oberen Ecken der Karten angegeben)

C variable SP (hängt von den gemeinschaftlichen Empfindungskarten ab)

D Startkarte (2 SP für jede Verbindung zwischen 2 Empfindungskarten)

* Karten und Sinneseindrücke im Kurzzeitgedächtnis werden NICHT für SP mitgezählt.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. Bei einem Unentschieden wird der Sieg geteilt.



Beispiel zur Berechnung der SP



A erhaltene SP-Marker: $1+2+2+1+3+3 = 12$

Langzeitgedächtnis:

B dauerhafte SP: $3+5+4+2+4+4 = 22$

C Variable VPs: $\checkmark : \begin{matrix} 1 & 6 & 15 \\ 3 & 10 \end{matrix} = 6$ $\# : 5 = 15$ $\nabla / \triangle / \square : 2 = 4$ $\# : 18 = 0$

D Startkarte: $\checkmark : \checkmark : 2 = 8$

Gesamtpunktzahl: $12+22+4+15+6+8 = 67$

Effekte der Empfindungskarten

Persönliche Empfindungskarten



Sobald diese Karte in deinem Kurzzeit-gedächtnis liegt, platziere auf diesem Symbol einen Blumenmarker aus dem Vorrat. Du kannst ihn in jeder **Blumen-pflanzen**-Phase benutzen. (Sogar im selben Zug.)



Du kannst dir 1 Sinneseindruck (unabhängig von Form und Farbe) für jedes dieser Symbole in deinem Tableau bewahren.



Jeder in deinem Tableau erhöht deine Bewegungspunkte für das Mädchen in der Blumen-pflanzen-Phase um 1.



Für jedes in deinem Tableau darfst du (während der **Erinnerungs**-Phase) 1 weißen Sinneseindruck vom **Endpunkt** nehmen.



Jedes in deinem Tableau erhöht die Kapazität für Karten in deinem Kurzzeit-gedächtnis um 1.



Für jede in deinem Tableau erhöht sich dein Handkartenlimit um 1.

* Das "Tableau" von dem hier gesprochen wird, beinhaltet nur die **Startkarte** und das **Langzeitgedächtnis**.

Startkarten – SP am Ende des Spiels



Für jede **Verbindung** zwischen 2 Empfindungskarten im Langzeitgedächtnis erhältst du 2 SP. Zwei Karten sind „verbunden“ wenn sie **in der gleichen Farbe** und **die Zahlen in der linken unteren Ecke fortlaufend** sind (also die Bilder der beiden Karten nahtlos ineinander übergehen). Karte Nr. 1 und Nr. 7 werden ebenso als verbunden betrachtet.

Gemeinschaftliche Empfindungskarten – SP am Ende des Spiels



Für jedes Gedächtnisfragment einer gleichen Farbe **in einer Sequenz** (d.h. in Reihenfolge ihrer Neuronenzahl) gibt es 5 SP. Ein einziges Fragment ist schon eine Sequenz. Fragmente mit 1 Neuron und 5 Neuronen werden ebenfalls als Reihe betrachtet.

* **Pro Karte erhältst du nur für eine 1 Sequenz (die längste) Punkte.**



Für jedes Vorkommen von 3 Gedächtnisfragmenten mit der gleichen Zahl an Neuronen und unterschiedlichen Farben erhältst du 18 SP.



Für jedes Gedächtnis-fragment (unabhängig von Farbe oder Neuronenzahl) gibt es 2 SP.

* **Jedes Gedächtnisfragment darf nur für die SP 1 gemeinschaftlichen Empfindungskarte herangezogen werden.**



Für 1/2/3/4/5+ weiße Empfindungskarten (einschließlich dieser) in deinem Langzeitgedächtnis erhältst du entsprechend 3/6/10/15/21 SP.



Für 1/2/3/4/5+ Empfindungskarten der gleichen Farbe (einschließlich dieser) in deinem Langzeitgedächtnis gibt es entsprechend 1/3/6/10/15 SP.

* **The color of the Nameless Girl Tile is NOT relevant in the scoring above.**

CREDITS AND THANKS



Deja Vu: Fragments of Memory

© 2018 Cheung Ngok Nin. All rights reserved.

Game Design, Creative & Art Direction

Terry Cheung

Illustration

The Nameless Girl - Miura Naoko

Card Landscapes - Dendy Dhamier

Cosmic Companions - Alisa Ryshchuk

Rules Translation

Cathy Calcan (Japanese)

Emeline Balmer (French)

Francesco Barretta (Italian)

Juan Carlos Coca (Spanish)

Karsten Schulmann (German)

Digitization

David Noall

*(Digital version of the game is available
on Tabletopia and Tabletop Simulator)*

Game Fiction

Original Chinese Version - Terry Cheung

English Literary & Creative Editor - Lane Watson

Presented By

ASTERIA
BOARD GAME CREATION



Chinese Version

English Version



Playtested By

The Fallen Angels Testing Group



asteriagameshk@gmail.com

