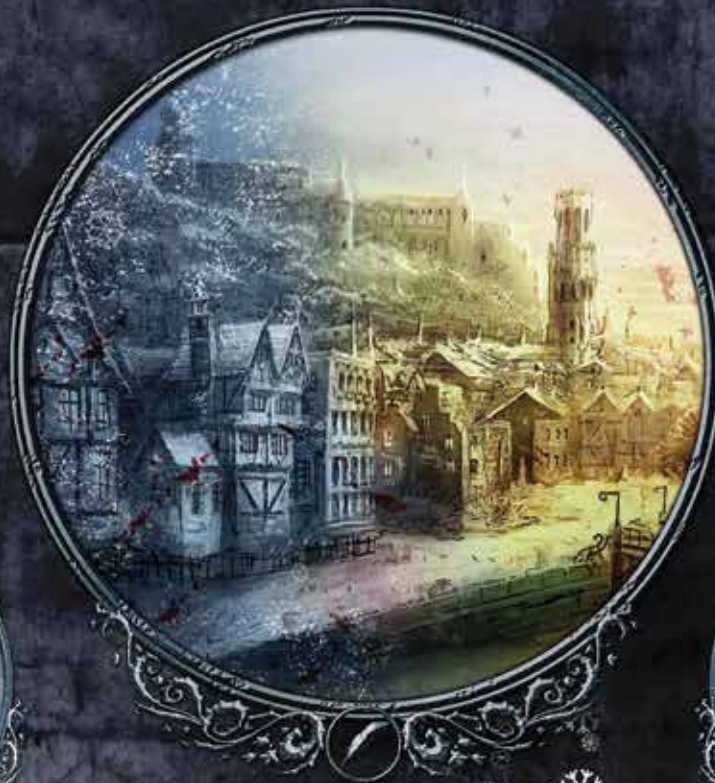


ZIMOWE OPWIESCI



ZASADY GRY

OPIS GRY

Zimowe opowieści to gra narracyjna, w której może uczestniczyć od trzech do siedmiu graczy. Podczas rozgrywki kierują oni losami bohaterów z bajek i wspólnie tworzą historię o subtelnej, ale jednocześnie bezlitosnej wojnie pomiędzy stojącymi po stronie nadziei i wolności rebeliantami wiosny a uosabiającymi szaleństwo i opresję żołnierzami zimy. Elementy dostępne w grze mają być dla graczy inspiracją do wspólnego wymyślenia opowieści, która rozwija się z każdą turą. Ponieważ to gracze w pełni kontrolują kierunek, w którym potoczą się wydarzenia, każda rozgrywka w *Zimowe opowieści* będzie zupełnie inna.

CEL GRY

Stronnictwo, które na koniec gry zgromadzi dzięki kartom opowieści i wspomnieniom więcej punktów historii, wygrywa, sprowadzając ponownie na świat wiosnę lub na zawsze skrywając go pod całunem zimy. Jednak pamiętajcie – niezależnie od tego, czy wygracie, czy przegracie, prawdziwym celem gry jest opowiedzenie emocjonującej i zapadającej w pamięć historii.

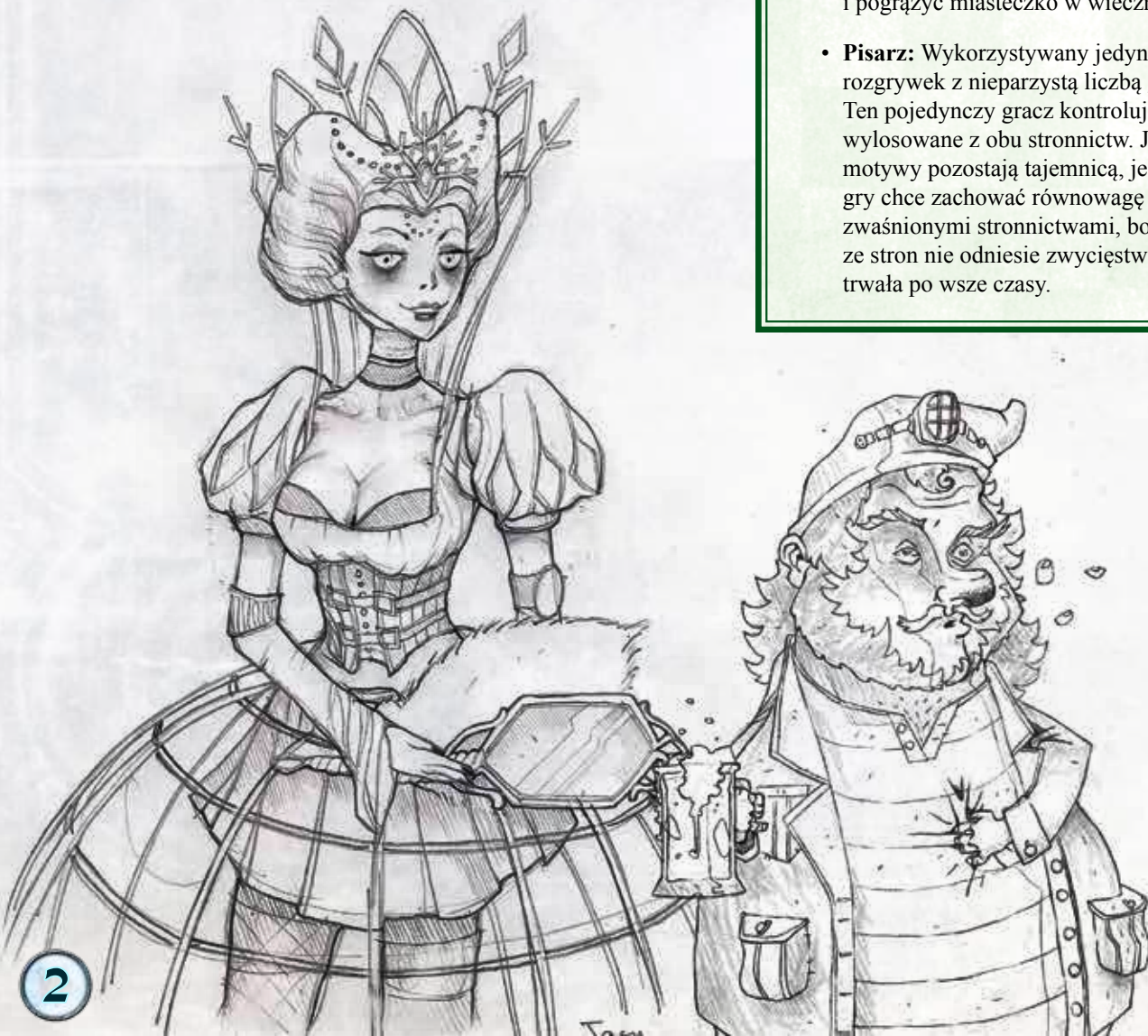
ŚWIAT GRY

Po zwycięstwie w Wojnie Jesieni, reżim Zimy pochwylił ziemię w lodowatym uścisku. Napędzani nienawiścią i strachem żołnierze zimy chcą na zawsze zgasić ogień miłości, zakryć go śnieżną pokrywą i niekończącym się chłodem zimowej nocy. Pośród wietrznych alejek, w niewielkich domach Zimogrodu, w cieniu kryją się jednak rebelianci, którzy próbują obalić zimę, aby znów mogła nadejść wiosna.

STRONNICTWA

Podczas rozgrywki w *Zimowe opowieści* każdy gracz przynależy do jednego ze stronnictw:

- **Wiosna:** Stronnictwo rebeliantów i wszystkich, którzy reprezentują dobro na świecie. Pokonani w Wojnie Jesieni prowadzą obecnie walkę partyzancką, by zakończyć rządy reżimu zimy i pozwolić na powrót wiosny.
- **Zima:** Stronnictwo siepaczy okrutnego reżimu trzymającego Zimogród w lodowych kajdanach. Ich szeregi wypełnione są szalonymi, bezlitosnymi żołnierzami, usiłującymi zgnieść rebeliantów i pogrążyć miasteczko w wiecznej zimie.
- **Pisarz:** Wykorzystywany jedynie podczas rozgrywek z nieparzystą liczbą graczy. Ten pojedynczy gracz kontroluje postaci wylosowane z obu stronnictw. Jego prawdziwe motywy pozostają tajemnicą, jednak w trakcie gry chce zachować równowagę pomiędzy dwoma zwaśnionymi stronnictwami, bo tylko jeżeli żadna ze stron nie odniesie zwycięstwa, opowieść będzie trwała po wsze czasy.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



1 plansza



7 kart rebelianckich postaci



7 kart zimowych postaci



93 karty opowieści



3 karty neutralne



7 pionków rebelianckich postaci (z podstawkami)



7 pionków zimowych postaci (z podstawkami)



7 żetonów stronnictw



8 żetonów zadań



1 żeton głównego gracza



1 żeton arbitra



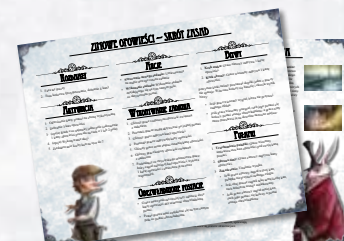
1 pionek trwającego zadania (z podstawką)



1 żeton zakładki



1 żeton epilogu



7 arkuszy pomocniczych



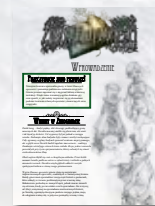
7 kart celów dla rebeliantów



7 kart celów dla żołnierzy



6 żetonów mocy



1 broszura wprowadzająca

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy w następujący sposób przygotować grę:

1. **Plansza:** Planszę układa się pomiędzy wszystkimi graczami.
2. **Talia opowieści:** Wszystkie karty opowieści tasuje się i tak powstałą talię kładzie obok planszy. Wszystkie karty neutralne umieszcza się obok talii opowieści.
3. **Tor wspomnień:** Na czwartym polu toru wspomnień należy położyć żeton epilogu, stroną z zimą ku górze (jak pokazano na poniższym rysunku), oznaczając w ten sposób, że rozgrywka składa się z trzech wspomnień.

Tor wspomnień



Liczba wspomnień

4. **Stronictwa i kolejność przy stole:** Należy przygotować pulę żetonów stronictwa w liczbie odpowiadającej liczbie graczy. Jedną połowę puli powinny stanowić żetony wiosny, a drugą żetony zimy. Jeśli w grze bierze udział nieparzysta liczba graczy, do puli dodaje się żeton pisarza. Każdy gracz losuje z tak powstałej puli jeden żeton. Ujawnia go i kładzie przed sobą. Następnie, zaczynając od najmłodszego gracza wiosny, gracze siadają dookoła planszy, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, tak, aby gracze wiosny i zimy siedzieli na przemian. Jeśli w grze uczestniczy gracz z żetonem pisarza, siada on jako ostatni.
5. **Arkusze pomocnicze:** Każdy gracz bierze jeden arkusz pomocniczy, który kładzie przed sobą.
6. **Arbiter:** Gracze wspólnie wybierają spośród siebie arbitra opowieści (patrz „Arbiter opowieści” na stronie 11). Jeśli nie mogą dojść do porozumienia, najmłodszy gracz wiosny wybiera arbitra samodzielnie. Arbitrem powinien zostać właściciel gry bądź gracz, który najlepiej zna zasady. Wybrany gracz bierze żeton arbitra.



Wiosna



Zima



Pisarz

7. **Postacie:** Zaczynając od najmłodszego gracza każdy uczestnik wybiera jedną kartę postaci swojego stronictwa i kładzie ją przed sobą (karty wiosny i zimy posiadają, odpowiednio, pomarańczowe bądź białe tło). Stawia (osadzony w podstawce) pionek wybranej postaci na mapie w nazwanym miejscu (wiosna) lub na placu (zima), na którym nie znajdują się żadne inne postacie (patrz „Ruch” na stronie 7). Następnie gracz po lewej robi to samo. Czynność powtarza się dopóki wszyscy gracze nie wybiorą i nie rozstawią na planszy odpowiedniej liczby postaci (patrz „Tabela postaci” na stronie 5).

Jeśli w grze bierze udział pisarz, może on wybrać i ustawić na planszy postać z każdego stronictwa, pod warunkiem, że gdy wszyscy zakończą wybieranie, będzie miał prawidłową liczbę postaci z każdego stronictwa. Wszelkie niewykorzystywane karty postaci i ich pionki należy odłożyć do pudełka.

8. **Zadanie wiosny:** Cztery żetony zadań wiosny należy wymieszać i wylosować z nich jeden. Jeśli jest to zadanie „Wielki artefakt”, jego zimową wersję należy odłożyć do pudełka. Jeśli w grze bierze udział pisarz, umieszcza on żeton zgodnie z zasadami (patrz „Rodzaje zadań” na stronie 14). W przeciwnym wypadku najmłodszy gracz zimy umieszcza żeton na planszy.



Wiosenny żeton wielkiego artefaktu

9. **Zadanie zimy:** Cztery żetony zadań zimy należy wymieszać i wylosować z nich jeden. Jeśli jest to zadanie „Wielki artefakt”, jego wiosenną wersję należy odłożyć do pudełka. Jeśli w grze bierze udział pisarz, umieszcza on żeton zgodnie z zasadami (patrz „Rodzaje zadań” na stronie 14). W przeciwnym wypadku najmłodszy gracz wiosny umieszcza żeton na planszy.



Zimowy żeton wielkiego artefaktu

10. **Rozpoczęcie historii:** Jeden gracz opowiada historię, która wprowadza cele obu zadań znajdujących się na planszy, przygotowując w ten sposób ramy dla opowieści (patrz „Początek opowieści” na stronie 20). Może posłużyć się przy tym dowolną inspiracją: planszą, historią postaci, a nawet użyć przedmiotów niezwiązanych z *Zimowymi opowieściami*. Jedynym ograniczeniem jest to, że musi pozostawić historię możliwie otwartą, aby inni gracze mogli dodać do niej swoją część.

Jeśli w grze bierze udział pisarz, to on rozpoczyna historię. Jeśli go brak, opowieść rozpoczyna arbiter.

11. **Karty opowieści:** Każdy gracz zimy i wiosny dobiera cztery karty opowieści. Pisarz dobiera karty opowieści w liczbie odpowiadającej liczbie graczy wiosny. Na przykład, podczas rozgrywki trzyosobowej dobiera tylko jedną kartę.
12. **Pierwszy gracz:** Najmłodszy gracz wiosny bierze żeton głównego gracza i rozpoczyna pierwszy rozdział.

PRZYGOTOWANIE GRY (ROZGRYWKA PIĘCIOOSOBOWA)



- | | | | |
|-----------------------------|---------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| 1. Plansza | 5. Żeton głównego gracza | 9. Żeton arbitra | 13. Żetony zadań |
| 2. Postać | 6. Żeton zadania zimy | 10. Żeton epilogu | 14. Karty neutralne |
| 3. Żeton stronnictwa wiosny | 7. Żeton zadania wiosny | 11. Pionek trwającego zadania | 15. Karty opowieści |
| 4. Karta postaci | 8. Żeton stronnictwa zimy | 12. Żeton zakładki | 16. Żeton stronnictwa pisarza |

TABELA POSTACI

	Każdy gracz wiosny	Każdy gracz zimy	Pisarz	Niewykorzystywane
3 graczy	4 rebeliantów	4 żołnierzy	2 rebeliantów, 2 żołnierzy	1 rebeliant, 1 żołnierz
4 graczy	3 rebeliantów	3 żołnierzy	–	1 rebeliant, 1 żołnierz
5 graczy	2 rebeliantów	2 żołnierzy	1 rebeliant, 1 żołnierz	2 rebeliantów, 2 żołnierzy
6 graczy	2 rebeliantów	2 żołnierzy	–	1 rebeliant, 1 żołnierz
7 graczy	2 rebeliantów	2 żołnierzy	1 rebeliant, 1 żołnierz	brak

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka składa się z kilku rozdziałów. Po zakończeniu jednego rozdziału rozpoczyna się kolejny, powtarzając cykl do momentu rozpoczęcia epilogu (patrz „Epilog” na stronie 10).

ROZDZIAŁY

Każdy rozdział składa się z:

- **Fazy tur graczy:** Gracze wykonują swoje tury, aktywując postacie, dopóki w grze nie będzie żadnych aktywnych postaci.
- **Fazy końcowej:** Każdy gracz dobiera karty opowieści odpowiednio dla swojego stronnictwa i odwraca wszystkie swoje postacie na stronę aktywną.

FAZA TUR GRACZY

Podczas tej fazy gracze wykonują tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aktywując postacie i starając się wypełnić zadania. Aby **AKTYWOWAĆ** postać, gracz musi wykonać poniższe kroki:

1. Odwrócić postać na wykorzystaną stronę.
2. Dobrać trzy karty opowieści.
3. Poruszyć postać o jedno lub więcej pól (opcjonalne).
4. Wykonać akcję (opcjonalne).
5. Zredukować liczbę kart w ręce do siedmiu.

Po tym jak **GLÓWNY GRACZ** aktywuje postać, jego tura się kończy i przekazuje on żeton głównego gracza następnej osobie, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli główny gracz nie ma żadnej **PRZYGOTOWANEJ** postaci, jego tura natychmiast się kończy, a znacznik głównego gracza jest przekazywany dalej. Gracze kontynuują rozgrywanie tur i przekazywanie znacznika, póki nie wykorzystają wszystkich postaci lub dopóki nie dotrą do epilogu.



Przygotowany
żołnierz



Wykorzystany
żołnierz



Przygotowany
rebeliant



Wykorzystany
rebeliant

KARTY OPowieści

Sercem *Zimowych opowieści* są karty opowieści, które wykorzystuje się we wszystkich mechanikach związanych z opowiadaniem historii. Każdy gracz musi utrzymywać liczbę posiadanych kart opowieści w tajemnicy (np. może je trzymać pod stołem lub schować pod swoją kartą postaci). Po obydwu stronach każdej karty znajduje się ten sam rysunek na różnokolorowym tle: pomarańczowym dla wiosny i białym dla zimy. W momencie zagrania karty opowieści gracz kładzie ją stroną swojego stronnictwa do góry.

By zagrać kartę opowieści, gracz wyklada ją w momencie opowiadania części historii powiązanej z ilustracją na karcie. Rysunek na karcie opowieści nie musi odnosić się do przedmiotu – może ilustrować uczucie lub skojarzenie powiązane z danym obrazkiem. Gracze nie mogą zagrywać swoich kart opowieści kiedy ktoś inny opowiada historię.

WIOSNA

- Gwiazdy oświetlające drogę w nocy.
- Oczy świecące w ciemnym lesie.
- Płomyki nadziei błyszczące w ciemności.
- Sól rozsypana na drodze w celu rozpuszczenia lodu.



ZIMA

- Odmrożenia na skórze Alicji.
- Śnieżycy, która gasi wszelkie nadzieje.
- Iskry wywołujące pożar.
- Otwory postrzałowe w ścianach Posiadłości Dorotki.



WIOSNA

- Butelka z życiodajnym płynem.
- Wspominanie w karczmie przyjaciela, kochającego góry.
- Planowanie wspólnej kolacji z przyjaciółmi.
- Stawa pozwalająca się ogrzać.



ZIMA

- Fiolka cyjanku ukryta we flasce Gburka.
- Topienie smutków w alkoholu.
- Trucizna zatruwająca studnie w Zimogrodzie.
- Koktajl Mołotowa, który za chwilę zostanie rzucony w stronę Teatru Marionetek.



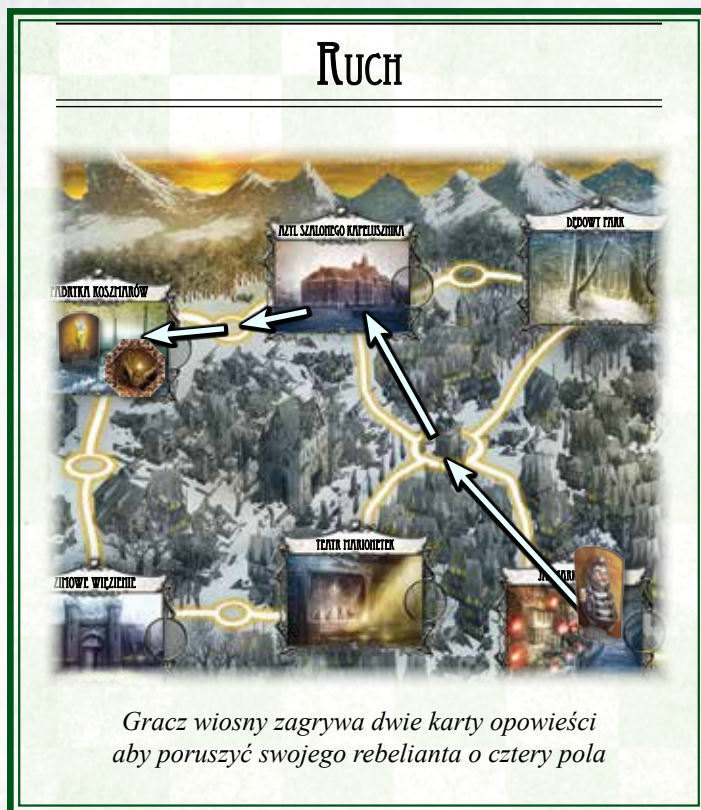
GRAZ KOŃCOWA

Kiedy żaden z graczy nie ma przygotowanych postaci, rozdział się kończy. Na koniec rozdziału każdy gracz wiosny i zimy dobiera po cztery karty opowieści, natomiast pisarz dobiera karty opowieści w liczbie odpowiadającej liczbie graczy wiosny. Gracze odwracają karty swoich postaci na stronę przygotowaną i rozpoczynają nowy rozdział.

RUCH

Gracz może zagrać jedną kartę opowieści, aby poruszyć swoją postać maksymalnie o dwa pola na mapie. Może to zrobić dowolną liczbę razy. Na planszy występują dwa rodzaje pól: nazwane miejsca posiadające rysunek obiektu, oraz place, reprezentowane przez owale połączone z nazwanymi miejscami świetlistymi liniami.

Kiedy gracz postanowi poruszyć swoją postać, rozpoczyna opowiadanie krótkiej historii wyjaśniającej motyw i przyczynę ruchu. Musi przy tym uwzględnić obrazki z zagranych kart. Po wykonaniu ruchu i opowiedzeniu historii gracz odrzuca wszystkie zagrane karty.



NAZWANE MIEJSCA

Zimogród pełen jest dziwnych miejsc. W każdym nazwanym miejscu gracze mogą poczuć mroczną obecność zimy lub delikatne ciepło wiosny. Te nazwane miejsca to punkty, w których odbywa się konflikt.

Każde nazwane miejsce składa się z:

- Nazwy
- Okrągłego pola mocy, wykorzystywanego jedynie podczas rozgrywki z opcjonalną zasadą „Moce” (strona 15).
- Prostokątnego pola zadania z obrazkiem miejsca, na którym można umieścić żeton zadania i pionki postaci.

W każdym nazwanym miejscu może znajdować się tylko jeden żeton zadania, ale może być w nim obecna dowolna liczba postaci.

PLACE

Zdając sobie sprawę z intryg snutych rebeliantów, reżim ustanowił w Zimogrodzie godzinę policyjną. Na ciemnych placach stacjonują teraz żołnierze, a rebelianci starają się ostrożnie przemknąć pomiędzy poszczególnymi punktami miasta.

Place, reprezentowane przez rozświetlone owale połączone świetlistymi liniami z dwoma nazwanymi miejscami, pokonuje się w trakcie ruchu (postacie mogą się także na nich zatrzymać). Nie mogą znajdować się na nich żadne żetony zadań, ale wolno umieścić na nich dowolną liczbę postaci.



PRZERYWANIE RUCHU

Kiedy gracz porusza swoją postać, inny gracz może przerwać jego ruch wykonując jedną z poniższych czynności:

- **Wywołanie bitwy (tylko żołnierze):** Jeśli rebeliant wejdzie na pole, na którym znajduje się żołnierz, gracz kontrolujący żołnierza może zainicjować bitwę, starając się tym samym zablokować ruch rebelianta i go obezwładnić (patrz „Bitwy” na stronie 11).
- **Uruchomienie pułapki (tylko rebelianci):** Jeśli żołnierz wejdzie do **nazwanego miejsca**, w którym znajduje się rebeliant, gracz kontrolujący rebelianta może uruchomić pułapkę, starając się tym samym zablokować ruch żołnierza i go obezwładnić (patrz „Pułapki” na stronie 11).

AKCJE

Kiedy gracz aktywuje postać, może wykonać jedną z dwóch akcji dostępnych w grze:

- Stworzyć nowe zadanie
- Wykonać zadanie

Gracze nie muszą wykonywać żadnych akcji w momencie aktywowania postaci.

TWORZENIE NOWEGO ZADANIA

Gracz wybiera nowy żeton zadania z puli dostępnej dla swojego stronnictwa i umieszcza go na mapie zgodnie z zasadami umieszczania żetonów powiązanych z danym zadaniem (patrz „Rodzaje zadań” na stronie 14). Podczas tworzenia nowego zadania pisarz wybiera żeton zadania stronnictwa powiązanego z postacią, którą aktywował w danej turze.



Żeton zadania

Za każdym razem, kiedy gracz tworzy zadanie, objaśnia jego cel, nawiązując do historii, którą gracz dotychczas opowiedzieli, pozostawiając jego główne elementy możliwie otwarte, aby inni gracze mogli swobodnie kontynuować opowieść (patrz „Wskazówki dotyczące opowiadania” na stronie 13).

Kiedy gracz umieszcza na planszy żeton zadania, kładzie go zgodnie z zasadami wyszczególnionymi w akapicie „Rodzaje zadań”, opisanymi na stronie 14. Gracz musi umieścić żeton w jednym z dwóch miejsc:

- W nazwanym miejscu z polem zadania, na którym obecnie nie znajduje się żaden żeton zadania.
- Pod postacią.

Żeton zadania znajdujący się pod postacią nie jest umieszczany na polu zadania w miejscu, w którym znajduje się dana postać.

Po umieszczeniu na planszy żetonu zadania „Wielki artefakt”, drugi żeton tego zadania należy odłożyć do pudełka. Podczas danej rozgrywki na mapie można umieścić tylko jeden żeton zadania „Wielki artefakt”. Gracz nie może stworzyć zadania, które zostało wykorzystane wcześniej podczas rozgrywki.

OD AUTORÓW

Przez większą część gry, główny gracz aktywuje postać i wykonuje związaną z nią akcję. Jednakże, kiedy wykonywane jest zadanie, każdy gracz, inny niż główny, może aktywować jedną ze swoich przygotowanych postaci, poruszyć ją i sprawić, by ta dołączyła do trwającego zadania. Taki ruch można normalnie przerwać (może to zrobić nawet sam główny gracz).

WYKONYWANIE ZADANIA

Jeśli gracz zakończy ruch postaci na polu, na którym znajduje się żeton zadania tego samego stronnictwa co jego postać, może wykonać zadanie powiązane z danym żetonem.

ZADANIA

Celem gry jest realizowanie zadań, które zapewniają graczom przewagę nad przeciwnikiem i pozwalają tworzyć wspomnienia dla ich stronnictwa.

WYKONYWANIE ZADAŃ

Aby gracz mógł wykonać zadanie, jego postać musi znajdować się na tym samym polu, co żeton zadania. W celu wykonania zadania gracze wykonują następujące czynności:

1. Rozpoczęcie zadania
2. Aktywowanie dodatkowych postaci
3. Główny gracz kontynuuje
4. Inni gracze dołączają
5. Ostatnia karta głównego gracza
6. Koniec zadania
7. Konsekwencje

1. ROZPOCZĘCIE ZADANIA

Główny gracz deklaruje chęć wykonania zadania. Bierze pionek trwającego zadania i stawia go na żetonie zadania, które chce zrealizować. Następnie opowiada historię zadania, nawiązując przy tym do wstępu opowiedzianego przez gracza, który stworzył dane zadanie i opisuje, jak jego postać ma zamiar je wykonać.



Pionek trwającego zadania

2. AKTYWOWANIE DODATKOWYCH POSTACI

Po tym jak główny gracz opowiedział początek historii związanej z zadaniem, wszyscy pozostali gracze, zaczynając od siedzącego po jego lewej i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, mają szansę aktywowania jednej ze swoich przygotowanych postaci i poruszenia jej na pole zadania.

Jeśli gracz aktywuje jedną ze swoich postaci, aby ta dołączyła do zadania, przestrzega przy tym normalnych zasad aktywowania postaci, jednak nie może wykonać żadnej akcji (natomiast jej ruch mogą normalnie przerwać postaci z przeciwnego stronnictwa). Podczas poruszania postaci gracz musi opowiedzieć jak i dlaczego przemieszcza się w stronę zadania.

Jeśli gracz aktywuje jedną ze swoich postaci, aby dołączyła do zadania, musi spróbować poruszyć ją w stronę pionka trwającego zadania. Jeżeli gracz nie jest w stanie dotrzeć na pole z pionkiem, jego postać nie może dołączyć do zadania w kroku 4.

Postać gracza nie musi dołączyć do zadania, które rozpoczął inny gracz, nawet jeśli ma możliwość poruszenia się na odpowiednie pole.

3. GŁÓWNY GRACZ KONTYNUUJE

Po tym jak wszyscy gracze będą mieli okazję aktywować i poruszyć jedną ze swoich postaci, aby dołączyły do zadania, główny gracz kontynuuje historię. Opowiadając ją zagrywa dowolną liczbę kart opowieści, swoim stronnictwem do góry, wprowadzając do opowieści elementy zainspirowane kartami.

Opowiadana historia musi przestrzegać następujących zasad:

- Musi dotyczyć wątku zarysowanego w trwającym zadaniu (patrz „Rodzaje zadań” na stronie 14).
- Żadna postać nie może zginąć ani zostać wyeliminowana z gry.
- Jeszcze nie można opowiedzieć zakończenia. Opowieść musi zostać możliwie najbardziej otwarta.
- Choć ten krok może trwać dowolnie długo, gracze muszą zagrać jedną kartę co kilka zdań, starając się przy tym, by historia była jak najciekawsza.

4. INNI GRACZE DOŁĄCZAJĄ

Po tym jak główny gracz zakończy opowiadanie swojej części historii, wszyscy **inni gracze, których postaci znajdują się na tym samym polu, co zadanie**, zaczynając od siedzącego po prawej od głównego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, mogą dodać swoją część do historii, nawet jeśli ich postać była już wcześniej aktywowana w tym rozdziale. Gracze, którzy mają na polu zadania tylko obezwładnione postacie nie mogą dołączyć się do zadania ani zagrywać kart, wpływających na jego zakończenie (patrz „Obezwładnione postacie” na stronie 12).

Każdy gracz kontynuuje opowieść od miejsca, w którym zakończył ją poprzednik, pomagając lub przeszkadzając w realizacji zadania. Każdy gracz może zagrać przy tym dowolną liczbę swoich kart. Kiedy gracz zagrywa karty, musi powiedzieć jak jego postać pomaga lub przeszkadza postaci głównego gracza w realizacji zadania, przestrzegając przy tym zasad wskazanych w punkcie 3.

Jeśli gracz aktywował jedną ze swoich postaci w kroku 2, tylko ona może dołączyć do zadania, nawet jeśli ma inne postacie na polu, na którym znajduje się pionek trwającego zadania.

Od żadnego z graczy nie wymaga się zagrywania podczas tego kroku kart, nawet jeśli dołączyli do zadania podczas kroku 2.

5. OSTATNIA KARTA GŁÓWNEGO GRACZA

Po tym jak wszyscy gracze mieli okazję dołączyć się do trwającego zadania, główny gracz może zagrać ostatnią kartę, opowiadając o ostatnich staraniach swojej postaci, aby z powodzeniem zrealizować zadanie. Gracz nadal nie może zakończyć historii – zakończenie musi pozostać otwarte.

6. KONIEC ZADANIA

Po tym jak główny gracz miał możliwość zagrania ostatniej karty opowieści, zadanie się kończy. Gracze podliczają karty opowieści

zagrane w ramach zadania, w celu ustalenia jego wyniku, zgodnie z poniższymi zasadami:

- **Sukces:** Jeśli liczba kart opowieści stronnictwa głównego gracza przewyższa liczbę kart przeciwnego stronnictwa, zadanie kończy się sukcesem.
- **Porażka:** Jeśli liczba kart przeciwnego stronnictwa przewyższa liczbę kart stronnictwa głównego gracza, zadanie kończy się porażką.
- **Remis:** Jeśli liczba kart obu stronnictw jest taka sama, zadanie kończy się remisem.

Niezależnie od wyniku, główny gracz musi zakończyć historię związaną z zadaniem, opowiadając ją na korzyść zwycięskiego stronnictwa lub wprowadzając neutralne zakończenie, jeśli zadanie zakończyło się remisem. Następnie gracze odrzucają wszystkie karty, które zegrali podczas zadania.

7. KONSEKWENCJE

Gracze usuwają z planszy pionek trwającego zadania oraz żeton zakońzonego zadania.

Przynależący do zwycięskiego stronnictwa gracz, który zagrał najwięcej kart opowieści, wybiera jedną kartę, która jego zdaniem najlepiej odpowiada zakończonemu zadaniu. Jeśli kilku graczy ze zwycięskiego stronnictwa zagrało taką samą, największą liczbę kart, a w grze bierze udział pisarz, to on decyduje, która karta zostanie wybrana. Jeśli kilku graczy ze zwycięskiego stronnictwa zagrało taką samą, największą liczbę kart, a w grze nie bierze udziału pisarz, główny gracz wybiera kartę opowieści.

Wybrana karta staje się wspomnieniem związanym z zadaniem. Główny gracz kładzie ją, zwycięską stroną ku górze, na torze wspomnień, **na dowolnym pustym polu na lewo od żetonu epilogu**. Puste pole to takie, na którym nie ma żadnej karty opowieści ani karty neutralnej.

Jeśli zadanie zakończyło się remisem, Główny gracz umieszcza na torze kartę neutralną (zamiast karty opowieści).



Karta neutralna

Główny gracz umieszcza żeton zakładki na wybranej właśnie karcie opowieści lub karcie neutralnej (patrz „Wspomnienia i zakładka” na stronie 10). Następnie układa żeton zadania na sześciokątnym polu nad dołożoną kartą.



WSPOMNIENIA I ZAKŁADKA

Wspomnienia wskazują, jak postępuje wojna pomiędzy stronnictwami. Wpływają także na ogólną historię, tworząc za pomocą żetonu zakładki fabularne połączenie pomiędzy kolejnymi zadaniami.

ZAKŁADKA

Żeton zakładki jest spoiwem łączącym różne wspomnienia, pozwalającym graczom na stworzenie spójnej historii. Żeton zakładki należy umieścić na karcie opowieści lub karcie neutralnej, oznaczającej ostatnie zakończone właśnie zadanie. Przypomina, jaki element gracze muszą wziąć pod uwagę podczas tworzenia historii kolejnego zadania.

Podczas rozpoczynania kolejnego zadania nie można dowolnie interpretować karty z zakładką. Musi ona reprezentować dokładnie to, co poprzednio. Jeśli główny gracz zapomni nawiązać do poprzedniego zadania tworząc następne (lub nie jest w stanie tego zrobić), nowe zadanie kończy się automatyczną porażką.

ĘPILOG

Epilog to ostatni akt gry. Rozpoczyna się gdy tylko gracz umieści wspomnienie na ostatnim wolnym polu na lewo od żetonu epilogu na torze wspomnień. Gra kończy się po rozegraniu epilogu. Po rozpoczęciu epilogu gracze nie mogą aktywować postaci ani wykonywać akcji i wolno im wykorzystywać wyłącznie karty, które jeszcze mają na ręce.

Epilog składa się z poniższych etapów:

1. Początek końca
2. Inni gracze dołączają
3. Sprawdzenie wyników
4. Pisarz dołącza
5. Ustalenie zwycięzcy

1. POCZĄTEK KOŃCA

Gracz, który umieścił ostatnią kartę opowieści na torze wspomnień rozpoczyna epilog i zyskuje miano **GRACZA PISZĄCEGO EPILOG**. Bierze on żeton epilogu i kładzie go przed sobą.

Gracz piszący epilog zagrywa swoje pozostałe karty opowieści, opowiadając przy tym jak jego postacie starają się zadać ostatni cios przeciwnemu stronnictwu i w ten sposób wygrać wojnę. Gracz piszący epilog musi nawiązać w swojej historii do wspomnienia oznaczonego żetonem zakładki.

Opowieść musi przy tym być zgodna z następującymi zasadami:

- Musi zamykać wszelkie otwarte historie związane z żetonami zadań, obecnymi na mapie.
- Musi pozostać możliwie najbardziej otwarta i jeszcze nie może zostać zakończona.

- Może wspominać o dowolnych postaciach, niezależnie od tego gdzie te znajdują się na mapie.

2. INNI GRACZE DOŁĄCZAJĄ

Po tym jak gracz piszący epilog zakończy swoją część opowieści, zaczynając od gracza po jego lewej i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z pozostałych graczy może dołączyć, przestrzegając przy tym zasad opisanych w punkcie 1. Każdy gracz zagrywa karty opowieści swoim stronnictwem ku górze i opowiada swoją część historii. Gracz, który dopowiada część epilogu, musi powiązać swoją historię z jednym ze wspomnień obecnym na torze wspomnień.

3. SPRAWDZENIE WYNIKÓW

Po tym jak wszyscy gracze wiosny i wszyscy gracze zimy zagrali swoje karty i wnieśli wkład w opowieść związaną z epilogiem, ustala się ostateczny wynik każdego ze stronnictw. W tym celu gracze liczą karty opowieści zagrane przez dane stronnictwo i dodają do tego wyniku trzy za każde wspomnienie tego stronnictwa na torze wspomnień.

4. PISARZ DOŁĄCZA

Gracze rozpatrują ten etap tylko, jeśli w grze bierze udział pisarz i nie jest on graczem piszącym epilog. W przeciwnym wypadku należy pominąć ten etap i przejść bezpośrednio do etapu 5.

Pisarz jako ostatni dołącza do epilogu. Może zagrać maksymalnie połowę swoich kart, zaokrąglając w dół, na korzyść wiosny lub zimy. Zagrywając swoje karty oczywiście musi opowiedzieć swoją część historii oraz wyjaśnić jak dane wydarzenia pomogły stronnictwu, które wspiera. Pisarz musi przestrzegać przy tym zasad opisanych w punkcie 1.

5. USTALENIE ZWYCIĘZCY

Stronnictwo z najwyższym wynikiem wygrywa grę. Jeśli wyniki stronnictw są identyczne, wygrywa pisarz. Jeśli w grze nie ma pisarza, rozgrywkę wygrywa stronnictwo, które zaczęło epilog.

Po wyłonieniu zwycięskiego stronnictwa gracz piszący epilog kończy historię, zamykając wszelkie otwarte wątki i w ten sposób finalizuje opowieść, zależnie od wyniku epilogu.



DODATKOWE ZASADY

W tej części wyjaśniono wszelkie pozostałe zasady, niezbędne do przeprowadzenia rozgrywki.

PISARZ

Pisarz gra po stronie wiosny lub zimy, odpowiednio do postaci, z której korzysta w danym momencie. Na przykład, jego żołnierze mogą inicjować bitwy, ale nie mogą uruchamiać pułapek. Natomiast jego rebelianci mogą uruchamiać pułapki, ale nie mogą inicjować bitew. Choć pisarz kontroluje postaci zarówno wiosny jak i zimy, nie przynależy do żadnego z tych stronnictw i stanowi osobne, trzecie stronnictwo.

ARBITER

Wszyscy gracze starają się stworzyć możliwie najlepszą opowieść, ale to arbiter pilnuje, aby historia zmierzała w odpowiednim kierunku. Do niego należy ostatnie słowo odnośnie opowieści, jeśli inni gracze nie mogą dojść do porozumienia. Arbiter musi podejmować niezależne decyzje i powinien starać się stworzyć jak najlepszą historię.

Arbiter nie może zmieniać mechanizmów gry, może wskazać tylko kierunek, w którym powinna zmierzać opowieść, nakazując innym graczom zmianę tych części historii, które stoją w sprzeczności ze światem gry lub nie pasują do reszty narracji.

PRZYKŁAD DZIAŁANIA ARBITRA

Andrzej jest głównym graczem, a Klara jest arbitrem. Andrzej rozpoczyna historię:

Alicja wyślizgnęła się ze swojej celi, zastanawiając się, jakim cudem strażnik zapomniał ją zamknąć. Uciekła z Azylu Szalonego Kapelusznika i dotarła do Dębowego Parku.

Zaraz – mówi Klara – Alicja musi mieć jakiś powód, aby udać się właśnie do Dębowego Parku. Może otrzymała niepodpisany list, który nakazuje się tam udać?

Niezłe! – mówi Andrzej – Może Strach na Wróble pomógł jej w ucieczce. W końcu jest psychologiem, dzięki czemu mógł wejść do azylu.

Mam nawet niezły powód, żeby to uzasadnić. – dodaje Klara – Przed chwilą w Azylu Szalonego Kapelusznika stworzyliśmy zadanie „Mroźny koszmar”. Może Strach na Wróble dowiedział się, że Mroźny koszmar powstał w wyniku eksperymentów przeprowadzonych na Alicji!

Ekstra! – komentuje Andrzej – Dzięki za sugestie!

BITWY

Żołnierze zimy zawsze czają się w cieniu, gotowi zaatakować niczego nie spodziewających się rebeliantów.

Żołnierze mogą inicjować bitwy, aby zatrzymać ruch rebeliantów oraz ich obezwładnić. Gracz może zainicjować bitwę, kiedy rebeliant wejdzie na **pole** (nazwane miejsce lub plac), na którym znajduje się jeden z jego żołnierzy. Wolno mu to zrobić nawet, jeśli jego żołnierz był już aktywowany w obecnym rozdziale.

Jeśli na polu znajduje się kilku żołnierzy, którzy chcą zainicjować bitwę, kontrolujący ich gracze muszą ustalić, który z nich to zrobi. Za każdym razem, kiedy rebeliant wejdzie na pole, można zainicjować tylko jedną bitwę.

Każda bitwa składa się z serii rund, a każda z nich – z dwóch etapów:

1. ATAK

Podczas tego etapu gracz zimy zagrywa jedną kartę opowieści, zimową stroną ku górze, opowiadając przy tym, jak żołnierz stara się pochwycić, zaatakować lub dręczyć wybranego rebelianta.

Opowieść musi przy tym przestrzegać poniższych prostych zasad:

- Nie może spowodować śmierci postaci ani jej wyeliminować.
- Musi być możliwe najbardziej otwarta i nie może zostać zakończona.

2. OBRONA

Podczas tego etapu gracz wiosny wykonuje czynności podobne do tych, co gracz zimy. Zagrywa kartę opowieści wiosenną stroną ku górze i opowiada o tym, jak jego rebeliant stara się uciec, uniknąć ataku lub go odeprzeć. Jego opowieść musi przestrzegać zasad opisanych w etapie ataku.

ZAKOŃCZENIE BITWY

Po tym jak gracze zakończą etap obrony, rozpoczynają nową rundę. Dwaj gracze na zmianę zagrywają karty opowieści, cały czas kontynuując przy tym opowiadanie historii. Bitwa kończy się kiedy jeden z nich nie może lub nie chce zagrać karty w czasie swojego etapu. Zwycięzcą bitwy zostaje gracz, który jako ostatni zagrał kartę opowieści.

Po zakończeniu bitwy, jej zwycięzca musi zakończyć historię i opowiedzieć jak jego postać przewyciężyła wroga.

Jeżeli bitwę wygra żołnierz, ruch rebelianta kończy się na danym polu, a rebeliant zostaje obezwładniony (patrz „Obezwładnione postacie” na stronie 12). Gracz zimy może przedstawić rebelianta na wybrane przez siebie pole, ale jedynie pod warunkiem, że umie to fabularnie uzasadnić. Gracz wiosny nie może ponownie poruszyć tego rebelianta w obecnym rozdziale. Jeśli rebeliant wygra, nic się nie dzieje, a gracz kontynuuje ruch. Następnie gracze odrzucają wszystkie karty, które zagraли podczas bitwy.

PUŁAPKI

Rebelianci nigdy nie zdołaliby stawić czoła żołnierzom w otwartej bitwie. Reżim kontroluje wprawdzie miejskie place, ale wewnątrz budynków, w ciemnych piwnicach i na zakurzonych poddaszach rebelianci snują spiski i są gotowi zaatakować żołnierzy na tyle nieroztropnych, aby wkroczyć do ich kryjówek.

Rebelianci mogą uruchomić pułapki, by blokować ruch żołnierzy i ich obezwładniać. Gracz może uruchomić pułapkę kiedy żołnierz wchodzi do **nazwanego miejsca**, w którym znajduje się jeden z rebeliantów gracza, nawet, jeżeli ten rebeliant był już wcześniej aktywowany w obecnym rozdziale.

Jeśli w nazwanym miejscu znajduje się kilku rebeliantów, którzy chcą uruchomić pułapkę, kontrolujący ich gracze muszą ustalić, który to zrobi. Za każdym razem, kiedy żołnierz wejdzie na pole, można uruchomić tylko jedną pułapkę.

Uruchomienie pułapki składa się z następujących etapów:

1. URUCHOMIENIE PUŁAPKI

Gracz uruchamiający pułapkę wybiera kartę opowieści, która reprezentuje pułapkę i odkłada ją chwilowo na bok. Jest to **KARTA PUŁAPKI**. Następnie przygotowuje pułapkę, **biorąc wszystkie swoje pozostałe karty opowieści** i chowając je pod kartą postaci rebelianta, uruchamiającego pułapkę. W sekrecie umieszcza pod nią dowolną liczbę swoich kart stroną wiosenną ku górze i dowolną liczbę stroną zimową ku górze. Podczas kroku rozpatrywania pułapki tylko karty odwrócone na wiosenną stronę liczą się do **WARTOŚCI PUŁAPKI**.

Następnie gracz rozpoczyna opowieść, wyjaśniając, w jaki sposób rebeliant chce złapać żołnierza w pułapkę, używając jako inspiracji obrazka z karty pułapki.

Historia ta musi być zgodna z następującymi zasadami:

- Nie może spowodować śmierci postaci ani jej wyeliminować.
- Musi być możliwe najbardziej otwarta i jeszcze nie może się zakończyć.

2. OBRONA GRACZA ZIMOWEGO

Gracz zimy zagrywa dowolną liczbę swoich kart opowieści, wykładając je jedna po drugiej, zimową stroną ku górze i opowiada o tym, jak żołnierz stara się uniknąć pułapki zastawionej przez rebelianta. Opowieść ta musi przestrzegać zasad wyszczególnionych w kroku 1.

3. ROZPATRZENIE

Gracz wiosny odkrywa karty ukryte pod jego kartą postaci i liczy karty odwrócone na stronę wiosenną, by ustalić **wartość pułapki**. Karty opowieści odwrócone na stronę zimową nie liczą się do tego wyniku.

- Jeśli gracz zimowy zagrywał karty opowieści w liczbie mniejszej niż wartość pułapki, pułapka zostaje uruchomiona, ruch żołnierza kończy się w danym miejscu i zostaje on obezwładniony. Gracz zimy nie może ponownie poruszyć tego żołnierza w obecnym rozdziale.
- Jeśli gracz zimy zagrywał karty opowieści w liczbie równej wartości pułapki, pułapka zostaje uruchomiona, ruch żołnierza zostaje zablokowany. Stawia on żołnierza na placu, z którego właśnie przybył i nie może poruszyć go ponownie w obecnym rozdziale.
- Jeśli gracz zimy zagrywał karty opowieści w liczbie większej od wartości pułapki, ta nie działa, a żołnierz normalnie kontynuuje swój ruch.

Po kroku rozpatrzenia gracz zimy odrzuca wszystkie karty opowieści, które wykorzystał. Gracz wiosny odrzuca natomiast kartę pułapki oraz wszystkie karty, które ułożył wiosenną stroną ku górze, zatrzymuje natomiast te, które dołożył do pułapki zimową stroną ku górze. Zwycięski gracz kończy opowieść, relacjonując, jak jego postać pokonała przeciwnika.

OBEZWŁADNIONE POSTACIE

Kiedy postać gracza zostaje **OBEZWŁADNIONA**, gracz przewraca jej pionek i umieszcza go na polu, na którym ta obecnie się znajduje. Obezwładniona postać nie może się poruszać, wykonywać akcji ani brać udziału w zadaniach. Na początku nowego rozdziału obezwładniona postać zostaje przygotowana, ale nadal pozostaje obezwładniona.

RATOWANIE OBEZWŁADNIONYCH POSTACI

Każda postać może uratować siebie (jeśli jest obezwładniona) lub inną postać z tego samego stronnictwa. W tym celu kontrolujący ją gracz zagrywa dwie karty opowieści i opowiada o tym, jak postać została uratowana. Następnie stawia pionowo leżący pionek uratowanej postaci.

Jeśli gracz ratuje postać, której nie kontroluje, jedna z jego postaci musi znajdować się na tym samym polu, co obezwładniona postać. Postać może uratować inną postać przechodząc przez pole, na którym ta się znajduje – nie musi zakończyć tam swojego ruchu.

Gracz może ratować postacie tylko podczas swojej tury.

OD AUTORÓW

Obrazki na kartach opowieści narysowała dwójka dzieci, w wieku 5 i 9 lat. Dają one uczestnikom zabawy możliwie największą wolność w interpretacji. W żadnym wypadku nie chcemy ograniczać wyobraźni graczy! Tylko od nich (i od arbitra) zależy, w jaki sposób gracz w opalach zinterpretuje karty opowieści, aby zmienić swoją sytuację.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE OPOWIADANIA

Głównym celem *Zimowych opowieści* jest stworzenie historii, na której ostateczny kształt wpływa każdy gracz, realizując zadania, tocząc bitwy i zastawiając pułapki. Poniższe sugestie mają uczynić grę płynniejszą, a opowieść bardziej emocjonującą, zapewniając tym samym jeszcze lepszą zabawę.

PRZESZŁOŚĆ

Wiele wydarzyło się, odkąd gracze po raz ostatni widzieli postacie obecne w grze. Ich historie od tego czasu opisano pod koniec instrukcji – dzięki temu gracze zorientują się, co im się przytrafiło (patrz „Postacie” na stronie 22). Oczywiście, gracze mogą ich użyć jako inspiracji do tworzenia bogatszych wątków. Poza historiami zawartymi w instrukcji, na arkuszach pomocy znajdują się także informacje na temat miejsc, które można odwiedzić w Zimogrodzie. Przybliżają one graczom historię miasta i mogą być kolejnym źródłem inspiracji.

WYBIERZCIE STYL I PRZYGOTUJCIE SCENĘ

Każda rozgrywka w *Zimowe opowieści* może być zupełnie inna, nie tylko dlatego, że gracze będą opowiadali inną opowieść, ale także dlatego, że wybiorą nowy sposób narracji. Gracze mogą zdecydować się na bardziej dramatyczne opisy, dodając do nich szczyptę niepewności i desperacji, albo historię przygodową, pełną pogoni, ucieczek i walki. Czy gracze wolą komedię, czy horror? Sami mogą wybrać styl, który bardziej im odpowiada, dzięki czemu ich opowieści zyskają niepowtarzalny charakter.

NIECH GRA WAS INSPIRUJE

Elementy gry mogą być źródłem wielu pomysłów. Przyjrzyjcie się mapie i pozwólcie się jej zainspirować. Oto kilka pomysłów:

- Kto żyje w domu pośród ruin kościoła?
- Przed jakim niebezpieczeństwem broni artyleria?
- Co jest wykute na obelisku przy Alei Pamięci?

Za każdym razem, kiedy postać zostaje aktywowana, zadajcie sobie pytania, których odpowiedzi mogą wpłynąć na historię. Naszym zdaniem zawsze warto mieć na uwadze kilka prostych kwestii:

- Gdzie znajduje się postać? Co robi i o czym myśli?
- Dlaczego postać dołącza do historii właśnie teraz i jak wiąże się to z ogólną opowieścią?

Akcje wyjęte z kontekstu nie pomagają rozwijać historii, dlatego ważne jest, w jaki sposób bohater dołącza do opowieści, jak się zachowuje, czy ma jakiś plan. Zwracajcie uwagę na kontekst działań – gdzie toczy się ten fragment historii i jakie inne postacie w nim uczestniczą? To tylko początek.

SŁUCHAJCIE INNYCH

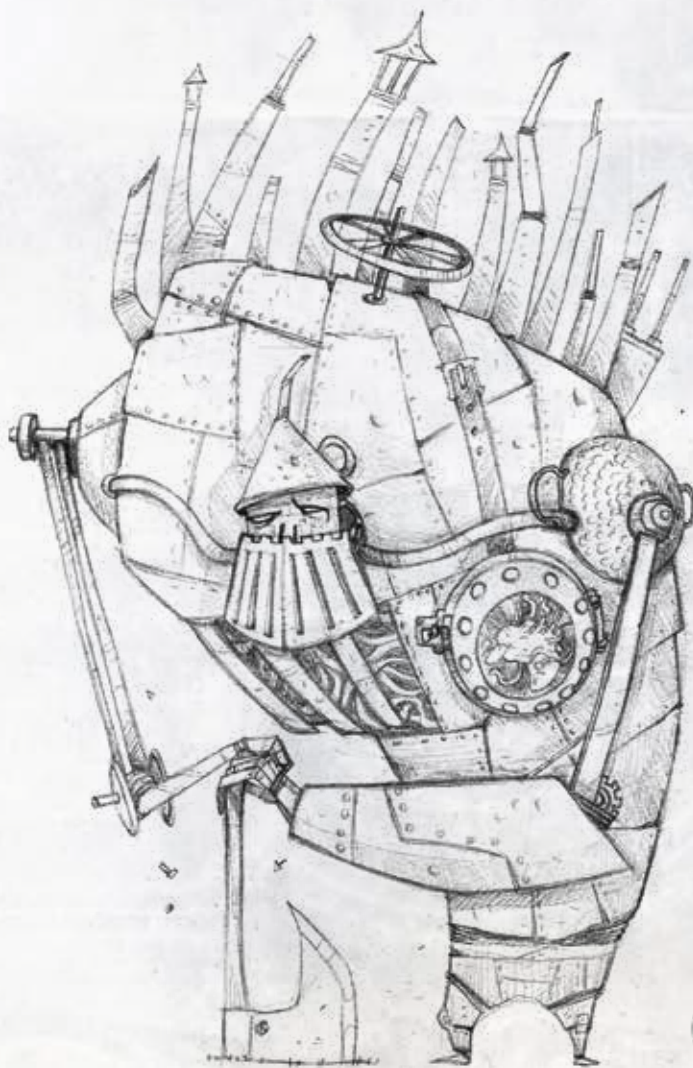
Narracja w *Zimowych opowieściach* to doświadczenie wspólne. Gracze mogą swobodnie pomagać innym opowiadać historię. Jeśli jakiś gracz ma kłopot z częścią opowieści (lub zaczyna opowiadać o czymś, co nie ma kompletnie związku z obecnymi wydarzeniami), zachęcamy wszystkich graczy, aby udzielili mu wsparcia. Jeśli każdy gracz skupi się tylko na swoich postaciach, nie będzie uwzględniał pomysłów innych, rozgrywka wcale nie będzie przyjemna.

KOORDYNUJCIE SVOJE OPOWIEŚCI

Najłatwiejszym sposobem na stworzenie zajmującej i interesującej opowieści jest koordynowanie tego, co gracze mówią, przypominanie, co wydarzyło się wcześniej i uwzględnianie tego w kolejnych historiach, nawet jeśli zasady tego nie wymagają. Jeśli gracze sami będą poszukiwać uzasadnień swoich działań, ich opowieści będą barwniejsze.

OD AUTORÓW

Stworzyliście wspólnie niezwykle interesującą historię? Opublikujcie jej krótkie podsumowanie na oficjalnej stronie *Zimowych opowieści*:
<http://wintertalesboardgameng.blogspot.com>.



RODZAJE ZADAŃ

Żetony zadań oznaczają cele i charakter zadań. Żetony z jasną obwódką umieszcza się na polach zadań, natomiast z czarną obwódką pod pionkami postaci. Podczas tworzenia lub wykonywania zadania należy korzystać z poniższych wytycznych:

WIELKI ARTEFAKT (OBA STRONNICTWA)

Umieszczenie żetonu: Żeton tego zadania można umieścić w dowolnym nazwanym miejscu. Po umieszczeniu pierwszego żetonu Wielkiego artefaktu na mapie, drugi żeton Wielkiego artefaktu należy odłożyć do pudełka. Podczas jednej rozgrywki na planszę może trafić tylko jeden żeton Wielkiego artefaktu.

Cel: Zdobyć potężny przedmiot. Może być odnaleziony, skonstruowany, stworzony lub pozyskany w dowolny inny dostępny dla stronnictwa sposób – zawsze jest jednak potężnym artefaktem, który pomoże w walce z wrogiem.

Przykłady:

- Pinokio wystrugał Wiosenny flet z kawałka drewna i używa go, aby przywołać ciepły, południowy wiatr.
- Knot odkrywa w Kostnicy szklane oko, które pozwala dojrzeć dusze innych i poznać ich najbardziej skrywane lęki.



PROMYK NADZIEI (WIOSNA)

Umieszczenie żetonu: Żeton zadania można umieścić w dowolnym nazwanym miejscu.

Cel: Odnalezienie czegoś, co da nadzieję na powrót wiosny. Może być to miejsce, przedmiot, żywa istota a nawet postać.

Przykłady:

- Gburek odlewa świece, aby rozświetlić Zimogród. Płomienie są tak jasne i ciepłe, że wypychają strach z serc mieszkańców.
- Alicja zna sekret Dębowego Parku i wie, gdzie posadzono kwiaty, które zakwitną przynosząc koniec zimy.



MIŁOŚĆ, KTÓRA TOPI ŚNIEG (WIOSNA)

Umieszczenie żetonu: Żeton zadania należy umieścić pod wybraną przez gracza postacią rebeliancką. Porusza się od tej pory wraz z nią. Wybrana postać nie może rozpocząć zadania, ale może do niego dołączyć. W związku z tym, że żeton zadania jest powiązany z postacią, a nie z nazwanym miejscem, żeton ten może znajdować się na placu, lub w tym samym nazwanym miejscu, co inny żeton zadania.

Cel: Ustanowienie silnego połączenia pomiędzy dwoma rebeliantami. Może być to serdeczna przyjaźń, rodzicielska miłość, a nawet romantyczne uczucie. Rebeliant, pod którym znajduje się żeton zadania czuje głęboką miłość, która może stopić śnieg. Ukończenie zadania ujawni, kogo tak naprawdę kocha.

Przykłady:

- Pinokio zakochuje się w Alicji i ta miłość pomaga mu uratować ją z opresji.
- Pomiędzy Gburkiem a Blaszanym Drwalem rodzi się silna przyjaźń – zostają kumplami od kieliszka.



BEZPIECZNE SCHRONIENIE (WIOSNA)

Umieszczenie żetonu: Żeton zadania można umieścić w dowolnym nazwanym miejscu.

Cel: Odnalezienie schronienia gwarantującego bezpieczeństwo. Musi to być odosobnione i bezpieczne miejsce, przystań bezpieczna od ataku żołnierzy – dom pełen ciepła albo kwatera główna rebeliantów, w której spotykają się i konspirują.

Przykłady:

- Piwnica w Posiadłości Dorotki zostaje zamieniona w kwaterę główną rebeliantów.
- Alicja wznosi w Dębowym Parku domek na drzewie, w którym hoduje różnokolorowe kwiaty.



MROŹNY KOSZMAR (ZIMA)

Umieszczenie żetonu: Żeton zadania można umieścić w dowolnym nazwanym miejscu.

Cel: Stworzenie lub odkrycie mrocznego, ponurego zagrożenia, które pozwoli zaatakować rebeliantów, gdziekolwiek by nie byli. Moc, która rodzi przerażenie i paniczny strach.

Przykłady:

- Najweselejsze i najczystsze dziecko w mieście zostaje zamknięte w Fabryce Koszmarów, gdzie przeprowadza się na nim eksperymenty. W ich wyniku staje się wielkim Pożeraczem nadziei.
- Na rebeliantów zaczyna padać czerwony śnieg, będący esencją czystej nienawiści wydestylowanej w laboratoriach Fabryki Koszmarów. Ta anomalia sieje w Zimogrodzie strach, złość i chaos.



ZIMOWA PROPAGANDA (ZIMA)

Umieszczenie żetonu: Żeton zadania można umieścić w dowolnym nazwanym miejscu.

Cel: Złamanie morale rebeliantów oraz pozbawienie ich wsparcia ze strony mieszkańców miasta. Można to osiągnąć poprzez rozprowadzanie nieprawdziwych informacji czy też rozpущenie plotek. Jest to atak psychologiczny przeciwko rebeliantom, którego celem jest pozbawienie ich woli walki, nadziei na zwycięstwo i wszelkiego wsparcia.

Przykłady:

- Rozpuszczono wieść, że Śnieżka to szlachetna Pani Zima. W ten sposób wabi ona rebeliantów i mieszkańców miasta do świata wiecznej ciemności.
- Nieprawdziwa plotka dotycząca świec Gburka sprawiła, że mieszkańcy nie chcą ich zapalać, przez co w długie zimowe noce niepodzielnie rządzą mrok i strach.



ZBROJNY ODWET (ZIMA)

Umieszczenie żetonu: Żeton zadania należy umieścić pod wybraną przez gracza postacią rebeliancką. Żeton ten porusza się wraz z nią. Wybrana postać nie może rozpocząć zadania, ale może do niego dołączyć. W związku z tym, że żeton zadania jest powiązany z postacią, a nie z nazwanym miejscem, może znajdować się na placu lub w tym samym nazwanym miejscu, co inny żeton zadania.

Cel: Zbrojny atak na rebeliantów lub sabotowanie ich, które skutkuje zadaniem jak największej liczby obrażeń i osłabieniem ich obrony.

Przykłady:

- Wilk prowadzi atak na Bezpieczne schronienie w Dębowym Parku.
- Szalony Kapelusznik pojmał Alicję i zamknął ją w najgłębszym lochu swojego Azylu.



ZASADY ZAAWANSOWANE

Jeśli wszyscy gracze wyrażą zgodę, podczas rozgrywki można wykorzystać część, a nawet wszystkie z poniższych zasad opcjonalnych. Zasady zaawansowane „Moce”, „Umiejętności” i „Cele” oferują nowe, interesujące mechanizmy i umożliwiają graczom przeprowadzenie bardziej strategicznej rozgrywki, nie zmniejszając przy tym narracyjnego charakteru, będącego sercem *Zimowych opowieści*.

DŁUŻSZA GRA

Gracze mogą rozegrać dłuższą rozgrywkę, złożoną z czterech, pięciu, sześciu, a nawet siedmiu wspomnień. W celu przeprowadzenia dłuższej rozgrywki, podczas 3 kroku przygotowania gracze umieszczają epilog na piątym, szóstym, siódmym lub ósmym polu toru wspomnień. Rozgrzywka trwa około 30 min dłużej za każde dodane wspomnienie.

ALTERNATYWNY EPILOG

Gracze mogą w epilogu skorzystać z zakładki. W takim wypadku każdy z uczestników musi połączyć swoją część historii z wspomnieniem, na którym znajduje się żeton zakładki. Kiedy gracz opowie swoją część historii, przesuwa żeton zakładki na inne, wybrane przez siebie, wspomnienie.

MOCE

Jeśli gracze korzystają z tej zasady zaawansowanej, każde zadanie zakończone powodzeniem zapewnia specjalną moc graczowi, który je ukończył.

PRZYGOTOWANIE

Na koniec kroku 1 przygotowania obok planszy należy przygotować stos żetonów mocy.

ZDOBYWANIE MOCY

Moc można zdobyć, jeśli stronnictwu uda się pomyślnie zrealizować zadanie, które jest z nią powiązane (pisarz może zdobywać moce obu stronnictw). Większość mocy reprezentują odpowiednie żetony. Po zdobyciu żetonu należy zastosować powiązane z nim zasady, opisujące jego działanie oraz informujące, gdzie należy go umieścić i jak z niego korzystać. Jeśli żeton mocy zostaje umieszczony na mapie, można go położyć tylko na wolnym polu mocy nazwanego miejsca.



MOC

PROMYK NADZIEI

Liczba żetonów: 1

Żeton mocy należy umieścić na karcie rebelianckiej postaci, która odnalazła promyk nadziei. Raz na rozdział można odwrócić kartę tej postaci na stronę przygotowaną po tym, jak była już aktywowana. Dzięki temu gracz może aktywować tę postać po raz drugi w tym samym rozdziale.



MIŁOŚĆ, KTÓRA TOPI ŚNIEG

Liczba żetonów: 2

Żeton mocy należy umieścić na kartach rebelianckich postaci, które łączą uczucie. Kiedy jedna z nich się porusza, druga może za darmo poruszyć się wraz z nią. Dwaj rebelianci mogą poruszać się wspólnie nawet, jeśli jeden z nich jest obezwładniony. Ponadto dwie połączone postacie mogą uczestniczyć w bitwach i pułapkach jako jedna, pod warunkiem, że znajdują się na tym samym polu. Każdy gracz kontrolujący jedną z powiązanych postaci może zagrywać karty podczas bitwy czy pułapki oraz oddawać je do ręki drugiemu graczowi.



BEZPIECZNE SCHRONIENIE

Liczba żetonów: 1

Żeton mocy należy umieścić na polu mocy nazwanego miejsca, w którym zadanie zostało zakończone. Po tym, jak moc zostanie aktywowana, żaden rebeliant nie może zostać obezwładniony na skutek przegranej bitwy. Zamiast tego zostaje on ustawiony w nazwanym miejscu z tym żetonem mocy. Na miejscu Bezpiecznego schronienia nie można umieścić Mroźnego koszmaru.



WIELKI ARTEFAKT

Liczba żetonów: 1

Stronnictwo, któremu udało się zrealizować zadanie oddaje ten żeton mocy jednej z postaci, która uczestniczyła w zadaniu. Żeton mocy należy umieścić na karcie tej postaci. Za każdym razem, kiedy ta postać bierze udział w zadaniu lub bitwie (ale nie pułapce), kierujący nią gracz może zagrać kartę wspomnienia powiązanego z żetonem mocy tak, jakby ta znajdowała się na jego ręce i uwzględnić ją w obecnej historii. Nie należy usuwać przy tym karty z toru wspomnień. Gracz posiadający Wielki artefakt może w dowolnym momencie przekazać go innemu graczowi, który ma postać na tym samym polu, ale musi to uzasadnić w obrębie opowieści.



MROŹNY KOSZMAR

Liczba żetonów: 1

Żeton mocy należy umieścić na karcie postaci żołnierza, który stworzył Mroźny koszmar. Jeśli gracz posiadający tę moc nie ma na początku swojej tury żadnych przygotowanych postaci, może podczas swojej tury użyć Mroźnego koszmaru. W tym celu musi umieścić go na polu mocy dowolnego nazwanego miejsca (za wyjątkiem tego, w którym znajduje się żeton mocy Bezpiecznego schronienia). Natychmiast



inicjuje tam bitwę. Pierwszą kartą opowieści, zagrywaną podczas tej bitwy jest karta wspomnienia powiązanego z zadaniem Mroźnego koszmaru. Nie należy usuwać jej z toru wspomnień. Po bitwie żeton Mroźnego koszmaru pozostaje w danym miejscu do momentu, aż zostanie wykorzystany ponownie. Z tej mocy można skorzystać tylko raz na turę.

ZIMOWA PROPAGANDA

Liczba żetonów: 0

Dowolny gracz zimy może w swojej turze skorzystać z mocy Zimowej propagandy zamiast aktywować swoją postać. W tym celu odwraca jednego ze swoich żołnierzy na stronę wykorzystaną, dobiera trzy karty opowieści, odwraca kartę postaci aktywnego rebelianta na wykorzystaną stronę i zagrywa trzy karty opowieści, opowiadając przy tym jak jego żołnierz powstrzymał rebelianta przed sprawieniem kłopotów. Zakrytej w ten sposób postaci wiosennej nie można aktywować do końca rozdziału. Mocy tej można użyć przeciwko rebeliantom, którzy nie byli jeszcze aktywowani.

ZBROJNY ODWET

Liczba żetonów: 0

Moc ta może być wykorzystana raz na grę, natychmiast po tym, jak została zdobyta. W tym celu gracz, który ją posiada, wybiera rebeliancką moc lub postać. Wybrany cel zostaje zniszczony. Jeśli jest to moc, należy ją usunąć z gry, a następnie odwrócić powiązaną z nią kartę opowieści, znajdującą się na torze wspomnień, na stronę zimową. Jeśli jest to postać, należy usunąć ją z gry. Potęgą zimy zatriumfowała. Jest to jedyny sposób na wyeliminowanie postaci. W żadnym wypadku nie można jednocześnie wyeliminować mocy i postaci. Jeśli na zabitej postaci znajduje się żeton mocy, Zbrojny odwet zawsze niszczy moc, a nie postać.

Powrót rebelianta: Jeśli przy pomocy Zbrojnego odwetu wyeliminowano postać, gracz może przywrócić ją do gry. Gracz posiadający przygotowaną postać, zamiast normalnie wykonywać swoją turę, może ją pominąć, zagrać trzy karty opowieści i opowiedzieć historię o tym jak wyeliminowany rebeliant uciekł oprawcy i powrócił do miasta. Gracz, który pomija swoją turę nie aktywuje swojej postaci, kiedy przywraca do gry wyeliminowaną postać. W opowiedzianej historii można wspomnieć dowolne postacie, a żaden pionek nie musi poruszać się po mapie. Po tym, jak ta opowieść zostanie zakończona, główny gracz umieszcza pionek wyeliminowanej postaci na dowolnym nazwanym miejscu wspomnianym w opowieści. Karta postaci powiązana z postacią, która powróciła, jest odwracana na wykorzystaną stronę.

CELE

Wojna nie składa się jedynie z walnych bitew, ale także z codziennych potyczek. Zmagania między wiosną i zimą nie są wyjątkiem do tej zasady i nie składają się tylko z zadań, ale także z sekretnych celów.

Każdy gracz posiada sekretny cel, który po zrealizowaniu staje się wspomnieniem. Jeśli gracze korzystają z zasady zaawansowanej „Cele”, rozgrywka musi składać się z co najmniej pięciu wspomnień.

Gracze realizują cele, próbując przy tym stworzyć wspomnienia dla swojego stronnictwa. W przeciwieństwie do zadań, cele nie zapewniają mocy.

PRZYGOTOWANIE

Na koniec kroku 4 przygotowania gry, zaczynając od najmłodszego gracza wiosny i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz losuje jedną kartę z talii celów swojego stronnictwa. Może ją podejrzeć w dowolnym momencie, ale musi trzymać ją zakrytą przed sobą. Pisarz losuje dwie karty – po jednej dla wiosny i zimy.



Karta celu

REALIZOWANIE CELÓW

Cele można realizować w dolnym momencie gry, jeśli tylko spełni się odpowiednie warunki. Jeśli gracz zrealizuje cel, może natychmiast to oznajmić. Kiedy to zrobi, odkrywa swoją kartę celu i opowiada krótką historię, używając przy tym tematu wskazanego na karcie celu i uwzględniając przy tym wspomnienie, na którym obecnie znajduje się żeton zakładki. Następnie gracz tworzy nowe wspomnienie.

WSPOMNIENIA Z CELÓW

Jeśli gracz stworzy wspomnienie poprzez zrealizowanie karty celu, umieszcza kartę na torze wspomnień, na pustym polu z symbolem celu, a następnie umieszcza na niej żeton zakładki. Tylko na trzech polach toru wspomnień dostępne są symbole celu. Jeśli gracz w swojej historii odnosi się do wspomnienia związanego z celem, musi użyć historii związanej z tym celem.



Symbol celu

NADPISYWANIE WSPOMNIEŃ

Jeśli gracz umieszcza wspomnienie powstałe poprzez zrealizowanie zadania, może je umieścić na wspomnieniu powiązanim z celem i w ten sposób je nadpisać. Nie ma przy tym znaczenia, z którym stronnictwem powiązane jest nadpisywane wspomnienie. Wspomnień związanych z zadaniami nie można nadpisywać.

CELE

W tej części zostały opisane cele każdego ze stronnictw.

RATUNEK (WIOSNA)

Liczba kart: 1

Warunek realizacji: Uratowanie obezwładnionego rebelianta. Historia tego celu musi wiązać się z bitwą, w której postać została obezwładniona.

Temat: Uratowanie pochwyconego rebelianta, udzielenie pomocy rannemu przyjacielowi, uleczenie chorego sprzymierzeńca.

Przykłady:

- Alicja opatruje rany Pinokia, którego pogryzł Wilk.
- Gburek pomaga Strachowi na Wróble uciec z Zimowego Więzienia.



REBELIANTI (WIOSNA)

Liczba kart: 2

Warunek realizacji: Obezwładnienie żołnierza przy pomocy pułapki.

Temat: Uwięzienie żołnierza, zranienie żołnierza, pozbawienie żołnierza przytomności.

Przykłady:

- Alicja zmienia działanie maszyny do elektrowstrząsów i mści się na Szalonym Kapeluszniku za tortury, którym ten ją poddał.
- Strach na Wróble zwabia Białego Królika do piwnicy i zamyka go.



POŁĄCZENIE (WIOSNA)

Liczba kart: 4

Warunek realizacji: Wykonanie ruchu, w ramach jednej aktywacji, z jednego wskazanego miejsca, do drugiego. Jeśli gracz poruszy swojego rebelianta do jednego ze wskazanych nazwanych miejsc, odkrywa kartę zadania, którą ma przed sobą. Jeśli rebeliantowi uda się dotrzeć do drugiego nazwanego miejsca w ramach tej samej aktywacji, cel zostaje zrealizowany. Jeśli mu się nie uda, karta pozostaje przed graczem, który może spróbować zrealizować to zadanie w innym rozdziale. Rozpoczęcie ruchu w nazwanym miejscu liczy się jak poruszenie do niego. Nie ma znaczenia, w jakiej kolejności postać odwiedzi oba nazwane miejsca.

Temat: Tajna wiadomość; ważna informacja; dostarczenie przedmiotu, który może być pomocny dla rebeliantów; tajny transport nowej broni.

Przykłady:

- Błaznany Drwal bierze kukielkę rycerza z Teatru Marionetek i umieszcza ją na grobie swojego przyjaciela, Tchórzliwego Lwa.
- Pinokio transportuje sekretną mieszankę, znaną na Jarmarku Cudów, którą zamierza wlać do zbiorników paliwa w Fabryce Koszmarów.



NAGRODA (ZIMA)

Liczba kart: 2

Warunek realizacji: Obezwładnienie rebelianta podczas bitwy.

Temat: Przewaga uzyskana dzięki bezpośredniemu natarciu na rebeliantów; zemsta za akcje rebelianta; zastraszenie.

Przykłady:

- Wilk pokonuje Błazanego Drwala i tym samym udowadnia, że jest najstraszniejszym z wojowników.
- Szalony Kapelusznik poddaje Dorotkę elektrowstrząsom i dzięki temu ujawnia tajne plany rebeliantów.



SZPIEG (ZIMA)

Liczba kart: 2

Warunek realizacji: Jeśli rebeliant wejdzie na pole, na którym znajduje się jeden z żołnierzy gracza, wówczas gracz może ujawnić tę kartę i położyć ją odkrytą przed sobą. Kiedy następnym razem rebeliant wejdzie na pole z jednym z żołnierzy gracza, cel zostaje zrealizowany. Zadanie może zrealizować ten sam żołnierz i rebeliant.

Temat: Szpiegowanie rebeliantów w celu poznania ich planów; śledzenie podejrzanych; otwarcie śledztwa przeciwko podejrzanemu.

Przykłady:

- Knot odkrywa lokalizację kryjówki rebeliantów.
- Ogniojadowi udaje się ustalić, którzy z mieszkańców kolaborują z rebeliantami.

ATAK (ZIMA)

Liczba kart: 2

Warunek realizacji: Odrzucenie dwóch kart opowieści, w momencie kiedy postać znajduje się we wskazanym nazwanym miejscu.

Temat: Zniszczenie kryjówki rebeliantów; sabotaż; szpiegostwo.

Przykłady:

- Knot zatrąwa żywność przechowywaną w spiżarni Posiadłości Dorotki.
- Śnieżka nakazuje wyszyć symbol reżimu na kostiumach kukiełek z Teatru Marionetek.

GARNIZON (ZIMA)

Liczba kart: 1

Warunek realizacji: Postacie zimy są obecne w większej liczbie nazwanych miejsc niż postacie wiosny.

Temat: Odkrycie podczas przeszukania ważnych dokumentów; demonstracja siły mająca na celu szerzenie strachu.

Przykłady:

- Biały Królik odnajduje i niszczy wszelkie wejścia do systemu tuneli, których rebelianci używają aby poruszać się po mieście.
- Wilk organizuje masowe aresztowania chcąc w ten sposób ukarać mieszkańców, którzy współpracują z rebeliantami.



UMIĘJĘTNOŚCI

Jeśli gracze korzystają z zasady zaawansowanej „Umiejętności”, każda postać uzyskuje specjalną umiejętność. W prawym dolnym rogu karty każdej postaci znajduje się symbol informujący, jaką umiejętność posiada dana postać.

UMIĘJĘTNOŚCI

Umiejętności postaci działają zawsze. Kiedy zostają wykorzystane, gracze muszą opowiedzieć krótką historię o tym, jak postać korzysta ze swojej umiejętności.

CEL (ALICJA I KNOT)

Kiedy gracz aktywuje tę postać, może użyć umiejętności do odrzucenia swojego obecnego celu (tylko, jeśli nie został jeszcze zrealizowany) i wybrania nowego spośród niewykorzystanych kart celów swojego stronnictwa.



Jeśli gracze nie korzystają z zasady zaawansowanej „Cele”, Alicja i Knot posiadają umiejętność „Karta opowieści” (zamiast umiejętności „Cel”).

ALICJA

Szałeństwo Alicji to coś więcej, niż zwykle delirium. To, co dla większości jest niezrozumiałym bełkotem, w istocie bywa darem prorokowania.

KNOT

Nic nie ucieknie Knotowi. Dzięki jego niezwyklej umiejętności ujawniania tego, co ukryte, jest on w stanie wyczuć słabości przeciwników.

ZADANIE (STRACH NA WRÓBLE I OGNIOJAD)

Kiedy ta postać bierze udział w zadaniu, jej stronnictwo otrzymuje premię +1 podczas podliczania kart opowieści w celu wyłonienia zwycięzcy.



STRACH NA WRÓBLE

Bystry umysł i umiejętność planowania czynią ze Stracha na Wróble twórcę spisków, które osłabią podstawy reżimu.

OGNIOJAD

Niezwykła inteligencja, połączona z ogromną charyzmą sprawiają, że Ogniojad jest idealnym przywódcą. Dzięki tym darom może udaremnić wszelkie plany rebeliantów.

PULAPKA (PINOKIO I LIS I KOT)

Kiedy ta postać bierze udział w pułapce, otrzymuje premię +1 podczas podliczania kart opowieści w celu wyłonienia zwycięzcy.



PINOKIO

Rewolucja to nie tylko propaganda i idee. Pinokio, godny następca swego ojca, stał się genialnym twórcą broni i pułapek.

LIS I KOT

Naturalna chytrność lisa połączona z kocią zwinnością sprawia, że nie sposób przechrzyć tej pary okropnych agentów reżimu.

BITWA (BLASZANY DRWAŁ I WILK)

Kiedy ta postać bierze udział w bitwie, gracz, który nią kieruje, nie zagrywa karty opowieści w pierwszej rundzie. Nadal opowiada historię i musi normalnie zagrywać karty opowieści w kolejnych rundach bitwy.



BLASZANY DRWAŁ

Choć w głębi duszy jest olbrzymem o wielkim sercu, zmuszony do walki staje się potężnym wojownikiem. Nie tylko dzięki swemu pancernemu ciału, ale także determinacji, by stać w obronie słabszych.

WILK

Prawdziwy drapieżnik. Nikt nie może się z nim równać w walce. Wilk łączy czystą bezwzględność i ogromną inteligencję ze swoimi zwierzęcymi instynktami. To właśnie dzięki nim nigdy nie został pokonany.

RUCH (DZIEWCZYŃKA Z ZAPALKAMI I ŚNIEŻKA)

Kiedy gracz porusza tę postać, może przesunąć ją maksymalnie o dwa pola bez potrzeby odrzucania karty opowieści.



DZIEWCZYŃKA Z ZAPALKAMI

Milcząca i zwiewna Dziewczynka z zapalkami porusza się w mroźnym, zimowym powietrzu niczym płatek śniegu. Jej stopy nie zostawiają śladów, a ubranie nie wydaje żadnego dźwięku.

ŚNIEŻKA

Królowej zawsze towarzyszy orszak złożony z niezliczonych posłańców i strażników, którzy zabiorą ją w każdy zakątek Zimogrodu. Ulice, którymi podróżuje, są oczyszczane i wydaje się, że nawet śnieg jest tylko jej heroldem.

TAJNE PRZEJŚCIE (BABCIA DOROTKA I SZALONY KAPELUSZNIK)

Kiedy gracz aktywuje tę postać może, przed ruchem, natychmiast przenieść się do wskazanego nazwanego miejsca. To przeniesienie nie jest uznawane za ruch, a gracz nie może zainicjować bitwy ani uruchomić pułapki przeciwko przenoszonej postaci.



BABCIA DOROTKA

Dzięki swemu doświadczeniu w zapewnianiu schronienia uchodźcom Dorotka zna doskonale sieć tuneli i tajnych przejść, rozsianych pod miastem, i połączyła z nimi swój dom. W ten sposób zyskała szybki dostęp do ukrytych szlaków i wielu dróg ucieczki.

SZALONY KAPELUSZNIK

Spowity wszechobecną ciemnością swego Azyłu, Szalony Kapelusznik nigdy nie opuszcza budynku – tak przynajmniej mówią plotki. Jednak niektórzy mieszkańcy są gotowi przysiąc, że widzieli go spacerującego po Zimogrodzie, pomimo dowodów świadczących o tym, że w tym samym czasie pracował w swej sali do elektrowstrzałów.

KARTA OPowieści (GBUREK I BIAŁY KRÓLIK)

Kiedy gracz aktywuje tę postać, dobiera cztery karty opowieści (zamiast trzech).



GBUREK

Choć serce Gburka skrywa chmura utkana z mieszaniny piwa i smutku, w jego duszy nadal żywe są historie jego braci i wszystkich zapomnianych cnót.

BIAŁY KRÓLIK

Nieprzebrane bogactwa Białego Królika pozwoliły mu kupić wszystko, co może przydać się do realizacji założonych celów.



PRZYKŁADY ROZGRYWEK

Ta część zawiera szczegółowe przykłady rozgrywki.

POCZĄTEK

Andrzej, Klara, Edward i Daniel wykonują obecnie krok 10 przygotowania. Podczas kroków 8 i 9 umieścili zadania „Zimowa propaganda” na Alei Pamięci oraz „Bezpieczne schronienie” w Posiadłości Dorotki. Klara została wybrana na arbitra, więc rozpoczyna opowieść.

Znajdujemy się w Zimogrodzie, w przededniu niezwykle ważnych wydarzeń. Najbliższe 24 godziny zdecydują o losie miasta! Od miesiący ostatni rebelianci ukrywali się w swym schronieniu – Posiadłości Dorotki, marząc o powrocie wiosny. To właśnie w tych murach zrodziły się wszystkie plany. Ostatecznym atakiem na siły reżimu dowodzi Pinokio i Alicja.

Jednak nie tylko rebelianci szykują się do boju. Biały Królik i Wilk połączyli swe talenty, aby stworzyć naprawdę złowrogą taktykę. Postanowili zorganizować dla mieszkańców Zimogrodu święto w Alei Pamięci, pozornie ku chwale tych, których tam pochowano. Oczywiście nie omieszkają przy tym ze szczegółami opowiedzieć, jak każdy „bohater” zginął podczas Wojny Jesieni. Mają nadzieję, że zastraszeni mieszkańcy nie zdobędą się na odwagę, by sprzeciwić się reżimowi.

Obie strony mają właśnie rozpocząć działania, więc pędzej czy później rzucą się sobie do gardel.

Tworzenie zadania

Klara jest głównym graczem. Aktywuje Pinokia, dobiera trzy karty opowieści i deklaruje zamiar stworzenia nowego zadania. Wybiera „Wielki artefakt” i poszukuje nazwanego miejsca, w którym mogłaby umieścić żeton zadania. Nie może położyć go w Fabryce Koszmarów, ponieważ już znajduje się tam żeton zadania „Mroźny koszmar”. Wybiera więc Jarmark Cudów, gdzie na wolnym polu zadania kładzie żeton. W związku z tym, że na mapie został umieszczony żeton wiosennego Wielkiego artefaktu, gracze odkładają do pudełka zimową wersję żetonu tego zadania. Następnie, Klara rozpoczyna opowiadanie historii:

Pinokio przechadzał się wzdłuż murów Zimowego Więzienia, szczerze owijając się płaszczem. Postronnemu obserwatorowi mogłoby wydawać się, że próbuje się skryć przed wiatrem, ale tak naprawdę spoglądał on w wąskie okna Więzienia, poszukując słabych punktów, w które można by uderzyć i pokrzyżować plany reżimu. Kiedy tworzył plany rebelii i ataku na fortecę, nie mógł pozbyć się wrażenia, że rebeliantom potrzeba czegoś więcej, niż tylko broni. Potrzebowali relikwii, która zainspiruje planowaną rewolucję. Pinokio wiedział gdzie powinien rozpocząć swoje poszukiwania - na Jarmarku Cudów!

BITWY

Klara porusza Babcie Dorotkę z Dębowego Parku na Aleję Pamięci, gdzie rozgrywane jest zadanie „Mroźny koszmar”. Klara aktywuje swoją postać, dobiera trzy karty opowieści i odrzuca jedną aby poruszyć Dorotkę na plac pomiędzy dwoma nazwanymi miejscami. Znajduje się tam Szalony Kapelusznik Edwarda, który postanawia przerwać ruch Dorotki i inicjuje bitwę.

Szalony Kapelusznik pochylił się nad sierotą i spojrzał dziecku głęboko w oczy oceniając jego stan psychiczny. Dopiero co wyszli z sali, w której Kapelusznik przeprowadzał eksperymenty na chłopcu. W oczach dziecka ujrzał odbicie Babcji Dorotki. Kiedy się odwrócił, jego oczom ukazała się Dorotka, przedzierająca się przez śnieg i gruz. Ich oczy się spotkały. Wiedział, że go rozpoznała. Jego wysoki kapelusz i splamione krwią ubranie nie pozwalały pomylić go z nikim innym. To on, Szalony Kapelusznik, dyrektor Azylu dla obłąkanych kryminalistów. Podszedł do starej kobiety, która wydawała się świadoma tego co zaraz się stanie. Na jej nieszczęście, rzadko się myliła.

- Babciu – zapytał – co sprowadza cię na cmentarz o tak późnej porze? Czy nie wiesz, że obowiązuje godzina policyjna?
Och! – wymamrotał z uśmiechem na ustach – zapomniałaś, czy tak? Twój umysł już nie jest taki bystry. Może pomogłaby ci terapia... Chodź ze mną, zaopiekuję się tobą. Upewnię się, żebyś nigdy nie zapomniała o swoich **lekarstwach**.

Edward zagrywa kartę opowieści (lekarstwo).

Edward kończy 1 krok bitwy, a rozgrywka przechodzi do kroku 2. Klara odpowiada:

Dorotka nie przyszła nieprzygotowana. Natychmiast wsadziła rękę do kieszeni i wyjęła z niej zwój.

- Dyrektorze – powiedziała – mam **specjalną przepustkę** podpisaną przez samego Ogniojada, która pozwala mi spacerować ulicami po godzinie policyjnej.

Klara zagrywa kartę opowieści (dokument).

Rozpoczyna się nowa runda, teraz kolej na Edwarda w kroku 1.

*Próba oszukania psychiatry to duże ryzyko, zwłaszcza jeśli jest nim Szalony Kapelusznik, człowiek zwykły do odczytywania najmniejszych kłamstw z **twarzy pacjentów**.*

- Kobieto, czy naprawdę sądzisz, że możesz mnie oszukać? – wydusił.

Edward zagrywa kartę opowieści (twarz).

Rozpoczyna się krok 2, ale Klara decyduje się nic więcej nie robić. Edward wygrywa bitwę, a Klara kładzie pionek Dorotki na boku, aby oznaczyć, że postać została obezwładniona. Edward kończy opowieść o bitwie.



Szalony Kapelusznik złapał starą kobietę, którą sparaliżował strach. Zdecydował się wrzucić ją do lochów Więzienia, gdzie można będzie ją przesłuchać i poznać plany rebeliantów.

Edward bierze pionek Dorotki i kładzie go w Zimowym Więzieniu. Postać pozostaje obezwładniona.

RUNDY BITWY

1



2



1. Podczas pierwszej rundy gracze zimy i wiosny zagrali po jednej karcie opowieści, więc historia jest kontynuowana w kolejnej rundzie.
2. Podczas drugiej rundy tylko gracz zimy zagral kartę opowieści, dlatego to on wygrywa bitwę.

PUŁAPKI

Daniel aktywuje Knota, który znajduje się na placu pomiędzy Azylem Szalonego Kapelusznika, a Dębowym Parkiem. Dobiera trzy karty opowieści i decyduje się poruszyć Knota na Aleję Pamięci. Odrzuca jedną kartę i rozpoczyna ruch. Andrzej, kontrolujący Alicję znajdującą się w Dębowym Parku, próbuje zablokować ruch Knota poprzez uruchomienie pułapki. Andrzej zagrywa kartę pułapki (fałszywy list) i rozpoczyna opowieść:

Jakiś czas temu Alicja wysłała do Knota list, w którym informowała, że w Dębowym Parku znajduje się prasa drukarska, której rebelianci używają do drukowania ulotek propagandowych. Zajęty swoimi sprawami Knot nigdy nie podjął żadnych działań związanych z tą informacją. Teraz, kiedy przechodząc przez Dębowy Park ujrzał niewielką chatkę skrytą za drzewami, przypomniał sobie o liście i postanowił sprawdzić jego treść. Nie miał jednak pojęcia, że Alicja przygotowała pułapkę, która miała pomóc w uwięzieniu Knota.



Andrzej układa swoje trzy pozostałe karty opowieści w stos i chowa je pod kartą swojej postaci. Dwie z kart układa stroną wiosenną ku górze (to one będą się wliczały do jego wyniku), a jedną zimową stroną ku górze. Daniel musi teraz obronić Knota przed pułapką, ale nie wie jak wiele kart Andrzej wykorzystał do jej przygotowania.

Daniel rozpoczyna opowiadanie swojej części:

Knot zbliżał się do chatki pośród drzew, uważnie stąpając po zmrożonym śniegu. Zatrzymał się i zajrzał do środka przez dziurkę od klucza. Niewielki budynek był pusty, dlatego natychmiast wyczuł, że to pułapka, która miała go opóźnić, albo co gorsza uwięzić. Zaczął więc ostrożnie wycofywać się po swoich śladach.



Ktoś za to zapłaci – pomyślał.

Daniel zagrywa dwie karty próbując uniknąć pułapki. Andrzej ujawnia karty ukryte pod kartą postaci. Dwie z nich odwrócone są na wiosenną stronę, więc pułapka kończy się remisem. Ruch Knota zostaje zablokowany, ale nie zostaje on obezwładniony. Daniel odstawia pionek Knota z powrotem na plac, z którego wszedł do Dębowego Parku. Andrzej musi teraz zakończyć opowieść.

Knota ogarnęła ślepa furia. Był gotów wysledzić głupców, którzy ośmielili się sądzić, że był on na tyle nieroztropny aby nabrać się na tak dziecinny podstęp! Krzyknął na strażników, którzy właśnie weszli do Parku i rozkazał im przeszukać budynek w poszukiwaniu wskazówek. Miał nadzieję w ten sposób odnaleźć osobę odpowiedzialną za atak na najlepszego szpiega reżimu. Tak się na tym skupił, że zapomniał po co kierował się ku Alei Pamięci.

URUCHOMIENIE PUŁAPKI

1



Karta pułapki



2



1. Gracz wiosny zagrywa kartę pułapki, a następnie umieszcza swoje pozostałe karty opowieści pod swoją kartą postaci.
2. Gracz zimy zagrywa dwie karty opowieści i tylko częściowo unika efektów pułapki.

POSTACIE

W tej części znajdują się historie wszystkich postaci *Zimowych opowieści*. Mogą być pomocne podczas opowiadania historii.

ŚNIEŻKA, KRÓLOWA ZIMY

Po swojej koronacji Śnieżka stopniowo stawała się kopia swojej złej macochy. Z czasem wyszły na jaw jej najgorsze wady. Jedynym, co się dla niej liczyło, była jej uroda. Śnieżka porzuciła swych przyjaciół, siedmiu krasnoludków, na pastwę losu i dołączyła do zwolenników reżimu. W niekończącej się zimie widziała jedyną nadzieję na utrwalenie swojego kruchej piękna. Żyje teraz w mroźnym i pompatycznym świecie mrozu i lodu, reprezentując reżim we wszystkich oficjalnych okolicznościach.



BOGATY BIAŁY KRÓLIK

Biały Królik uciekł z Krainy Czarów. Dotarł do Zimogrodu, gdzie szybko się zdomowił i dzięki swej niezwykłej smykalce do interesów rozpoczął gromadzenie wielkich bogactw. Na starość skorzystał ze swych kontaktów z reżimem aby za niewielką kwotę pieniędzy kupić stary magiczny las, wykarczować go i na jego miejscu wznieść największy kompleks przemysłowy w Zimogrodzie: Fabrykę Koszmarów. Czerpie teraz zyski z toczonej wojny, wiedzie dostatnie życie i wspiera reżim, finansując jego przedsięwzięcia i zapewniając mu broń oraz inne przerażające wynalazki.



KNOT I JEGO URAZY

Po zamianie w osła w Krainie Zabawek Knot przez wiele lat żył w odosobnieniu i desperacji, pielęgnując złość i urazy. Pewnego dnia Śnieżka ujrzała tego potwora na rynku i, zafascynowana nienawiścią drzemącą w oczach osła, kupiła go i przekazała Białemu Królikowi, aby go zbadał. W laboratoriach Fabryki Koszmarów badacze odkryli prawdziwą naturę bestii i wkrótce potem zamienili ją z powrotem w człowieka. Knot był ogromnie wdzięczny za ratunek i nie mógł doczekać się zemsty. Wykorzystał swe talenty do deprawowania czystych i naginania słabych umysłów do wsparcia reżimu. W ten sposób szybko stał się najbardziej zaufanym szpiegiem i informatorem.



LIS I KOT

Zjednoczeni dosłownie, a nie tylko w przenośni, dwaj bohaterowie przez lata rozwijali swój drapieżny interes. Wyrosli na pozbawionych skrupułów przedsiębiorców, gotowych na wszystko dla sławy i bogactwa. Jako pierwsi dostrzegli korzyści płynące z Wojny Jesieni i uzyskali ogromne zyski na rosnącej potęgde zimy. Odwaga uczyniła z nich doskonałych handlarzy bronią, zaopatrujących reżim w najnowsze śmiercionośne wynalazki. Nadal uwielbiają oszustwa i zawsze starają się czerpać z nich korzyści.



SZALONY KAPELUSZNIK I JEGO AZYL

Pokój nigdy nie był opcją, którą Szalony Kapelusznik brał pod uwagę. Spirala psychozy wprowadziła go w stan stałego, neurotycznego delirium. Z przyjemnością dołączył do reżimu przekonany, że jego wrogowie to tylko zgraja chorych pacjentów, którzy potrzebują leczenia. Teraz jest dyrektorem zakładu psychiatrycznego w Zimogrodzie. Sądzi, że elektrowstrząsy to jedyna terapia, która może uleczyć jego pacjentów. W ciemnych lochach swego ośrodka prowadzi bezlitosną terapię dla wrogów, wsłuchując się w ich krzyki niczym w najładniejszą muzykę.



WILK, WETERAN WOJENNY

Rozplątany przez myśliwego i porzucony na pewną śmierć Wilk został odnaleziony przez Białego Królika, który powierzył go badaczom z laboratoriów Fabryki Koszmarów. Tam zsztyto go i przywrócono do życia, a machiny wpompowały w jego żyły czystą nienawiść, wydestylowaną z nocnej zimowej mgły. Napędza ona jego instynkt myśliwego i wypełnia ślepy posłuszeństwem. Ożywiony Wilk stał się najbardziej przerażającym siepaczem reżimu. Uwielbia rozrywać ofiary kłami, pazurami i nożem.



PRZERAŻAJĄCY TYRAN OGNIOJAD

Ogniojad - przerażający i charyzmatyczny dyktator Krainy Zabawek, miał o wiele większe ambicje. Dołączył do reżimu i z zimną krwią poprowadził swych żołnierzy do walki. Został zraniony w Wojnie Jesieni przez nierozpoznanego do dziś rebelianta. Awansował na najwyższego sędziego zimy, gubernatora Zimogrodu i generała straży miejskiej. Jest tyranem, który rządzi żelazną ręką i nie ma żadnej łaski dla mieszkańców.



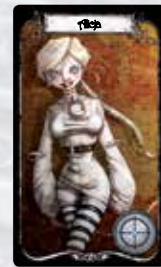
LALKARZ PINOKIO

Po zamianie w chłopca Pinokio zdecydował, że zostanie lalkarzem. Po śmierci Gepetta jeszcze raz spotkał Ogniojada. Ten właśnie został tyranem Zimogrodu i w nim chłopiec widział uosobienie opresji i prześladowania przez reżim. Dostrzegł sznurki łączące przeznaczenie ludzi z tymi, którzy byli nad nimi i uznał, że wszyscy mieszkańcy Zimogrodu potrzebują wyzwolenia z opresji. Nocami nawiedzają go koszmary z dzieciństwa, a za dnia trawi go gorączka postępowych idei. Obecnie całym sercem jest rewolucjonistą, szykującym przewrót i przygotowującym plany obalenia reżimu, uważając przy tym, aby nie zostać złapanym.



ALICJA PO KRAINIE CZARÓW

Po powrocie z Krainy Czarów Alicja zaczęła opowiadać swoją wspaniałą przygodę, ale reżim, chcąc uciszyć wszelką nadzieję i przejawy wyobraźni, szybko ją aresztował. Alicja była sądzona i uznano ją winną, w wyniku czego spędziła siedem lat w Azylu Szalonego Kapelusznika. Tam poddano ją terapii elektrowstrząsowej, dzięki której miała zapomnieć o wspaniałościach Krainy Czarów. Jednak porożywane obrazy i wspomnienia przygody zawsze pozostały w jej pamięci. Pewnego dnia ujrzała cień na ścianie celi. Wskazał jej drzwi. Instynktownie je pchnęła i zdziwiła się, gdy okazały się otwarte, a celi nie pilnowali strażnicy. Przepelniona mieszanką nadziei i strachu wykonała pierwszy krok z miejsca niedoli i rozpoczęła zupełnie nową przygodę.



BABCIA DOROTKA

Po powrocie z Krainy Oz Dorotka wróciła do normalnego życia, które było spokojne i szczęśliwe. Zestarzała się i sądziła, że jesień życia spędzi w spokoju. Jednak później nadeszła mroczna zima, która okryła strachem całą ziemię. Dorotka postanowiła działać. Na początku Wojny Jesieni ukryła wielu poszukiwanych ludzi przed reżimem. Zawsze kochała dzieci i wszystkich „Uciekinierów Dorotki” traktowała jak swoje potomstwo. Dopiero gdy ich liczba przekroczyła kilkaset, reżim postanowił się nią zainteresować.



BLASZANY DRWAŁ I PRZEJMUJĄCE ZIMNO

Podczas Wojny Jesieni, w której walczył u boku swego przyjaciela, Tchórzliwego Lwa, Blasznany Drwał zaczął odczuwać coraz większy chłód. Ciągle powtarzał sobie „Mam serce, jak więc mogę odczuwać takie zimno? Czy me uczucia nie powinny mnie ogrzać?” Przeklinał swą blaszaną zbroję, tak niewygodną i chłodną. Postanowił trzymać się blisko towarzysza, ponieważ tylko w jego sąsiedztwie odczuwał ciepło, którego poszukiwał. Kiedy podczas walk Tchórzliwy Lew został zabity, Blasznany Drwał stracił wszelką nadzieję. Zima skryła w mroku całe ziemie i śnieg padał na jego zbroję. Wtedy położył się na zmarzniętej ziemi i zakopał w śniegu. Później ktoś podniósł go i rzucił na wysypisko na tyłach Fabryki Koszmarów. Jednak pewnego dnia Blasznany Drwał ponownie otworzył oczy.



GBUREK I STAROŻYTNI

Przez wiele lat Gburek żył z innymi krasnoludkami na skraju Starego Lasu. Krasnoludki to ciche istoty, dlatego nie brali udziału w Wojnie Jesieni i myśleli tylko o zabezpieczeniu swych kopalń oraz kontynuowaniu pracy. Jednak stopniowo niektórzy z braci Gburka zaczęli odczuwać straszliwe zimno – zima zaczęła skracać dni. Niedługo najstarsi zachorowali i powoli rozpoczęli swą ostatnią podróż. Kopalnia, ich jedyne źródło dochodu, została opuszczona, a wejście do niej przykryły śnieg i lód. Gburek został sam, będąc ostatnim dziedzicem starożytnej i szlachtetnej rodziny krasnoludków-górników.



KRÓL STRACH NA WRÓBLE

Jako król Krainy Oz był mądrym i sprawiedliwym władcą, który potrafił słuchać poddanych i robić wszystko, by wiedli dostatnie życie. Jednak pewnego dnia wszystko zaczęła pochłaniać zima. Ludzie uciekli na wieś, w sercach mieszkańców pojawiła się chciwość, a zniszczenia spowodowane Wojną Jesieni obróciły w proch kwitnące królestwo. Strach na Wróble został zmuszony do opuszczenia swego pałacu. Zaczął podróżować jako wędrowny terapeuta. Gdziekolwiek nie dotarł, jego mądre rady przywracały ludziom nadzieję na powrót utraconego szczęścia. Jego podróże przywiodły go do Zimogrodu, gdzie mieszka wielu ludzi potrzebujących jego pomocy.



POWRÓT DZIEWCZYNIKI Z ZAPALKAMI

Dziewczynka z zapalnikami wiodła życie pełne smutku i przerażenia. Była samotna, nie miała pieniędzy, umarła z głodu próbując zapalić ostatnią zapalniczkę. To właśnie taką historię przekazywano przez stulecia. Tylko kilku wiedziało, że niewielki płomyk nadal płonął w jej sercu. Zima zabrała jej wszystko – rodzinę, dom, życie. Dziewczynka z zapalnikami powróciła teraz; powstała z grobu przy Alei Pamięci jako przerażający duch, który nie zazna spokoju. Wróciła aby dokonać zemsty, a płomień, który płonie w jej zmarzniętych dłoniach nie może zdmuchnąć nawet okrutny zimowy wichur.





TWÓRCY GRY

ALBE PAVO

Pomysł gry: Jocularis oraz Hide (Andrea Olgiati)

Projekt gry: Jocularis oraz Matteo Santus

Rozwinięcie: Jocularis oraz Matteo Santus

Wsparcie narracyjne: Flavio Mortarino, Luca Ricci oraz Achille Crosignani

Ilustracje i grafiki: Jocularis oraz Hide (Andrea Olgiati)

Grafiki w instrukcji: Fab

Ilustracje kart opowieści: Andrea (6 lat), Riccardo (9 lat) oraz Lorenzo

Tekst instrukcji: Matteo Santus

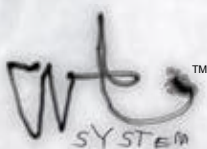
Tłumaczenie na język angielski: Klaus Nehren

Korekta: Tana dei Goblin Lodi, Achille Crosignani, Jocularis oraz Hide

Główni testerzy: Achille Crosignani, Simone Poggi, Vania Padovan oraz "Jones" Padovani

Testerzy: 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 Villa, 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 oraz wszyscy nasi przyjaciele z Ticino.

Dla Gomeza.



FANTASY FLIGHT GAMES

Producent: Mark O'Connor

Specyfikacja techniczna: Brendan Weiskotten

Menedżer projektu graficznego: Brian Schomburg

Projekt graficzny: Shaun Boyke oraz Dallas Mehlhoff

Kierownictwo artystyczne: Andrew Navaro

Koordynator licencji i rozwoju: Deb Beck

Kierownik produkcji: Eric Knight

Koordinacja produkcji: John Britton, Megan Duehn oraz Jason Glawe

Menedżer produkcji: Steven Kimball

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Testerzy: Samuel Bailey, Bryan Bornmueller, Daniel Lovat Clark, Andrew Fischer, Chris Gerber, Tim Huckleberry, James Kniffen oraz Zach Tewalthomas



GALAKTA

Tłumaczenie: Michał Walczak-Ślusarczyk

Korekta: Tomasz Z. Majkowski

Wersja polska: GALAKTA



GALAKTA
ul. Łągiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89
www.galakta.pl

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Na licencji Raven Distribution s.r.l. Logo ALBEPAVO, logo Raven Distribution oraz logo Wt System logo są znakami towarowymi ALBEPAVO. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.