

Der rote Faden

IM SCHATTEN DES TIGERS



SPIELIDEE

Der rote Faden ist ein kooperatives Spiel, indem ihr gemeinsam versucht, den „roten Faden“ einer Geschichte wieder herzustellen. Die Geschichte *Im Schatten des Tigers* besteht aus 4 zusammenhängenden Kapiteln. Zu Beginn jedes Kapitels teilt ihr die Geschichtenkarten gleichmäßig unter euch auf. Ihr dürft euch die Karten nicht gegenseitig zeigen. Beschreibt stattdessen, was ihr auf den Karten seht. Findet gemeinsam die richtige Reihenfolge, in der ihr die Karten in die Auslage spielen müsst, um die Geschichte richtig zu erzählen.



SPIELMATERIAL

- 4 Kapitelstapel mit je 16 Karten, davon:
 - 1 Start-Geschichtenkarte (schwarze Rückseite mit Wollknäuel)
 - 12 Geschichtenkarten (schwarze Rückseite)
 - 3 Lösungskarten (weiße Rückseite mit **A** / **B** / **C**)
- 1 Beiblatt „Wichtiger Hinweis“
- 1 Beiblatt „Spielhilfe“



Zum Spielen benötigt ihr zusätzlich 3 Marker.

Verwendet einfach 3 kleine Gegenstände, die ihr zur Hand habt (sie sollten so klein sein, dass ihr sie gut auf eine Karte legen könnt). Auf diese Weise wird etwas, das euch gehört, zum Teil der Geschichte!

IMPRESSUM

Spieldesign: Julien & Tom Prothière
Szenario & Illustrationen: Tom Prothière
Entwicklung: Thomas Cosnefroy
Grafikdesign: Tom Vuarchex

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jessy Töpfer
Übersetzung & Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blackrock Games. © 2024 Lumberjacks Studio. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Kapitelkarten



Kapitelnummer

Lösungskarten



Startkarte für Kapitel 1

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team



SPIELVORBEREITUNG

1. Nehmt den **Kapitelstapel** für euer aktuelles Kapitel (in eurer 1. Partie ist das Kapitel 1).

➡ **Seht euch vor dem Spiel nicht die Vorderseiten der Karten darin an!**

2. Nehmt die **3 Lösungskarten A, B und C** aus dem Stapel, ohne sie euch anzusehen, und legt sie verdeckt an den Rand eurer Spielfläche. Legt die **3 Marker** und die **Spielhilfe** daneben. Ihr benötigt zusätzlich einen Stift.



3. Deckt die **Start-Geschichtenkarte** auf und legt sie in die Mitte der Spielfläche. Diese Karte ist der Ausgangspunkt auf eurem Weg, den roten Faden der Geschichte wieder herzustellen. Beachtet: Die Karte kann sich **irgendwo in der Geschichte** befinden, sie markiert nicht unbedingt den Anfang oder das Ende.

4. Verteilt die übrigen **12 Geschichtenkarten** gleichmäßig an alle Personen, ohne sie aufzudecken. Nehmt eure Karten auf die Hand und schaut sie euch an, **zeigt sie aber niemandem anderen!**



SPIELBLAUF

Euer Ziel ist es, gemeinsam alle Karten in der richtigen Reihenfolge in die Auslage zu spielen und so die Geschichte des Kapitels wieder herzustellen. Es gibt keine feste Spielreihenfolge: Ihr dürft eure Karten beschreiben und ausspielen, wann immer ihr mögt.



KARTEN BESCHREIBEN

Du darfst die Karten auf deiner Hand nach Belieben beschreiben, egal ob mit Worten oder Gesten. Teile den anderen mit, wie du die jeweiligen Szenen auf deinen Karten interpretierst (und ggf. auch, welches Gefühl sie bei dir erzeugen). Alles ist erlaubt – außer die Karten vorzuzeigen! Die anderen dürfen dir jederzeit Fragen zu deinen Karten stellen.



KARTEN AUSSPIELEN

Du darfst **jederzeit** (in Absprache mit den anderen) entscheiden, eine Karte von deiner Hand auszuspielen. Du musst die Karte dabei immer offen **an den Anfang oder ans Ende der Auslage anlegen**. Sprich: Du darfst eine Karte später nicht zwischen 2 anderen Karten einschieben.

Sobald eine Karte ausgespielt wurde, dürft ihr sie nicht mehr verschieben, außer ihr setzt 1 Marker ein.



Hinweis: Diese Karten dienen nur als Beispiel und enthalten keine Spoiler.



MARKER EINSETZEN

In jedem Kapitel stehen euch 3 Marker zur Verfügung, um bis zu 3 Geschichtenkarten in der Auslage zu verschieben.

➡ Wenn ihr glaubt, dass eine Karte an der falschen Position liegt, dürft ihr 1 Marker darauf legen. Bevor ihr die Lösungskarten aufdeckt, dürft ihr diese Karte so oft ihr wollt an eine beliebige Position in der Auslage verschieben (auch zwischen 2 Karten).

➡ Habt ihr alle 3 Marker verbraucht und wollt eine weitere Karte verschieben, dürft ihr das tun. Ihr müsst aber für jede zusätzliche Karte, die ihr verschiebt, 1 Fehlerbox beim entsprechende Kapitel in der Tabelle auf der Spielhilfe ankreuzen.



KAPITEL BEENDEN

Sobald alle 13 Geschichtenkarten in der Auslage liegen: Bestimmt 1 Person, die die ganze Geschichte erzählt. Überprüft, ob alle der aktuellen Reihenfolge der Karten zustimmen. Andernfalls ist jetzt die letzte Gelegenheit, um Karten zu verschieben (siehe Marker einsetzen oben).

Entfernt dann die 3 Marker. Ihr dürft sie erst im nächsten Kapitel wieder verwenden.



SPIELEND

Seid ihr mit der Reihenfolge der Karten zufrieden, wird es Zeit die Lösung zu überprüfen. Deckt nacheinander die Lösungskarten **A**, **B** und **C** auf. Der rote Faden führt über die 3 Lösungskarten und zeigt euch die richtige Reihenfolge der 13 Geschichtenkarten.

➡ Deckt zuerst Lösungskarte **A** auf.
Sie verrät euch die Reihenfolge der ersten Karten. Die roten Kreise weisen auf die Details hin, die euch Hinweise auf diese Reihenfolge geben.

✓ **Stimmt die Reihenfolge mit eurer Auslage überein:** Gut gemacht! Deckt die nächste Lösungskarte auf.

✗ **Stimmt die Reihenfolge nicht mit eurer Auslage überein:** Kreuzt 1 Fehlerbox des entsprechenden Kapitels in der Tabelle auf der Spielhilfe an und sortiert die Karten eurer Auslage entsprechend um. Seid ihr der Meinung, dass andere Karten nun nicht mehr in der richtigen Reihenfolge liegen, dürft ihr auch diese umsortieren (ihr benötigt dazu keinen Marker). Deckt dann die nächste Lösungskarte auf.

➡ Handelt auf dieselbe Weise Lösungskarte **B** und dann **C** ab.

Nachdem ihr die 3 Lösungskarten abgehandelt habt, ist das Kapitel abgeschlossen. Ihr dürft nun das nächste Kapitel beginnen (sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt).

Hinweis: Legt die **Lösungskarten aller abgeschlossenen Kapitel** offen an den Rand eurer Spielfläche. Ihr dürft sie euch in den späteren Kapiteln jederzeit ansehen.



Hinweis: Diese Lösungskarte dient nur als Beispiel und enthält keine Spoiler.



ENDE DER GESCHICHTE

Habt ihr alle 4 Kapitel beendet, ist die Geschichte zu ende. Überprüft die Spielhilfe, um zu erfahren, wie gut ihr euch geschlagen habt.