FROZEN PATH

Ein Kartenspiel von Linus Kohler.
Version 1.0, 2021.
Für 2-4 Spieler. Spieldauer: ca. 25 Minuten.

Einführung

Obwohl es erst Herbst ist, wird eure Wandergruppe von einem plötzlichen Kälteeinbruch überrascht. Das Tal, in dem ihr nun schon seit einer Woche unterwegs seid, wird zugeschneit und die Temperaturen sinken immer tiefer, in noch nie dagewesene Minustemperaturen dieser Region. Schneestürme und kalte Winde erschweren das Vorankommen. Was ist passiert? Nur schlecht vorbereitet, müsst ihr einen Weg aus diesem kalten Wintertal finden…

Spielkartenübersicht

Das Spiel umfasst die folgenden Kartentypen:

- Spielcharaktere (5x)
- Gebiete (15x)
- Gegenstände - verteilt auf 8 Kategorien
- Events (Ereignisse) - verteilt auf 8 Kategorien

Die Kategorien für Gegenstände und Ereignisse (Events) repräsentieren verschiedene Gebietsbereiche (Locations) auf den Gebietskarten und sind aufgeteilt:
O1: Karten «Im Freien», mit einem Stern (total 13 Karten)
O2: Karten «Im Freien», mit zwei Sternen (total 13 Karten)
S1: Karten «Aussenbereich», mit einem Stern (total 12 Karten)
S2: Karten «Aussenbereich», mit zwei Sternen (total 11 Karten)
S3: Karten «Aussenbereich», mit drei Sternen (total 9 Karten)
I1: Karten «Innenraum», mit einem Stern (total 12 Karten)
I2: Karten «Innenraum», mit zwei Sternen (total 11 Karten)
I3: Karten «Innenraum», mit drei Sternen (total 9 Karten)

Spielvorbereitungen

Gebietskartenkartenstapel erstellen: Verdeckt, zufällig 9 Karten mit dem Kartensymbol auf der Rückseite ziehen. Dabei müssen 3 Karten einen Stern, 3 Karten zwei Sterne und 3 Karten drei Sterne haben. Diese Karten sind verdeckt nach Anzahl der Sterne sortiert auf einen Stapel zu legen. Die Karten mit einem Stern sollten zuoberst auf dem Stapel liegen, so dass diese im Spiel zuerst gezogen werden.

Spielcharakter auswählen: Alle wählen einen Spielcharakter aus.

Startgegenstände auswählen:
Bei 2 Spieler:innen: 2 frei wählbare Stufe-1-Gegenstände, 1 frei wählbarer Stufe-2-Gegenstand und 1 frei wählbarer Stufe-3-Gegenstand
Bei 3 Spieler:innen: 2 frei wählbare Stufe-1-Gegenstände, 1 frei wählbarer Stufe-2-Gegenstand
Bei 4 Spieler:innen: 2 frei wählbare Stufe-1-Gegenstände

Wenn beim Spielcharakter der zweite Gegenstand definiert ist, muss dieser anstelle der freien Auswahl für den 2. Stufe-1-Gegenstand gewählt werden.

Kategorienstapel erstellen: Die restlichen Karten mit derselben Rückseite verdeckt auf jeweils einen Stapel legen. Es sollten 8 weitere, verschiedene, zufällig gemischte Stapel vorhanden sein.

Die Lebenspunkte des Spielcharakters anzeigen: Ein beliebiger Indikator (z.B. ein Bierdeckel) auf das am weitesten rechts stehende Herz der Spielcharakter-Karte legen (da maximale Anzahl Lebenspunkte beim Start).

Grundlegendes

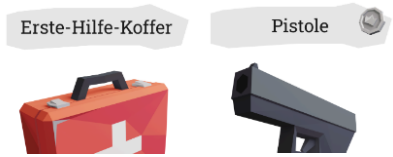
Spielziel: Alle neun Gebiete des Gebietskartenstapels durchqueren. Dabei muss je mindestens eine Location pro Gebiet besucht werden. Mindestens ein Spielcharakter muss überleben – noch besser, wenn dies alle tun. Es gibt Gebiete und Karten, die es erlauben einzelne Gebiete zu überspringen und den Ausweg zu verkürzen, weshalb es selten auch weniger als 9 Gebiete sein können.
Alle Spieler:innen müssen zusammen in der Spielwelt gegen das Spiel überleben - *Frozen Path* ist also ein kooperatives Spiel. Dabei gilt es die Vorteile der Spielcharaktere richtig auszunutzen und geeignete Entscheidungen zu fällen.

Spielende und Lebenspunkte: Das Spiel ist verloren, wenn alle Spielcharaktere gestorben sind. Die Herzen auf den Spielcharakteren sind Lebenspunkte und stellen den Gesundheitszustand dar. Wenn ein Spielcharakter kein Herz mehr hat, ist er tot. Die spielende Person verliert dann alle Karten, die der Spielcharakter noch hatte und kann nicht mehr weiterspielen. Es gehen auch die Boni des gestorbenen Spielcharakters für alle verloren. Das Spiel ist gewonnen, wenn das Spielziel erreicht ist.

Spielcharaktere:

Unten an der Abbildung werden einige besondere Fähigkeiten der Spielcharaktere angegeben:
Die Boni für weniger Nahrungsverbrauch und Kälte, können solange der entsprechende Charakter lebt jeweils für die ganze Gruppe direkt abgezogen werden, falls ein neues Gebiet betreten wird (siehe *Spielablauf*).
Das Ziehen weiterer Karten erfolgt mit den Charakteren, welche auch bereits bei dieser Location sind, ausser es steht expliziert, dass ein Charakter diese Karte nur allein (z.B. bei einer neuen Location) aufdecken kann.

Gegenstände (grauer Texthintergrund):



Ein einmalig verwendbarer Gegenstand (links) und ein beliebig oft verwendbarer Gegenstand (rechts, mit Münze).

Können eingesammelt werden. Gegenstände können verschiedene Verwendungszwecke erfüllen. Sie dienen als Nahrung, zum Reagieren bei Ereignissen oder sind für andere Zwecke nützlich. Es gilt die Beschreibung des jeweiligen Gegenstandes zu beachten. Nach einer Verwendung muss der Gegenstand abgegeben werden, ausser er hat eine graue Münze im Titel. Solche Gegenstände können unbegrenzt oft eingesetzt werden. Die Spieler:innen können so viele Gegenstände auf der Hand halten, wie der eigene Spielcharakter angibt. Mit einem Rucksack können noch mehr Gegenstände gehalten werden. Es steht den Spieler:innen jederzeit frei, Gegenstände ohne deren Einsatz/Verwendung abzugeben, um stattdessen andere Gegenstände aufzunehmen.

Gegenstände welche der Spielcharakter besitzt, können selbst jederzeit eingesetzt

werden. Eine aufgeteilte Verwendung (z.B. zum Heilen) oder Verwendung für andere ist nur möglich, wenn alle entsprechenden Spielcharaktere sich auch am selben Ort aufhalten.

Gefahrenereignisse (roter Texthintergrund):

Gefahrenereignisse haben auf den Karten beschriebene Effekte (z.B., dass sie Lebenspunkte der Charaktere abziehen). Die negativen Effekte gelten für die Charaktere bei der Location, wo das Ereignis ausgelöst wurde (also die Karte gezogen wurde; dieser Ort wird auch Ereignisort genannt), ausser es ist anders auf der Karte vermerkt. Oftmals können die Effekte verhindert oder abgemildert werden, falls die Charaktere beim Ereignisort bestimmte Gegenstände besitzen oder abgeben.

Ereignischancen (grüner Texthintergrund):

Ereignischancen können als Ressource gelagert werden, falls die Spielcharaktere beim Ereignisort einen der abgebildeten, notwendigen Gegenstände besitzen.

Kartenstapel nachfüllen: Sollte ein Kategorienstapel aus drei oder weniger Karten bestehen, gilt es die bereits abgegebenen Karten der selben Kategorie wieder mit den letzten noch vorhandenen Karten zu mischen und erneut in den Stapel zu integrieren.

Spielablauf

Die oberste Karte auf dem Gebietskarten-stapel wird aufgedeckt. Dies ist nun das Gebiet, in dem ihr euch bewegt. Für jedes neu aufgedeckte Gebiet werden nun die folgenden Punkte wiederholt:

1. Karten in der Gruppe spielen: Ihr betretet alle zusammen das neue Gebiet und habt nun die Gelegenheit, Karten für das aktuelle Gebiet zu spielen: Euch zu heilen, Karten auszutauschen (maximale Anzahl Karten pro Spielcharakter beachten), ein Feuer zu machen (um die Froststerne der Welt zu ignorieren), das Motorrad oder die Weltkarte benutzen.

2. Kälte berücksichtigen: Die Anzahl Froststerne müssen von euren Lebenspunkten abgezogen werden (Boni von Charakteren und Gegenständen bezüglich Frosttemperaturen beachten). Der Abzug passiert einmalig für die gesamte Gruppe, er kann beliebig auf die Spielcharaktere verteilt werden.

Wenn ein Feuer gemacht wird (beim 1. Punkt), können die Froststerne des aktuellen Gebiets komplett ignoriert werden und es muss nichts abgezogen werden. Das Feuer brennt im aktuellen Gebiet weiter, es gilt also auch bei Ereignissen im gezündeten Gebiet noch als aktiv.

3. Den Nahrungsverbrauch abziehen: Dabei muss so viel Nahrung wie in Äpfel angegeben wird, konsumiert werden. Das heisst Nahrungskarten im selben Umfang der auf der aktuellen Gebietskarte sichtbaren Äpfel müssen abgegeben werden. Eine teilweise Abgabe einer Karte ist dabei nicht möglich. Falls nicht genügend Nahrung vorhanden ist oder ihr keine Nahrung abgeben wollt, müssen die Lebenspunkte wie bei den Froststernen beliebig verteilt von den Spielcharakteren abgezogen werden.

4. Locations besuchen: Nun könnt ihr die verschiedenen Locations im aktuell sichtbaren (aufgedeckten) Gebiet besuchen. Dabei kann jeder Spielcharakter genau eine Location besuchen (Aber: Ausnahmen der Spielcharaktere beachten). Ihr könnt auch mit mehreren Spielcharakteren zur selben Location gehen. Mindestens eine Location muss besucht werden.
Beim Besuch einer Location dürft ihr genau eine neue Karte vom Stapel der entsprechenden Kategorie ziehen (Aber: Ausnahmen der Spielcharaktere beachten). Ihr könnt dabei einen hilfreichen, zusätzlichen Gegenstand oder Nahrung erhalten, es kann aber auch ein Ereignis (Chance oder Gefahr) passieren. Die Ereignisse passen ungefähr zur Region. Beispielsweise ist es kaum möglich, dass euch ein Wildtier im Innenraum eines Gebäudes angreift. Bei Ereignissen sind oftmals bestimmte Gegenstände nötig, um zu reagieren. Ein Gegenstand kann dabei nur eingesetzt werden, wenn ein Spielcharakter den Gegenstand bei der Ereignislocation besitzt. Ist der Spielcharakter mit dem notwendigen Gegenstand bei einer anderen Location, so kann der Gegenstand dessen Charakters also nicht benutzt werden. Bei Punkt 1 wäre aber ein Austauschen möglich gewesen.

Einige Locations können nur besucht werden, wenn mindestens einer der besuchenden Spielcharakteren eine Taschenlampe besitzt.

Einige Gebiete haben eine Location, bei der direkt zur nächsten Gebietskartenstufe gewechselt werden kann. Alle Karten vor der angegebenen Stufe, die noch nicht aufgedeckt wurden, können dabei übersprungen werden. Um diese Aktion auszuführen, müssen alle Spielcharaktere in der selben Runde zu dieser Location wechseln, anstelle eine andere Location zu besuchen. Es können dann also keine Karten in diesem Gebiet gezogen werden.

5. Weiter mit dem nächsten Gebiet: Nach dem Ziehen der Karten der entsprechenden Locations, muss ins nächste Gebiet gewechselt werden. Dazu ist die nächste Karte des Gebietskartenstapels aufzudecken und wieder bei Punkt 1 fortzufahren.