

WOLFPACK



SPIELANLEITUNG

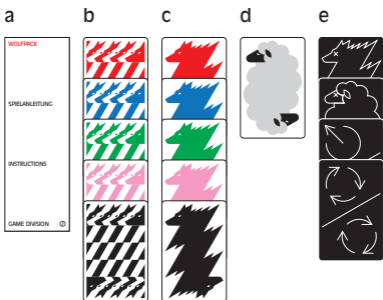
DE

Ein packendes Spiel
für 2-5 Spieler*innen
ab 10 Jahren



GAME DIVISION





INHALT

- a 1 Spielanleitung
- b 5 Rudelkarten (Hilfskarten)
- c 5 × 10 Wölfe (Spielkarten)
- d 140 Schafe (Spielkarten)
- e 4 × 14 Actionkarten

ZIEL

Reise (sammle) so viele Schafe und fremde Wölfe wie möglich.

VORBEREITUNG

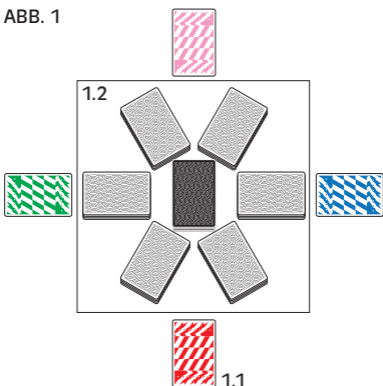
Jede Mitspieler*in wählt 1 Rudelkarte mit ihren 10 Wölfen.

Die Rudelkarte legt ihr sichtbar vor euch hin. → ABB. 1.1

Nehmt je nach gewünschter Spieldauer 14 bis 28 Schafe pro Mitspieler*in. Mischt diese zusammen mit den gewählten Wölfen gut durch.

Alle nicht genutzten Spielkarten legt ihr beiseite.

ABB. 1

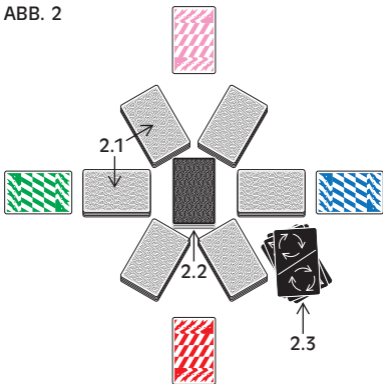


AUFSTELLEN

Aus den gemischten Spielkarten macht ihr 6 etwa gleich grosse Stapel und ordnet diese kreisförmig an – verdeckt, mit der Kartenrückseite nach oben.

In die Mitte des Kreises legt ihr den Stapel mit den Actionkarten, die Rückseite nach oben. → ABB. 1.2

ABB. 2



ES GEHT LOS

Jeder Mitspieler*in nimmt von einem oder mehreren im Kreis liegenden Stapeln 3 Spielkarten auf. → ABB. 2.1
Diese Karten hält ihr verdeckt in der Hand. Jetzt seid ihr bereit.
Die jüngste Mitspieler*in beginnt mit einem Spielzug nach Wahl:

SPIELZÜGE

Nimm 1 Spielkarte in deine Hand.
oder

Nimm 1 Actionkarte → ABB. 2.2 (siehe Actionkarten). Behalte sie in der Hand.
Oder spiele sie direkt aus und vollziehe die Weisung darauf. → ABB. 2.3
oder

Spiele 1 Actionkarte aus deiner Hand aus.
Vollziehe die Weisung darauf.
oder

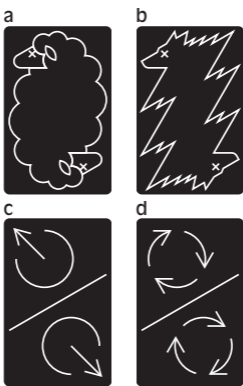
Hast du 2 Actionkarten in der Hand, die dir nicht passen, lege sie verdeckt ab.
Dann ziehe gleich 1 neue Actionkarte.
Achtung: In diesem Fall musst du mit dem Ausspielen der Actionkarte bis zu deinem nächsten Spielzug warten.

WICHTIG!

Du darfst eine unbeschränkte Anzahl Spielkarten in der Hand halten, aber maximal 2 Actionkarten! → ABB. 3

ABB. 3





ACTIONKARTEN

Es gibt 4 Arten von Actionkarten.
Spielst du eine aus, passiert Folgendes:

- a Schaf reissen: Hast du mehr eigene als gegnerische Wölfe in deiner Hand? Dann kannst du die Schafe in deiner Hand reissen. Lege die gerissenen Schafe aus deiner Hand offen neben deine Rudelkarte.
1 Schaf gibt 1 Punkt. → ABB. 4

ABB. 4



- b Wolf reissen: Lege alle gegnerischen Wölfe aus deiner Hand offen neben deine Rudelkarte.
1 fremder Wolf gibt 3 Punkte.
→ ABB. 5

ABB. 5

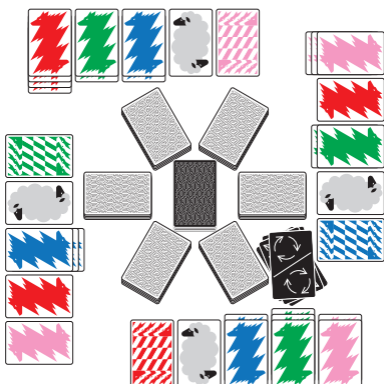


- c Karte stehlen: Ziehe jeder Mitspieler*in 1 Spielkarte oder 1 Actionkarte aus der Hand und nimm diese in deine Hand auf.
- d Karten tauschen: Alle Spieler*innen reichen ihre ganze Karten-Hand einmal nach rechts oder links weiter – du bestimmst die Richtung.

WICHTIG!

- Legt gerissene Schafe und Wölfe übersichtlich vor euch hin. So wissen alle, wie viele Wölfe noch im Spiel sind. → ABB. 6

ABB. 6



- Reisst ihr Schafe, dürfen die Mitspieler*innen einen Blick in eure Karten verlangen.
- Ist der Actionkartenstapel aufgebraucht, werden die abgelegten Karten gemischt und wieder verwendet.

SPIELENDE

- Du scheidest aus, wenn alle 10 Wölfe deines Rudels abgelegt wurden. Gewinnen kannst du aber immer noch, behalte also deine Karten.
- Das Spiel endet für alle sobald du alle gegnerischen Wölfe gerissen hast oder die letzte Spielkarte gezogen wurde.

AUSWERTUNG

Zählt eure gerissenen Schafe und fremden Wölfe:

1 Schaf = 1 Punkt; 1 Wolf = 3 Punkte

→ ABB. 7

ABB. 7



1 PT



3 PT

Die Karten in deiner Hand werden wie folgt verteilt:

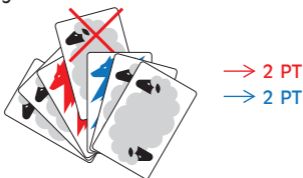
Deine Schafe gehen an die Spieler*in, von der du die meisten Wölfe in deiner Hand hast. → ABB. 8

ABB. 8



Hast du die gleiche Anzahl Wölfe verschiedener Farben in der Hand (z.B. 1 vom roten Rudel, 1 vom blauen), gehen je gleich viele Schafe an die entsprechenden Spieler*innen. Überzählige Schafe werden nicht gewertet. → ABB. 9

ABB. 9



WICHTIG!

- Wölfe und Actionkarten, die noch in deiner Hand sind, werden nicht gewertet.
- Hast du keine Wölfe in der Hand, werden die Schafe in der Hand nicht gewertet. → ABB. 10

ABB. 10



GEWINNER*IN

Gewonnen hat, wer am meisten Punkte hat.

Author: Tobias Angelo Kaufmann
Design: Erich Brechbühl

Version 1.2 / Mobile DE

© 2021 Game Division AG
Gewerbstrasse 6, CH-6417 Sattel
www.gamedivision.ch