

# HÄTTE WÄRE WENN

Ein Spiel für 1-2 Personen ab 10 Jahren

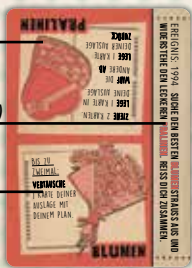
## SPIELMATERIAL

25 Karten, davon:  
24 Karten in 4 verschiedenen Farben (gelb, pink, lila, grün) und 1 Übersichtskarte

### Gegenstand

Was geschehen ist  
(Stimmungstext)

### Aktion des Gegenstandes



Vorderseite

3 Punkte



Rückseite

Plötzlich öffnet sich das Portal und jemand tritt hindurch. Du traust deinen Augen nicht – du schaust in dein eigenes Gesicht. Wie kann das sein?

Bevor du dein Gegenüber danach fragen kannst, sagt es: „Halt den Mund und hör mir zu! Dieses Ding, das du da hinter mir siehst, ist eine Zeitmaschine. Sie hat mich hierhergebracht. Du weißt, was du zu tun hast.“

Deine Gedanken kreisen sofort um diesen ganz bestimmten Tag vor ein paar Jahren. Was damals passierte, hast du schon immer bereut. Jetzt bekommst du endlich die Möglichkeit, deine Taten rückgängig zu machen und dein Leben für immer zu verändern! Worauf wartest du noch?

### DIE 4 FARBEN:

- DER BANKUBERFALL (1981)
- DER HEIRATSANTRAG (1994)
- DER KINOBESUCH (2006)
- DIE SPIELHÖLLE (2014)

## SPIELAUFBAU

- Sucht euch 3 der verfügbaren 4 Kartenfarben aus und nehmt euch die entsprechenden Karten dazu (6 Karten pro Farbe).
- Mischt diese 18 Karten zu einem **verdeckten Nachziehstapel** und legt ihn in die Tischmitte.
- Platziert dann 1 offene Karte so, dass einer der darauf abgebildeten Gegenstände zum Nachziehstapel zeigt. Diese Karte stellt das **Paradoxon** dar.
- Jeder Spieler zieht **4 Karten** und schaut sie sich an. Danach entscheidet er, was er mit welcher Karte tut. Dabei darf er selbst bei jeder Karte neu entscheiden, welcher Gegenstand zu ihm und welcher Gegenstand zum Gegner zeigt. Das wird im Spielverlauf noch wichtig werden. Jede der folgenden 4 Möglichkeiten darf nur 1x gewählt werden.
  - 1 Karte in die **eigene Auslage** spielen
  - 1 Karte in die **gegnerische Auslage** spielen
  - 1 Karte **abwerfen** (unter den Nachziehstapel) oder **zurücklegen** (oben auf Nachziehstapel)
  - 1 Karte als **Plan** auf der Hand behalten
- Derjenige von euch, der schneller mit Schritt 4 des Spielbaus fertig ist, wird Startspieler.

**PARADOXON:** Es gibt immer 1 Paradoxon, das für beide Spieler zur Verfügung steht. Der Gegenstand, der auf der Paradoxon-Karte zum Nachziehstapel zeigt, kann von beiden Spielern genutzt werden.

**ABWERFEN:** Wenn du eine Karte abwerfen sollst, dann legst du sie immer verdeckt unter den Nachziehstapel.

**ZURÜCKLEGEN:** Wenn du eine Karte zurücklegen sollst, dann legst du sie immer verdeckt oben auf den Nachziehstapel.

**PLAN:** Jeder Spieler hat 1 Plan auf seiner Hand, den er in seinem Zug werten kann. Der Plan wird vor dem Gegner geheim gehalten und nur bei der Wertung aufgedeckt.

Hinweis: 1 Karte hast du hier hingelegt, 1 Karte dein Gegner.

deine Auslage



dein Plan (auf der Hand)



Nachziehstapel



Paradoxon

gegnerischer Plan (auf der Hand)



gegnerische Auslage



## SPIELZIEL

Dein Ziel ist es, am Spielende mehr Punkte als dein Gegner zu haben.

## SPIELABLAUF

Beginnend beim Startspieler seid ihr abwechselnd am Zug. Das Spiel endet erst, wenn einer von euch 16 Punkte erreicht hat ODER der Nachziehstapel leer ist, wenn einer von euch eine Karte ziehen muss.

## SPIELZUG

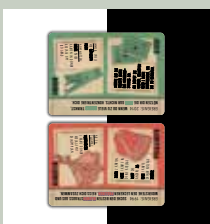
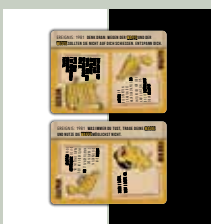
Dein Zug besteht immer aus den folgenden 2 Schritten.

### SCHRITT 1: GEGENSTÄNDE NUTZEN (MAXIMAL 2)

Wenn du einen für dich nutzbaren Gegenstand nutzt, führst du die entsprechende Aktion so wie auf der Karte beschrieben vollständig durch.

#### Welcher Gegenstand ist für dich nutzbar?

In den Auslagen **beider Spieler** liegen je 2 Karten. Jede Karte zeigt 2 Gegenstände, die genutzt werden können. Der **Gegenstand, der zu dir zeigt**, ist nur für dich nutzbar, der andere Gegenstand hingegen nur für den Gegner. Der Gegenstand, der auf dem **Paradoxon** zum Nachziehstapel zeigt, ist für beide Spieler nutzbar.



verfügbar für dich

verfügbar für Gegner

### WICHTIG!

Nach jedem Gegenstand, den du nutzt, solltest du immer genau 3 Karten haben (1 Plan auf deiner Hand und 2 Karten in deiner Auslage).

### SCHRITT 2: 1 KARTEN WERTEN (OPTIONAL)

Um eine Karte zu werten, benötigst du die richtigen Gegenstände in deiner Auslage. Im Gegensatz zu **Schritt 1** sind dafür beide Gegenstände auf deinen Karten jeweils für dich verfügbar. Die Ausrichtung der Karten ist trotzdem entscheidend. Je besser du die Karten kombinierst, desto mehr Punkte erhältst du.

Wähle 1 der folgenden Karten, die du werten möchtest:

- A) Deinen Plan (du musst ihn aufdecken)** **B) Das Paradoxon** **C) Ein eigenes oder gegnerisches Fragment**  
Wie viele Gegenstände in deiner Auslage stimmen mit denen auf der zu wertenden Karte überein?

#### 1 Gegenstand stimmt überein

Du hast die Vergangenheit teilweise geändert.

Du erhältst **1 Punkt**, wenn du einen der Gegenstände auf der zu wertenden Karte in deiner Auslage hast.



zu wertende Karte

deine Auslage

Lege die gewertete Karte anschließend offen quer vor dich. Diese Karte ist ab jetzt ein **Fragment** und kann von beiden Spielern später erneut für 2 oder 3 Punkte gewertet werden.

#### Beide Gegenstände stimmen überein (unterschiedliche Ausrichtungen)

Du hast die Vergangenheit wesentlich geändert.

Du erhältst **2 Punkte**, wenn beide Gegenstände auf der zu wertenden Karte sich auch in deiner Auslage befinden, aber unterschiedliche Ausrichtungen aufweisen.



zu wertende Karte

deine Auslage

Lege die gewertete Karte anschließend verdeckt quer und mit **◀◀** nach oben vor dich, um 2 Punkte anzuzeigen. Diese Karte kann **nicht** noch einmal gewertet werden.

#### Beide Gegenstände stimmen überein (gleiche Ausrichtung)

Du hast die Vergangenheit perfekt geändert.

Du erhältst **3 Punkte**, wenn beide Gegenstände auf der zu wertenden Karte sich auch in deiner Auslage befinden **UND** die gleiche Ausrichtung aufweisen.



zu wertende Karte

deine Auslage

Lege die gewertete Karte anschließend verdeckt und mit **◀◀◀** nach oben vor dich, um 3 Punkte anzuzeigen. Diese Karte kann **nicht** noch einmal gewertet werden.

**FRAGMENT:** Ein Fragment entsteht, wenn du einen Gegenstand für 1 Punkt wertest (siehe unten). Ein Fragment kann von beiden Spielern später erneut für 2 oder 3 Punkte gewertet werden.



## Überprüfe Folgendes am Ende jeder Wertung:

Hast du nach der Wertung **keinen Plan** mehr auf deiner Hand? Dann ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel, die zu deinem neuen Plan wird.

Ist **kein Paradoxon** mehr im Spiel? Dann decke nach deiner Wertung 1 Karte vom Nachziehstapel auf, die zum neuen Paradoxon wird. Du entscheidest in diesem Fall über die Ausrichtung des Paradoxons.

Dein Spielzug ist damit beendet und dein Gegner ist an der Reihe.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald einer von euch **16 Punkte** erreicht hat oder am Ende bzw. während seines Spielzuges **keine Karte mehr** vom Nachziehstapel **ziehen** kann, wenn er es müsste. Nun zählt jeder Spieler seine Punkte für seine vor sich ausliegenden, gewerteten Karten zusammen. Jede Karte, die du für 2 Punkte gewertet hast **◀◀**, gibt dir jetzt 2 Punkte und jede Karte, die du für 3 Punkte gewertet hast **◀◀◀**, gibt dir jetzt 3 Punkte. Für jedes eigene Fragment gibt es 1 Punkt. Derjenige von euch, der insgesamt mehr Punkte hat, gewinnt das Spiel. *Gibt es einen Gleichstand?* Dann gewinnt der Spieler, der den letzten Zug gemacht hat.

## ECHOS Solo-Variante

*Die Vergangenheit zu ändern bleibt nicht ohne Folgen. Deine Zeitreisen erzeugen Echos im Hyperraum und drohen damit, die gesamte Realität zu zerstören. Du musst dein Vorhaben beenden, bevor es zu spät ist!*

## SPIELAUFBAU

- Mische, wie im Grundspiel, die 18 Karten in 3 Farben deiner Wahl zu einem **verdeckten Nachziehstapel** und lege diesen in die Tischmitte.
- Decke dann eine Karte auf und platziere sie so, dass sie offen mit einer beliebigen kurzen Seite zum Nachziehstapel zeigt. Diese Karte wird als **Paradoxon** bezeichnet.
- Lege deinem Gegner (**Echo**) 1 offene Karte in seine Auslage.
- Du erhältst **4 Karten** und schaust sie dir an. Danach entscheidest du, was du mit welcher Karte tust. Jede der folgenden 4 Möglichkeit darf nur einmal gewählt werden.
  - 1 Karte in die **eigene Auslage** spielen
  - 1 Karte in **Echos Auslage** spielen
  - 1 Karte **abwerfen**
  - 1 Karte als **Plan** auf der Hand behalten
- Ziehe 1 weitere Karte für deine Auslage und gib auch **Echo** noch 1 verdeckte Karte als Plan.

## DEIN SPIELZUG

Dein Spielzug in der Solo-Variante ist identisch zu dem des Grundspiels.

Immer wenn eine Entscheidung getroffen werden muss (z.B. die Ausrichtung einer Karte), entscheidet der Solo-Spieler.

## ECHOS SPIELZUG

### 1. PLAN ENTHÜLLEN

Lege **Echos** verdeckten Plan offen rechts neben seine Auslage.

*Stimmt mindestens 1 Gegenstand auf einer der 4 **ausliegenden Karten** mit einem oder mehreren Gegenständen seines **Plans** überein?* Dann drehe diese Karte(n) um 180 Grad.

*Stimmt mindestens 1 Gegenstand auf dem **Paradoxon** mit einem oder mehreren Gegenständen seines **Plans** überein?* Dann drehe das Paradoxon um 180 Grad.

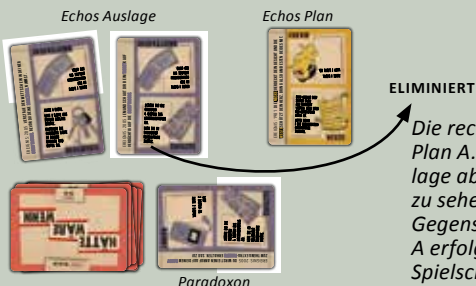
### 2. PLAN A

**Echo** wird immer wieder versuchen, Karten zu **eliminieren**.

Ausgehend von der Karte am weitesten links in **Echos Inventar** überprüfst du, ob beide Gegenstände einer Karte auf den anderen 3 Karten seines Inventars zu finden sind.

Ist das der Fall, legst du diese Karte verdeckt in die Spielschachtel zurück. Sie ist nicht länger im Spiel.

**ECHOS INVENTAR:** Die beiden Karten in **Echos** Auslage, sein offenliegender Plan sowie das Paradoxon zählen zu **Echos** Inventar. Wenn in **Echos** Spielzug von links nach rechts die Karten seines Inventars überprüft werden, lautet die Reihenfolge wie folgt: **linke Karte in Echos Auslage, rechte Karte in Echos Auslage, Echos Plan, Paradoxon.**



*Die rechte Karte in Echos Auslage erfüllt die Kriterien für Plan A. Die Brieftasche ist auf der linken Karte seiner Auslage abgebildet und die Tickets sind auf dem Paradoxon zu sehen. Beide Gegenstände stimmen also mit anderen Gegenständen in Echos Inventar überein, sodass Echos Plan A erfolgreich ist und die rechte Karte seiner Auslage in die Spielschachtel zurückgelegt wird.*

### 3. PLAN B

Überspringe diesen Schritt, falls **Echos** Plan A erfolgreich war.

Andernfalls wirfst du die linke Karte in **Echos** Auslage ab und legst die oberste Karte vom Nachziehstapel rechts in seine Auslage.

Anschließend versucht **Echo** erneut, eine Karte zu eliminieren. Dabei geht er wie bei Plan A vor, mit folgender Ausnahme:

- *Gibt es immer noch keine Karte in seinem Inventar, auf der beide Gegenstände mit Gegenständen auf den anderen 3 Karten seines Inventars übereinstimmen?* Dann nimm die erste Karte von links, auf der zumindest 1 Gegenstand übereinstimmt, und lege sie als **Verblässende Karte** beiseite. Verblässende Karten fungieren wie Fragmente (siehe Grundspiel).
- *Liegt bereits eine Verblässende Karte aus?* Dann wird diese verdeckt zurück in die Spielschachtel gelegt. Die neue Verblässende Karte ersetzt die vorherige, sodass immer nur 1 Verblässende Karte zur selben Zeit ausliegt.

### 4. AUSRUHEN

Am Ende von **Echos** Spielzug müssen dieselben Dinge überprüft werden wie im Grundspiel (3 Karten für **Echo**, **Paradoxon** muss ausliegen). Hinzu kommt, dass **Echo** Platz für einen neuen Plan schaffen muss.

- *Eliminiert **Echo** 1 seiner Karten oder lässt sie verblässen?* Alle anderen Karten in **Echos** Auslage (inklusive Plan) werden nach links aufgerückt, sodass ganz rechts wieder Platz für einen neuen Plan ist. **Echo** erhält dann 1 neuen verdeckten Plan vom Nachziehstapel.
- *Wurde das Paradoxon eliminiert?* **Echos** offenliegender Plan wird abgeworfen und er erhält 1 neue verdeckte Karte vom Nachziehstapel, die seinen vorherigen Plan ersetzt. Außerdem wird das Paradoxon durch 1 neue Karte vom Nachziehstapel ersetzt.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn du am Ende bzw. während deines oder **Echos** Spielzuges **keine Karte mehr** vom Nachziehstapel **ziehen** kannst, wenn du es müsstest. Nun zählst du deine Punkte für die gewerteten Karten vor dir zusammen. **Echos** Punkte für eliminierte Karten oder Verblässende Karten werden nicht berücksichtigt.

**14 Punkte oder weniger:** Die Wirklichkeit existiert nicht mehr.

**15 - 17 Punkte:** Du hast dich geopfert, um die Realität zu retten.

**18 - 20 Punkte:** Es hat geklappt! Alles ist so, wie es sein soll.

**21+ Punkte:** Du bist der Meister von Raum und Zeit.

**Autor:** Michael Brown

**Autor der Solo-Erweiterung:** Mike Mullins

**Illustrationen:** Jonathan Fisher

**Grafik dt. Version:** atelier198

**Redaktion:** Josephine Witter, Matthias Nagy, Benjamin Schönheiter

**Realisation:** Matthias Nagy

## IMPRESSUM



© 2021 Matthias Nagy,  
Frosted Games, Sieglindestr. 7,  
12159 Berlin, Deutschland,  
unter der Lizenz von Button Shy Games.  
Alle Rechte vorbehalten.



Nachdruck oder Veröffentlichung des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.