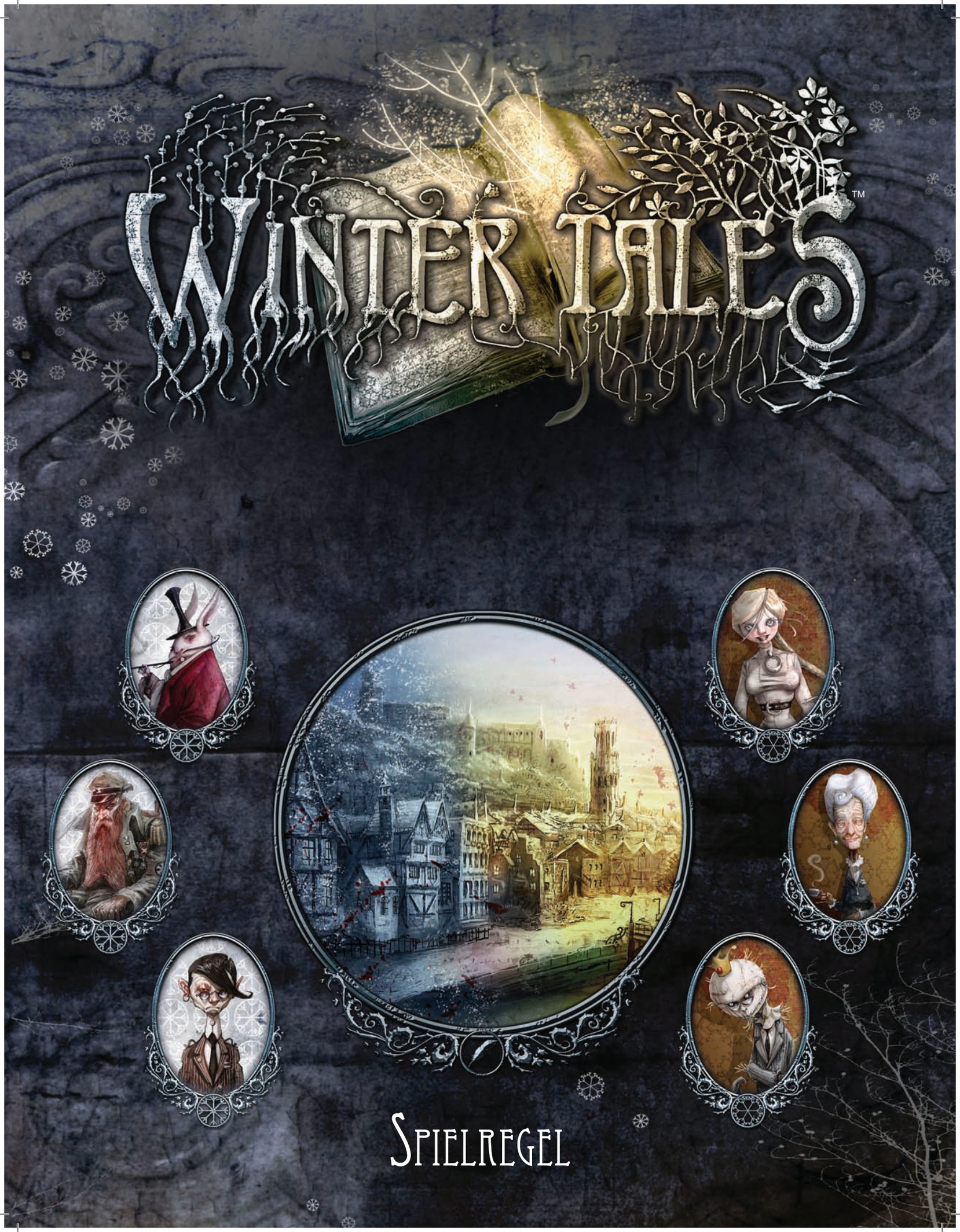
# Winter Tales™



## Spielregel

# Übersicht

*Winter Tales* ist ein Erzählspiel für drei bis sieben Spieler, die in der Rolle von bekannten Märchenfiguren gemeinsam die Geschichte des erbitterten Kampfes der tapferen Rebellen des Frühlings gegen die finsteren Soldaten des Winters erzählen. Dabei lassen sie sich vom Spielmaterial inspirieren und arbeiten gemeinsam an einer Erzählung, die sich von Spielzug zu Spielzug immer weiter entwickelt. Da die Spieler die absolute Kontrolle über die Handlung der Geschichte haben, ist keine Partie von *Winter Tales* wie die andere.

# Spielziel

Am Ende gewinnt die Fraktion, die über Erzählkarten und Erinnerungen die meisten Punkte gesammelt hat. So entscheidet sich, ob der Frühling in die Welt zurückkehrt oder die Herrschaft des Winters ewig währt. Dabei darf nicht vergessen werden, dass eine spannende und phantasievolle Geschichte weitaus wichtiger ist als der persönliche Sieg.

## Spielwelt

Seit dem Sieg des Regimes im großen Herbstkrieg regiert der Winter das Land mit eisiger Faust. Angetrieben von Furcht und Hass versuchen die Soldaten des Winters jeden Funken der Hoffnung unter Schnee und endloser Kälte zu ersticken. In den verwinkelten Gassen und windschiefen Häuschen von Winterstadt planen die Rebellen den Sturz des Regimes und eine Rückkehr des Frühlings in die Welt.

## Fraktionen

Jeder Spieler von *Winter Tales* gehört einer der folgenden Fraktionen an:

- **Frühling:** Die Fraktion der Rebellen. Wer ihr angehört, steht für das Gute und Hoffnungsvolle in der Welt. Nach ihrer Niederlage im großen Herbstkrieg ging die Fraktion in den Untergrund und führt nun einen Guerillakrieg gegen das Winterregime, um dem Frühling die Wiederkehr zu ermöglichen.
- **Winter:** Die Fraktion der Soldaten und aller anderen Diener des totalitären Regimes, das über Winterstadt herrscht. In seinen Reihen finden sich grausame und erbarmungslose Soldaten, die bereit sind alles zu tun, um die Rebellen zu vernichten und die ewige Herrschaft des Winters zu sichern.
- **Autor:** Eine Ein-Mann-Fraktion, die nur bei einer ungeraden Spieleranzahl zum Einsatz kommt und Charaktere von beiden Fraktionen wählen darf. Die wahren Motive des Autors sind ein Mysterium, doch scheinbar versucht er das Gleichgewicht zwischen den Jahreszeiten aufrechtzuerhalten, damit die Geschichte niemals endet.

# Spielmaterial

1 Spielbrett

7 Rebellen-Charakterkarten

7 Soldaten-Charakterkarten

93 Erzählkarten

3 neutrale Karten

7 Rebellen-Charaktermarker und Aufsteller

7 Soldaten-Charaktermarker und Aufsteller

7 Fraktionsmarker

8 Questmarker

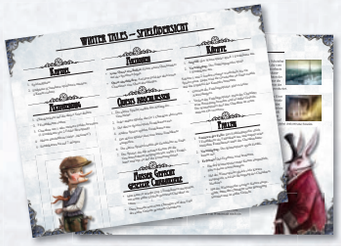
1 Aktiver-Spieler-Marker

1 Schiedsrichter-Marker

1 Aktive-Quest-Marker und Aufsteller

1 Lesezeichen-Marker

1 Epilogmarker



7 Übersichtsbögen

7 Frühlings-Missionskarten

7 Winter-Missionskarten

6 Machtmarker

1 Einführung

# Spielaufbau

Das Spiel wird wie folgt aufgebaut:

1. **Spielbrett vorbereiten:** Das Spielbrett wird in der Mitte des Tischs ausgebreitet.
2. **Erzählkarten mischen:** Alle Erzählkarten werden gemeinsam gemischt und auf einen Stapel neben das Spielbrett gelegt. Die neutralen Karten legt man daneben.
3. **Erinnerungsleiste vorbereiten:** Der Epilogmarker wird mit der Winterseite nach oben auf das vierte Feld der Erinnerungsleiste gelegt (siehe Abbildung). Dies zeigt an, dass die Partie über drei Erinnerungen gespielt wird.

**Erinnerungsleiste**

*Anzahl der Erinnerungen*

4. **Fraktionen und Sitzordnung bestimmen:** Es wird ein Vorrat aus so vielen Fraktionsmarkern gebildet, wie Spieler an der Partie teilnehmen. Die eine Hälfte besteht aus Frühlingsmarkern, die andere aus Wintermarkern. Bei einer ungeraden Spieleranzahl kommt der Marker des Autors hinzu. Dann zieht jeder Spieler einen zufälligen Marker aus dem Vorrat und legt ihn offen vor sich. Beginnend mit dem jüngsten Frühlingsspieler setzen sich abwechselnd ein Winter- und ein Frühlingsspieler nebeneinander an den Tisch. Falls es einen Autor gibt, setzt er sich zuletzt.

*Frühling*

*Winter*

*Autor*

5. **Übersichtsbögen austeilen:** Jeder Spieler bekommt einen Übersichtsbogen, den er vor sich auslegt.
6. **Schiedsrichter bestimmen:** Die Spieler bestimmen gemeinsam einen Schiedsrichter (siehe S. 11). Wenn sie zu keiner Einigung kommen, entscheidet der jüngste Frühlingsspieler. Als Schiedsrichter eignet sich entweder der Besitzer des Spiels oder derjenige, der die Regeln am besten kennt. Der gewählte Spieler erhält den Schiedsrichter-Marker.
7. **Charaktere wählen:** Beginnend mit dem jüngsten Spieler wählt jeder einen verfügbaren Charakter seiner Fraktion und legt dessen Charakterkarte vor sich (Frühlings-Charakterkarten sind orange, Winter-Charakterkarten hellblau). Dann nimmt er den passenden Charaktermarker (mit Aufsteller) und stellt ihn auf einen Ort (Frühling) oder Platz (Winter) des Spielbretts, auf dem noch kein anderer Charakter steht (siehe „Bewegung" auf S. 7). Anschließend kommt der Spieler zu seiner Linken an die Reihe, wählt eine Karte und platziert den zugehörigen Charaktermarker auf dem Spielbrett. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis alle Spieler die erforderliche Anzahl an Charakteren gewählt und platziert haben (siehe „Charaktertabelle" auf S. 5).

   Wenn es einen Autor gibt, darf er Charaktere von beiden Fraktionen wählen, nachdem alle anderen Spieler ihre Charaktere gewählt haben. Insgesamt muss er sich dazu an die Vorgaben der Tabelle auf S. 5 halten. Unbenutzte Charakterkarten und -marker kommen in die Spielschachtel zurück.
8. **Frühlingsquestp latzieren:** Aus den vier Questmarkern des Frühlings wird einer zufällig bestimmt. Handelt es sich um das „Mächtige Artefakt", wird die Winterversion dieses Markers in die Spielschachtel zurückgelegt. Falls es einen Autor gibt, platziert er den Questmarker gemäß der Platzierungsregeln (siehe „Beschreibung der Quests" auf S. 14). Andernfalls platziert der jüngste Winterspieler den Marker.

*Mächtiges Artefakt (Frühling)*

9. **Winterquestp latzieren:** Aus den vier Questmarkern des Winters wird einer zufällig bestimmt. Handelt es sich um das „Mächtige Artefakt", wird die Frühlingsversion dieses Markers in die Spielschachtel zurückgelegt. Falls es einen Autor gibt, platziert er den Questmarker gemäß der Platzierungsregeln (siehe „Beschreibung der Quests" auf S. 14). Andernfalls platziert der jüngste Frühlingsspieler den Marker.

*Mächtiges Artefakt (Winter)*

10. **Auftakt der Geschichte:** Ein Spieler beschreibt die Ausgangssituation beider Quests auf dem Spielbrett (siehe „Auftakt der Geschichte" auf S. 20). Dabei kann er sich von allem Möglichen inspirieren lassen, z.B. dem Spielbrett, den Hintergrundgeschichten der Charaktere oder auch von Dingen, die an sich nichts mit *Winter Tales* zu tun haben. Einzige Bedingung ist, dass die Geschichte so offen wie möglich gelassen wird, damit die anderen Spieler sie später aufgreifen und weiterführen können.

    Wenn es einen Autor gibt, erzählt er den Auftakt der Geschichte. Andernfalls beginnt der Schiedsrichter mit dem Erzählen.
11. **Erzählkarten ziehen:** Jeder Frühlings- und Winterspieler zieht vier Erzählkarten; der Autor bekommt so viele Erzählkarten, wie die Frühlingsfraktion Spieler hat. In einer Drei-Spieler-Partie würde er also eine Erzählkarte bekommen.
12. **Startspieler bestimmen:** Der jüngste Frühlingsspieler nimmt den Aktiver-Spieler-Marker und beginnt mit dem ersten Kapitel.

# Beispiel: Spielaufbau (5-Spieler-Partie)

1. Spielbrett
2. Charakter
3. Fraktionsmarker Frühling
4. Charakterkarte
5. Aktiver-Spieler-Marker
6. Winter-Questmarker
7. Frühlings-Questmarker
8. Fraktionsmarker Winter
9. Schiedsrichter-Marker
10. Epilogmarker
11. Aktive-Quest-Marker
12. Lesezeichen-Marker
13. Questmarker
14. neutrale Karten
15. Erzählkarten
16. Fraktionsmarker Autor

## Charaktertabelle

| | Jeder Frühlingsspieler | Jeder Winterspieler | Autor | Unbenutzt |
|---|---|---|---|---|
| **3 Spieler** | 4 Rebellen | 4 Soldaten | 2 Rebellen, 2 Soldaten | 1 Rebell, 1 Soldat |
| **4 Spieler** | 3 Rebellen | 3 Soldaten | – | 1 Rebell, 1 Soldat |
| **5 Spieler** | 2 Rebellen | 2 Soldaten | 1 Rebell, 1 Soldat | 2 Rebellen, 2 Soldaten |
| **6 Spieler** | 2 Rebellen | 2 Soldaten | – | 1 Rebell, 1 Soldat |
| **7 Spieler** | 2 Rebellen | 2 Soldaten | 1 Rebell, 1 Soldat | keine |

# Spielablauf

*Winter Tales* wird bis zum Anfang des Epilogs (siehe S. 10) über mehrere Kapitel gespielt, die unmittelbar aufeinander folgen.

## Kapitel

Jedes Kapitel von *Winter Tales* besteht aus zwei Phasen:

- **Spielzugphase:** Die Spieler kommen nacheinander an die Reihe und aktivieren solange ihre Charaktere, bis es keine spielbereiten Charaktere mehr gibt.
- **Endphase:** Jeder Spieler zieht Erzählkarten (abhängig von seiner Fraktion) und dreht alle seine Charaktere wieder auf die spielbereite Seite.

### Spielzugphase

In dieser Phase kommt ein Spieler nach dem anderen im Uhrzeigersinn an die Reihe, **aktiviert** einen Charakter und versucht Quests abzuschließen. Zur Aktivierung eines Charakters werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Die Charakterkarte wird auf die aktivierte Seite gedreht.
2. Man zieht drei Erzählkarten.
3. Man bewegt den Charakter um ein oder mehrere Felder (optional).
4. Man führt eine Aktion aus (optional).
5. Man wirft alle Erzählkarten bis auf sieben ab.

Nachdem der **aktive Spieler** einen Charakter aktiviert hat, endet sein Zug und er gibt den Aktiver-Spieler-Marker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Falls der neue aktive Spieler keinen **spielbereiten** Charakter hat, endet sein Zug sofort und er muss den Marker sofort weiterreichen. Auf diese Weise wird weitergespielt, bis es keine spielbereiten Charaktere mehr gibt oder der Epilog beginnt.

*spielbereiter Soldat*

*aktivierter Soldat*

*spielbereiter Rebell*

*aktivierter Rebell*

### Endphase

Das Kapitel endet, sobald es keine spielbereiten Charaktere mehr gibt. Dann zieht jeder Frühlings- und Winterspieler vier Erzählkarten; der Autor bekommt so viele Erzählkarten, wie die Frühlingsfraktion Spieler hat. Alle Charaktere werden wieder auf die spielbereite Seite gedreht und ein neues Kapitel beginnt.

## Erzählkarten

Erzählkarten sind das Herzstück von *Winter Tales* und werden für alle Formen des Erzählens gebraucht. Man muss die Anzahl seiner Erzählkarten vor den anderen Spielern geheim halten (z.B. indem man sie unter dem Tisch hält oder unter eine Charakterkarte legt). Erzählkarten zeigen auf beiden Seiten dieselbe Illustration mit verschiedenen Hintergrundfarben: Orange steht für den Frühling, hellblau für den Winter. Wenn man eine Erzählkarte ausspielt, legt man sie so auf den Tisch, dass die Seite der eigenen Fraktion nach oben zeigt.

Erzählkarten werden genau dann ausgespielt, wenn man beim Erzählen den Punkt erreicht, an dem das Bild der Karte zum Tragen kommt. Eine Karte muss nicht immer auf einen Gegenstand verweisen; auch Emotionen oder Sinneseindrücke sind denkbar. Man darf keine Erzählkarten ausspielen, während gerade ein anderer Spieler mit Erzählen an der Reihe ist. Es folgen Beispiele:

### Frühling

- Sternenlicht erhellt den Weg bei Nacht.
- Leuchtende Augen in einem dunklen Wald.
- Ein Hoffnungsschimmer in der Dunkelheit.
- Streusalz auf der Straße bringt das Eis zum Tauen.

### Winter

- Alice erleidet Erfrierungen auf der Haut.
- Herabfallender Schnee erstickt jede Hoffnung.
- Funken entfachen ein Feuer.
- Einschusslöcher in der Fassade von Dorothys Herrenhaus.

### Frühling

- Eine Flasche wird geöffnet, um auf das Leben anzustoßen.
- Eine Feldflasche erinnert an den Großvater, einen begeisterten Bergsteiger.
- Die Erinnerung an einen Umtrunk mit Freunden.
- Brot und Wein wärmen von innen.

### Winter

- Eine Dosis Zyanid, die unbemerkt in Brummbärs Flasche gelangt ist.
- Die Sorgen im Alkohol ertränken.
- Eine Substanz, mit der die Brunnen von Winterstadt vergiftet werden sollen.
- Ein Molotowcocktail wird durch ein Fenster des Marionettentheaters geworfen.

# Bewegung

Ein Spieler kann eine Erzählkarte ausspielen, um den soeben aktivierten Charakter um bis zu zwei Felder auf dem Spielbrett zu bewegen. Dies darf beliebig oft pro Spielzug wiederholt werden. Es gibt zwei Arten von Feldern: Orte (illustrierte Felder mit Namen) und Plätze (leuchtende Ovale, die durch leuchtende Linien miteinander verbunden sind).

Wenn man einen Charakter bewegen möchte, erzählt man kurz, warum und unter welchen Umständen er sich auf den Weg macht. Dann spielt man die Erzählkarte aus und baut deren Illustration in die Erzählung ein. Nach Abschluss von Bewegung und Erzählung werden alle ausgespielten Erzählkarten abgelegt.

## Bewegung

*Ein Frühlingsspieler spielt zwei Erzählkarten aus, um seinen Rebellen vier Felder weit zu bewegen.*

# Orte

Winterstadt ist voll von merkwürdigen Orten. An jedem Ort kann man entweder die dunkle Präsenz des Winters spüren oder das leise Flüstern des Frühlings vernehmen. An Orten wird der Konflikt zwischen den Jahreszeiten offen ausgetragen.

Jeder Ort besteht aus

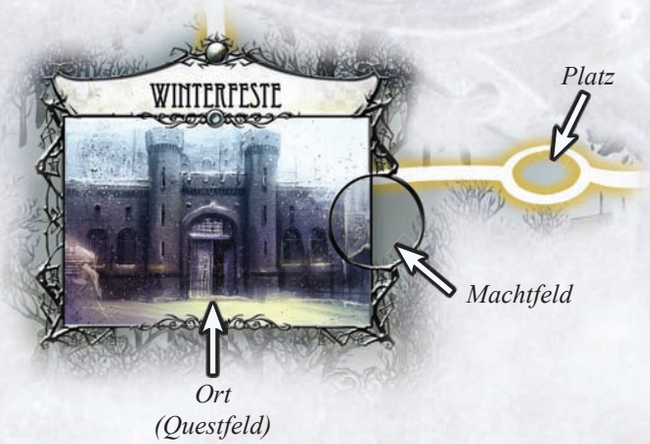
- einem Namen,
- einem kreisförmigen Machtfeld (nur relevant, wenn man mit der optionalen Regel für Mächte spielt; siehe S. 15)
- sowie einem rechteckigen Questfeld (mit Bild), das einen Questmarker und mehrere Charaktere aufnehmen kann.

An jedem Ort darf höchstens ein Questmarker liegen; die Anzahl der Charaktere an einem Ort ist unbeschränkt.

# Plätze

Das Regime weiß, dass Rebellen im Untergrund von Winterstadt den Umsturz planen, und hat daher eine strikte Ausgangssperre verhängt. Soldaten patrouillieren auf öffentlichen Plätzen, während Rebellen vorsichtig von Ort zu Ort schleichen.

Plätze werden auf dem Spielbrett als leuchtende Ovale dargestellt, die durch leuchtende Linien miteinander verbunden sind. Charaktere können Plätze überqueren oder ihre Bewegung dort beenden. Auf Plätzen dürfen keine Questmarker liegen. Die Anzahl der Charaktere auf einem Platz ist unbeschränkt.




# Unterbrechung von Bewegungen

Es ist möglich, die Bewegung eines gegnerischen Charakters zu unterbrechen. Dafür gibt es folgende Möglichkeiten:

- **Kampf (nur für Soldaten):** Wenn ein Rebell das Feld eines Soldaten betritt, kann der Spieler des Soldaten den Rebellen in einen Kampf verwickeln, um seine Bewegung zu beenden und ihn außer Gefecht zu setzen (siehe „Kämpfe“ auf S. 11).
- **Falle (nur für Rebellen):** Wenn ein Soldat einen **Ort** mit einem Rebellen betritt, kann der Spieler des Rebellen eine Falle auslösen, um zu versuchen, die Bewegung des Soldaten zu blockieren und ihn außer Gefecht zu setzen (siehe „Fallen“ auf S. 12).

# Aktionen

Wenn ein Spieler einen Charakter aktiviert, darf er eine der folgenden beiden Aktionen durchführen:

- eine neue Quest erschaffen
- eine Quest abschließen

Man hat auch die Möglichkeit, einen Charakter zu aktivieren, ohne eine Aktion durchzuführen.

## Eine neue Quest erschaffen

Der aktive Spieler wählt aus den unbenutzten Quests seiner Fraktion eine aus und legt den passenden Questmarker gemäß der Platzierungsregeln (siehe „Beschreibung der Quests“ auf S. 14) auf das Spielbrett. Wenn der Autor eine neue Quest erschafft, muss er einen Marker der Fraktion des in diesem Zug aktivierten Charakters wählen.

*Questmarker*

Wer eine Quest erschafft, beschreibt zuerst die Ausgangssituation und verknüpft sie dann mit der bisherigen Handlung. Dabei ist wichtig, dass die Hauptelemente der Quest so offen wie möglich gelassen werden, damit andere Spieler möglichst viele Freiheiten beim Fortführen der Erzählung haben (siehe „Tipps fürs Geschichtenerzählen“ auf S. 13).

Das Platzieren des Questmarkers richtet sich nach den auf S. 14 unter „Beschreibung der Quests“ genannten Regeln. Es gibt zwei mögliche Positionen für Questmarker:

- auf dem Questfeld eines Ortes, der noch keinen Questmarker enthält.
- unter einem Charakter.

Ein Questmarker, der unter einem Charakter liegt, befindet sich nicht auf dem Questfeld des Ortes, an dem sich der Charakter aufhält.

Sobald ein Questmarker „Mächtiges Artefakt“ platziert wurde, legt man den anderen Questmarker „Mächtiges Artefakt“ in die Spielschachtel zurück. Pro Partie kann nur ein Questmarker „Mächtiges Artefakt“ zum Einsatz kommen. Quests, die in der aktuellen Partie bereits verwendet wurden, darf man nicht noch einmal erschaffen.

## Eine Quest abschliessen

Wenn die Bewegung eines Charakters auf einem Feld endet, das einen Questmarker seiner Fraktion enthält, kann der Charakter die entsprechende Quest abschließen.

### Anmerkung

Meistens aktiviert der aktive Spieler einen Charakter und führt eine Aktion mit ihm durch. Beim Abschließen einer Quest können auch alle anderen, nicht-aktiven Spieler einen ihrer spielbereiten Charaktere aktivieren und an der Quest teilnehmen lassen. Ihre Bewegung kann dabei wie gewohnt unterbrochen werden (auch vom aktiven Spieler).

# Quests

Das Spielziel von *Winter Tales* erreicht man nur durch das Abschließen von Quests. Mit Quests kann man die Oberhand über den Feind gewinnen und wertvolle Erinnerungen für die eigene Fraktion erschaffen.

## Quests abschliessen

Um eine Quest abschließen zu können, braucht man einen Charakter auf dem Feld des Questmarkers. Quests werden in folgenden Schritten abgehandelt:

1. Die Quest beginnt.
2. Weitere Charaktere werden aktiviert.
3. Der aktive Spieler fährt fort.
4. Die anderen Spieler beteiligen sich.
5. Der aktive Spieler spielt eine letzte Karte aus.
6. Die Quest endet.
7. Das Ergebnis wird gewertet.

### 1. Die Quest beginnt

Der aktive Spieler gibt bekannt, dass er eine Quest abschließen möchte. Dazu nimmt er den Aktive-Quest-Marker und legt ihn auf den Marker der Quest, die abgeschlossen werden soll. Dann beginnt er mit der Geschichte der Quest und knüpft an die Ausgangssituation an, die bei der Erschaffung der Quest beschrieben wurde. Dabei muss er auch erwähnen, wie sein Charakter die Quest abzuschließen gedenkt.

*Aktive-Quest-Marker*

### 2. Weitere Charaktere werden aktiviert

Nachdem der aktive Spieler den Anfang der Quest-Geschichte erzählt hat, haben alle anderen Spieler, beginnend mit dem Spieler zu seiner Linken und dann weiter im Uhrzeigersinn, die Gelegenheit, einen ihrer Charaktere zu aktivieren und ihn auf das Feld der Quest zu bewegen.

Wenn ein anderer Spieler einen seiner Charaktere aktiviert, um mit ihm an der Quest teilzunehmen, gelten alle normalen Aktivierungsregeln mit der Ausnahme, dass keine Aktion durchgeführt werden kann. (Die Bewegung kann wie gewohnt von gegnerischen Charakteren unterbrochen werden). Während er seinen Charakter bewegt und die dafür nötigen Erzählkarten ausspielt, muss der Spieler beschreiben, wie und warum sich der Charakter zum Schauplatz der Quest begibt.

Ein Charakter, der im Spielzug eines anderen Spielers aktiviert wird, um an einer Quest teilzunehmen, muss in jedem Fall versuchen, sich zum Aktive-Quest-Marker zu bewegen. Gelingt dies nicht, darf der Charakter in Schritt 4 nicht an der Quest teilnehmen.

Die Teilnahme an Quests, die von anderen Spielern initiiert wurden, ist immer freiwillig. Auch wenn sich ein Charakter theoretisch zum Aktive-Quest-Marker bewegen könnte, muss er nicht zwangsläufig an der Quest teilnehmen.

## 3. Der aktive Spieler fährt fort

Nachdem alle Spieler die Gelegenheit hatten, einen ihrer Charaktere zu aktivieren und zum Schauplatz der Quest zu bewegen, fährt der aktive Spieler mit dem Erzählen der Geschichte fort. Währenddessen spielt er beliebig viele Erzählkarten aus (die Seite seiner Fraktion muss nach oben zeigen) und flechtet deren Illustrationen in seine Erzählung ein.

Dabei gelten folgende Richtlinien:

- Die Handlung muss direkt mit dem Ziel der aktiven Quest zu tun haben (siehe „Beschreibung der Quests“ auf S. 14).
- Kein Charakter darf sterben oder aus dem Spiel ausscheiden.
- Die Geschichte darf (noch) nicht zu Ende erzählt werden und muss möglichst offen bleiben.
- Ein exaktes Zeitlimit gibt es nicht. Als Faustregel gilt jedoch, dass alle paar Sätze eine Karte gespielt werden sollte, um den Erzählfluss aufrecht zu halten.

## 4. Die anderen Spieler beteiligen sich

Nachdem der aktive Spieler mit seinem Teil der Erzählung fertig ist, können **alle anderen Spieler, die einen Charakter auf dem Feld des Aktive-Quest-Markers haben** (selbst wenn er bereits aktiviert wurde), mit einsteigen und die Geschichte weitererzählen. Es beginnt der Spieler zur Linken des aktiven Spielers, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Wenn alle Charaktere eines Spielers auf dem Feld des Aktive-Quest-Markers außer Gefecht sind, darf er sich nicht beteiligen oder Karten ausspielen, um den Verlauf der Quest zu beeinflussen (siehe „Außer Gefecht gesetzte Charaktere“ auf S. 12).

Jeder Spieler greift die Geschichte an dem Punkt auf, an dem sein Vorredner geendet hat. Er spielt beliebig viele Erzählkarten aus und beschreibt, wie sein Charakter dem Charakter des aktiven Spielers hilft oder ihn behindert. Dabei gelten dieselben Richtlinien wie in Schritt 3.

Wenn ein Spieler in Schritt 2 einen seiner Charaktere aktiviert hat, ist dies der einzige Charakter, mit dem er an der Quest teilnehmen kann, selbst wenn er noch andere Charaktere auf dem Feld des Aktive-Quest-Markers hat.

Das Ausspielen von Erzählkarten in diesem Schritt ist immer freiwillig, selbst wenn man in Schritt 2 einen Charakter aktiviert hat, um an der Quest teilzunehmen.

## 5. Der aktive Spieler spielt eine letzte Karte aus

Nachdem alle Spieler die Gelegenheit hatten, an der Quest teilzunehmen, darf der aktive Spieler eine weitere Erzählkarte ausspielen und erzählen, wie sein Charakter einen letzten Versuch unternimmt, die Quest erfolgreich abzuschließen. Das Ende der Geschichte muss weiterhin offen bleiben.

## 6. Die Quest endet

Nachdem der aktive Spieler die Gelegenheit hatte, eine letzte Erzählkarte auszuspielen, endet die Quest. Man zählt alle Erzählkarten, die im Zuge der Quest ausgespielt wurden, und bestimmt anhand der folgenden Regeln das Ergebnis:

- **Erfolg:** Falls die Fraktion des aktiven Spielers mehr Erzählkarten gespielt hat als die gegnerische Fraktion, wurde die Quest erfolgreich abgeschlossen.
- **Fehlschlag:** Falls die Fraktion des aktiven Spielers weniger Erzählkarten gespielt hat als die gegnerische Fraktion, ist die Quest gescheitert.
- **Unentschieden:** Wenn beide Fraktionen gleich viele Erzählkarten ausgespielt haben, endet die Quest mit einem Unentschieden.

Ganz gleich wie die Quest ausgegangen ist, muss der aktive Spieler nun ihre Geschichte zu Ende erzählen und dabei das Ergebnis berücksichtigen (Sieg, Niederlage oder Unentschieden). Anschließend werden alle im Zuge dieser Quest ausgespielten Erzählkarten abgelegt.

## 7. Das Ergebnis wird gewertet

Der Marker der abgeschlossenen Quest sowie der Aktive-Quest-Marker werden vom Spielbrett genommen.

Der Spieler, der die meisten Erzählkarten für die Gewinnerfraktion ausgespielt hat, wählt eine Erzählkarte, die seiner Ansicht nach das Ergebnis der Quest am besten wiedergibt. Bei Gleichstand wählt der Autor (sofern er im Spiel ist) eine Karte. Wenn es keinen Autor gibt, liegt die Entscheidung beim aktiven Spieler.

Die gewählte Erzählkarte wird zur Erinnerung an die Quest. Der aktive Spieler legt sie mit der Gewinnerseite nach oben auf **ein beliebiges freies Feld der Erinnerungsleiste links vom Epilogmarker**. Ein Feld auf der Erinnerungsleiste gilt dann als frei, wenn keine Erzählkarte oder neutrale Karte darauf liegt.

Wenn die Quest mit einem Unentschieden endet, legt der aktive Spieler stattdessen eine neutrale Karte auf die Erinnerungsleiste.

*neutrale Karte*

Dann wird der Lesezeichen-Marker auf die soeben platzierte Erzählkarte oder neutrale Karte gelegt (siehe „Erinnerungen und das Lesezeichen“ auf S. 10). Der Questmarker kommt auf das sechseckige Feld über der Erzählkarte oder neutralen Karte.

# Erinnerungen und das Lesezeichen

Erinnerungen geben den Verlauf des Kriegs zwischen den Jahreszeiten wieder. Außerdem bilden sie die Rahmenhandlung der Geschichte und schaffen – mithilfe des Lesezeichens – einen roten Faden, der sich durch alle Quests hindurch zieht.

## Lesezeichen

Der Lesezeichen-Marker sorgt für einen roten Faden und hilft den Spielern dabei, eine zusammenhängende Geschichte zu erzählen. Er liegt auf der Erzählkarte oder neutralen Karte der zuletzt abgeschlossenen Quest und erinnert daran, welches Element wieder aufgegriffen werden muss, wenn man mit dem Erzählen der nächsten Quest-Geschichte beginnt.

Die Erzählkarte, auf der das Lesezeichen liegt, darf beim Beginn einer neuen Quest nicht frei interpretiert werden, sondern muss ihre ursprüngliche Bedeutung beibehalten. Falls sich der aktive Spieler nicht mehr daran erinnern kann oder nicht fähig ist, die neue Quest mit der vorherigen zu verknüpfen, ist die Quest automatisch gescheitert.

# Epilog

Der Epilog ist der letzte Akt des Spiels und beginnt, sobald eine Karte auf das letzte freie Feld der Erinnerungsleiste links vom Epilogmarker gelegt wird. Nach dem Epilog ist das Spiel zu Ende. Sobald der Epilog begonnen hat, dürfen keine Charaktere mehr aktiviert oder Aktionen durchgeführt werden. Die Spieler haben nur noch die Karten zur Verfügung, die sie auf der Hand halten.

Der Epilog wird in folgenden Schritten abgehandelt:

1. Das Ende beginnt.
2. Die anderen Spieler beteiligen sich.
3. Die Gesamtwertung wird berechnet.
4. Der Autor beteiligt sich.
5. Die Siegerfraktion wird bestimmt.

## 1. Das Ende beginnt

Der Spieler, der die letzte Erzählkarte auf die Erinnerungsleiste gelegt hat, beginnt mit dem Epilog und wird im Folgenden als **Epilogspieler** bezeichnet. Um das anzuzeigen, nimmt er den Epilogmarker und legt ihn vor sich.

Der Epilogspieler spielt seine verbleibenden Erzählkarten aus und beschreibt dabei, wie seine Charaktere versuchen einen letzten Schlag gegen den Feind zu führen und damit den finalen Sieg zu erringen. Die Geschichte des Epilogspielers muss direkt mit der Erinnerung verbunden sein, auf der das Lesenzeichen liegt.

Es gelten dabei folgende Richtlinien:

- Die Geschichten aller nicht abgeschlossenen Quests auf dem Spielbrett müssen zu Ende geführt werden.
- Die Geschichte selbst darf nicht zu Ende erzählt werden und muss möglichst offen bleiben.
- Alle Charaktere dürfen beteiligt sein, egal wo sie sich gerade befinden.

## 2. Die anderen Spieler beteiligen sich

Sobald der Epilogspieler mit seinem Teil der Erzählung fertig ist, können alle anderen Spieler mit einsteigen und die Geschichte weitererzählen. Es beginnt der Spieler zur Linken des Epilogspielers, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Dabei gelten dieselben Richtlinien wie in Schritt 1. Jeder Spieler legt seine Erzählkarten so aus, dass die Seite seiner Fraktion nach oben zeigt, und erzählt seinen Teil der Geschichte. Jeder, der sich am Epilog beteiligt, muss seinen Teil der Erzählung mit einer der Erinnerungen auf der Erinnerungsleiste verknüpfen.

## 3. Die Gesamtwertung wird berechnet

Nachdem alle Frühlings- und Winterspieler ihre Karten ausgespielt und sich am Epilog beteiligt haben, wird die Gesamtwertung beider Fraktionen berechnet. Dazu zählt man die ausgespielten Erzählkarten beider Fraktionen und addiert für jede Erinnerung auf der Erinnerungsleiste drei Punkte zur Wertung der entsprechenden Fraktion hinzu.

## 4. Der Autor beteiligt sich

Diesen Schritt gibt es nur, wenn der Autor mit im Spiel ist und nicht als Epilogspieler fungiert. Andernfalls wird dieser Schritt übersprungen und man geht direkt zu Schritt 5 über.

Der Autor beteiligt sich als Letzter am Epilog. Er darf maximal die Hälfte (abgerundet) seiner Handkarten ausspielen – entweder für den Frühling oder für den Winter. Beim Ausspielen erzählt er seinen Teil der Geschichte und beschreibt, wie sich die Handlung zugunsten der von ihm unterstützten Fraktion entwickelt. Dabei gelten dieselben Richtlinien wie in Schritt 1.

## 5. Die Siegerfraktion wird bestimmt

Die Fraktion mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Autor; falls es keinen Autor gibt ist die Fraktion des Epilogspielers der Sieger.

Nachdem die Siegerfraktion feststeht, erzählt der Epilogspieler die Geschichte zu Ende, verknüpft dabei alle losen Enden und bringt die Geschichte im Einklang mit dem Epilog zum Abschluss.

# Sonstige Regeln

Es folgen weitere wichtige Regeln für *Winter Tales*.

## Autor

Der Autor agiert entweder als Frühlings- oder als Winterspieler, je nachdem welchen Charakter er gerade benutzt. Beispielsweise können seine Soldaten Charaktere in Kämpfe verwickeln, aber keine Fallen auslösen; seine Rebellen können Fallen auslösen, aber keine Charaktere in Kämpfe verwickeln. Obwohl der Autor Charaktere von beiden Fraktionen kontrolliert, gehört er zu keiner der beiden Jahreszeiten, sondern ist seine eigene Fraktion.

## Schiedsrichter

Es liegt im Interesse aller Spieler, eine möglichst gute Geschichte zu erzählen. Die Aufgabe des Schiedsrichters besteht darin, die gemeinsam erzählte Geschichte auf Kurs zu halten. Wenn sich die Spieler bei einer Erzählung uneinig sind, hat der Schiedsrichter das letzte Wort. Dabei muss er stets versuchen, unparteiisch und im Sinne einer qualitativ hochwertigen Geschichte zu entscheiden.

Die Spielregeln darf der Schiedsrichter nicht ändern. Seine Aufgabe besteht lediglich darin, die Geschichte in geordnete Bahnen zu lenken und andere Spieler darauf aufmerksam zu machen, wenn Teile ihrer Erzählung nicht ins Gesamtbild passen oder als geschmacklos gelten könnten.

### Beispiel: Schiedsrichter

Andreas ist der aktive Spieler, Clara ist die Schiedsrichterin. Andreas beginnt zu erzählen:

*„Alice schlüpfte aus ihrer Zelle und wunderte sich darüber, dass der Wärter nicht abgeschlossen hatte. Sie floh aus dem Irrenhaus des Hutmachers und gelangte schließlich zum Eichenhain.“*

„Moment“, sagt Clara. „Es muss einen Grund geben, warum Alice zum Eichenhain geht. Vielleicht hat sie eine anonyme Botschaft erhalten, in der sie aufgefordert wird, dorthin zu kommen.“

„Gute Idee“, sagt Andreas. „Vielleicht hat die Vogelscheuche ihr bei der Flucht geholfen. Als Psychiater könnte sie sich Zutritt zum Irrenhaus verschafft haben.“

„Dafür gäbe es eine gute Begründung“, sagt Clara. „Gerade haben wir die Quest ‚Eiskalter Schrecken‘ im Irrenhaus des Hutmachers erschaffen. Die Vogelscheuche könnte herausgefunden haben, dass der eiskalte Schrecken durch ein Experiment an Alice entstehen soll.“

„Super“, sagt Andreas. „Danke für die Ideen.“

## Kämpfe

Die Soldaten des Winters sind überall und stets bereit, einen arglosen Rebellen zu überfallen.

Soldaten können Rebellen in Kämpfe verwickeln, um ihre Bewegung zu unterbrechen und sie außer Gefecht zu setzen. Immer wenn ein Rebell ein **Feld** betritt, auf dem sich gerade ein Soldat befindet, hat der Spieler des Soldaten die Möglichkeit, den Rebellen in einen Kampf zu verwickeln – selbst wenn der Soldat bereits aktiviert wurde.

Falls mehrere Soldaten auf dem betreffenden Feld sind und den Rebellen in einen Kampf verwickeln könnten, müssen sich die kontrollierenden Spieler einigen, welcher Soldat den Kampf ausführt. Ein Rebell kann pro Feld, das er betritt, nur ein Mal in einen Kampf verwickelt werden.

Ein Kampf besteht aus einer Reihe von Runden, die jeweils zwei Schritte beinhalten:

### 1. Angriff

In diesem Schritt spielt der Winterspieler eine Erzählkarte mit der Winterseite nach oben aus und erzählt dabei, wie der Soldat versucht den Rebellen gefangen zu nehmen, anzugreifen oder anderweitig zu traktieren.

Dabei gelten folgende Richtlinien:

- Kein Charakter darf sterben oder aus dem Spiel ausscheiden.
- Die Geschichte darf nicht zu Ende erzählt werden und muss möglichst offen bleiben.

### 2. Verteidigung

In diesem Schritt agiert der Frühlingsspieler ähnlich wie der Winterspieler. Er spielt eine Karte mit der Frühlingsseite nach oben aus und beschreibt, wie der Rebell versucht dem Angriff des Soldaten auszuweichen, entgegenzuwirken oder zu widerstehen. Dabei gelten dieselben Richtlinien wie in Schritt 1.

### Abschluss des Kampfes

Nach Schritt 2 beginnt eine neue Kampfrunde. Abwechselnd spielen beide Beteiligten Erzählkarten aus und erzählen dabei die Geschichte des Kampfes weiter. Der Kampf endet, sobald ein Spieler in seinem Schritt keine Karte mehr ausspielen kann oder möchte.

Gewinner des Kampfes ist derjenige, der zuletzt eine Karte ausgespielt hat. Nach Ende des Kampfes erzählt der Gewinner die Geschichte zu Ende und beschreibt, wie sein Charakter den Gegner bezwungen hat.

Wenn der Soldat gewinnt, ist der Rebell außer Gefecht (siehe S. 12) und muss seine Bewegung auf dem aktuellen Feld beenden. Der Winterspieler darf den Rebellen auf ein beliebiges Feld versetzen, sofern er dies mit der Geschichte des Kampfes sinnvoll begründen kann. Der Frühlingsspieler darf den Rebellen in diesem Kapitel nicht noch einmal bewegen. Wenn der Rebell gewinnt, passiert nichts und er kann seine Bewegung ungehindert fortsetzen. Anschließend werden alle in diesem Kampf ausgespielten Karten abgelegt.

# Fallen

Im offenen Kampf sind die Rebellen den Soldaten klar unterlegen. Alle öffentlichen Plätze werden vom Regime kontrolliert, doch in modrigen, dunklen Kellern und auf staubigen, alten Dachböden hecken die Freiheitskämpfer Pläne aus, um Eindringlingen das Fürchten zu lehren.

Rebellen können Fallen auslösen, um die Bewegung eines Soldaten rückgängig zu machen oder ihn außer Gefecht zu setzten. Immer wenn ein Soldat einen **Ort** betritt, an dem sich gerade ein Rebell aufhält, hat der Spieler des Rebellen die Möglichkeit, eine Falle auszulösen – selbst wenn der Rebell bereits aktiviert wurde.

Falls mehrere Rebellen an dem Ort sind und eine Falle auslösen könnten, müssen sich die kontrollierenden Spieler einigen, welcher Rebell die Falle auslöst. Ein Soldat kann pro Ort, den er betritt, höchstens ein Mal in eine Falle gelockt werden.

Fallen werden in drei Schritten ausgelöst:

## 1. Auslösen der Falle

Der Frühlingsspieler spielt eine Erzählkarte aus, welche die Falle thematisch darstellt, und legt sie vorerst beiseite. Dies ist die **Fallenkarte**. Dann stellt er die Falle, indem er **seine restlichen Erzählkarten** nimmt und unter der Charakterkarte des Rebellen, der die Falle auslöst, versteckt. Im Geheimen legt er beliebig viele davon mit der Frühlingsseite nach oben, den Rest mit der Winterseite nach oben unter die Charakterkarte. Am Ende zählen nur die Karten, bei denen die Frühlingsseite nach oben zeigt, zum **Fallenwert** hinzu.

Dann erzählt er, wie der Rebell versucht, dem Soldaten eine Falle zu stellen, und bezieht dabei die Illustration der Fallenkarte mit ein.

Es gelten folgende Richtlinien:

- Kein Charakter darf sterben oder aus dem Spiel ausscheiden.
- Die Geschichte darf nicht zu Ende erzählt werden und muss möglichst offen bleiben.

## 2. Verteidigung

Der Winterspieler spielt nacheinander beliebig viele Erzählkarten mit der Winterseite nach oben aus und erzählt dabei, wie der Soldat versucht, der Falle des Rebellen zu entgehen. Dabei gelten dieselben Richtlinien wie in Schritt 1.

## 3. Ergebnis

Der Frühlingsspieler zeigt, welche Karten er unter seiner Charakterkarte versteckt hat und bestimmt den Fallenwert, indem er zählt, bei wie vielen Karten die Frühlingsseite nach oben zeigt. Karten, bei denen die Winterseite nach oben zeigt, sowie die Fallenkarte selbst zählen nicht zum Fallenwert hinzu.

- Wenn die Anzahl der vom Winterspieler ausgespielten Erzählkarten unter dem Fallenwert liegt, schnappt die Falle zu. Der Soldat ist außer Gefecht und muss seine Bewegung auf dem aktuellen Ort beenden. In diesem Kapitel darf er nicht noch einmal bewegt werden.
- Wenn die Anzahl der vom Winterspieler ausgespielten Erzählkarten genau dem Fallenwert entspricht, schnappt die Falle zu und die Bewegung des Soldaten ist blockiert. Er landet auf dem Platz, von dem er gerade gekommen ist, und darf in diesem Kapitel nicht noch einmal bewegt werden.
- Wenn die Anzahl der vom Winterspieler ausgespielten Erzählkarten über dem Fallenwert liegt, ist die Falle entschärft und der Soldat kann seine Bewegung ungehindert fortsetzen.

Anschließend legt der Winterspieler alle von ihm ausgespielten Erzählkarten ab. Der Frühlingsspieler muss die Fallenkarte sowie alle Karten, die er mit der Frühlingsseite nach oben gelegt hat, ablegen; Karten, bei denen die Winterseite nach oben zeigte, darf er behalten. Der Gewinner erzählt die Geschichte zu Ende und beschreibt dabei, wie sein Charakter den Gegner überlistet hat.

# Ausser Gefecht gesetzte Charaktere

Wenn ein Charakter **ausser Gefecht** gesetzt wird, kippt man den Charaktermarker auf seinem aktuellen Feld um. Außer Gefecht gesetzte Charaktere können sich nicht bewegen, Aktionen durchführen oder an Quests teilnehmen. Zu Beginn des nächsten Kapitels werden sie zwar spielbereit, bleiben aber außer Gefecht.

## Ausser Gefecht gesetzte Charaktere retten

Jeder Charakter kann sich selbst (wenn er außer Gefecht ist) oder einen anderen Charakter derselben Fraktion retten. Um einen Charakter zu retten, muss man zwei Erzählkarten ausspielen und beschreiben, wie der Charakter aus seiner prekären Lage befreit wird. Dann stellt man den Charaktermarker wieder auf.

Um den Charakter eines anderen Spielers retten zu können, benötigt man einen eigenen Charakter auf demselben Feld. Man kann Charaktere auch retten, während man sich durch deren Feld hindurch bewegt, d.h. man muss die Bewegung nicht unterbrechen, um den Charakter zu retten.

Man darf Charaktere nur retten, wenn man gerade am Zug ist.

### Anmerkung

Die Erzählkarten von *Winter Tales* wurden von zwei Kindern im Alter von 5 und 9 Jahren illustriert. Sie sollen den Spielern möglichst viele Freiheiten bieten und ihrer Phantasie keine Grenzen setzen. Wenn ein Spieler Schwierigkeiten bei der Interpretation einer Karte hat, dürfen die anderen (und der Schiedsrichter) gerne Hilfestellung leisten und Vorschläge machen.

# Tipps fürs Geschichtenerzählen

Der wichtigste Aspekt von *Winter Tales* ist die Geschichte, die man durch das Beschreiben von Quests, Kämpfen und Fallen gemeinsam erzählt. Es folgen nun einige Tipps, mit denen der Spielfluss erhöht, die Qualität der Geschichte verbessert und der Spielspaß gesteigert werden kann.

## Hintergrundgeschichten

Seit den letzten bekannten Abenteuern der Charaktere ist viel passiert. Die Hintergrundgeschichten (siehe S. 23) beschreiben, wie sie sich seit ihrem letzten Auftritt in einem bekannten Märchen verändert haben, und bieten zahlreiche Ansatzpunkte für interessante Handlungsstränge. Auf der Rückseite der Übersichtsbögen finden sich neben den Charaktergeschichten auch Hintergrundinformationen zu den verschiedenen Orten von Winterstadt. Sie enthalten Details zur Geschichte von Winterstadt und können ebenfalls als Inspirationsquelle dienen.

## Wähle ein Genre und setze es um

Keine Partie von *Winter Tales* ist wie die andere – nicht nur, weil man jedes Mal eine neue Geschichte erzählt, sondern auch, weil man sich bei jeder Partie für ein anderes Genre entscheiden kann. Einmal ist es ein Drama, bei dem Angst und Verzweiflung im Mittelpunkt stehen, beim nächsten Mal eine Action-Geschichte, bei der das Blut nur so fließt. Oder wie wäre es zur Abwechslung mit einer Komödie? Oder einer Horror-Geschichte? Man kann die verschiedensten Genres ausprobieren und so jeder Partie eine eigene Note geben.

## Lass dich vom Spiel inspirieren

Das Spielmaterial bietet vielerlei Inspirationsquellen. Oft genügt es, das Spielbrett anzusehen und der Phantasie freien Lauf zu lassen. Hier ein paar Ideen:

- Wer wohnt in dem Haus inmitten der Ruine der alten Kirche?
- Gegen wen werden die Artilleriegeschütze eingesetzt?
- Was bedeutet die Inschrift des Obelisken auf dem Friedhof?

Immer wenn man einen Charakter aktiviert, sollte man sich folgende Fragen stellen:

- Wo ist der Charakter? Was tut und denkt er gerade?
- Warum tritt er gerade jetzt in Aktion und wie hängt das mit der Rahmenhandlung zusammen?

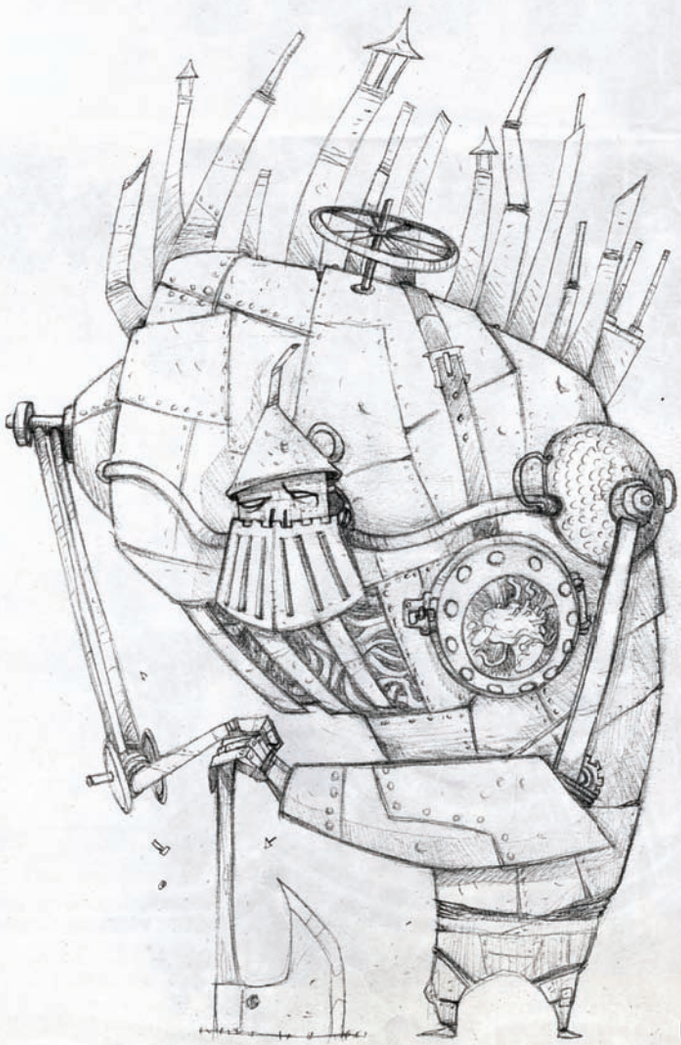
Aus dem Zusammenhang gerissene Aktionen bringen die Geschichte nicht weiter. Es spielt durchaus eine Rolle, wie ein Charakter zum Teil der Handlung wird. Wie verhält er sich? Hat er einen Plan? Nie darf man den Kontext aus den Augen verlieren. Wo spielt die Handlung gerade? Welche anderen Charaktere sind vor Ort? Nur so entsteht eine in sich logische Geschichte.

## Höre deinen Mitspielern zu

Man darf nie vergessen, dass die Geschichten von *Winter Tales* gemeinsam erzählt werden. Gegenseitige Unterstützung ist jederzeit erlaubt und auch erwünscht. Wenn ein Spieler Schwierigkeiten beim Erzählen hat (oder etwas erzählt, das absolut nicht in den Kontext passt), ist es die Aufgabe der anderen Spieler, ihm bei der Suche nach der bestmöglichen Lösung zu helfen. Wenn sich jeder Spieler nur auf seine eigenen Charaktere konzentriert und alle Ideen oder Vorschläge seiner Mitspieler abblockt, bleibt der Spielspaß auf der Strecke.

## Verknüpfe die Handlungsstränge

Die einfachste Art, eine spannende und interessante Geschichte zu erzählen, ist die Handlungsstränge der anderen Spieler mit den eigenen zu verbinden – auch wenn die Regeln es nicht ausdrücklich verlangen. Am besten fasst man kurz zusammen, was zuvor geschehen ist, und verknüpft es dann mit der Geschichte, die man selbst erzählen will. Nur wer aktiv nach Verbindungen sucht, schafft eine unvergessliche Geschichte.



# Beschreibung der Quests

Questmarker geben die Ziele und Themen einer Quest wieder. Wenn sie einen hellen Rahmen haben, legt man sie auf Questfelder. Questmarker mit schwarzen Rahmen werden unter Charaktermarkern platziert. Beim Erschaffen und Abschließen von Quests müssen folgende Richtlinien beachtet werden:

## Mächtiges Artefakt (beide Fraktionen)

**Platzierung:** Der Questmarker kann an einen beliebigen Ort gelegt werden. Sobald einer der Marker „Mächtiges Artefakt“ auf dem Spielbrett liegt, kommt der gleichnamige Marker der anderen Fraktion in die Spielschachtel zurück. Der Questmarker „Mächtiges Artefakt“ kann nur ein Mal pro Partie auf das Spielbrett gelegt werden.

**Ziel:** Erlange einen wahrhaft mächtigen Gegenstand. Das Artefakt kann gesucht, entdeckt, hergestellt oder anderweitig akquiriert werden und stellt eine große Hilfe im Kampf gegen den Feind dar.

**Beispiele:**

- Pinocchio schnitzt aus einem Holzklotz eine Flöte und beschwört damit den warmen Südwind.
- Kerzendocht findet in einer Krypta ein Monokel, mit dem man in die Seele eines Menschen blicken und seine tiefsten Ängste ergründen kann.

## Ein Hoffnungsschimmer (Frühling)

**Platzierung:** Der Questmarker kann an einen beliebigen Ort gelegt werden.

**Ziel:** Finde etwas, das die Hoffnung auf eine Rückkehr des Frühlings stärkt. Es kann ein Ort, ein Gegenstand, ein Lebewesen oder sogar ein Charakter sein.

**Beispiele:**

- Brummbär fertigt Kerzen an, um etwas Licht nach Winterstadt zu bringen. Die tänzelnden Flammen leuchten so warm und hell, dass neuer Mut in die Herzen der Menschen zurückkehrt.
- Alice kennt das Geheimnis des Eichenhains. Sie weiß, dass dort Blumen wachsen, deren Erblühen das Ende des Winters einläutet.

## Liebe bringt das Eis zum Schmelzen (Frühling)

**Platzierung:** Der Questmarker wird unter einen beliebigen Rebellen-Charaktermarker gelegt und bewegt sich von nun an mit diesem Charakter. Der Charakter kann die Quest nicht selbst abschließen, aber daran teilnehmen, wenn ein anderer sie abschließt. Da der Questmarker zu dem Charakter und nicht zu einem Feld gehört, kann er sich auch auf einem Platz befinden oder an einem Ort, der einen anderen Questmarker enthält.

**Ziel:** Finde den Seelenverwandten des Rebellen, unter dem der Questmarker liegt. Zwischen ihnen kann tiefe Freundschaft, elterliche Liebe oder eine romantische Beziehung bestehen. Die Gefühle des Rebellen sind so stark, dass sie Eis und Schnee zum Schmelzen bringen. Beim Abschließen der Quest wird sich herausstellen, für wen der Rebell so viel Liebe empfindet.

**Beispiele:**

- Pinocchio hat sich in Alice verliebt und ist fest entschlossen, sie Kraft seiner Liebe vom Wahnsinn zu befreien.
- Zuerst waren Brummbär und der Blechmann nur Saufkumpane, aber heute verbindet sie eine tiefe Freundschaft.

## Die Zuflucht (Frühling)

**Platzierung:** Der Questmarker kann an einen beliebigen Ort gelegt werden.

**Ziel:** Finde einen sicheren Unterschlupf. Es muss ein abgeschiedener und ausreichend geschützter Ort sein, an dem keinerlei Gefahr droht, z.B. ein heimeliges Haus oder das Hauptquartier der Rebellen, in dem sie sich treffen und Pläne schmieden können.

**Beispiele:**

- Der Keller von Dorothys Herrenhaus wird zum Hauptquartier der Rebellen umfunktioniert.
- Alice errichtet im Eichenhain ein Baumhaus und züchtet darin farbenfrohe Blumen.

### Eiskalter Schrecken (Winter)

**Platzierung:** Der Questmarker kann an einen beliebigen Ort gelegt werden.

**Ziel:** Erschaffe oder entdecke etwas so Grauenvolles, dass ganz Winterstadt vor Angst erzittert.

**Beispiele:**

- Das fröhlichste und unschuldigste Kind der Stadt wird in die Albtraumfabrik verschleppt und dort solange korrumpiert, bis es sich in eine Personifikation der Verzweiflung verwandelt.
- In den Laboren der Albtraumfabrik wird aus destilliertem Hass roter Schnee hergestellt und mit dem Wind über die Stadt verteilt. Wo er fällt, überzieht er die Menschen mit Angst, Schrecken und Chaos.

### Winter-Propaganda (Winter)

**Platzierung:** Der Questmarker kann an einen beliebigen Ort gelegt werden.

**Ziel:** Demoralisiere die Rebellen und diskreditiere sie in den Augen der Bevölkerung. Dies kann durch gezielte Verbreitung von Falschinformationen oder diffamierenden Gerüchten erreicht werden. Mit psychologischer Kriegsführung versucht das Regime, den Kampfgeist der Rebellen zu schwächen, ihnen die Hoffnung auf den Sieg zu nehmen und die öffentliche Meinung gegen sie zu richten.

**Beispiele:**

- Auf Flugblättern wird Schneewittchen als großmütige Herrscherin dargestellt. Rebellen und Stadtbewohner sind wie verzaubert von ihr und folgen ihr blind in ein Zeitalter der Dunkelheit.
- Seit üble Gerüchte über Brummbärs Kerzenmanufaktur die Runde machen, benutzen immer weniger Menschen seine Kerzen und ertragen lieber Furcht und Dunkelheit in den langen Winternächten.

### Vergeltungsschlag (Winter)

**Platzierung:** Der Questmarker wird unter einen beliebigen Rebellen-Charaktermarker gelegt und bewegt sich von nun an mit diesem Charakter. Der Charakter kann die Quest nicht selbst abschließen, aber daran teilnehmen, wenn ein anderer sie abschließt. Da der Questmarker zu dem Charakter und nicht zu einem Feld gehört, kann er sich auch auf einem Platz befinden oder an einem Ort, der einen anderen Questmarker enthält.

**Ziel:** Führe einen Vergeltungsschlag gegen die Rebellen oder schwäche ihre Verteidigung mit einem Sabotageakt.

**Beispiele:**

- Der Wolf bläst zum Angriff gegen einen Unterschlupf der Rebellen im Eichenhain.
- Der Verrückte Hutmacher verschleppt Alice und sperrt sie in den tiefsten Kerker des Irrenhauses.

# Erweiterte Regeln

Die Spieler können sich darauf einigen, folgende erweiterten Regeln in beliebiger Kombination zu verwenden oder wegzulassen. Mächte, Fähigkeiten und Missionen sind interessante Spielkonzepte, die den strategischen Aspekt von *Winter Tales* verstärken, ohne dabei das Herzstück des Spiels – das Geschichtenerzählen – in den Hintergrund zu drängen.

## Längere Spieldauer

Partien können auch über vier, fünf, sechs oder sieben Erinnerungen gespielt werden. Dazu legt man in Schritt 3 des Spielaufbaus den Epilogmarker auf das fünfte, sechste, siebte oder achte Feld der Erinnerungsleiste. Pro zusätzlicher Erinnerung steigt die Spieldauer um ca. 30 Minuten.

## Alternativer Epilog

Bei dieser Variante des Epilogs spielt der Lesezeichen-Marker eine wichtige Rolle. Jeder Spieler muss sich in seinem Teil des Epilogs direkt auf die Erinnerung beziehen, die das Lesezeichen enthält. Nach Abschluss der eigenen Erzählung legt man den Lesezeichen-Marker auf eine beliebige andere Erinnerung.

## Mächte

Wenn man mit der erweiterten Regel für Mächte spielt, verleiht jede erfolgreich abgeschlossene Quest dem Spieler, der sie abgeschlossen hat, eine besondere Macht.

### Spielaufbau

Am Ende von Schritt 1 des Spielaufbaus werden die Machtmarker neben das Spielbrett gelegt.

### Mächte erlangen

Wenn es einer Fraktion gelingt, eine ihrer eigenen Quests erfolgreich abzuschließen, erlangt sie die damit verbundene Macht (der Autor kann Mächte beider Fraktionen bekommen). Einige Mächte werden durch spezielle Machtmarker dargestellt. Wie eine Macht im konkreten Fall funktioniert und wohin ihr Machtmarker gelegt wird, entnimmt man den folgenden Beschreibungen. Machtmarker, die auf das Spielbrett gelegt werden, kommen stets auf ein freies Machtfeld eines Ortes.

## Beschreibung der Mächte

Unter dem Titel der einzelnen Mächte ist jeweils angegeben, wie viele Machtmarker für sie benötigt werden.

### Ein Hoffnungsschimmer

**Machtmarker:** 1

Der Machtmarker kommt auf die Charakterkarte des Rebellen, der die Kraft der Hoffnung für sich entdeckt hat. Ein Mal pro Kapitel darf der Spieler dieses Charakters die Charakterkarte nach dem Aktivieren wieder zurück auf die spielbereite Seite drehen, d.h. er kann denselben Charakter in diesem Kapitel noch einmal aktivieren.

### Liebe bringt das Eis zum Schmelzen

**Machtmarker:** 2

Die Machtmarker kommen auf die Charakterkarten der beiden seelenverwandten Rebellen. Immer wenn einer der beiden bewegt wird, kann sich der andere kostenlos mitbewegen. Die beiden Rebellen können sich auch dann gemeinsam bewegen, wenn einer von ihnen außer Gefecht ist. Solange sie auf demselben Feld stehen, können sie gemeinsam an Kämpfen und Fallen teilnehmen. Beim Abhandeln solcher Kämpfe und Fallen dürfen beide Spieler Karten ausspielen und zu den ausgespielten Karten des anderen hinzufügen.

### Die Zuflucht

**Machtmarker:** 1

Der Machtmarker kommt auf das Machtfeld des Ortes, an dem die Quest abgeschlossen wurde. Ab sofort kann kein Rebell mehr durch einen verlorenen Kampf außer Gefecht gesetzt werden. Stattdessen setzt man ihn auf den Ort, an dem dieser Machtmarker liegt. Der Machtmarker „Eiskalter Schrecken“ darf nicht am selben Ort liegen wie der Machtmarker „Die Zuflucht”.

### Mächtiges Artefakt

**Machtmarker:** 1

Die Fraktion, welche die Quest abgeschlossen hat, gibt den Machtmarker an einen ihrer teilnehmenden Charaktere und legt ihn auf dessen Charakterkarte. Immer wenn der Charakter mit dem Machtmarker an einer Quest oder einem Kampf teilnimmt (nicht bei Fallen!), kann sein Spieler die Erzählkarte, welche die Erinnerung an die Quest „Mächtiges Artefakt“ darstellt, ausspielen, als ob er sie auf der Hand hätte, und sie in die aktuelle Geschichte einflechten. Die Karte wird dabei nicht von der Erinnerungsleiste entfernt. Der Spieler darf den Machtmarker „Mächtiges Artefakt“ jederzeit an einen anderen Charakter auf seinem Feld weiterreichen, sofern er es sinnvoll begründen kann.

### Der Eiskalte Schrecken

**Machtmarker:** 1

Der Machtmarker kommt auf die Charakterkarte des Soldaten, der den Schrecken erschaffen hat. Der Spieler, der die Macht kontrolliert, kann sie benutzen, wenn er zu Beginn seines Zugs keine spielbereiten Charaktere hat. Dazu legt er den Machtmarker auf das Machtfeld eines beliebigen Ortes mit Ausnahme des Ortes, der den Machtmarker „Die Zuflucht“ enthält. Dann verwickelt er sofort einen Rebellen an diesem Ort in einen Kampf. Die erste Karte, die bei diesem Kampf ausgespielt wird, ist die Erzählkarte, welche die Erinnerung an die Quest „Eiskalter Schrecken“ darstellt. Sie wird dabei nicht von der Erinnerungsleiste entfernt. Nach dem Kampf bleibt der Machtmarker „Eiskalter Schrecken“ bis zu seiner nächsten Verwendung an dem Ort liegen. Diese Macht kann nur ein Mal pro Zug verwendet werden.

### Winter-Propaganda

**Machtmarker:** 0

Jeder Spieler, der einen Wintercharakter kontrolliert, darf in seinem Zug die Macht „Winter-Propaganda“ benutzen, anstatt einen Charakter zu aktivieren. Dazu dreht er einen seiner Soldaten auf die aktivierte Seite, zieht drei Erzählkarten, dreht die Charakterkarte eines spielbereiten Rebellen auf die aktivierte Seite und spielt drei Erzählkarten aus. Dabei erzählt er, wie der Soldat den Rebellen davon abhält, Unruhe zu stiften. Der Frühlingscharakter kann bis zum Ende des Kapitels nicht mehr aktiviert werden. Diese Macht kann nur auf Rebellen angewandt werden, die noch nicht aktiviert wurden.

### Vergeltungsschlag

**Machtmarker:** 0

Diese Macht kann nur ein Mal pro Spiel benutzt werden und zwar unmittelbar, nachdem sie erlangt wurde. Dazu wählt man entweder eine Rebellenmacht oder einen Rebellencharakter als Ziel; dieses Ziel wird zerstört. Wenn es eine Macht war, nimmt man sie aus dem Spiel und dreht die zugehörige Erinnerung von der Frühlings- auf die Winterseite. Falls das Ziel ein Charakter war, entfernt man ihn aus dem Spiel. Der grausame Winter hat seinen Tribut gefordert. Diese Macht ist die einzige Möglichkeit, einen Charakter aus dem Spiel zu entfernen. Es ist nicht möglich, einen Charakter und eine Macht gleichzeitig zu eliminieren. Wenn der Ziel-Charakter einen Machtmarker besitzt, zerstört die Macht „Vergeltungsschlag“ immer die Macht und nicht den Charakter.

**Der Rebell kehrt zurück:** Man kann einen Charakter, der durch einen Vergeltungsschlag ausgeschieden ist, ins Spiel zurückbringen. Wer einen spielbereiten Charakter hat, kann in seinem Zug freiwillig auf die Aktivierung eines Charakters verzichten, drei Erzählkarten ausspielen und erzählen, unter welchen Umständen der vernichtete Charakter ins Leben zurückkehrt. Jeder beliebige Charakter kann dabei eine Rolle spielen, allerdings wird kein Charaktermarker auf dem Spielbrett bewegt. Nach seiner Erzählung setzt der aktive Spieler den Marker des ausgeschiedenen Charakters auf den Ort, den er in seiner Geschichte beschrieben hat. Der Spieler, der den zurückgekehrten Charakter kontrolliert, dreht dessen Charakterkarte auf die aktivierte Seite.

## Missionen

Kriege werden nicht nur auf dem Schlachtfeld entschieden, daher gibt es im Konflikt zwischen Winter und Frühling nicht nur Quests, sondern auch geheime Missionen.

Jeder Spieler hat eine geheime Mission, die nach erfolgreichem Abschluss zu einer Erinnerung wird. Beim Spiel mit der erweiterten Regel für Missionen muss über mindestens fünf Erinnerungen gespielt werden.

Durch das Erfüllen von Missionen können die Spieler Erinnerungen für ihre jeweilige Fraktion erschaffen. Im Gegensatz zu Quests geben Missionen keine Mächte (falls mit der erweiterten Regel für Mächte gespielt wird).

## Spielaufbau

Am Ende von Schritt 4 des Spielaufbaus zieht jeder Spieler, beginnend mit dem jüngsten Frühlingsspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn, eine zufällige Missionskarte seiner Fraktion. Man darf sich die eigene Missionskarte jederzeit ansehen, vor den anderen Spielern muss man sie aber geheim halten. Der Autor zieht zwei Missionskarten, eine für den Frühling und eine für den Winter.

*Missionskarten*

## Missionen erfüllen

Missionen können jederzeit erfüllt werden, wenn die unter „Aufgabe" genannten Bedingungen eingetreten sind. Man darf das Erfüllen der Mission sofort nach Abschluss der Aufgabe bekanntgeben. Dazu deckt man die Missionskarte auf und erzählt anhand des Themas der Karte eine kurze Geschichte, die in Verbindung mit der Erinnerung steht, auf der momentan das Lesezeichen liegt. Dann erschafft man eine neue Erinnerung.

## Erinnerungen an Missionen

Nach dem Erfüllen einer Mission wird eine neue Erinnerung erschaffen. Dazu legt der Spieler, dessen Mission erfüllt wurde, die Missionskarte auf ein freies Feld der Erinnerungsleiste mit Missionssymbol und platziert den Lesezeichen-Marker darauf. Es gibt nur drei Felder auf der Erinnerungsleiste, die Erinnerungen an Missionen aufnehmen können. Wenn man sich später auf die Erinnerung an eine Mission bezieht, muss man die Geschichte der Mission wiederaufgreifen.

*Missionssymbol*

## Erinnerungen überschreiben

Wenn durch den Abschluss einer Quest eine Erinnerung geschaffen wird, hat der aktive Spieler die Möglichkeit, sie über die Erinnerung an eine Mission legen und diese damit zu überschreiben. Dabei ist egal, zu welcher Fraktion die beiden Erinnerungen gehören. Erinnerungen an Quests können nicht überschrieben werden.

## Beschreibung der Missionen

Im Folgenden werden die einzelnen Missionen beschrieben.

### Die Rettungsaktion (Frühling)

**Missionskarten:** 1

**Aufgabe:** Rette einen außer Gefecht gesetzten Rebellen. Die Geschichte der Mission hat direkt mit dem Kampf zu tun, durch den der Rebell außer Gefecht gesetzt wurde.

**Themen:** Ein gefangener Rebell wird befreit, ein verwundeter Freund geheilt oder ein kranker Verbündeter versorgt.

**Beispiele:**

- Alice reinigt die Bisswunden, die sich Pinocchio im Kampf gegen den Wolf zugezogen hat.
- Brummbär hilft der Vogelscheuche aus dem Kerker der Winterfeste auszubrechen.

### Der Widerstand (Frühling)

**Missionskarten:** 2

**Aufgabe:** Setze einen Soldaten mit einer Falle außer Gefecht.

**Themen:** Ein Soldat gerät durch eine List in Gefangenschaft, wird verwundet oder k.o. geschlagen.

**Beispiele:**

- Alice modifiziert den Elektroschock-Apparat des Hutmachers, um bei ihrer nächsten Sitzung den Spieß einmal umzudrehen.
- Die Vogelscheuche lockt das Weiße Kaninchen in einen Keller und sperrt die Tür hinter ihm zu.

### Die Verbindung (Frühling)

**Missionskarten:** 4

**Aufgabe:** Bewege dich innerhalb einer Aktivierung an alle auf der Missionskarte abgebildeten Orte. Wenn man einen Rebellen an einen der Orte bewegt, kann man die Missionskarte aufdecken und offen vor sich legen. Falls der Rebell innerhalb dieser Aktivierung auch den zweiten Ort erreicht, ist die Mission erfüllt. Andernfalls bleibt die Karte offen liegen und man kann die Mission in einem späteren Kapitel erneut versuchen. Wenn der Rebell seinen Zug auf einem der Orte beginnt, zählt dies bereits mit. Die Reihenfolge, in der er die Orte besucht, spielt keine Rolle.

**Themen:** Eine geheime Botschaft; eine wichtige Nachricht; die Übergabe eines nützlichen Gegenstands oder eine versteckte Waffenlieferung.

**Beispiele:**

- Der Blechmann nimmt die Ritter-Puppe aus dem Marionetten-Theater und legt sie auf das Grab seines Freundes, des Feigen Löwen.
- Pinocchio liefert ein spezielles Gebräu, das er auf dem Jahrmarkt der Wunder erstanden hat, um es später in den Benzintank der Albtraumfabrik zu füllen.

### Die Belohnung (Winter)

**Missionskarten:** 2

**Aufgabe:** Setze einen Rebellen im Kampf außer Gefecht.

**Themen:** Ein direkter Angriff auf die Rebellen; Rache für eine Aktion der Rebellen; Einschüchterung.

**Beispiele:**

- Der Wolf erweist sich als mächtigster Kämpfer, indem er den Blechmann im Zweikampf bezwingt.
- Der Verrückte Hutmacher unterzieht Dorothy einer Elektroschocktherapie und findet dabei Geheimnisse der Rebellen heraus.

### Der Spion (Winter)

**Missionskarten:** 2

**Aufgabe:** Sobald ein Rebell ein Feld betritt, auf dem einer deiner Soldaten steht, decke diese Karte auf und lege sie offen vor dich. Wenn zum zweiten Mal ein Rebell ein Feld mit einem deiner Soldaten betritt, hast du die Mission erfüllt. Beide Teilaufgaben der Mission können durch denselben Rebellen und/oder denselben Soldaten erfüllt werden.

**Themen:** Durch Spionage kommen Geheimnisse der Rebellen ans Licht; Verdächtige werden verfolgt; eine Verbrecherkartei wird angelegt.

**Beispiele:**

- Kerzendocht entdeckt den geheimen Unterschlupf der Rebellen.
- Feuerfresser findet heraus, welche Bürger mit den Rebellen sympathisieren.

### Der Angriff (Winter)

**Missionskarten:** 2

**Aufgabe:** Wirf zwei Erzählkarten ab, während dein Charakter sich am abgebildeten Ort aufhält.

**Themen:** Die Vernichtung eines Rebellenverstecks; Sabotage; Spionage.

**Beispiele:**

- Kerzendocht vergiftet die Vorräte in Dorothys Speisekammer.
- Schneewittchen brennt das Siegel des Regimes in alle Puppen des Marionetten-Theaters ein.

### Die Besatzung (Winter)

**Missionskarten:** 1

**Aufgabe:** Es muss mehr Orte mit Wintercharakteren als Orte mit Frühlingscharakteren geben.

**Themen:** Eine Razzia, bei der wichtige Dokumente gefunden werden; eine Machtdemonstration, die einzig der Verbreitung von Terror dient.

**Beispiele:**

- Das Weiße Kaninchen findet den Zugang zu einem geheimen Tunnelnetzwerk der Rebellen und bringt ihn zum Einsturz.
- Der Wolf ordnet Massenverhaftungen an, um Bürger, die mit den Rebellen sympathisieren, abzustrafen.

# Fähigkeiten

Bei Verwendung der erweiterten Regel für Fähigkeiten hat jeder Charakter eine eigene Fähigkeit, die durch ein Symbol in der unteren, rechten Ecke seiner Charakterkarte dargestellt wird.

## Beschreibung der Fähigkeiten

Charakterfähigkeiten sind immer aktiv. Wenn man sie benutzen will, muss man kurz erzählen, wie der Charakter seine Fähigkeit einsetzt.

### Mission (Alice und Kerzendocht)

Diese Fähigkeit kann beim Aktivieren des Charakters eingesetzt werden, um die aktuelle Missionskarte (sofern sie noch nicht erfüllt wurde) abzulegen und aus den unbenutzten Missionskarten der eigenen Fraktion eine neue auszuwählen.

Falls ohne die erweiterte Regel für Missionen gespielt wird, bekommen Alice und Kerzendocht stattdessen die Fähigkeit „Erzählkarte“.

#### Alice

*Alice‘ Wahnsinn hat System. Wo der Einfältige nur irres Geplapper hört, erkennt der Weise ein übersinnliches Gespür.*

#### Kerzendocht

*Nichts entgeht Kerzendocht. Dank seines angeborenen Talents für das Aufspüren von Verborgenem kennt er immer genau die Schwachstellen seiner Feinde.*

### Quest (Vogelscheuche und Feuerfresser)

Wenn der Charakter an einer Quest teilnimmt, wird am Ende beim Zählen der Erzählkarten +1 auf die Wertung seiner Fraktion addiert.

#### Vogelscheuche

*Mit brillantem Geist und überlegenem taktischen Gespür webt die Vogelscheuche ein Netz aus Intrigen, das die Grundfesten des Regimes erschüttern wird.*

#### Feuerfresser

*Sein überlegener Intellekt und seine starke Ausstrahlung machen Feuerfresser zum geborenen Anführer. Dank dieser Talente kann er jeden Plan der Rebellen bereits im Keim ersticken.*

### Falle (Pinocchio und Kater & Fuchs)

Wenn der Charakter an einer Falle beteiligt ist, wird am Ende beim Zählen der Erzählkarten +1 auf seine Wertung addiert.

### Pinocchio
*Eine Revolution besteht nicht nur aus Propaganda und Ideen. Ganz seines Vaters Sohn, ist Pinocchio zu einem meisterhaften Handwerker und Tüftler geworden.*

### Kater & Fuchs
*Die Schläue des Fuchses gepaart mit der Arglist des Katers macht die beiden zu höchst effizienten Agenten des Regimes, die praktisch nicht zu überlisten sind.*

## Kampf (Blechmann und Wolf)

Wenn der Charakter an einem Kampf teilnimmt, spielt der kontrollierende Spieler in der ersten Kampfrunde keine Erzählkarte aus, erzählt aber trotzdem einen Teil der Geschichte. In den folgenden Kampfrunden muss er wie gewohnt eine Erzählkarte ausspielen oder passen.

### Blechmann
*Obwohl er tief im Inneren ein gutmütiger Riese ist, kann der Blechmann, wenn es hart auf hart kommt, zu einem respektablen Kämpfer werden. Dabei unterstützt ihn nicht nur sein robuster Metallkörper, sondern auch seine Entschlossenheit, die Schwachen zu beschützen.*

### Wolf
*Der Wolf ist der geborene Jäger; ein Kämpfer, der seinesgleichen sucht. In ihm vereinen sich eiskalte Bosheit und ein wacher Verstand mit tierischen Instinkten. Bis zum heutigen Tag ist er unbesiegt.*

## Bewegung (Das kleine Mädchen mit den Schwefelhölzern und Schneewittchen)

Wenn man den Charakter bewegt, darf man ihn um bis zu zwei Felder bewegen, ohne eine Erzählkarte ausspielen zu müssen.

### Das kleine Mädchen mit den Schwefelhölzern
*Schweigend und geisterhaft gleitet das kleine Mädchen mit den Schwefelhölzern wie eine zarte Schneeflocke durch die Winterkälte. Ihre Schritte hinterlassen keine Abdrücke im Schnee und ihr Kleidchen weht lautlos im Wind.*

### Schneewittchen
*Die Königin ist stets umgeben von Schmeichlern und Leibwächtern, die sie an jeden Ort in Winterstadt begleiten. Straßen werden für sie geräumt und selbst die herabfallenden Schneeflocken scheinen sich vor ihr zu verneigen.*

## Geheimgang (Grossmutter Dorothy und der Verrückte Hutmacher)

Nach dem Aktivieren des Charakters darf man ihn – noch vor der Bewegung – an den angegebenen Ort setzen. Dies zählt nicht als Bewegung und kann durch Fallen und Kämpfe nicht unterbrochen werden.

### Grossmutter Dorothy
*Dank ihrer langjährigen Erfahrung im Verstecken von Flüchtlingen kennt Dorothy sich genauestens mit den geheimen Tunneln aus, die unter der Stadt verlaufen. Sie hat ihr Anwesen an das Tunnelnetzwerk angeschlossen, um jederzeit eine schnelle Rückzugsmöglichkeit zu haben.*

### Der Verrückte Hutmacher
*Gerüchten zufolge verlässt der Verrückte Hutmacher niemals die labyrinthischen Gänge seines Irrenhauses. Augenzeugen schwören zwar ihn an den verschiedensten Orten von Winterstadt gesehen zu haben, doch alle Fakten deuten darauf hin, dass er zu diesen Zeitpunkten im Elektroschock-Raum bei der Arbeit war.*

## Erzählkarte (Brummbär und das Weisse Kaninchen)

Beim Aktivieren des Charakters zieht man vier Erzählkarten anstatt drei.

### Brummbär
*Obwohl sein Herz von Kummer zerfressen und von Bier getränkt ist, leben die Geschichten der Altvorderen und die Erinnerungen an längst vergessene Tugenden in Brummbär weiter.*

### Das Weisse Kaninchen
*Das Weiße Kaninchen ist so unermesslich reich, dass es glaubt jedes Problem mit Geld lösen zu können.*

# Spielbeispiele

Dieser Abschnitt enthält ausführliche Spielbeispiele.

## Auftakt der Geschichte

Andreas, Clara, Christoph und Daniel sind bei Schritt 10 des Spielaufbaus angelangt. In den Schritten 8 und 9 haben sie die Questmarker „Winter-Propaganda“ und „Die Zuflucht“ auf den Friedhof bzw. auf Dorothys Herrenhaus gelegt. Clara ist die Schiedsrichterin und beginnt daher mit dem Erzählen.

*„Es war der Vorabend eines schicksalhaften Tages. In den nächsten 24 Stunden würde sich die Zukunft von ganz Winterstadt entscheiden. Seit Monaten harrten die Rebellen schon in Dorothys Herrenhaus aus, der letzten Zuflucht, die sie noch hatten. Hinter diesen Mauern waren ihre Pläne gediehen, bis Alice und Pinocchio, die Anführer der Rebellion, schließlich beschlossen, dass es an der Zeit war, den entscheidenden Schlag gegen den Winter zu führen.*

*Doch die Rebellen waren nicht die einzigen, die im Verborgenen Pläne schmiedeten. Der Wolf und das Weiße Kaninchen arbeiteten an einer heimtückischen Teufelei: Ein Fest für die Bürger von Winterstadt, das zum Gedenken an die Toten auf dem Friedhof stattfinden sollte. Was auf den Flugblättern und Plakaten nicht erwähnt wurde, war, dass die Besucher während der Zeremonie nacherleben sollten, unter welch grausigen Umständen die „Helden“ des großen Herbstkrieges zu Tode gekommen waren. Jeder Gedanke an Widerstand gegen das Regime sollte damit im Keim erstickt werden.*

*Beide Seiten standen kurz davor, ihre Pläne in die Tat umzusetzen. Es war nur eine Frage der Zeit, bis sie aufeinanderprallten.“*

## Eine Quest erschaffen

Clara ist die aktive Spielerin. Sie aktiviert Pinocchio, zieht drei Erzählkarten und erklärt, dass sie eine neue Quest erschaffen will. Sie entscheidet sich für die Quest „Mächtiges Artefakt“ und sucht nun nach einem passenden Ort für den Questmarker. In die Albtraumfabrik kann sie ihn nicht legen, da deren Questfeld bereits vom Questmarker „Eiskalter Schrecken“ blockiert ist. Also entscheidet sie sich für den Jahrmarkt der Wunder und legt den Marker auf das freie Questfeld des Ortes. Da die Frühlingsversion des „Mächtigen Artefakts“ nun auf dem Spielbrett liegt, wird die Winterversion in die Spielschachtel zurückgelegt. Anschließend beschreibt Clara die Ausgangssituation:

*„Pinocchio schritt an den Mauern der Winterfeste entlang und zog seinen Mantel enger. Für die vorbeilaufenden Passanten sah es so aus, als suche er Schutz vor dem eiskalten Wind, der erbarmungslos durch die Gassen pfiff. In Wahrheit spähte er jedoch durch die schmalen Fenster der Feste und hielt Ausschau nach Schwachstellen, die seinen Kameraden helfen sollten, das Wahrzeichen des Regimes zu Fall zu bringen. In seinen Gedanken formte sich ein komplexes Netz aus Angriffsplänen und Strategien, doch nagender Zweifel bohrte sich immer tiefer und ihm wurde klar, dass die Feste mit Waffengewalt allein nicht eingenommen werden konnte. Was die Rebellen brauchten, war ein Wunder, ein Symbol.*

*Und mit einem Mal wusste Pinocchio auch, wo man mit der Suche nach einem solchen Objekt beginnen sollte: auf dem Jahrmarkt der Wunder!“*

## Kämpfe

Clara will Großmutter Dorothy vom Eichenhain zum Friedhof bewegen, wo gerade die Quest „Eiskalter Schrecken“ stattfindet. Sie aktiviert den Charakter, zieht drei Erzählkarten und legt eine davon ab, um Dorothy auf den Platz zwischen den beiden Orten zu bewegen. Dort befindet sich Christophs Verrückter Hutmacher, der kurzerhand beschließt Dorothy aufzuhalten und in einen Kampf zu verwickeln. Er erzählt:

*„Mit einer Laterne in der Hand kniete der Verrückte Hutmacher vor einem Waisenjungen und blickte ihm tief in die Augen auf der Suche nach Anzeichen von Wahnsinn. Gerade erst waren die beiden aus der Alten Mühle gekommen, wo der Hutmacher ein psychologisches Experiment an dem Jungen durchgeführt hatte. Im Spiegel der Kinderaugen bemerkte der Verrückte Hutmacher plötzlich Großmutter Dorothy, die hinter ihm auf den Platz getreten war und sich mühsam durch den Schnee kämpfte. Der Hutmacher drehte sich um und ihre Blicke trafen sich. Zweifellos hatte sie ihn erkannt; sein Zylinder und der blutige Overall waren schließlich unverwechselbar. Er war der Verrückte Hutmacher, Direktor des Sanatoriums für kriminelle Geisteskranke von Winterstadt. Er ging auf die ältere Dame zu, die offensichtlich bemüht war unauffällig zu wirken. Zu schade, dass dem Hutmacher rein gar nichts entging.*

*‚Mütterchen‘, sagte er, ‚was machst du zu so später Stunde auf dem Weg zum Friedhof? Weißt du denn nicht, dass es eine Ausgangssperre gibt? Oh‘, säuselte er mit einem Lächeln, ‚das hast du wohl vergessen, oder? Dein Geist ist müde geworden. Komm mit mir, ich werde mich um dich kümmern. Ich sorge schon dafür, dass du die richtige* ***Medizin*** *bekommst.‘“*

Christoph spielt eine Erzählkarte (Medizin).

Nachdem Christoph mit Schritt 1 des Kampfes fertig ist, geht es weiter mit Schritt 2. Clara entgegnet:

*„Zum Glück war Dorothy gut vorbereitet. Sie griff in ihre Manteltasche und zog ein* ***Dokument*** *hervor. ‚Aber Herr Direktor‘, sagte sie und reichte ihm das Schreiben. ‚Ich habe doch eine Sondergenehmigung, unterzeichnet von Herrn Feuerfresser, die mir gestattet, auch nach der Sperrstunde auf der Straße zu sein.‘“*

Clara spielt eine Erzählkarte (Dokument).

Eine neue Kampfrunde beginnt und Christoph ist wieder an der Reihe.

*„Es ist nicht einfach, einen Psychiater hinters Licht zu führen, und schon gar nicht den Verrückten Hutmacher, der es gewohnt ist, selbst den kleinsten Funken der Unwahrheit aus den* ***Gesichtern seiner Patienten*** *zu lesen. ‚Glaubst du wirklich, dass du mich belügen kannst, altes Weib?‘ fragte er und machte einen Schritt nach vorn.“*

Christoph spielt eine Erzählkarte (Gesicht).

Schritt 2 beginnt, aber Clara beschließt nicht zu handeln. Christoph gewinnt den Kampf und Clara muss Großmutter Dorothys Charaktermarker zur Seite kippen, um anzuzeigen, dass sie außer Gefecht ist. Dann erzählt Christoph die Geschichte des Kampfes zu Ende.

*„Die alte Dame war starr vor Angst, als ihr bewusst wurde, dass der Verrückte Hutmacher sie durchschaut hatte. Er packte sie und ließ sie in den tiefsten Kerker der Winterfeste werfen, wo man ihr gewiss alle Geheimnisse der Rebellen entlocken würde.“*

Christoph nimmt Großmutter Dorothys Charaktermarker und legt ihn auf die Winterfeste. Großmutter Dorothy bleibt nach wie vor außer Gefecht.

## Kampfrunden

1. *In der ersten Kampfrunde spielen Winter- und Frühlingsspieler je eine Erzählkarte aus, d.h. der Kampf geht in die nächste Runde.*
2. *In der zweiten Kampfrunde spielt nur der Winterspieler eine Karte aus und gewinnt damit den Kampf.*

## Fallen

Daniel aktiviert Kerzendocht, der sich gerade auf dem Platz zwischen dem Irrenhaus des Hutmachers und dem Eichenhain aufhält. Er zieht drei Erzählkarten und beschließt, Kerzendocht zum Friedhof zu bewegen. Er wirft eine Karte ab und beginnt mit der Bewegung. Andreas, dessen Charakter Alice gerade im Eichenhain ist, löst eine Falle aus, um die Bewegung von Kerzendocht zu unterbrechen. Er spielt eine Erzählkarte (gefälschter Brief) als Fallenkarte aus und beginnt zu erzählen:

*„Vor einiger Zeit hatte Alice einen Brief an Kerzendocht geschickt, in dem stand, dass es im Eichenhain eine geheime Druckerpresse gibt, die von den Rebellen zur Verbreitung ihrer Propagandaschriften genutzt wird. Allerdings war Kerzendocht so sehr mit seinen Intrigen und Plänen beschäftigt, dass er der Sache noch nicht nachgehen konnte. Erst als er auf dem Weg durch den Hain eine kleine Hütte zwischen den Bäumen erspähte, fiel ihm der Brief wieder ein und er beschloss kurzerhand nachzusehen. Natürlich konnte er nicht ahnen, dass Alice vorhatte ihn dort einzusperren.“*

Andreas legt seine restlichen drei Erzählkarten auf einen Stapel und platziert ihn unter der Charakterkarte. Zwei Karten legt er mit der Frühlingsseite nach oben (sie zählen später zum Fallenwert hinzu) und eine mit der Winterseite nach oben. Jetzt kann sich Daniel gegen die Falle verteidigen. Allerdings weiß er nicht, wie viele Karten Andreas ausgespielt hat.

Daniel erzählt:

*„Mit vorsichtigen Schritten ging Kerzendocht über den gefrorenen Schnee auf die Hütte zu. Er beugte die Knie und spähte durch das **Schlüsselloch**; dahinter lag ein kleiner Raum, der so gut wie leer war. Sofort witterte Kerzendocht eine Falle, die ihn aufhalten oder gar **einsperren** sollte. Schritt für Schritt ging er rückwärts. Wer auch immer dahintersteckte, würde es bitter bereuen.“*

Daniel spielt zwei Karten aus, um der Falle zu entgehen. Andreas zeigt die Karten unter seiner Charakterkarte: Bei zweien ist die Frühlingsseite oben – es herrscht also Gleichstand. Die Bewegung von Kerzendocht ist blockiert, er wird aber nicht außer Gefecht gesetzt. Daniel setzt Kerzendocht wieder auf den Platz, von dem er gekommen ist, und Andreas erzählt die Geschichte zu Ende.

*„Eiskalter Zorn stieg in Kerzendocht auf. Wer hatte es gewagt, ihm eine so stümperhafte Falle zu stellen? Er rief die Wachen herbei, die gerade den Hain betreten hatten, und befahl ihnen die Hütte nach Hinweisen zu durchsuchen. Um jeden Preis musste er herausfinden, wer die Dreistigkeit besaß, den besten Spion des Regimes zum Narren zu halten. Er konzentrierte sich so sehr auf die Ermittlungen, dass er am Ende vergaß, warum er überhaupt auf den Friedhof wollte.“*

## Eine Falle auslösen

1. *Der Frühlingsspieler spielt eine Fallenkarte aus und legt seine restlichen Erzählkarten unter die Charakterkarte.*
2. *Der Winterspieler spielt zwei Erzählkarten aus und entgeht damit teilweise dem Effekt der Falle.*

# Charaktere

Dieser Abschnitt enthält die Hintergrundgeschichten aller Charaktere von *Winter Tales*. Beim Erzählen kann man jederzeit auf sie zurückgreifen.

## Schneewittchen, Königin des Winters

Nach ihrer Krönung wurde Schneewittchen immer mehr wie die böse Stiefmutter, die sie einst so verabscheut hatte. Das einzige, was sie heute noch interessiert, ist ihre eigene Schönheit. Alte Freunde, wie die Sieben Zwerge, hat sie längst zurückgelassen. Ihre Treue gilt allein dem Regime, da sie glaubt, der ewige Winter würde ihre vergängliche Schönheit für alle Zeiten konservieren. Heute lebt sie in einem pompösen Eispalast und repräsentiert das Regime bei offiziellen Anlässen in der Stadt.

## Das wohlhabende Weisse Kaninchen

Nachdem es das Wunderland verlassen hatte und nach Winterstadt umgezogen war, nutzte das Weiße Kaninchen seinen außergewöhnlichen Geschäftssinn, um ein beträchtliches Vermögen anzuhäufen. In hohem Alter gelang es ihm durch gute Beziehungen zum Regime, den alten Zauberwald aufzukaufen. Diesen ließ es kurzerhand abholzen, um Platz für die größte Industrieanlange von ganz Winterstadt zu schaffen: die Albtraumfabrik. Der Krieg erwies sich als äußerst profitabel für die Geschäfte des Kaninchens und so lebt es heute in sorglosem Wohlstand. Beim Regime revanchiert es sich mit finanzieller Unterstützung sowie der Entwicklung von Waffen und anderen Höllenmaschinen.

## Kerzendocht und sein Groll

Nachdem er im Spielzeugland in einen Esel verwandelt worden war, lebte Kerzendocht viele Jahre lang in Einsamkeit und Verzweiflung und nährte seinen inneren Groll. Eines Tages fand Schneewittchen den Esel auf einem Markt und war fasziniert von dem blanken Hass in den Augen des Tiers. Sie kaufte ihn und übergab ihn dem Weißen Kaninchen zu Forschungszwecken. In den Laboren der Albtraumfabrik fanden Wissenschaftler heraus, was wirklich hinter dem Esel steckte, und verwandelten ihn zurück in einen Menschen. Aus Dankbarkeit für seine Rettung und getrieben von Rachegelüsten, nutzte Kerzendocht seine Talente, um die Unschuldigen zu verderben und die geistig Schwachen auf die Seite des Regimes zu ziehen. Schon bald erwies er sich als der fähigste Spion und Informant von ganz Winterstadt.

## Kater & Fuchs

Seit Jahren kultivieren die siamesischen Zwillinge ihren eiskalten Unternehmergeist und sind dadurch zu skrupellosen Geschäftsleuten geworden, die für Reichtum und Ruhm über Leichen gehen. Sie waren die ersten, die den großen Herbstkrieg als Geschäftsgelegenheit wahrnahmen und von der wachsenden Macht des Winters profitierten. Ihre List macht sie zu gekonnten Waffenhändlern und bis heute versorgen sie das Regime mit immer neuen Schreckensinstrumenten. Lug und Betrug sind ihre Spezialität und sie versuchen stets noch etwas mehr Profit für sich herauszuschlagen.

## Der Verrückte Hutmacher und sein Irrenhaus

Ein Leben in Frieden ist für den Verrückten Hutmacher nie eine Option gewesen. Die Abwärtsspirale seiner Psychose hatte ihn in ein dauerhaftes neurotisches Delirium versetzt und für die Ideologie des Regimes empfänglich gemacht. Oppositionelle sind für ihn nur arme Patienten, die dringend einer Behandlung bedürfen. Daher machte man ihn zum leitenden Nervenarzt des Sanatoriums von Winterstadt, wo er nun seine unglücklichen Patienten mit Elektroschocks behandelt. In den finsteren Kerkern des Irrenhauses werden zahllose Staatsfeinde der grausamen Therapie des Hutmachers unterzogen. Ihre Schreie klingen wie liebliche Musik in seinen Ohren.

## Wolf, der Veteran

Nachdem der Jäger ihn ausgeweidet und zum Sterben zurückgelassen hatte, wurde der leblose Körper des Wolfs vom Weißen Kaninchen geborgen und an die Forscher der Albtraumfabrik übergeben. Während man den Wolf wieder zusammenflickte, pumpte eine Höllenmaschine destillierten Hass, der aus eiskaltem Nebel gewonnen wurde, in seine Adern und verschmolz die natürlichen Jagdinstinkte mit blindem Gehorsam gegenüber dem Regime. Zurück im Leben wurde der Wolf zum gefürchtetsten Soldaten des Winters. Er liebt es, seine Feinde mit Zähnen, Klauen und Schwertern zu zerfetzen.

## Feuerfresser, der grausame Tyrann

Feuerfresser, der charismatische Diktator des Spielzeuglandes, war schon immer ein ehrgeiziger Mann gewesen. Aus diesem Grund hatte er sich dem Regime angeschlossen und seine Truppen mit eiskalter Grausamkeit in die Schlacht geführt. Nachdem er im großen Herbstkrieg von einem unbekannten Rebellen verwundet worden war, ernannte der Oberste Richter des Winters ihn zum Bürgermeister von Winterstadt und Oberkommandanten der Stadtwache. Er ist ein Tyrann, der mit eiserner Faust regiert und absolut keine Gnade kennt.

# Pinocchio, der Puppenspieler

Als Pinocchio in einen richtigen Jungen verwandelt wurde, beschloss er selbst Puppenspieler zu werden. Nach dem Tod seines Vaters Geppetto begegnete er Feuerfresser wieder, der inzwischen zum tyrannischen Herrscher von Winterstadt aufgestiegen war. In ihm sah der Junge die fleischgewordene Unterdrückung und Verfolgung durch das Regime. Er erkannte die Fäden, mit denen die Obrigkeit das Schicksal der Menschen steuerte. Pinocchio wusste, dass es seine Aufgabe war, die Bürger von Winterstadt aus der Unterdrückung zu befreien. Die Albträume seiner Kindheit verfolgen ihn noch immer und er ist wie besessen von seinen revolutionären Gedanken. Mittlerweile ist er zu einem regelrechten Widerstandskämpfer geworden, der offen zur Revolte aufruft und im Geheimen den Umsturz des Regimes plant. Bisher ist es ihm gelungen, sich nicht erwischen zu lassen.

# Grossmutter Dorothy

Nach ihrer Rückkehr aus dem Lande Oz lebte Dorothy ein normales Leben in Glück und Zufriedenheit. Sie wurde älter und glaubte, ihre letzten Jahre in Frieden verbringen zu können. Doch als der dunkle Winter über das Land zog, konnte sie nicht länger tatenlos zusehen. Zu Beginn des großen Herbstkrieges war sie in ein Herrenhaus in Winterstadt gezogen, wo sie zahllose Flüchtlinge vor der Verfolgung durch das Regime versteckte. Kinder lagen ihr schon immer am Herzen und für sie war jeder einzelne Flüchtling wie ein eigenes Kind. Erst als die Anzahl ihrer „Kinder“ die Hundert erreichte, wurde das Regime misstrauisch.

# Brummbär und die Altvorderen

Brummbär lebte viele Jahre lang gemeinsam mit den anderen sechs Zwergen am Rande des Alten Waldes. Zwerge sind ein friedfertiges Volk, daher hielten sie sich aus dem Herbstkrieg heraus und begnügten sich damit, ihre Mine zu beschützen und weiter fleißig zu arbeiten. Doch langsam spürten auch die sieben Brüder das Heraufziehen einer tödlichen Kälte und bemerkten, dass die Tage immer kürzer wurden. Die älteren Brüder wurden krank und schwanden schließlich dahin. Ihre einzige Einkommensquelle, die Mine, mussten sie aufgeben, als alle Eingänge von Schnee und Eis verschüttet waren. Brummbär blieb allein zurück als letzter Erbe einer uralten und noblen Familie von Minenzwergen.

# Das Mädchen mit den Schwefelhölzern

Das Leben des kleinen Mädchens mit den Schwefelhölzern war ein trauriges und elendes. Allein und mittellos war sie verhungert, während sie versuchte, ihr letztes Streichholz anzuzünden. So wird die Geschichte seit Jahrhunderten erzählt. Nur wenige wissen, dass eine kleine Flamme im Herzen des Mädchens niemals erloschen war. Der Winter hatte ihr alles genommen – die Familie, das Zuhause, das Leben. Doch sie kehrte zurück. Als rastloser Geist erhob sie sich auf dem Friedhof, um Rache zu üben. Noch immer brennt die kleine Flamme in ihren kalten Händen und selbst der härteste Winter kann sie nicht löschen.

# Alice nach dem Wunderland

Nachdem sie aus dem Wunderland zurückgekehrt war, erzählte Alice allen von ihren phantastischen Abenteuern. Das Regime war nicht gerade erpicht darauf, Geschichten von Hoffnung und Phantasie auf den Straßen zu hören, und ließ Alice kurzerhand festnehmen. Sie wurde vor Gericht gestellt und schuldig gesprochen. Das Urteil lautete sieben Jahre Haft im Irrenhaus des Hutmachers. Dort wurde sie einer intensiven Elektroschocktherapie unterzogen, die jede Erinnerung an das Wunderland aus ihrem Gedächtnis löschen sollte. Allerdings kamen einzelne Bilder und Erinnerungen an ihre Abenteuer immer wieder zum Vorschein. Eines Tages sah sie einen Schatten an der Wand ihrer Zelle, der in Richtung der Tür zeigte. Vorsichtig streckte sie die Hand aus und musste mit Erstaunen feststellen, dass die Tür offenstand und kein Wärter in der Nähe war. Mit einer Mischung aus Hoffnung und Angst trat sie über die Schwelle und in ein neues Abenteuer.

# Der Blechmann und die grausame Kälte

Im großen Herbstkrieg kämpfte der Blechmann an der Seite seines Freundes, des Feigen Löwen, als er spürte, wie sich eine schreckliche Kälte in ihm ausbreitete. „Ich habe doch ein Herz“, sagte er sich immer wieder. „Wie kann ich denn so sehr frieren? Sollten mich meine Gefühle nicht warmhalten?“ Er verfluchte seinen Blechkörper, der so unangenehm kalt war, und suchte die Nähe seiner Reisegefährten. Nur in der Gegenwart von Freunden fand er die Wärme, die er so dringend brauchte. Doch dann starb der Feige Löwe im Kampf und der Blechmann verlor alle Hoffnung. Der Winter hüllte die Welt in Dunkelheit und Schnee fiel auf ihn herab. Als alle Hoffnung ihn verlassen hatte, lag er steifgefroren im Schnee und schaltete sich schließlich ab. Jemand fand ihn und warf ihn auf den Schrottplatz der Albtraumfabrik. Und dann, eines Tages, öffnete er die Augen.

# König Vogelscheuche

Nachdem sie zum König von Oz gekrönt worden war, erwies sich die Vogelscheuche als weiser und gerechter Herrscher. Dank ihres scharfen Verstandes erkannte sie die Sorgen und Nöte ihrer Untertanen und konnte in deren bestem Interesse handeln. Eines Tages jedoch zog der Winter über das Land. Die Menschen flohen aus den ländlichen Gebieten, Gier breitete sich aus und die Folgen des großen Herbstkriegs verwandelten blühende Landschaften in Trümmerfelder. Die Vogelscheuche war gezwungen den Palast zu verlassen und ihren Lebensunterhalt als reisender Nervenarzt zu verdienen. Immer wenn sie einen weisen Rat erteilte, sahen die Menschen ein flüchtiges Bild ihrer verlorenen Glückseligkeit vor Augen. Ihre Reisen führten sie schließlich nach Winterstadt, wo ihr bald klar wurde, wie dringend die Bürger ihre Hilfe brauchten.

# Credits

## Albe Pavo

**Spielidee:** Jocularis und Hide (Andrea Olgiati)

**Autoren:** Jocularis und Matteo Santus

**Entwicklung:** Jocularis und Matteo Santus

**Mit Unterstützung von:** Flavio Mortarino, Luca Ricci und Achille Crosignani

**Illustrationen und Grafiken:** Jocularis und Hide (Andrea Olgiati)

**Grafikdesign der Spielregel:** Fab

**Illustration der Erzählkarten:** Andrea (6 Jahre), Riccardo (9 Jahre) und Lorenzo

**Regeltext:** Matteo Santus

**Übersetzung ins Englische:** Klaus Nehren

**Lektorat:** Tana dei Goblin Lodi, Achille Crosignani, Jocularis und Hide

**Leitende Testspieler:** Achille Crosignani, Simone Poggi, Vania Padovan und „Jones" Padovani

**Testspieler:** Andrea „Gomez" Martinelli, Tana dei Goblin di Lodi (TDG), Tana dei Goblin di Forlì Cesena (TDG), Roberto Petrillo, Marco „Iz" Valtriani, Paolo Mori, Inventori di Giochi (IDG), Daniele Piatti, Dario Herrenhaus, Irene Crosignani, Luca Ricci, Flavio Mortarino, Janus Design, Francesco Pandini, Elena Paparazzo, Michela Pandini, Marco Moraschini, Andrea Sacchi, Matteo Ragazzetti, Riccardo Ferri, Cristian Marazzina, Thomas Busnè, Sabrina Galvani, Lara Galvani, Letizia Tansini, Diego Garlini, Isa, Francesco Gallo, Marta Crespiatico, Massimiliano Scorta, Lara Ceresa, Tommaso Landi, Niccolò „Domon" Ricchio, Tazio „Suna" Bettin, Ch, Alessandra, Paolo, Fabio, Laura, Jol, Nass, Fausto, Sascha, Feb, Pero, Alessio, Lore, Bleff, Joel, Pamo, Mira, Nives, Nello und unsere Freunde von Ticino.

*Für Gomez.*

## Fantasy Flight Games

**Produzent:** Mark O'Connor
**Regeltext:** Brendan Weiskotten
**Grafikdesign-Manager:** Brian Schomburg
**Grafikdesign:** Shaun Boyke and Dallas Mehlhoff
**Leitender Grafikdesigner:** Andrew Navaro
**Lizenz- und Entwicklungskoordination**: Deb Beck
**Produktionsmanager:** Eric Knight
**Produktionskoordination:** John Britton, Megan Duehn und Jason Glawe
**Leitender Spieleproduzent:** Steven Kimball
**Ausführender Spieldesigner:** Corey Konieczka
**Ausführender Produzent:** Michael Hurley
**Herausgeber:** Christian T. Petersen
**Testspieler**: Samuel Bailey, Bryan Bornmueller, Daniel Lovat Clark, Andrew Fischer, Chris Gerber, Tim Huckleberry, James Kniffen und Zach Tewalthomas

## Heidelberger Spieleverlag

**Redaktion**: Marco Reinartz
**Übersetzung**: Susanne Kraft
**Lektorat**: Marcus Lange, Yvonne Distelkämper, Tanja Masche, Oliver Kutsch, Timur Hahn und Heiko Eller.
**Layout**: Marco Reinartz
**Grafische Bearbeitung**: Fiona Carey
**Produktionsmanagement**: Heiko Eller

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Licensed by Raven Distribution s.r.l. The ALBEPAVO logo, the Raven Distribution logo, and the Wt System logo are trademarks of ALBEPAVO. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Besucht uns im Netz:

**www.HDS-Fantasy.de**
**www.FantasyFlightGames.com**