

Snow TIME

Spielregel



Es ist diese besondere Zeit des Jahres ...
Der heilige, alte Baum trägt süße und schmackhafte Früchte.

Die fünf umliegenden Dörfer haben jeweils ihren Champion ausgesandt, um ihre Ehre zu verteidigen und die süßen Früchte zu ernten – doch jeder möchte sie für sich selbst haben ... was schon bald zu einer wilden Schneeballschlacht führt!

Wirst du um einen Platz im obersten Baumwipfel kämpfen oder lieber geschickt versuchen, das mysteriöse Mana der glühenden Wurzeln zu sammeln?

Sichere dir deinen Platz in diesem wilden Schneetreiben!

Ziel des Spiels

In Snow Time legen die Spieler Championkarten in die verschiedenen Ebenen des Baumes (1 bis 7), um Früchte und Mana zu ernten. Es gibt 3 Möglichkeiten, Siegpunkte zu erhalten:

Früchte, Kämpfe, Mana.

Jedes Mal, wenn ein Spieler Punkte erhält, rückt er seine Spielfigur entsprechend viele Felder auf der Siegpunkteleiste vor. Der erste Spieler, der das letzte Feld der Siegpunkteleiste erreicht, gewinnt.

Spielmaterial



- 1 Spielplan
- 2 Würfel
- 15 Fruchtplättchen
- 5 Spielfiguren
- 50 Karten

Davon in jeder Spielerfarbe:

- 1 Spielfigur
- 7 Championkarten (nummeriert von 1 bis 7)
- 3 Sonderkarten:

Heiler – Wächter – Schneesturm



Spielaufbau

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.

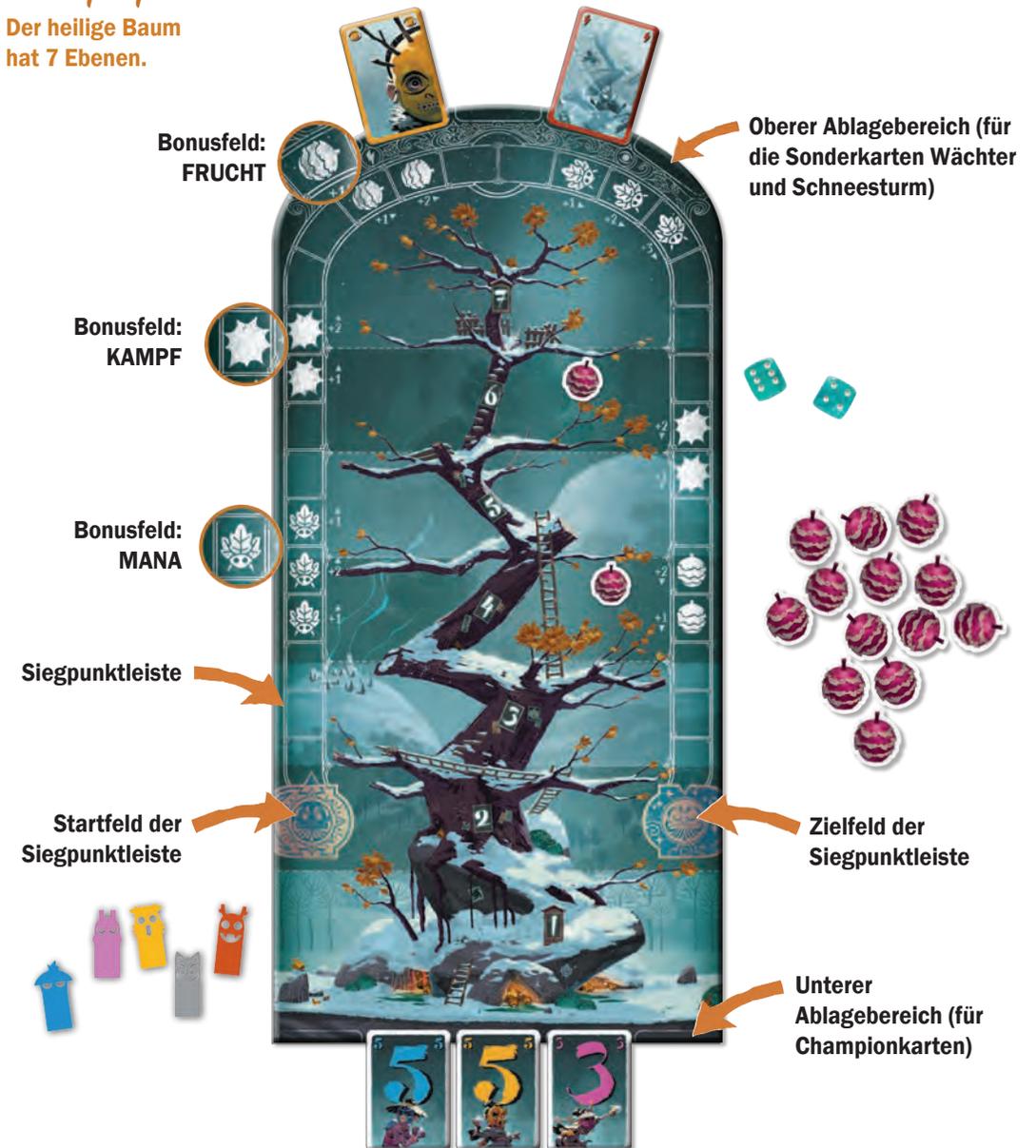
Jeder Spieler:

- stellt seine Spielfigur auf das Startfeld der Siegpunkteleiste (unten links);
- nimmt die 10 Karten seiner Spielerfarbe auf die Hand.

Legt außerdem die Würfel sowie die Fruchtplättchen als Vorrat neben dem Spielplan bereit.

Der Spielplan

Der heilige Baum hat 7 Ebenen.



Spielablauf

1) Früchte auslegen

Zu Beginn jeder Runde wachsen 2 Früchte am Baum: Dazu wirft der jüngste Spieler beide Würfel. Jeder Würfel gibt die Ebene an, in die ein Fruchtplättchen gelegt wird. (Bei einem Pasch werden beide Früchte in dieselbe Ebene gelegt.)

- Wichtig:**
- Eine Frucht bleibt so lange am Baum hängen, bis sie geerntet wird.
 - Sollten im Vorrat keine Fruchtplättchen mehr übrig sein, werden die Würfel nicht geworfen.
 - Sollte im Vorrat nur 1 Fruchtplättchen übrig sein, wird nur 1 Würfel geworfen.
 - In die 7. Ebene kann kein Fruchtplättchen gelegt werden.

2) Je eine Karte ausspielen

Jeder Spieler wählt eine Karte von seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich ab. Auf ein Zeichen hin decken alle Spieler gleichzeitig ihre Karte auf und legen sie neben die zugehörige Ebene des Baumes.

Anmerkung: Die 3 Sonderkarten werden auf Seite 6 erläutert.

3) Aktionen auswerten

Wichtig: Alle Aktionen werden Ebene für Ebene von oben nach unten ausgewertet.

Halte euch dabei an folgende Reihenfolge:

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| A. Sonderkarten | B. Kämpfe |
| C. Früchte | D. Mana |
| | E. Bonusfelder |

A. Sonderkarten: Siehe Seite 6.

B. Kämpfe

In den folgenden Situationen findet ein Kampf statt:

1) Mehrere Champions befinden sich auf derselben Ebene.

Jeder dieser Champions fällt vom Baum herunter. Sie sind (vorerst) besiegt und ihre Karten werden abgelegt. Jeder dieser Champions erhält 1 Kampfpunkt für jeden anderen besiegten Champion.

2) Ein Champion befindet sich alleine auf einer Ebene und mindestens ein Champion befindet sich auf der Ebene direkt unter ihm. Der Champion auf der höheren Ebene besiegt alle Champions auf der Ebene darunter: Sie fallen vom Baum herunter und ihre Karten werden abgelegt. Der Champion auf der höheren Ebene erhält 1 Kampfpunkt für jeden hierdurch besiegten Champion und bleibt auf dem Baum. Da Aktionen von oben nach unten abgehandelt werden, kann dein Champion „gerettet“ werden, wenn ein Champion direkt darüber von einem Champion noch weiter oben besiegt wird!

Wichtig: Alle Karten werden immer aufgedeckt abgelegt. Sortiert sie nach Spielerfarben, sodass jeder Spieler sehen kann, welche Karten bereits abgelegt wurden.

C. Früchte

Jeder Champion, der sich nach allen Kämpfen noch auf dem Baum befindet, nimmt sich alle Früchte, die sich an den Ästen seiner Ebene befinden, und erhält 1 Fruchtpunkt für jedes genommene Fruchtplättchen. Danach werden diese Plättchen zurück in den Vorrat gelegt.

D. Mana

Am Ende der Runde erhält der Champion, der sich am weitesten unten im Baum befindet, 1 Manapunkt.



Aktionen auswerten – Beispiel:

- **Marie** hat ihre 6er-Karte gespielt, **Vincent** und **Anna** jeweils ihre 5er-Karte.
- **Marie** besiegt die beiden Champions auf der Ebene darunter (2 Kampfpunkte) und nimmt die 3 Fruchtplättchen (3 Fruchtpunkte) auf ihrer Ebene. Sie rückt ihre Spielfigur 5 Felder vor. Da sie auf einem +2-Kampf-Bonusfeld landet, rückt sie 2 weitere Felder vor.
- **Vincent** und **Anna** sind beide durch **Marie** vom Baum gefallen. Sie legen ihre 5er-Karten ab und ihre Spielfiguren bleiben, wo sie sind.
- Weil niemand mehr auf der 5. Ebene steht, verbleiben die Früchte dort.
- **Hugo** hat seine 4er-Karte ausgespielt und besiegt dadurch **Nina**, die ihre 3er-Karte ausgespielt hat. **Hugo** erhält 1 Kampfpunkt UND 1 Manapunkt, weil er der niedrigste verbleibende Champion ist. Er hat Glück: Seine Spielfigur landet auf einem +1-Mana-Bonusfeld und darf 1 weiteres Feld vorrücken.
- **Nina** wurde von **Hugo** besiegt. Sie legt ihre 3er-Karte ab und ihre Spielfigur bleibt, wo sie ist. Die Frucht auf der 3. Ebene bleibt ebenfalls, wo sie ist.



E. Bonusfelder & Rundenende

Auf der Siegpunktleiste gibt es verschiedene Bonusfelder.



Mana



Kampf



Frucht

Landet deine Spielfigur – nachdem alle Ebenen gewertet wurden – auf einem dieser Felder, darfst du deine Spielfigur 1, 2 oder 3 weitere Felder (je nach Feld) vorrücken, falls du in dieser Runde mindestens 1 Punkt **dieser Art** erhalten hast.

- Du kannst nur einen Bonus pro Runde erhalten. Landet deine Spielfigur durch einen Bonus auf einem weiteren Bonusfeld, verfällt dieser.
- Auf jedem Feld der Siegpunktleiste dürfen sich mehrere Spielfiguren gleichzeitig befinden.

F. Championkarten, die nicht abgelegt wurden, werden zurück auf die Hand genommen.

Eine neue Runde beginnt! Folgt den Schritten 1 bis 3, wie auf Seite 4 beschrieben.

Sonderkarten

Sonderkarten werden wie Championkarten verdeckt ausgespielt und gleichzeitig mit den anderen Karten aufgedeckt.



1. Heiler (unbegrenzt)

Du darfst bis zu 2 deiner Championkarten aus dem unteren Ablagebereich zurück auf die Hand nehmen.

Sonderfall: Liegen alle 7 deiner Championkarten im Ablagebereich, darfst du mit dem **Heiler** ALLE zurück auf die Hand nehmen. Bedenke dabei, dass du durch eine späte Heilung in deinen Möglichkeiten stark eingeschränkt bist.

Anmerkung: Der **Heiler** wird niemals abgelegt, selbst wenn ein **Schneesturm** in der gleichen Runde ausgespielt wurde. Am Ende einer Runde wird der Heiler zurück auf die Hand genommen.



2. Wächter (einmal)

Nachdem alle Karten aufgedeckt wurden, darfst du eine weitere Karte von deiner Hand wählen und sie zusätzlich ausspielen.

Sonderfall: Spielen mehrere Spieler gleichzeitig ihren Wächter aus, werden die weiteren Karten ebenfalls verdeckt ausgespielt und gleichzeitig aufgedeckt.



3. Schneesturm (einmal)

Alle Championkarten werden direkt nach dem Aufdecken abgelegt. Der Spieler, der den **Schneesturm** ausgespielt hat, erhält **1 Kampfpunkt** für jede abgelegte Championkarte (nicht für Sonderkarten). Rückt er dadurch auf ein **Kampf-Bonusfeld** vor, erhält er wie üblich den Bonus.

Haben mehrere Spieler gleichzeitig einen Schneesturm ausgespielt, erhalten sie alle 1 Kampfpunkt für jede abgelegte Championkarte.

Wächter- und **Schneesturm-Karten** werden nach ihrer Verwendung dauerhaft abgelegt (aufgedeckt in den oberen Ablagebereich).

Zur Erinnerung: Abgelegte Karten

- Alle abgelegten Championkarten (1 bis 7) können durch den **Heiler** zurück auf die Hand genommen werden und werden daher in den **unteren** Ablagebereich gelegt.
- Der **Heiler** wird niemals abgelegt und am Ende der Runde immer zurück auf die Hand genommen.
- Der **Wächter** und der **Schneesturm** können jeweils nur einmal verwendet werden. Danach werden sie in den **oberen** Ablagebereich gelegt.
- Sortiert alle abgelegten Karten aufgedeckt nach Spielerfarbe.

Spielende und Sieger

Sobald ein Spieler das letzte Feld der Siegpunktleiste erreicht, gewinnt er sofort. **Es werden keine weiteren Punkte mehr vergeben!** Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig das letzte Feld, teilen sie sich den Sieg.

Denkt daran, dass Aktionen immer von oben nach unten ausgewertet werden. Ein Spieler mit einem Champion auf einer höheren Ebene hat also früher die Chance, das Spiel zu gewinnen, als ein Spieler mit einem Champion darunter.

Zur Erinnerung: Reihenfolge der Auswertung

Alle Aktionen werden Ebene für Ebene von oben nach unten ausgewertet. Haltet euch dabei an diese Reihenfolge:

- A) Sonderkarten
- B) Kämpfe
- C) Früchte
- D) Mana
- E) Bonusfelder

Variante für 2 Spieler

In der 2-Spieler-Variante kontrollieren beide Spieler je 2 Spielerfarben. Der erste Spieler, der das letzte Feld der Siegpunktleiste (mit einer seiner Spielerfarben) erreicht, gewinnt. Zwischen zwei Spielerfarben entsteht wie üblich ein Kampf, auch wenn sie zum selben Team gehören.



Snow Time

Danksagung:

Frank Meyer möchte sich herzlich bei allen Testspielern bedanken, besonders bei denen, die von Beginn an dabei waren: Anne, Paul und Joséphine, die Freunde aus Lannion, Eric Meyer für alle seine Beiträge und Gilles Laurencin für seine Vorstellung dieses Spiels in Parthenay.

Ein besonderer Dank geht an das freundliche und seriöse, passionierte und akribische Team von « lui-même ». Danke für die tollen Ergebnisse bei diesem Projekt! Der Autor möchte außerdem Bruno Faidutti für die Überarbeitung dieser Spielregel danken.

Snow Time ist ein Spiel von Frank Meyer

Illustration: Naïade

Künstlerische & redaktionelle Leitung: Philippe des Pallières
unter Mitarbeit von Clément Heuzé

Spielentwicklung: Philippe des Pallières
unter Mitarbeit von Clément Heuzé & Thomas Cosnefroy

Layout & Produktionsmanagement: Caroline Ottavis

Deutsche Ausgabe:

Übersetzung: Christian Kox

Redaktion & Lektorat: Christian Kox & Sebastian Wenzlaff



© éditions « lui-même », September 2018

