FROZEN PATH

Ein Kartenspiel von Linus Kohler.
Version 2.0, 2022.
Für 2-4 Spieler. Spieldauer: ca. 25 Minuten.

I: 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…

II: Spielkartenübersicht

Das Spiel umfasst die folgenden Kartentypen:

- 8 Spielcharaktere, 2 pro Karte (4x)
- Gebiete (15x)
- Gegenstände - verteilt auf 6 Kategorien
- Events (Ereignisse) - verteilt auf 6 Kategorien

Die Kategorien für Gegenstände und Ereignisse (Events) repräsentieren verschiedene Gebietsbereiche (Locations) auf den Gebietskarten und sind aufgeteilt:
F1: Karten «Im Freien», mit einem Stern (total 16 Karten)
F2: Karten «Im Freien», mit zwei Sternen (total 13 Karten)
A1: Karten «Aussenbereich», mit einem Stern (total 17 Karten)
A2: Karten «Aussenbereich», mit zwei Sternen (total 14 Karten)
I1: Karten «Innenraum», mit einem Stern (total 15 Karten)
I2: Karten «Innenraum», mit zwei Sternen (total 12 Karten)

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

Maluskarte wählen (nur bei 4 Spieler:innen): Eine Maluskarte wird ausgewählt und die Karte wird mit der ausgewählten Seite nach oben hingelegt. Der auf der Karte beschriebene Nachteil ist während der gesamten Partie zu beachten-

Kategorienstapel erstellen: Die restlichen Karten mit derselben Rückseite verdeckt auf jeweils einen Stapel legen. Es sollten 6 weitere, verschiedene, zufällig gemischte Stapel vorhanden sein.
Auf den Stufen 2-Kartenstapel muss jeweils die zweite und die vierte Karte eine “High Risk”-Karte sein. Diese sind verdeckt dort einzusortieren.

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

Das Spielsetup mit den Spielvorbereitungen sollte wie folgt aussehen:

Pro Spieler:in

Wählt den Spielcharakter.

Wählt die erlaubte Anzahl an Startgegenständen, die hier neben dem Charakter platziert werden.

Legt ein beliebiger Indikator zur Anzeige der Lebenspunkte, neben die Herzen bereit

Nur bei 4 Spieler:innen Maluskarte

Wählt eine Maluskarte aus und legt die aktive Seite nach oben hin.
Sie gilt nun während des gesamten Spiels.

6 Kategorienstapel

Auf den Stufen 2-Kartenstapel (Stapel mit 2 Sternen) müssen jeweils die zweite und die vierte Karte eine "High Risk"-Karte sein.

Gebietskartenstapel

Jeweils drei Karten mit einem, zwei und drei Sternen. Sortiert nach Anzahl Sternen, je mehr Sterne desto weiter unten ist die Karte im Stapel.

Wenn die Grundlagen (Kapitel IV) bekannt sind, kann direkt mit dem Spielablauf (Kapitel V) begonnen werden und das Spiel gestartet werden!

IV: Grundlagen

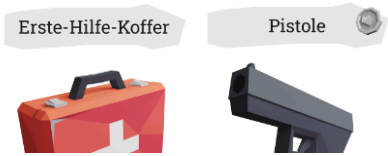
Spielziel: Alle neun Gebiete des Gebietskartenstapels durchqueren. Dabei muss je mindestens eine Location pro Gebiet besucht werden. Mindestens ein Spielcharakter muss überleben – noch besser, wenn dies alle tun. Es gibt Gebiete und Karten, die es erlauben einzelne Gebiete zu überspringen und den Ausweg 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:

Unterhalb der Abbildung wird eine besondere Fähigkeit beschrieben, welche jeder Spielcharakter hat.
Die Startgegenstände sind Gegenstände, welche die gleichen Effekte haben wie die entsprechende Gegenstandskarte. Sie zählen allerdings nicht zu den maximal tragbaren Gegenständen dazu und können weder verloren, noch abgegeben oder ausgetauscht werden.

Gegenstände (grauer Texthintergrund):



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

Gegenstände können verschiedene Verwendungszwecke erfüllen und können beim Besuchen von Locations eingesammelt werden. 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):

Text der beschreibt, wie der Effekt des Ereignissens entsprechend abgeschwächt wird oder gar nicht gilt. In seltenen Fällen kann gar nicht reagiert werden.

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 (um auf das Ereignis zu reagieren).

Es gibt auch Gefahrenereignisse, wo zwischen zwei Optionen a) und b) entschieden werden kann, wie regiert werden soll. Damit die erste Option möglich ist, sind jedoch häufig bestimmte Gegenstände erforderlich.

Ereignischancen (grüner Texthintergrund):

Gegenstände, die notwendig sind, damit der positive Effekt gilt.

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

Der «Abgestürzte Pilot» ist ein Sonderfall: Mit ihm erhält man im Spiel einen weiteren Spielcharakter. Um in zu erhalten, muss jedoch einmalig, wenn er gezogen wird, 2 Nahrung abgegeben werden.

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.

V: Spielablauf

Bei Spielen zu viert, muss die Maluskarte mit der dort beschriebenen Einschränkung berücksichtigt werden!

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.

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 und Gegenstände 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) eintreten. 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 (ausser er hat das Smartphone). 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.