

Winter Dreams

DAS ROMANTISCHE KARTENSPIEL



In Aspen, der Welt von Winter Dreams, tragen sich seltsame Dinge zu. Wer hat Polinas Schlittschuhe versteckt? Wer hat Wyatts Hockeyschläger pink angemalt? Und wer hat Sally mit auf die Party gebracht? In diesem Spiel wird immer aufs Neue eine Persönlichkeit aus der Welt von *Winter Dreams* gesucht.

Könnt ihr die mysteriösen Vorkommnisse aufklären?

SPIELMATERIAL



- 18 großformatige Charakterkarten
- 7 Situationskarten mit Originaltexten von Ayla Dade
- 9 Abstimmungs-Chips

DIE KARTEN



In jeder Partie wird eine Person aus der Welt von *Winter Dreams* gesucht. Über mehrere Runden hinweg spielt ihr Charakterkarten aus und schließt damit immer mehr Personen aus, die **NICHT** gesucht sein können. Wer am Ende die passende Karte auf der Hand hält, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

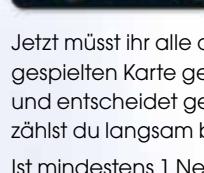
- Legt den grauen Nein-Chip bereit. Nehmt euch dann reihum jeweils die beiden Abstimmungs-Chips in einer Farbe eurer Wahl und legt sie verdeckt vor euch. Spielt ihr mit weniger als 4 Personen? Dann legt ihr die nicht benötigten Chips in die Schachtel zurück.
- Wählt eine Situationskarte (oder zieht eine zufällig) und lest sie laut vor. Sie nennt euch die Rahmenhandlung der Partie, aber keine Sorge: Ihr könnt Winter Dreams wieder und wieder spielen. Die restlichen Situationskarten legt ihr in die Schachtel zurück.
- Mischt die 18 Charakterkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- Nehmt euch reihum je 4 Charakterkarten vom Stapel auf die Hand, ohne sie den anderen zu zeigen.

SPIELABLAUF

Wenn du an der Reihe bist, wählst du eine Charakterkarte auf deiner Hand und spielst sie offen in die Tischmitte. Dazu sagst du deutlich an, welche Aussage (das Symbol links und rechts ihres Namens) diese Person trifft. Die meisten Aussagen beziehen sich auf die Eigenschaften von anderen Charakterkarten und schließen die entsprechenden Personen damit aus. 4 Karten haben besondere Aussagen, die auf Seite 7 erklärt werden.

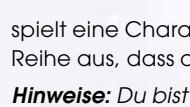
Beispiel: Du spielst Camila aus und sagst:

„Die gesuchte Person hat keine braunen Haare!“



Jetzt müsst ihr alle abstimmen (auch du selbst): Soll die Aussage deiner soeben gespielten Karte gelten oder nicht? Nehmt dazu eure eigenen Abstimmungs-Chips und entscheidet geheim, welchen Chip ihr zeigen wollt. Wenn alle bereit sind, zählst du langsam bis 3. Dann zeigt ihr alle gleichzeitig euren gewählten Chip vor.

Ist mindestens 1 Nein-Chip dabei? Dann ist die Aussage unwirksam und gilt nicht. Legt ALLE gezeigten Nein-Chips auf die Karte, um dies festzuhalten. Nur wenn alle Chips „Ja“ zeigen, gilt die Aussage!



Beispiel: Es wurde 1 Nein-Chip gezeigt und Camilas Aussage wird nicht berücksichtigt.

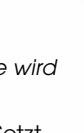
Achtung: Eure Nein-Chips bleiben nach dem Einsatz liegen. Setzt sie also mit Bedacht ein! Eure Ja-Chips hingegen erhalten ihr immer zurück.

Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe und spielt eine Charakterkarte aus der Hand. Legt die ausgespielten Karten so in einer Reihe aus, dass alle sichtbar bleiben.

Hinweise: Du bist nicht verpflichtet, deinen Nein-Chip im Spielverlauf einzusetzen und du darfst auch bei deiner selbst ausgespielten Karte mit „Nein“ stimmen. Die Nein-Chips schließen Karten nur von der Wertung aus und haben keinen Einfluss auf bereits gespielte Karten oder darauf, welche Karten ihr danach ausspielen dürft! Es macht keinen Unterschied, ob einer oder mehrere Nein-Chips auf einer Karte liegen. Hast du deinen Nein-Chip bereits eingesetzt, legst du deinen Ja-Chip offen vor dich hin und stimmst bei allen weiteren Abstimmungen mit Ja.

Nachdem ihr auf diese Weise jeweils zwei Charakterkarten aus der Hand gespielt habt, deckt ihr die oberste Charakterkarte vom Stapel auf und legt sie in die Tischmitte. Jetzt dürft ihr alle auch für diese letzte Aussage eure Abstimmungs-Chips einsetzen.

Danach überprüft ihr, wer die gesuchte Person auf der Hand hat und die Partie gewinnt.



SONDERREGEL FÜR 2 PERSONEN

Im Spielverlauf deckt ihr insgesamt 3 Karten vom Stapel auf und stimmt wie üblich über ihre Aussagen ab: Die Erste, nachdem ihr beide eure 4 Karten auf die Hand genommen habt. Die Zweite, nachdem ihr beide eure erste Karte ausgespielt und darüber abgestimmt habt. Und die Dritte – wie üblich – ganz Ende, vor der Wertung. Alle anderen Regeln bleiben gleich.

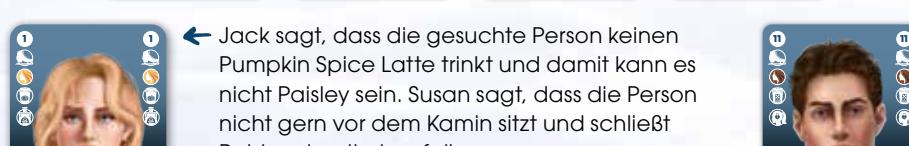
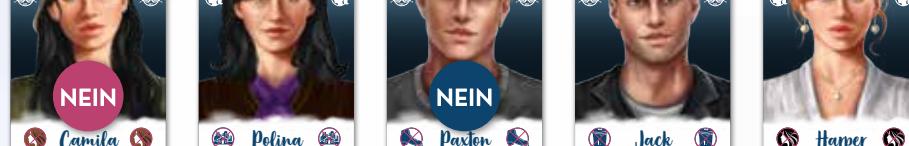
FINALE: WELCHE PERSON WIRD GE SUCHT?

Jetzt schaut ihr euch die beiden Charakterkarten auf eurer Hand an und geht dann die Aussagen der offen ausgespielten Karten einzeln durch. Überprüft für jede Aussage, ob eine oder sogar beide eurer Handkarten dadurch ausgeschlossen werden. Die Aussagen mit Nein-Chips ignoriert ihr dabei, denn sie sind unwirksam.

Sobald eine Aussage eine eurer Handkarten ausschließt, braucht ihr diese Karte nicht weiter zu beachten, denn sie kann nicht die gesuchte Person sein.

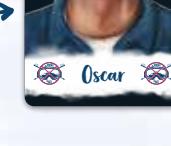
Schaffen es beide Handkarten in die Wertung? Dann kommt die mit der kleineren Zahl zum Zug. Ist nur noch eine Handkarte im Rennen, kommt diese automatisch in die Wertung. Zeigt jetzt alle eure (kleinere) Handkarte vor. Die mit der kleinsten Zahl gewinnt.

Hat niemand eine Karte für die Wertung? Dann zählt ihr jeweils die Zahlen eurer beiden Handkarten zusammen und die kleinste Summe gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt die beteiligte Karte mit der kleinsten Zahl darauf.



← Jack sagt, dass die gesuchte Person keinen Pumpkin Spice Latte trinkt und damit kann es nicht Paisley sein. Susan sagt, dass die Person nicht gern vor dem Kamin sitzt und schließt Paisley damit ebenfalls aus.

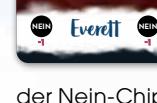
Glück gehabt! Camilas und Paxtons Aussagen hätten Oscar ausgeschlossen, aber beide Aussagen wurden verhindert. Damit kommt er in die Wertung.



KARTEN MIT BESONDEREN AUSSAGEN:



Paisley Aussage schließt die 3 Karten mit den Zahlen 16, 17 und 18 aus (Aria, William und Bing Crosby).



Beim Ausspielen wählst du einen Nein-Chip auf einer Karte, der entfernt werden soll. Dann stimmt ihr alle über Everetts Aussage ab (diesen Nein-Chip zu entfernen). Gibt es jetzt mindestens eine Nein-Stimme? Dann bleibt



Beim Ausspielen nimmst du den grauen Nein-Chip und legst ihn auf eine zuvor ausgespielte Karte. Dann stimmt ihr alle über Gwens Aussage ab. Gibt es mindestens eine Nein-Stimme? Dann legst du den grauen Nein-Chip in die Schachtel zurück. Der farbige Nein-Chip bleibt auf Gwens Karte liegen. Stimmen jedoch alle mit »Ja«, macht der graue Nein-Chip die von dir gewählte Aussage unwirksam.

der Nein-Chip liegen. Der neu ausgespielte Nein-Chip bleibt auf Everetts Karte liegen. Stimmen alle mit »Ja?« Dann legst du den gewählten Nein-Chip in die Schachtel zurück.



Bing Crosby verändert die Wertung! Wenn seine Aussage gilt, gewinnt die Person mit der höchsten Zahl, bzw. die Handkarten mit der höchsten Summe, wenn keine Karte in die Wertung kommt.

ÜBERBLICK ÜBER DIE EIGENSCHAFTEN



Blond



Spielt Eishockey



Mag Après-Ski-Partys



Schwarzhaarig



Gehört zur Stadt



Trägt Strick-Einteiler



Brünett



Mag Spekulatius-Latte



Ist verschlossen



Macht Eiskunstlauf



Mag Pumpkin Spice Latte



Sitzt gern vor dem Kamin



Deine DigiBib – für Korrekturen & Aktualisierungen

Uns ist im Druck ein Fehler unterlaufen? Das tut uns leid! Wenn wir schon davon wissen, findest du die korrekten Informationen in der Digitalen Bibliothek. Falls du hier nichts findest: Melde dich gerne direkt bei uns. Vielen Dank!

www.topp-kreativ.de/digibib

Freischaltcode: 38422

Wenn Du dort nicht fündig wirst, kannst Du Dich auch an uns wenden. Du erreichst uns unter

hilfe@frechverlag.de oder per Telefon unter 0711 / 123 757 70 (normale Telefongebühren).

IMPRESSUM

AUTORIN TEXTE: Ayla Dade

SPIELAUTOREN: Nao Shimamura, Nobutake Dogen

VERPACKUNGSGESTALTUNG: Eva Hook

ILLUSTRATIONEN KARTEN: Christin Neumann

PRODUKTMANAGEMENT: frechverlag

Dieses Spiel erschien erstmals 2014 unter dem Namen Too Many Cinderellas bei Taikikennai Games.

Alle Rechte vorbehalten.

1. Auflage 2025

© 2025 frechverlag GmbH, Dieselstraße 5, 70839 Gerlingen, einem Unternehmen

der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, München

produktssicherheit@frechverlag.de

GTIN 4007742185947 • Best.-Nr. 18594