

ZIMOWE OPowieści™

WPROWADZENIE

PRZECZYTAJCIE JAKO PIERWSZE!

Niniejsza broszura wprowadza graczy w świat *Zimowych opowieści* i prezentuje podstawowe założenia rozgrywki. Gracze powinni zapoznać się z nią przed lekturą właściwej instrukcji. Dzięki temu zrozumieją ogólne działanie gry oraz sposób, w jaki należy inspirować się jej elementami podczas tworzenia własnych opowieści, stanowiących serce rozgrywki.

WITAMY W ZIMOGRODZIE

Padał śnieg – kiedyś piękny, dziś złowrogi, podkreślający grozę mrocznych dni. Dorotka mocniej otuliła się płaszczem, ale wiatr i tak kąsał ją do kości. Cel wyprawy był już jednak w zasięgu wzroku. Zastłonięte okna budynku były ciemne i niezbyt zachęcające. Cały ogromny, ceglany budynek sprawiał wrażenie nieprzyjemnego, ale w głębi serca Dorotka budził zupełnie inne uczucie – nadzieję. Zamknięta wśród jego czterech ścian czekała Alicja, jeden z niewielu pozostałych przy życiu sprzymierzeńców, którzy odważyli się stawić czoła okrucieństwu Zimy.

Obok wejścia kłębił się cień o chrapliwym oddechu. Przez krótki moment światło padło na ostrze w rękach istoty i zaśniło w pełnych nienawiści oczach. Dorotka wzięła głęboki oddech i ruszyła spokojnym krokiem w stronę swego przeznaczenia.

W grze *Zimowe opowieści* gracze stają się narratorami improwizowanych opowieści, osadzonych w fantastycznej krainie. Każdy gracz musi opowiedzieć swoją część historii o postaciach, które utknęły w świecie pochłoniętym przez wieczną zimę. Bohaterowie pochodzą ze znanych bajek, jednak mocno zmienili się od czasu, kiedy po raz ostatni o nich opowiadano. Ale wszyscy, od Alicji, uwięzionej za opowiadanie niestworzonych historii, po Śnieżkę, ogarniętą obsesją na punkcie swojego piękna, mają do odegrania ważną rolę w potyczce pomiędzy wiosną i zimą.



OPOWIADANIE

Podczas gry w *Zimowe opowieści* gracze zagrywają karty opowieści, by poruszać postaci po Zimogrodzie i wykonywać powierzone im zadania. Za każdym razem, kiedy gracz zagra kartę opowieści, musi użyć wyobraźni, by ją zinterpretować i uzasadnić zaistniałą sytuację. Nie ma dobrych ani złych sposobów odczytania kart, a graczy nie ocenia się na podstawie wymyślonych przez nich historii. Zamiast tego wszystkich zachęca się do wspólnej zabawy i tworzenia niekończącej się opowieści.

Karty opowieści zilustrowała dwójka dzieci w wieku 5 i 9 lat. Ilustracje celowo są bardzo abstrakcyjne, aby gracze, w momencie zagrania karty, sami mogli zinterpretować, co przedstawiają. Karty mają być inspiracją do rozwijania tworzonej historii.

Poniższe przykłady pokazują niektóre sposoby interpretacji obu stron jednej karty opowieści (wiosna korzysta z pomarańczowej strony, zima z białej).

WIOSNA

- Spokojna muzyka odgrywana na pianinie.
- Wózek, w którym można schować się przed patrolami zimy.
- Nakrywanie stołu, przy którym zasiądą goście.



ZIMA

- Pogrzeb rebelianta.
- Samotna kolacja; wspomnianie przyjaciół, którzy odeszli.
- Koszmary, które nie dają spać.



To, jak długie, złożone i głębokie będą interpretacje kart opowieści zależy tylko od samych graczy. Czasami potrzebna będzie spontaniczna, półminutowa wypowiedź, niezwykle szczegółowo opisująca część historii. Innym razem wystarczy wypowiedzenie jednego zdania, dostosowującego kartę do obecnej sytuacji.

Gracze muszą zagrywać karty opowieści, aby postaci coś robiły podczas gry – niezależnie od tego, czy jest to ruch na planszy, atakowanie wroga czy ratowanie przyjaciela. Liczba kart i sposób ich zagrywania będą się zmieniały w zależności od akcji, wykonywanej przez gracza. Jednak niezależnie od podejmowanej czynności, gracz zawsze musi opowiedzieć historię związaną z zagrywaną kartą.

EPICKIE STARCIE

Walka pomiędzy wiosną a zimą zbliża się do punktu kulminacyjnego. Siły rebeliantów są pełne nadziei, że ich walka o wolność sprowadzi z powrotem wiosnę. Natomiast żołnierze zimy chcą za wszelką cenę utrzymać na zawsze mroźną porę roku.

Każda postać należy do jednego ze stronnictw: wiosny albo zimy. By wpłynąć na wynik walki gracze używają swoich postaci do wykonywania legendarnych zadań, które mogą przechylić szalę zwycięstwa na ich stronę. Na przykład rebelianci mogą poszukiwać słonecznej korony – potężnego artefaktu, zdolnego stopić śnieg i lód, który skuł ludzkie serca.

Poprzez opowiadanie swoich części historii i wykonywanie zadań gracze tworzą wspomnienia, które pozwolą ich stronnictwu odnieść zwycięstwo. Niezależnie od tego, czy wygrają, czy przegrają, ostatecznym celem jest użycie wyobraźni do stworzenia pamiętnych opowieści.

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

Pozostała część tej broszury zawiera przykład realizacji zadania w czasie gry. W tym momencie nie jest istotne, aby gracze zrozumieli poszczególne zasady. Zamiast tego przykład ma uwypuklić najważniejszą czynność w grze – opowiadanie historii.

Andrzej, Klara, Edward i Daniel zebrali się, aby zagrać w *Zimowe opowieści*. Andrzej i Klara reprezentują wiosnę, a każde z nich kieruje trzema wiosennymi postaciami. Edward i Daniel reprezentują zimą i każdy z nich jest odpowiedzialny za trzech żołnierzy zimy. Postacie Andrzeja to: Dziewczynka z zapalkami, Gburek oraz Alicja. Postacie Klary to: Pinokio, Babcia Dorotka oraz Błaszany Drwal. Postacie Edwarda to: Biały Królik, Lis i Kot oraz Szalony Kapelusznik. Postacie Daniela to: Knot, Królowna Śnieżka oraz Wilk.

Czwórka przyjaciół siedzi wokół stołu. Przed każdym z graczy leżą jego postaci, natomiast na środku, w łatwo dostępnym dla wszystkich miejscu, znajduje się plansza. Wszystkie pozostałe elementy zostały ułożone w stosach naokoło niej.

Dołączamy do nich w trakcie rozgrywki, kiedy przychodzi kolej na Edwarda.

We wcześniejszej części gry Klara stworzyła w Fabryce Koszmarów zadanie Promyk nadziei, opowiadając o tym, jak Pinokio wyrzwał przez najwyższe okno w Teatrze Marionetek i zobaczył na tyłach Fabryki stertę śmieci, która wydawała się emanować ciepłym światłem.

Teraz kolej na Andrzeja. Aktywuje Gburka, który znajduje się na Jarmarku Cudów. Andrzej dobiera trzy karty opowieści i decyduje się zakończyć zadanie Promyk nadziei. Zaczyna więc swoją opowieść:

Andrzej: Po śmierci braci Gburek błkał się bez celu i topił smutki w butelce. Często wałęsał się po wąskich ulicach Jarmarku Cudów, wpatrując się w sklepowe wystawy. Pewnego razu, gdy podziwiał niebo przez archaiczny teleskop, jego uwagę przykuł płatek róży, który spadał z nieba niczym śnieżynka. Widok był sam z siebie dziwny, ale jeszcze dziwniejsze było to, że płatek tak naprawdę szybował w powietrzu. Obserwując go przez chwilę Gburek zauważył, że zmierza w konkretnym kierunku. Jakby tego było mało, płatek wydawał się świecić coraz mocniej, im dalej znajdował się od naszego bohatera. Gburek zdecydował się podążać jego śladem i zaczął torować sobie drogę poprzez tłum zgromadzony na Jarmarku.

Andrzej odrzuca kartę opowieści, przesuwa pionek Gburka na centralny plac, a następnie do Azylu Szalonego Kapelusznika. Odrzuca kolejną kartę opowieści i przestawia Gburka na plac po lewej, a później na Fabrykę Koszmarów.

Andrzej: Ciągłe pijany po opróżnieniu tego ranka kolejnej **butelki** (mówiąc „butelki” Andrzej zagrywa pierwszą kartę opowieści, wykładając ją pomarańczową stroną ku górze), z wzrokiem uniesionym ku niebu, Gburek nie zwracał uwagi na to, co znajdowało się przed nim. Kiedy wreszcie rozejrzył się dookoła, zobaczył, że znajduje się na centralnym placu Zimogrodu.



Nawet w pijackim widzie doskonale wiedział, że nie jest to bezpieczne miejsce, dlatego szybko pobiegł do najbliższej **alejki**. Na jej drugim końcu ujrzał, że płatek róży kieruje się w stronę Fabryki Koszmarów. Prędko ruszył bocznymi uliczkami, starając się jak najszybciej dotrzeć do Fabryki.



Wreszcie Andrzej bierze pionek trwającego zadania, stawia go na żetonie zadania „Promyk nadziei” i rozpoczyna je.

Andrzej: Gburek oniemiał, kiedy zdał sobie sprawę, że jeszcze silniejsze światło biło z przedmiotu leżącego na szczycie góry śmieci, piętrzącej się na tyłach zakładu.

Edward siedzi na lewo od Andrzeja, a jego postaciami są Biały Królik, Lis i Kot oraz Szalony Kapelusznik. Wszystkie trzy postaci były już aktywowane, dlatego nie może użyć ich ponownie. Jednak Biały Królik już znajduje się w Fabryce Koszmarów, więc Edward może bez potrzeby jej aktywowania sprawić, że weźmie udział w zadaniu.

Kolejka przechodzi na Klarę, która decyduje się aktywować Blaszanego Drwala, przebywającego obecnie w Zimowym Więzieniu. Dobiera trzy karty opowieści i opowiada część historii powiązaną z Blaszanym Drwalem:

Klara: Blaszanym Drwal leżał opuszczony obok zniszczonego zbiornika. Właśnie otworzył oczy, budząc się z długiego snu. Miał zamrożone ręce i nogi.

Klara odrzuca jedną kartę, aby poruszyć Blaszanego Drwala do Fabryki Koszmarów.

Klara: Z przerażeniem obserwował, bezsilny, jak żołnierze reżimu ładują go na **wózek pełen śmieci**. Nie mógł nijak temu zapobiec, wydawało mu się jednak, że żołdacy nie zauważyli jego przebudzenia.



Klara kontynuuje:

Klara: Strach ścisnął gardło Blaszanego Drwala, gdy uzmysłowił sobie, że żołnierze zabierają go do Fabryki Koszmarów. Wyobraził sobie, że na jego zamrożonym ciele będą przeprowadzane straszne eksperymenty. Jednak kamień spadł mu z serca, kiedy rzucono go na wielką stertę śmieci. Tu przynajmniej nic mi nie grozi – pomyślał. Nagle poczuł jak po jego ciele rozplywa się ciepło. Coś tutaj żyło.

PRZYKŁAD RUCHU GBURKA



PRZYKŁAD RUCHU BLASZANEGO DRWALA



Następny w kolejce jest Daniel. Choć mógłby aktywować Wilka, musiałby odrzucić dwie karty, aby poruszyć go do Fabryki Koszmarów z obecnego miejsca, dlatego rezygnuje – woli zatrzymać Wilka w pogotowiu na inną okazję. Kolejka wraca do Andrzeja, który rozpoczyna zadanie.

Andrzej: Wiedziony ciekawością Gburek podszedł bliżej, by sprawdzić co jest źródłem **dobrych otuchy światła**. Jego oczom ukazał się **mały kwiatek**, wyrastający na szczycie sterty śmieci. Choć wszystkie drzewa i rośliny w całym Zimogrodzie były zamrożone i zwędłe, kilka źdźbeł trawy przebijało ziemię dookoła stosu. Na pobliskich krzewach pojawiło się **kilka nowych pędów**. Nadzieja wypełniła duszę Gburka. Krasnoludek zbliżył się jeszcze bardziej, chcąc dokładnie zbadać źródło światła.



Andrzej kończy swoją część, pozostawiając ją otwartą, aby mogli do niej dołączyć inni gracze. Edward decyduje się włączyć do opowiadania swoim Białym Królikiem – wprowadzie aktywował go wcześniej podczas tego rozdziału, ale postać ta już znajduje się w Fabryce Koszmarów. Edward opowiada swoją część:

Edward: Kiedy Gburek zbliżał się do sterty śmieci, nie zauważył **cienia, który obserwował go z wysokiego okna**. To Biały Królik spoglądał w dół i zdążył już zaalarmować strażników swej Fabryki. Odstąpił od okna, powoli zszedł po schodach i otworzył drzwi na dziedziniec.



- No proszę. Kogo my tutaj mamy? Czy naprawdę sądziłeś, że nie usłyszysz twojego tupania? Rozejrzyj się, krasnoludku – nie masz dokąd uciec!

W międzyczasie **strażnicy otoczyli Gburka**.

- Widzę, że spodobał ci się ten kwiatek. Jakież to słodkie. Szkoda, że moi strażnicy właśnie mają zabrać tę hałdę śmieci i wrzucić ją, razem z tym kwiatkiem, do **pieca** w mej fabryce! Kto wie, może przetopienie tych rzeczy pozwoli mi stworzyć **nową broń**, zdolną zdławić waszą żalosną rebelię. Jeśli zaś o ciebie chodzi, nie mam ochoty brudzić sobie rąk. Straż! Dajcie mu lekcję i wyrzucie go z mojej posesji!

Biedny stary Gburek trząsł się ze strachu jak osika na wietrze, a strażnicy zbliżali się do niego.



Następna w kolejce jest Klara, która opowiada część historii związaną z Blaszanym Drwalem.

Klara: Strażnicy mieli właśnie **pochwyć starego Gburka**, kiedy nagle słońce przestało świecić. Nastąpiło **zaćmienie**, a Biały Królik śmiał się z tego znaku, sądząc, że to zwiastun przyjazny reżimowi. Jednak jego śmiech po chwili



przerodził się w dziki wrzask. Coś wynurzało się ze sterty śmieci. Najpierw pojawiła się **metalowa twarz**, świecąca tym samym światłem, co kwiatek. Z ślad za nią wynurzyło się ogromne ciało, promieniujące niczym wiosenna łąka. Ręce i nogi znów były żywe, a serce waliło jak dzwon. Blaszy Drwal powrócił. Teraz rebelianci mieli po swej stronie potężnego rycerza, gotowego stanąć do boju. Blaszy Drwal skoczył Gburkowi z pomocą, a wystraszeni strażnicy odwrócili się na pięcie i uciekli ile sił w nogach.



W związku z tym, że Daniel nie może dołączyć (nie ma żadnej postaci w Fabryce Koszmarów), kolejka wraca do Andrzeja, który może zagrać jeszcze jedną kartę. Decyduje się na następującą:

Andrzej: Gburek zobaczył Blaszanego Drwala, wynurzającego się spod góry śmieci. Był on **niczym zaginiony bohater**, który powrócił by ukarać szalonych żołnierzy zimy i sprowadzić sprawiedliwość. Przed jego oczami stał **zbawiciel, na którego czekali rebelianci**.



Gracze wiosny użyli sześciu kart, a gracze zimy tylko pięciu. Wiosna wygrywa zadanie „Promyk nadziei”, które Andrzej musi teraz zakończyć.

Andrzej: Blaszy Drwal stratował strażników, uwalniając Gburka. Biały Królik czmychnął ratując życie i skrył się w Fabryce przed promienistym światłem, bijącym od ogromnego bohatera. Wiosna miała po swej stronie czempiona, wybawiciela, nową nadzieję.

Zadanie się zakończyło, a Andrzej wybiera kartę opowieści najlepiej reprezentującą jego wynik. Wybiera **światło otaczające Blaszanego Drwala** i kładzie ją na wolnym polu toru wspomnień. Następnie umieszcza znacznik zakładki na tej karcie opowieści, a na polu powyżej układa żeton zakończonego właśnie zadania.

CO TERAZ?

Teraz, gdy przeczytaliście wprowadzenie do Zimowych opowieści, macie pojęcie o ogólnym przebiegu gry.

Nadszedł czas abyście zapoznali się z instrukcją i poznali pełne zasady, takie jak przebieg tury, przerywanie innym graczom bitwami i pułapkami oraz rozpatrywanie epilogu – ostatniej rundy, która zakończy stworzoną przez was epicką opowieść.