

A woman with white hair styled in an updo, wearing a crown adorned with blue gemstones and white pearls. She is wearing a blue dress with a white fur collar. The background is a deep blue with white snowflakes and a soft, ethereal glow. The title 'WINTER QUEEN' is written in a large, white, serif font across the middle of the image.

# WINTER QUEEN

SPIEL VON YURI ZHURAVLEV

SPIELANLEITUNG

**I**n einem fernen Land herrscht ewiger Winter. Und regiert wird dieses Winterland von der wunderschönen Winterkönigin, deren Herz so rein ist, dass alle Bewohner ihrer vier magischen Grafschaften sie verehren.

*Einmal im Jahr hält die Winterkönigin einen Wettbewerb unter den größten Magier der Grafschaften ab. Sie verzaubert den Schnee in ihrem Königinnenreich zu glänzenden Kristallen in den Farben der Nordlichter. Die Magier verwenden diese Kristalle für Zauber zum Schutze des Königinnenreichs vor Not und Leid.*

*Für jeden gewirkten Zauber belohnt die Winterkönigin die Magier mit goldenen Münzen. Der Magier, der am Ende des Wettbewerbs die meisten Münzen besitzt, wird neuer oberster Berater der Königin im nächsten Jahr.*

*Schnappt euch eure Magiebücher und beeindruckt die Winterkönigin mit euren Zaubern!*

## Ziel des Spiels

Ihr werdet als Magier im jährlichen Wettbewerb der Winterkönigin Zauber wirken und um den Titel des obersten Beraters der Königin wetteifern. Während des Spiels werdet ihr strategisch Kristalle im Königinnenreich platzieren, um Siegpunkte nach folgenden Bedingungen zu erhalten:

- ◆ **Die Position der Kristalle auf der Karte.**
- ◆ **Die Effekte deiner gesammelten Zauberbuch-Plättchen.**
- ◆ **Die Farbe der Kristalle, die du auf deinen Zauberbüchern platzierst.**

Jeder Zauber, der gewirkt wird, bringt Siegpunkte (SP) ein und es gewinnt, wer am Spielende die meisten SP gesammelt und sich so den Titel des obersten Beraters verdient hat.



# Spielmaterial



4 Kristallhalter-Plättchen



45 Verzauberte Kristalle  
(je 9 in den Farben blau, grün, gelb, lila und rot)



36 Siegpunkt-Marker



1 Winterkönigin-Marker  
(Startmarker)



1 Königinnenreich-Spielbrett  
(doppelseitig)

4 Spielübersichtskarten



8 Königinnen-Gebiet-Plättchen



1 Spielanleitung



20 Zauberbuch-Plättchen



1 Kristallbeutel

# Spieldaufbau

- 1 Platziert das Königinnenreich-Spielbrett auf dem Tisch und nehmt euch jeweils 1 Spielübersichtskarte.

Beachtet: Die beiden Seiten unterscheiden sich nur grafisch.

- 2 Platziert die **Kristallhalter-Plättchen**. Platziert im **2-Personen-Spiel** 3 Plättchen zwischen euch. Platziert in Spielen mit **3–4 Personen** 1 Plättchen zwischen je 2 Personen, sodass sich links und rechts von jeder Person 1 Plättchen befindet.

- 3 Füllt die **verzauberten Kristalle** in den **Kristallbeutel**. Legt zuvor jedoch 3 Kristalle jeder Farbe im **2-Personen-Spiel** (30 verwendete Kristalle) oder 1 Kristall jeder Farbe im **3-Personen-Spiel** (40 verwendete Kristalle) zurück in die Schachtel. Im **4-Personen-Spiel** werden alle 45 Kristalle verwendet.

- 4 Platziert zufällig **Kristalle aus dem Beutel auf jedes Kristallhalter-Plättchen**. Im **2-Personen-Spiel** zieht und platziert ihr 3 Kristalle auf jedes Plättchen. Bei **3–4 Personen** zieht und platziert ihr 4 Kristalle je Plättchen.

Personenzahl	Kristallhalter-Plättchen	Entfernte Kristalle	Kristalle auf Halter-Plättchen
2	3	3 je Farbe	3
3	3	1 je Farbe	4
4	4	0	4

- 5 Platziert die **Königinnen-Gebiet-Plättchen**. Mischt diese Plättchen verdeckt und platziert 1 Plättchen auf jedes Feld des Königinnenreichs mit einer Burg oder Turm (insgesamt 5 Felder). Deckt sie nun auf und legt die übrigen Gebiet-Plättchen zurück in die Schachtel.

- 6 Platziert Zauberbuch-Plättchen neben jede Grafschaft. Das Königinnenreich ist in 4 bunte Grafschaften (rot, grün, lila und blau) unterteilt. Mischt 20 Zauberbuch-Plättchen verdeckt und verteilt sie gleichmäßig auf 4 Stapel mit je 5 Plättchen. Platziert die Stapel offen neben die Wappen der Grafschaften. Die obersten Plättchen sind immer für alle offen sichtbar.

- 7 Platziert die Siegpunkt-Marker für alle gut erreichbar auf dem Tisch. Das ist der allgemeine Vorrat. Ihr dürft eure SP-Marker jederzeit mit dem Vorrat wechseln.

- 8 Wer zuletzt Schnee gesehen hat, erhält den **Winterkönigin-Marker** als Startmarker. (Oder verteilt den Marker zufällig.)



Aufbau im 3-Personen-Spiel



Du kannst nur 1 Kristall auf jeder Seite deines Zauberbuchs haben; die Kristalle dürfen jedoch **jede Farbe** haben (auch dieselbe Farbe auf beiden Seiten eines Buchs).

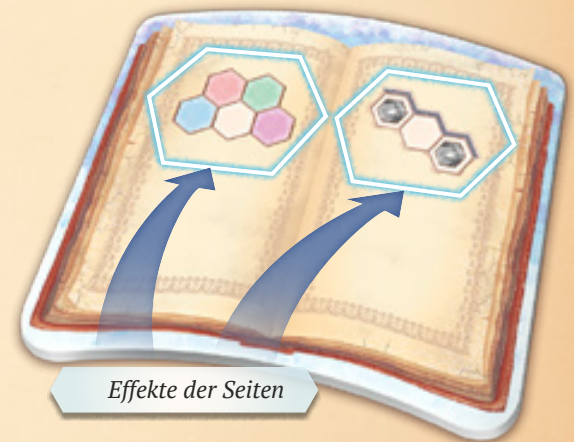
Beachte: Nachdem du einen Kristall auf einem Zauberbuch platziert hast, darfst du **KEINE** Effekte des Zauberbuchs anwenden und **KEIN** neues Zauberbuch-Plättchen nehmen!

### AKTIVIERE EIN ZAUBERBUCH

Wähle eines deiner Zauberbuch-Plättchen mit **mindestens 1 Kristall**.

#### Nur ein Kristall auf deinem Zauberbuch

- 1 Wende den Effekt der Zauberbuch-Seite abhängig von der Farbe des darauf liegenden Kristalls an. Erhalte die verdienten SP-Marker und platziere sie verdeckt vor dir.
- 2 Lege das Zauberbuch, das du verwendet hast, und den Kristall darauf ab – sie werden aus dem Spiel entfernt.



**Beispiel:** Marcia wendet den Effekt „Hüter der Grenze“ an, indem sie den roten Kristall auf dessen Seite nutzt. Sie erhält 2 SP (1 SP für jeden roten Kristall am Rand der Karte). Das Zauberbuch und sein roter Kristall werden dann abgelegt.

#### Zwei Kristalle auf deinem Zauberbuch

Wann immer du ein Zauberbuch mit 2 Kristallen aktivierst, **wendest du beide Effekte nacheinander an**; dabei bestimmst du die Reihenfolge.

- 1 Wende einen der Effekte deines Zauberbuchs an, indem du den Kristall auf der Seite dieses Effekts nutzt. Erhalte die verdienten SP-Marker und platziere sie verdeckt vor dir.
- 2 Wende den verbleibenden Effekt desselben Zauberbuchs an, indem du den Kristall auf der Seite dieses Effekts nutzt. Erhalte die verdienten SP-Marker und platziere sie verdeckt vor dir.
- 3 Lege das Zauberbuch und beide Kristalle darauf ab – sie werden aus dem Spiel entfernt.
- 4 Nimm 1 Kristall (aber keine abgebildeten Kristalle auf Königinnen-Gebiet-Plättchen) von der Karte und lege ihn zurück in den Kristallbeutel.



**Beispiel:** Martin wendet zunächst den Effekt „Nordlichter“ an, indem er den grünen Kristall auf der Seite dieses Effekts nutzt und erhält 3 SP (1 SP für jede Grafschaft/Königinnen-Gebiet mit einem grünen Kristall) [1]. Dann wendet er den Effekt „Hüter der Grenze“ mit dem roten Kristall an und erhält 2 SP [2] und damit insgesamt 5 SP.

Das Zauberbuch und beide Kristalle werden abgelegt. Jetzt muss Martin 1 Kristall von der Karte zurück in den Kristallbeutel legen. Er sieht, dass Miranda das Irrlichter-Zauberbuch (lila) mit einem roten Kristall darauf hat. Um Miranda davon abzuhalten, es anzuwenden, entfernt Martin den lilafarbenen Kristall von der Karte [3].

Alle Zauberbuch-Effekte werden ausführlich auf den Seiten 9–11 beschrieben.

Während du die Effekte deines Zauberbuchs anwendest, erkläre den anderen, wofür du SP erhältst, damit sichergestellt ist, dass die SP korrekt gezählt werden. Du darfst dir deine SP-Marker jederzeit anschauen, aber nicht die Marker der anderen Personen.

Beachte: Nachdem du diese Aktion ausgeführt hast, erhältst du kein neues Zauberbuch-Plättchen!

## Spielende & Sieg

Sobald **der letzte Kristall aus dem Kristallbeutel gezogen** wurde, beginnt der letzte Abschnitt des Spiels. Sammelt die Kristalle von allen Kristallhalter-Plättchen und **platziert sie auf einem einzigen Kristallhalter.**

Von nun an sind diese Kristalle für alle verfügbar. Führt weiter eure Züge aus, bis die Person mit dem Winterkönigin-Marker an der Reihe war. Nun haben alle anderen Personen noch 1 letzten Zug. Dann beginnt die Schlusswertung.

Nachdem der letzte Kristall gezogen wurde, **dürft ihr eure Zauberbücher NICHT aktivieren** (oder Kristalle von der Karte entfernen). In eurem Zug dürft ihr einen Kristall auf der Karte platzieren (und dafür wie üblich ein verfügbares Zauberbuch erhalten) oder auf einem eurer Zauberbücher. Während der Schlusswertung werdet ihr eure Zauberbücher aktivieren, also ist es eine gute Idee, wenn ihr jetzt noch ihre Seiten füllt.





## SCHLUSSWERTUNG

Beginnend mit der Person mit dem Startmarker und dann im Uhrzeigersinn, **wendet ihr alle die Effekte aller Seiten auf Zauberbüchern an, auf denen mindestens 1 Kristall liegt** und erhaltet SP wie üblich.

Während der Schlusswertung werden Zauberbücher oder Kristalle **NICHT** abgelegt, da sie für die Effekte anderer Zauberbücher relevant sein könnten. Außerdem wird **KEIN** Kristall von der Karte genommen, wenn ein Zauberbuch mit zwei Kristallen darauf aktiviert wird.

Nachdem ihr alle eure Zauberbücher mit mindestens 1 Kristall aktiviert habt, deckt eure SP auf und zählt euren Endpunktstand.

**Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt und wird der neue oberste Berater der Winterkönigin!** Bei einem Gleichstand teilt ihr euch die Ehre!



## Zauberbücher

Siegpunkte erhaltet ihr für Zauberbuch-Plättchen, die ihr während des Spiels aktiviert, und während der Schlusswertung. Um ein Zauberbuch zu aktivieren, muss mindestens 1 Kristall darauf liegen. Die Farbe des Kristalls bestimmt, wie du Siegpunkte erhältst.

Beachte: Abgebildete Kristalle auf den Königinnen-Gebiet-Plättchen gelten als normale Kristalle beim Werten von Zauberbüchern!

## EFFEKTE DER ZAUBERBÜCHER

### Irrlichter

(rot, blau, lila, gelb, grün)

Wähle einen beliebigen Kristall auf der Karte, der dieselbe Farbe hat, wie der **abgebildete** Kristall auf der Seite oder wie der Kristall, der auf die Seite dieses Effekts **platziert** wurde. Erhalte 1 SP für jeden Kristall der **anderen (nicht gewählten) Farbe**, die sich auf benachbarten Feldern zum gewählten Kristall befinden.

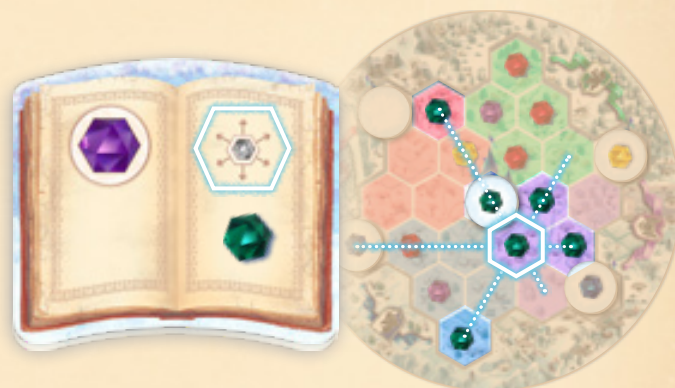
**Beispiel:** Miranda aktiviert den Effekt „Irrlichter“ (lila) mit einem roten Kristall auf seiner Seite. Sie kann zwischen einem lilafarbenen oder roten Kristall auf der Karte wählen und erhält 1 SP für jeden roten oder lilafarbenen Kristall auf benachbarten Feldern. Miranda wählt einen lilafarbenen Kristall oben und erhält 3 SP (1 SP für jeden roten Kristall auf benachbarten Feldern). Sie hätte stattdessen auch einen roten Kristall wählen können, aber dann hätte sie nur 1 SP erhalten (für 1 benachbarten lilafarbenen Kristall).



## .....◦ Rose der Winde ◦.....

Wähle einen Kristall auf der Karte in derselben Farbe wie der Kristall auf der Seite dieses Effekts. Erhalte 1 SP für diesen Kristall. Ziehe dann eine gerade Linie von jeder Seite dieses Feldes und erhalte 1 SP für jeden Kristall auf diesen 6 Linien mit derselben Farbe wie der gewählte Kristall.

**Beispiel:** Marcia aktiviert den Effekt „Rose der Winde“ mit einem grünen Kristall auf seiner Seite. Sie erhält 1 SP für den gewählten grünen Kristall auf der Karte und 5 weitere SP für grüne Kristalle, die sich auf den imaginären Linien ausgehend von allen Seiten des gewählten Feldes befinden, insgesamt also 6 SP.



## .....◦ Hüter der Grenze ◦.....

Erhalte 1 SP für jeden Kristall am Rand der Karte mit derselben Farbe wie der Kristall auf der Seite dieses Effekts. Diese Kristalle müssen nicht benachbart sein.

**Beispiel:** Martin aktiviert den Effekt „Hüter der Grenze“ mit einem roten Kristall auf seiner Seite. Er erhält 3 SP für 3 rote Kristalle auf Randfeldern der Karte.



## .....◦ Magische Wolken ◦.....

Erhalte 1 SP für jeden Kristall oder Gruppe von Kristallen derselben Farbe wie der Kristall auf der Seite dieses Effekts. Gleichfarbige Kristalle auf benachbarten Feldern bilden eine Gruppe.

**Beispiel:** Marcia aktiviert den Effekt „Magische Wolken“ mit einem grünen Kristall auf seiner Seite. Sie erhält 3 SP für 1 Gruppe aus grünen Kristallen und 2 einzelnen grünen Kristallen.



## .....◦ Strahlender Weg ◦.....

Wähle einen Kristall auf der Karte in derselben Farbe wie der Kristall auf der Seite dieses Effekts. Ziehe eine imaginäre gerade Linie, angefangen vom Feld des gewählten Kristalls durch Felder mit Kristallen **unterschiedlicher** Farben. Erhalte 1 SP für jeden fortlaufend andersfarbigen Kristall auf dieser Linie. Mit diesem Effekt sind maximal 5 SP möglich.

**Beispiel:** Miranda aktiviert den Effekt „Strahlender Weg“ mit einem lilafarbenen Kristall auf seiner Seite.



Beginnend vom oberen lilafarbenen Kristall auf der Karte zieht sie eine imaginäre gerade Linie durch benachbarte, andersfarbige Kristalle. Ihre Linie ist 3 Felder lang, mit 1 lilafarbenen, 1 roten und 1 grünen Kristall. Miranda erhält 3 SP für diese Linie. Es gibt einen blauen Kristall hinter dem zweiten grünen Kristall, aber Miranda erhält keine SP dafür wegen des zweiten grünen Kristalls, da alle Kristalle auf der Linie hintereinander unterschiedliche Farben haben müssen.

### Nordlichter

Erhalte 1 SP für jede der 5 Zonen (4 Grafschaften und alle Königinnen-Gebiet-Plättchen), die mindestens 1 Kristall mit derselben Farbe wie der Kristall auf der Seite dieses Effekts haben. Mit diesem Effekt sind maximal 5 SP möglich.

**Beispiel:** Martin aktiviert den Effekt „Nordlichter“ mit einem grünen Kristall auf seiner Seite. Er erhält 4 SP für grüne Kristalle, die sich in den roten, blauen und lilafarbenen Grafschaften und auf den Königinnen-Gebiet-Plättchen befinden.



### Polarstern

Wähle einen Kristall auf der Karte in derselben Farbe wie der Kristall auf der Seite dieses Effekts. Erhalte 1 SP für jedes leere benachbarte Feld.

**Beispiel:** Marcia aktiviert den Effekt „Polarstern“ mit einem lilafarbenen Kristall auf seiner Seite. Sie wählt ein Feld mit einem lilafarbenen Kristall darauf und erhält 2 SP für 2 leere benachbarte Felder daran.



### Arkanes Wissen

Wähle einen Konkurrenten und erhalte 1 SP für den Kristall auf der Seite dieses Effekts und 1 SP für jeden anderen Kristall derselben Farbe auf sowohl deinen Zauberbüchern und denen deines Konkurrenten (inklusive der abgebildeten Kristalle bei Seiten mit dem Effekt „Irrlichter“).

**Beispiel:** Miranda aktiviert den Effekt „Arkanes Wissen“ und wählt Martin. Sie erhält 1 SP für den lilafarbenen Kristall auf der Seite dieses Effekts, 1 SP für einen lilafarbenen Kristall auf ihrem anderen Zauberbuch und 2 weitere SP für lilafarbene Kristalle auf Martins Zauberbüchern (1 platzierter und 1 abgebildeter Kristall). Insgesamt erhält Miranda 4 SP.



# Impressum

**Spieldesign:** Yuri Zhuravlev

**Illustrationen:** Tatyana Doronina, Andrei Osinin

**Projektmanagement:** Maxim Istomin and Evgeniy Maslovskiy

**Grafikdesign:** Ulyana Grebeneva

**Redaktion:** Katharina Shevchuk, Eli Lester, Alexander Petrunin

**Testspielmanagement:** Denis Davydov

**Übersetzung & Lektorat DE:** Veronika Winter, Philipp Winter

**Testgruppenleitung:** Gleb Belyashov, Roman Gaffarov, Sergei Grafchikov, Viktoria Gracheva, Sergei Kaveshnikov, Sergei Kaptsov, Roman Katsai, Anton Naidanov, Oleg Silukov, Aleksei Smorodin and Denis Uafin

**Testspielerinnen und Testspieler:** Alexander Kazantsev, Ivan Nagoryansky, Maria Aleutdinova, Ilya Zhuravlev, Egor Grif, Rustam Mavliaviev, Maxim Savin, Irina Sokolova, Maxim Tsaregorodtsev, Darya Akamsina, Andrei Belyansky, Anastasia Grafchikova, Irina Grafchikova, Stanislav Dostovalov, Pavel Yermolin, Maria Yermolina, Aleksei Zaboev, Konstantin Inozemtsev, Anton Infantov, Anastasia Kaptsova, Evgenia Katsai, Pavel Kotov, Vladimir Kochetkov, Dmitry Krikunenko, Denis Malyugin, Anastasia Naidanova, Semyon Naidanov, Sofya Naidanova, Sergei Popov, Stanislav Savchenko, Artyom Sergeev, Ksenia Silukova, Maria Smorodina, Nikita Tatarnikov, Alexander Travin, Dina Ettinger und andere Mitglieder von Moroz Playtesting Ground.

