

WOLF & HOUND



2-4 Players



10-20 mins



10 and up
Recommended Ages

Beschützt Eure Schafe vor den bösen Wölfääähñ!

INHALT

1.	SPIELÜBERSICHT	1
2.	KOMPONENTENÜBERSICHT	2
3.	SCHNELLSTART	3
4.	SPILENDE	5
5.	AUFBAU	6
	STARTAUFGSTELLUNG	7
6.	SPIELRUNDE	8
7.	KOMPONENTENDETAILED	11
8.	DETAILS ZU DEN TIERKARTEN	13
	BEWEGUNGSÄNDERUNGEN	15
	ZIELÄNDERUNGEN	19
	SPEZIALEFFEKTE	20
9.	EMPFOHLENE KARTENKOMBINATIONEN	24
10.	REGELN FÜR 3 SPIELER	25
11.	REGELN FÜR 2 SPIELER	27
12.	REGELN DER ERWEITERUNG: "FLEISCH & KNOCHEN"	28
13.	FAQ (HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN)	30
14.	HINWEISE ZUM SPIEL	31
15.	DESIGNERKARTEN	32

1. SPIELÜBERSICHT

“Wolf & Hound” ist ein **Teamkartenspiel**, bei dem es um den Schutz der eigenen Schafherde vor hungrigen Wölfen geht. Ihr seid Schafhirten in den französischen Alpen. Die Wölfe sind zu einem Problem geworden und haben Eure Schafe weggejagt. Es ist nun an Eurem treuen Hund die verlorenen Schafe zu finden und sie zurückzubringen!



Jede Runde werden Karten gespielt, die die Bewegungen des Wolfs oder des Hundes beeinflussen. Wohin sich Wolf oder Hund bewegen bestimmt das Schicksal Eurer Schafe. Wenn sich am Anfang Eures Zuges ein Wolf auf Eurer Weide befindet, jagt er eines Eurer Schafe weg. Wenn sich am Anfang Eures Zuges ein Hund auf Eurer Weide befindet, bringt er ein verlorenes Schaf zurück.

Bewegt sie überlegt, um Euch selbst und die Schafe Eures Partners zu schützen sowie die gegnerischen Schafe zu verjagen.



2. KOMPONENTENÜBERSICHT

- 4 Spielerkarten: 2 für jedes Team



[Vorderseite]

[Rückseite]

- 32 Zahlenkarten: 16 schwarze und 16 weiße Karten



[Vorderseite]

[Rückseite]

- 7 Zahlenkarten der Erweiterung :
4 schwarze und 3 weiße Karten
(diese Karten werden **im Grundspiel nicht verwendet**)



- 24 Tierkarten :

(8 Wolfs-, 4 Hunde-, 2 Schafs-, 4 Verwandlungs-, 2 Extra- und 4 Designerkarten)

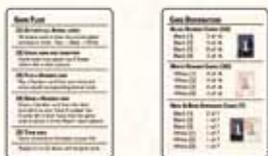


[Vorderseite]

[Rückseite]

- 4 Spielhilfen :

- 5 Spielbretter und 4 Zaunbausätze



[Vorderseite]

[Rückseite]



[zentrales Spielbrett]



[Weideplan]



[Zaunplan]

- 16 Schafe: 8 weiße Schafe und 8 schwarze Schafe



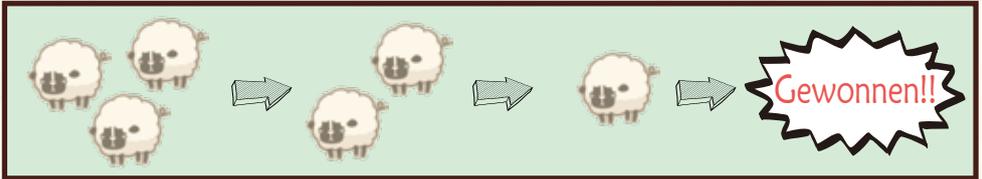
- 1 Regelheft: Das Büchlein, das Ihr gerade lest.

3. SCHNELLSTART

Details beiseite. Hier sind 5 Dinge, die Ihr braucht, um zu starten!

3-1. Was ist "Wolf & Hound"?

- Es ist ein 2 gegen 2 Teamspiel.
- Rettet Eure Schafe vor den hungrigen Wölfen.
- Verliert nicht als erster alle Eure Schafe.
- Euer Team gewinnt, wenn einer der Gegner alle seine Schafe verliert.



[gegnerische Weide]

3-2. Wie bekommt / verliert Ihr Schafe?

- Wölfe jagen Schafe weg.
- Hunde bringen verlorene Schafe zurück.



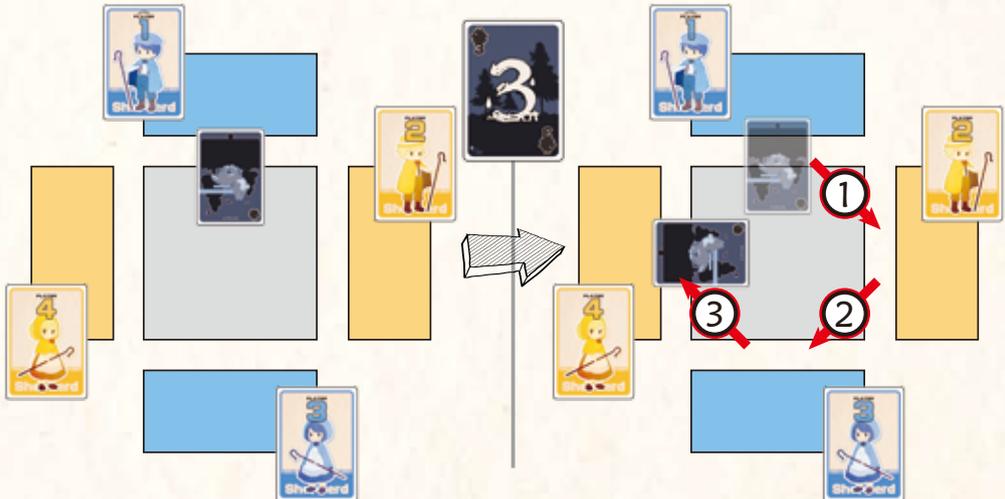
-1



+1

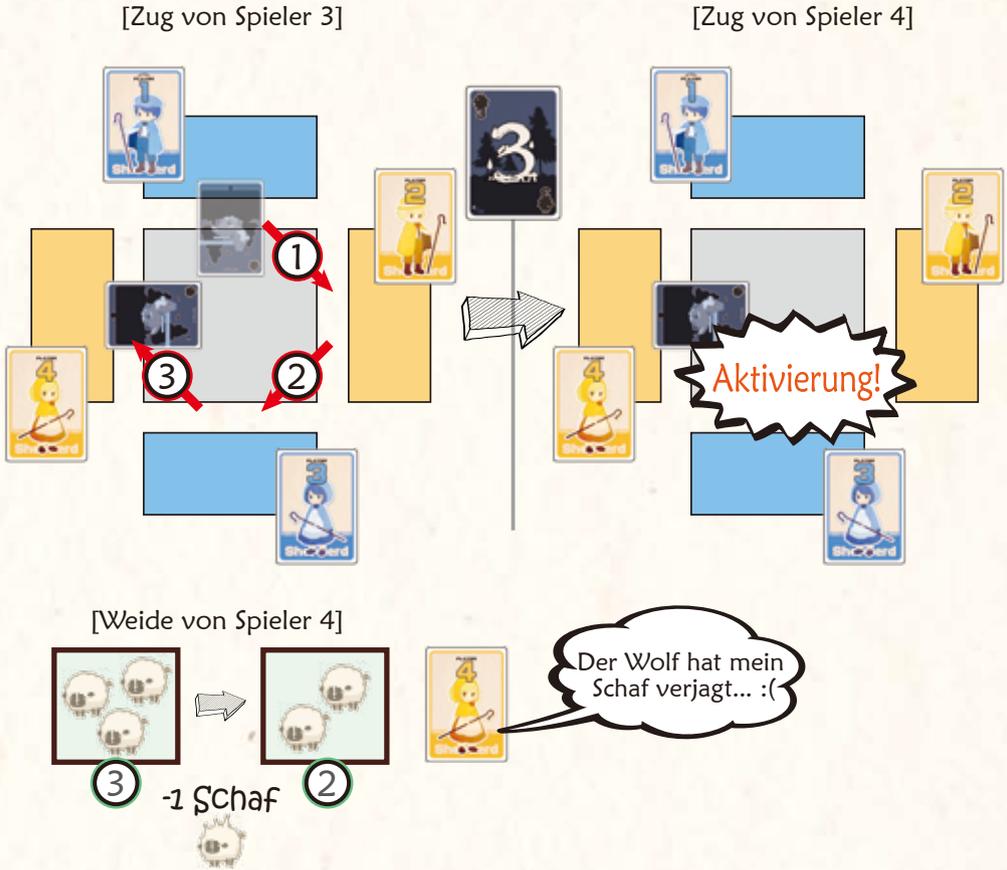
3-3. Was kann man machen?

- Ihr spielt Karten von der Hand. Das ist alles!
- Ihr bewegt einen Wolf oder einen Hund durch das Spielen von Karten. Zum Beispiel, wenn Ihr eine schwarze [3] spielt, bewegt sich der Wolf 3 Schritte im Uhrzeigersinn.



3-4. Wann werden Wolf oder Hund aktiviert?

- Wenn sie sich am Anfang des Zuges vor Euch befinden.
- Im unteren Beispiel wird der Wolf zu Beginn des Zugs von Spieler 4 aktiviert. Eines ihrer Schafe wird vom Wolf verjagt.



3-5. Wie wird das Spiel gespielt?

- Das Spiel hat folgenden Ablauf:
 1. Zu Beginn des Zuges wird überprüft, ob sich Tierkarten in der eigenen Auslage befinden. Wenn ja, werden diese aktiviert (siehe Kapitel 6.1)
 2. Spielt eine Zahlenkarte aus der Hand und bewegt das zugehörige Tier (siehe Kapitel 6.3)
 3. Zieht eine Karte vom Zahlenkartenstapel (siehe Kapitel 6.4)
 4. Der nächste Spieler ist an der Reihe bis eine der Bedingungen für das Spielende erfüllt ist (siehe Kapitel 4)

4. SPIELENDE

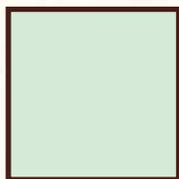
Das Spiel endet, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1. Wenn mindestens ein Spieler am Beginn der Phase 2(*) keine Schafe mehr besitzt:
 - Das Team mit Spielern ohne Schafe verliert.
 - Wenn beide Teams Spieler ohne Schafe haben, verliert das Team dessen Spieler ohne Schafe im Uhrzeigersinn am nächsten am aktuellen Spieler sitzt.
2. Wenn ein Spieler keine Karten mehr in seiner Hand hat:
 - Das Spiel geht weiter bis zur Phase 1(*) des Startspielers (Spieler 1). Jedes Team zählt die Gesamtzahl der verbliebenen Schafe und das Team mit den meisten Schafen gewinnt.
 - Im Falle eines Gleichstands gewinnt das Team mit Spieler 2 und 4.

*Anmerkung: Die Phasen werden in Kapitel 6 erklärt.

Wenn Euch ein einzelnes Spiel zu kurz ist, empfehlen wir ein "Best of 5" zu spielen.

[Bedingung 1]



Schafe ③

Schafe ①

[Bedingung 2]



4 Karten

0 Karten



Arbeitet mit Eurem Partner zusammen! Alleine kann man nicht gewinnen, also unterstützt Euch.

5. AUFBAU

Lasst uns endlich das Spiel vorbereiten!!

1. Mischt die Spielerkarten und gibt jedem Mitspieler eine.

- Dies bestimmt die Teams und die Sitzreihenfolge. Die Spieler sitzen im Uhrzeigersinn beginnend mit Spieler 1.
- Spieler 1 und 3 sind Team Blau. Spieler 2 und 4 sind Team Gelb.
- Das Spiel beginnt mit Spieler 1.

Anmerkung : Alternativ könnt Ihr die Teams auch zusammenstellen wie Ihr wollt.

Versucht aber möglichst auf gleichstarke Teams zu achten.

2. Legt die 7 Zahlenkarten der Erweiterung zurück in die Schachtel.

- **Diese Karten werden im Grundspiel nicht verwendet.**
- Schaut in Kapitel 12, wenn Ihr mit der "Fleisch & Knochen" Erweiterung spielt.
- Stellt sicher, dass Ihr **32 Zahlenkarten** habt.



3. Mischt die Karten und verteilt an jeden Spieler **4 verdeckte Karten**. Legt den Rest als verdeckten Stapel auf den zentralen Spielplan.

4. Jeder Spieler nimmt sich **3 Schafe** und legt sie auf seinen umzäunten Weideplan.

- **Alle weiteren Schafe kommen zurück** in die Schachtel und werden für dieses Spiel nicht mehr gebraucht.

5. Wählt die Tierkarten für dieses Spiel und legt alle gewählten Karten vor Spieler 1.

- Für das erste Spiel oder wenn jemand das Spiel noch nicht kennt, wählt "Hound card 01" und "Wolf card 01".



Hound card 01



Wolf card 01

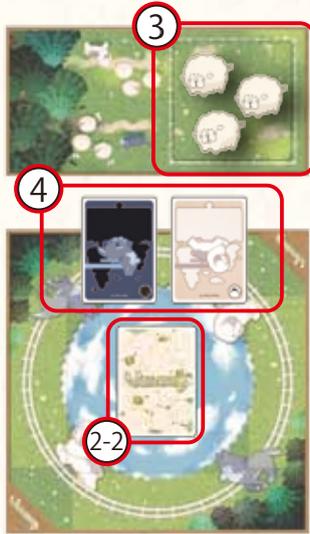
- Sobald Ihr mit den Regeln vertraut seid, könnt Ihr selbst mit anderen Zusammenstellungen experimentieren. Die empfohlenen Kombinationen für ein anspruchsvolles Spiel findet Ihr in Kapitel 9.

[STARTAUFSTELLUNG]

1. Legt die Spielerkarte vor Euch ab.
- 2-1. Ihr habt **4 Zahlenkarten** bekommen. Haltet Eure Zahlenkarten das gesamte Spiel über geheim vor allen Mitspielern.
- 2-2. Legt die restlichen Zahlenkarten auf den zentralen Spielplan.
3. Legt die **3 Schafe** auf Euren **umzäunten Weideplan**.
4. Legt alle gewählten **Tierkarten vor Spieler 1**.



Ablage für Zahlenkarten für Spieler 4



Ablage für Zahlenkarten für Spieler 2



Ablage für Zahlenkarten für Spieler 3



6. SPIELRUNDE

Jeder Spielzug eines Spielers besteht aus den unten beschriebenen Phasen 1 bis 4.

Das Spiel beginnt mit Spieler 1 und wird im **Uhrzeigersinn** gespielt. Der aktive Spieler führt alle vier Phasen durch. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe bis eine der Bedingungen für das Spielende erfüllt ist.

1. Aktivierungsphase

2. Überprüfung der Bedingungen für das Spielende

3. Ausspielphase

4. Nachziehphase

6-1. Phase 1 : Aktivierungsphase (Aktivierung von Tierkarten)

- **Überspringt diese Phase beim ersten Zug des Startspielers (Spieler 1).**
- Überprüft, ob eine Tierkarte vor Euch liegt. Falls ja, werden alle Karten vor Euch in der folgenden Reihenfolge ausgeführt:
 1. Schafskarten (rosa)
 2. Wolfskarten (schwarz)
 3. Hundekarten (weiß)
- Wenn es mehrere Karten der gleichen Farbe gibt, entscheidet der aktive Spieler die Reihenfolge dieser Karten.
- Das Spiel endet niemals während dieser Phase. Auch wenn irgendein Spieler nun alle seine Schafe verliert, geschieht dies immer in Phase 2 (Überprüfung der Bedingungen für das Spielende)
- Die Spieler können nicht weniger als 0 Schafe haben.

Generell :

- Wolfskarten (schwarz) reduzieren die Schafe eines Spielers um 1.
- Hundekarten (weiß) erhöhen die Schafe eines Spielers um 1.
- Schafskarten (rosa) haben Spezialfähigkeiten, die in Kapitel 8.3 erklärt werden.
- **Zur Erinnerung: Schwarz = Verliere ein Schaf, Weiß = Erhalte ein Schaf**



-1



+1



Spezialeffekt

Wolf (schwarz)

Hund (weiß)

Andere (rosa, Verwandlungskarten, etc.)

Beispiel 6-1 :

Spieler 1 ist am Zug. Eine Wolfskarte liegt vor ihm. Er hatte 3 Schafe auf seiner Weide, aber er verliert 1 Schaf durch die Wolfskarte.

1. Eine Wolfskarte liegt vor Spieler 1.
2. Spieler 1 hatte 3 Schafe, aber nun hat er 2 Schafe.

[Zu Beginn des Zuges von Spieler 1]



6-2. Phase 2: Überprüfung der Bedingungen für das Spielende

- Das Spiel endet, wenn ein Spieler jetzt keine Schafe mehr hat. Sein Team verliert. Weitere Details zu Gleichständen und anderen Bedingungen bei Spielende siehe Kapitel 4.

Beispiel 6.2 : Wenn ein Spieler keine Schafe mehr hat

Spieler 1 hat in der vorherigen Phase ein Schaf verloren. Nun hat er keine Schafe mehr auf seiner Weide, also endet das Spiel. Die Gewinner sind Spieler 2 und 4.

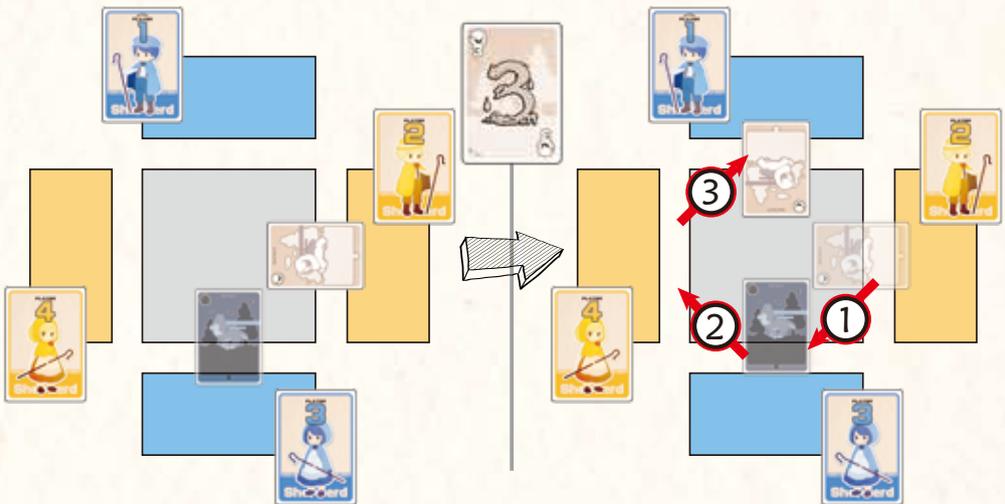
6-3. Phase 3: Ausspielphase (Karten spielen und Tiere bewegen)

- Wählt **eine Eurer Handkarten** und spielt sie offen vor Euch aus.
- **Alle** Tierkarten, die diesem Typ von Karte entsprechen (Farbe), bewegen sich nun im Uhrzeigersinn so viele Felder, wie die gespielte Karte angibt.
- Legt die gespielten Karten so vor Euch ab, dass sie von den anderen Mitspielern gesehen werden können und die gespielte Reihenfolge erkennbar bleibt.

Beispiel 6-3 : Bewegen von Tierkarten

Spielerin 3 ist am Zug. Ein Hund liegt vor Spieler 2 und ein Wolf liegt vor Spielerin 3. Sie spielt eine weiße [3]. Die Hundekarte bewegt sich 3 Schritte im Uhrzeigersinn und hält vor Spieler 1. Wolfskarten werden nicht bewegt, da es eine weiße Karte war.

1. Spielt eine weiße [3].
2. Der Hund bewegt sich 3 Schritte im Uhrzeigersinn.
3. Der Hund hält vor Spieler 1.



Anmerkung : Wenn eine Zahlenkarte gespielt wird, werden alle betroffenen Tiere bewegt. Zum Beispiel werden bei einer schwarzen Karte alle schwarzen und rosa Karten bewegt. Dies wird genauer in Kapitel 8 erklärt.

6-4. Phase 4: Nachziehphase (Eine Zahlenkarte auf die Hand nehmen)

- Zieht eine Karte vom Nachziehstapel und nehmt sie auf die Hand.
- Wenn es keine Karten mehr gibt, wird auch nicht mehr gezogen.
- Das Spiel geht weiter, bis ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat. Siehe Kapitel 4 für Details zu den Bedingungen bei Spielende.

Nachdem alle 4 Phasen beendet wurden, ist der aktive Spieler mit seinem Zug fertig und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt seinen Zug mit "Phase 1: Aktivierungsphase".

7. KOMPONENTENDETAILE

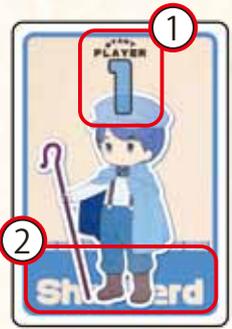
7-1. Spielerkarte:

1. Spielreihenfolge

Spieler 1 ist Startspieler. Die Spieler sollten sich im Uhrzeigersinn setzen.

2. Farben der Teams

Spieler 1 und 3 sind Team Blau.
Spieler 2 und 4 sind Team Gelb.



7-2. Zahlenkarte:

1. Kartentyp

Es gibt zwei Arten von Karten:
Schwarze Karten (Wolf) und weiße Karten (Hund).

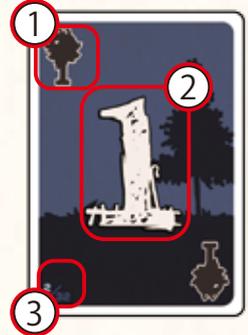
2. Bewegungswert

Tierkarten bewegen sich basierend auf diesem Wert.

3. Anzahl Karten im Spiel

Anzahl dieser Kartensorte / Absolute Anzahl aller Karten im Spiel.

Anmerkung : Es gibt eine Liste auf der Spielerhilfe.



7-3. Tierkarte:

1. Name der Karte / Kartenummer

Ihr könnt die Karten an ihrem Namen und der Kartenummer identifizieren.

2. Card type

Es gibt 3 Arten von Tierkarten:
Wolfskarten (schwarz), Hundekarten (weiß) und Schafskarten (rosa).

3. Bewegungsänderung

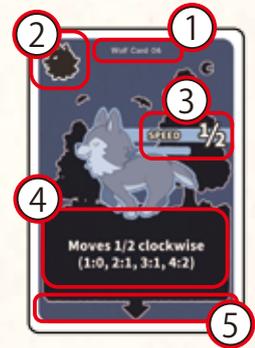
Ändert die Anzahl der Felder, die sich diese Karte in „Phase 3: Bewegung“ bewegt. Wenn zum Beispiel eine schwarze [2] Karte gespielt wurde und der Wolf eine Bewegungsänderung von [+1] besitzt, dann bewegt sich der Wolf 3 (2+1) Schritte.
Siehe auch Kapitel 8.2 für weitere Details.

4. Spezialfähigkeit

Siehe Kapitel 8 für Details.

5. Ziel

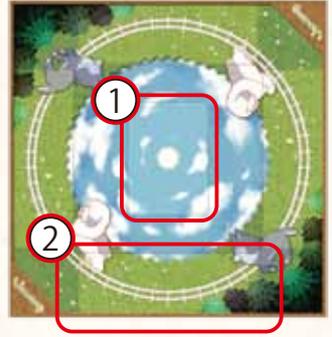
Der/Die von der Aktivierung dieser Karte betroffenen Spieler.
Siehe Kapitel 8.2 für Details.



Anmerkung : Diese Grundregeln gelten für alle Tierkarten.

7-4. Zentraler Spielplan:

1. Legt die Zahlenkarten als Nachziehstapel in die Mitte des zentralen Plans.
2. Tierkarten bewegen sich am Rand dieses Spielplans entlang.

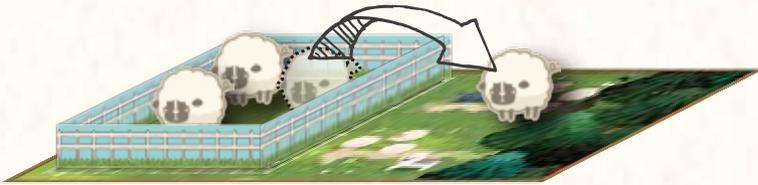


7-5. Weideplan:

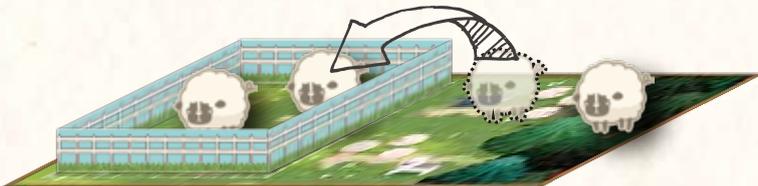
1. Platziert den Weidezaun auf der linken Seite des Plans.
2. Schafe werden innerhalb des Weidezauns platziert.
3. Dunkler Wald:
Wenn ein Schaf durch einen Wolf verjagt wird, nehmt ein Schaf von der Weide und legt es in den Bereich des dunklen Waldes. Das Schaf ist nun im Wald!



[Wenn Ihr ein Schaf verliert]



[Wenn Ihr ein Schaf erhaltet]



8. DETAILS ZU DEN TIERKARTEN

8-1. Kartentypen

1. Wolfskarten (schwarz)

Der hungrige Wolf jagt eines Eurer Schafe davon! Bewegt eines Eurer Schafe von der Weide in den dunklen Wald.

Anmerkung : Ihr werdet niemals weniger als 0 Schafe haben.

Siehe auch FAQ Frage 8 in Kapitel 13 für ein Beispiel.



2. Hundekarten (weiß)

Euer treuer Hund brachte das verlorene Schaf zurück! Bewegt eines Eurer Schafe vom dunklen Wald zurück auf die Weide.

Anmerkung : Ihr werdet niemals mehr Schafe, als am Anfang erhalten.

(Im Grundspiel startet Ihr das Spiel mit 3 Schafen)



3. Schafskarten (rosa) [für erfahrene Spieler]

Sowohl schwarze, als auch weiße Karten bewegen diese Karten.

Schafskarten beeinflussen nicht direkt Eure Schafe, aber die Art wie Ihr Euren Zug spielt.



4. Verwandlungskarten (Doppelseitig) [für erfahrene Spieler]

Verwandlungskarten haben je nach aufgedeckter Seite unterschiedliche Effekte.

Die Karte wird auf die andere Seite gedreht, wenn sie in ihrer Bewegung:

- a. am Startspieler (Spieler 1) vorbei läuft
- oder
- b. beim Startspieler (Spieler 1) anhält.



[Vorderseite] [Rückseite]

5. Extrakarten [für erfahrene Spieler]

Diese Karten haben Spezialfähigkeiten, die von den oben beschriebenen abweichen. Sie ändern das Spiel erheblich. Versucht sie, wenn Ihr mit den Regeln des Grundspiels vertraut seid. Siehe Kapitel 8.3 für Details.

Anmerkung : "Extra card 02" ist doppelseitig.



6. Designerkarten [für erfahrene Spieler]

Diese Karten sind von den "Wolf & Hound" Kickstarter Unterstützern entworfen worden. Sie sind einzigartig und witzig zu spielen. Versucht sie, um das Spiel zu verändern. Siehe Kapitel 15 für Details.

Anmerkung : "Designer's card 02-3" ist doppelseitig.

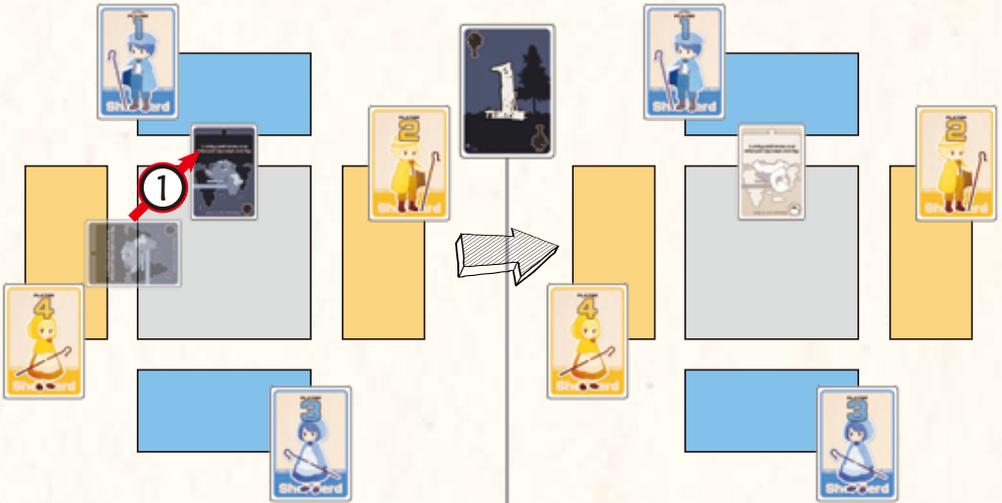


Beispiel 8-1 : Verwandlungskarten

Spielerin 4 ist am Zug. Sie spielt eine schwarze [1]. Der Wolf "Metamorphic card 03" startet vor Spielerin 4 und wandert zu Spieler 1. Die Karte wird auf die andere Seite gedreht und verwandelt sich in einen Hund. Zu Beginn des Zugs von Spieler 1 wird diese Karte wie ein Hund behandelt, was bedeutet, Spieler 1 bekommt ein Schaf zurück. Die Karte bewegt sich jetzt, wenn er eine weiße Karte spielt.

[Zug von Spieler 4]

[Zug von Spieler 1]



[Vorderseite]
(Wolfseite)

[Rückseite]
(Hundeseite)



Ein Wolf wird in einen Hund verwandelt, weil die Verwandlungskarte sich zu Spieler 1 bewegt hat. Dies erfüllt Bedingung (b) von unten.

Zu Beginn seines Zugs erhält Spieler 1 ein Schaf, weil die Verwandlungskarte nun einen Hund zeigt.

- a. sie bewegt sich am Startspieler (Spieler 1) vorbei
- oder
- b. sie hält beim Startspieler (Spieler 1)

8-2. Allgemeine Effekte

1. Bewegungsänderungen

Wenn sich diese Karte bewegt, ändert sie ihren Wert.

+1: Diese Karte bewegt sich einen extra Schritt.

-1: Diese Karte bewegt sich einen Schritt weniger.

1/2 : Diese Karte bewegt sich nur die (abgerundete) Hälfte der Schritte, die auf der Zahlenkarte angegeben sind.

Zahlenkarte [1] : Bewegt sich nicht

Zahlenkarte [2] : Bewegt sich 1 Schritt

Zahlenkarte [3] : Bewegt sich 1 Schritt

Zahlenkarte [4] : Bewegt sich 2 Schritte



-1/2 : Diese Karte bewegt sich gegen den Uhrzeigersinn die (abgerundete) Hälfte der Schritte, die auf der Zahlenkarte angegeben sind.

Zahlenkarte [1] : Bewegt sich nicht

Zahlenkarte [2] : Bewegt sich 3 Schritte im Uhrzeigersinn (1 Schritt gegen den Uhrzeigersinn)

Zahlenkarte [3] : Bewegt sich 3 Schritte im Uhrzeigersinn (1 Schritt gegen den Uhrzeigersinn)

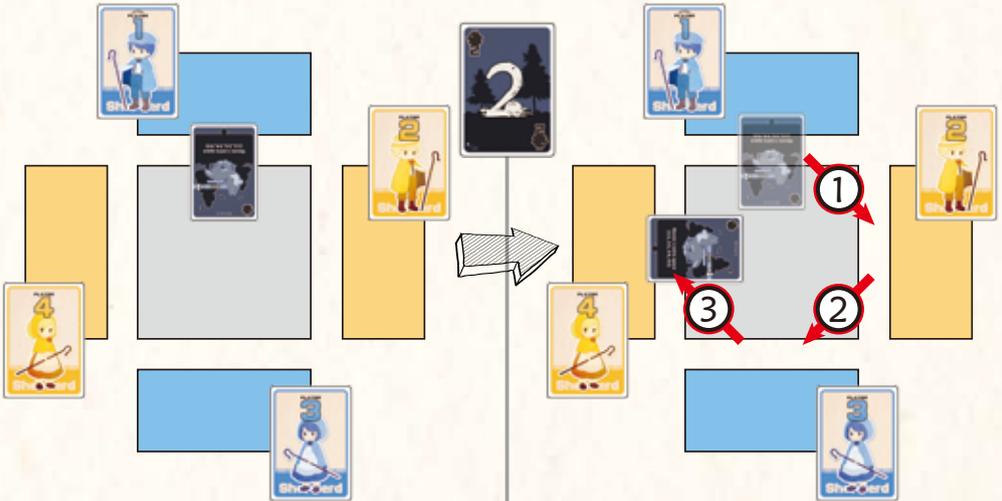
Zahlenkarte [4] : Bewegt sich 2 Schritte im Uhrzeigersinn (2 Schritt gegen den Uhrzeigersinn)

Beispiel 8-2 : "+1" Bewegungsänderung

Ihr spielt mit einer Wolfskarte mit einer "+1" Bewegungsänderung.

Spieler 1 spielt eine schwarze [2]. Der Wolf bewegt sich 3 Schritte (schwarze Karte [2] + "+1" Änderung) im Uhrzeigersinn und hält somit vor Spieler 3.

Die Regeln für "-1" Bewegungsänderungen sind analog.



+



= +1 Änderung

= Der Wolf bewegt sich "3"

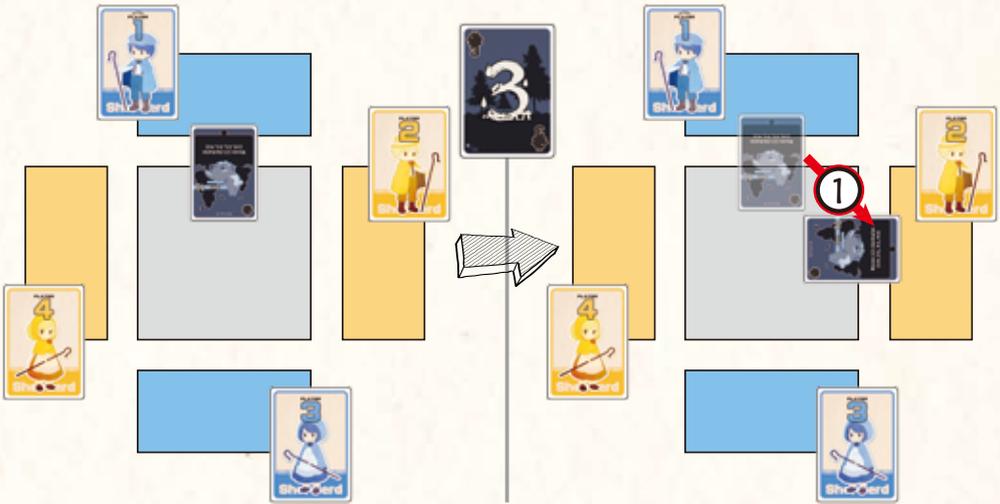
Beispiel 8-3 : "1/2" Bewegungsänderung

Ihr spielt mit einer Wolfskarte mit einer 1/2 Bewegungsänderung.

Spieler 1 spielt eine schwarze [3]. Der Wolf bewegt sich 1 Schritt im Uhrzeigersinn und hält somit vor Spieler 2.

1/2 : Diese Karte bewegt sich nur die (abgerundete) Hälfte der Schritte, die auf der Zahlenkarte angegeben sind.

- Zahlenkarte [1] : Bewegt sich nicht
- Zahlenkarte [2] : Bewegt sich 1 Schritt
- Zahlenkarte [3] : Bewegt sich 1 Schritt
- Zahlenkarte [4] : Bewegt sich 2 Schritt



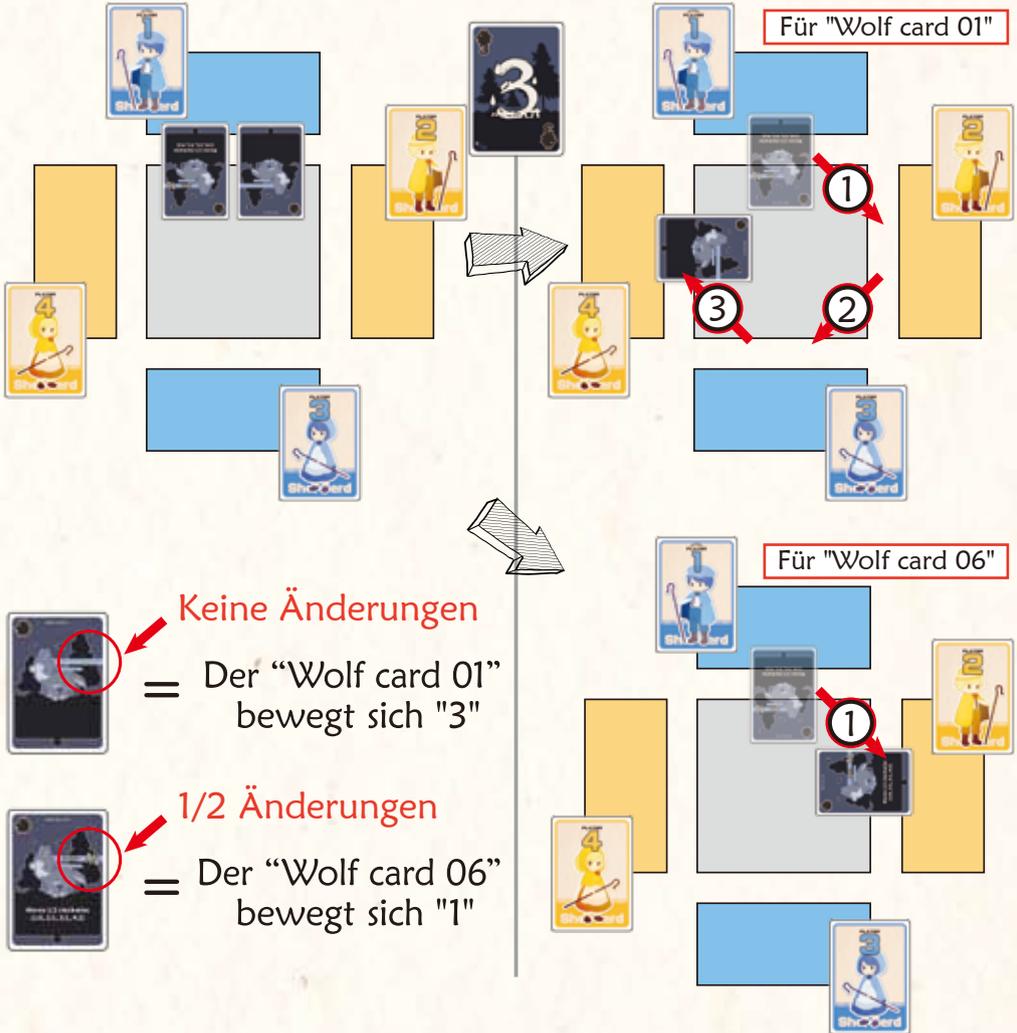
1/2 Änderung

+ = Der Wolf bewegt sich "1"

Beispiel 8-4 : Mehrere Wölfe ("Wolf card 01" und "Wolf card 06")

Ihr spielt mit einer normalen Wolfskarte und mit einem Wolf mit einer 1/2 Bewegungsänderung. Spieler 1 spielt eine schwarze [3]. Beide Wolfskarten bewegen sich (es müssen immer **alle betroffenen Karten** bewegt werden).

Der normale Wolf (Wolf card 01) bewegt sich 3 Schritte im Uhrzeigersinn, während der andere Wolf (Wolf card 06) sich 1 Schritt im Uhrzeigersinn bewegt.



Beispiel 8-5 : “-1/2” Bewegungsänderung

Ihr spielt mit einer rosa Schafskarte 01, welche eine -1/2 Bewegungsänderung zeigt. Spieler 1 spielt eine schwarze [3]. Die Schafskarte bewegt sich einen Schritt gegen den Uhrzeigersinn (was 3 Schritte im Uhrzeigersinn entspricht). Die Karte hält vor Spieler 4.

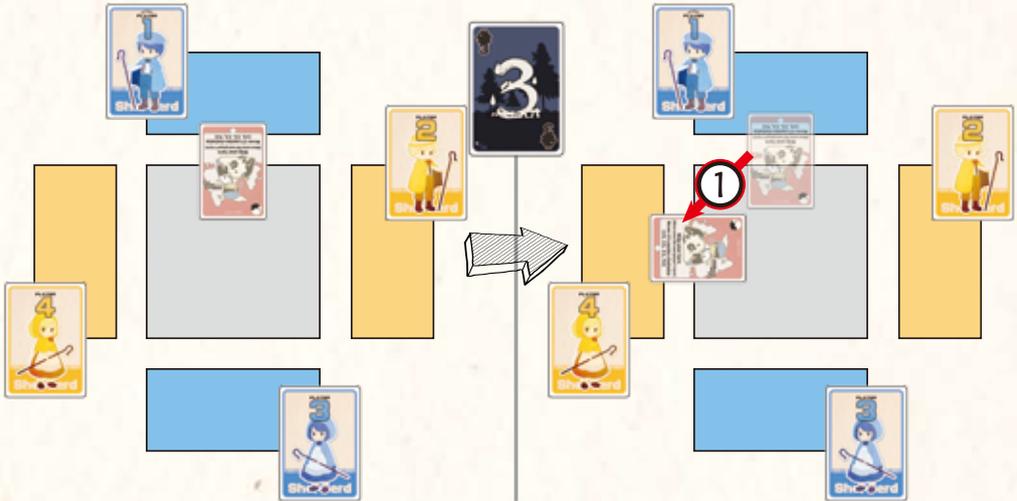
-1/2 : Diese Karte bewegt sich gegen den Uhrzeigersinn die (abgerundete) Hälfte der Schritte, die auf der Zahlenkarte angegeben sind.

Zahlenkarte [1] : Bewegt sich nicht

Zahlenkarte [2] : Bewegt sich 3 Schritte im Uhrzeigersinn (1 Schritt gegen den Uhrzeigersinn)

Zahlenkarte [3] : Bewegt sich 3 Schritte im Uhrzeigersinn (1 Schritt gegen den Uhrzeigersinn)

Zahlenkarte [4] : Bewegt sich 2 Schritte im Uhrzeigersinn (2 Schritt gegen den Uhrzeigersinn)



-1/2 Änderung

$$3 + 1 =$$

Die rosa Schafskarte bewegt sich "1" Schritt gegen den Uhrzeigersinn ("3" Schritte im Uhrzeigersinn)

8-2. Allgemeine Effekte (Fortsetzung)

2. Zieländerungen

Einige Karten betreffen andere Spieler, wenn sie aktiviert werden.
Zur Erinnerung: Tierkarten werden nur aktiviert, wenn sie zu Beginn des Zuges **vor dem aktiven Spieler liegen**.
Wenn diese Karte aktiviert wird, kann sie auch andere Spieler als den aktiven Spieler betreffen.

↓ : Aktiver Spieler

→ : Der Spieler zur Rechten des aktiven Spielers

← : Der Spieler zur Linken des aktiven Spielers

↑ : Der Spieler gegenüber des aktiven Spielers

(mit anderen Worten: Der Partner des aktiven Spielers)



Beispiel 8-6 : Ziel "Linker" Spieler

Spielerin 3 ist am Zug. Die "Wolf card 02" liegt vor ihr. Diese Karte betrifft den Spieler zu ihrer Linken. Da Spieler 4 links von Spielerin 3 sitzt, **verliert Spieler 4 ein Schaf**.

Außerdem liegt die "Hound card 01" vor Spieler 4. Diese wird nicht aktiviert, da momentan Spielerin 3 am Zug ist.

[Zug von Spieler 3]



[Weide von Spieler 4]



Anmerkung : Tierkarten werden aktiviert, wenn sie zu Beginn des eigenen Zuges vor Euch liegen. Somit werden keine Karten des Zielspielers aktiviert. Außerdem werden sie nicht vom Zielspieler in dessen Zug aktiviert. Jeder aktiviert nur die vor sich liegenden Karten.

Ziel ist der Spieler zur Linken.

8-3. Spezialeffekte

1. Skip (Sheep card 01)

- Wenn diese Karte aktiviert wird, endet der Zug des aktiven Spielers sofort. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Schafskarten werden immer als erstes aktiviert. Somit werden keine weiteren Tierkarten aktiviert.



Beispiel 8-7 : Skip (Sheep card 01)

Spielerin 3 ist am Zug. Sie hat eine Schafskarte und eine Wolfskarte vor sich. Die Schafskarte wird zuerst aktiviert. Dies beendet ihren Zug. Da dies vor der Aktivierung der Wolfskarte geschieht, **verliert sie keine Schafe**.

[Zug von Spieler 3]



[Weide von Spieler 3]



Ich muss aussetzen :(
Aber ich verliere kein Schaf :D



Wird zuerst aktiviert, womit der Zug beendet ist.



Die Wolfskarte wird in diesen Zug nicht aktiviert (weil der Zug von Spielerin 3 vorher beendet wurde).

8-3. Spezialeffekte (Fortsetzung)

2. Keine Zahlenkarte [3] (Sheep card 02)

- Wenn diese Karte aktiviert wird, kann der aktive Spieler keine schwarze oder weiße [3] Karte spielen.
- Wenn der aktive Spieler keine Karte spielen kann, weil er nur noch [3]er auf der Hand hat, zeigt er seine Handkarten und beendet seinen Zug in "Phase 3: Ausspielphase".



Beispiel 8-8 : Keine Zahlenkarte [3] (Sheep card 02)

Vor Spielerin 3 liegt eine "Sheep card 02", die sie daran hindert [3]er Zahlenkarten zu spielen. Sie hat nur [3]er auf der Hand, wie unten gezeigt. Zu Beginn der "Phase 3: Ausspielphase" gibt sie bekannt, dass sie keine Karten spielen kann und zeigt ihre Karten den anderen Spielern. Ihr Zug endet sofort und das Spiel geht mit Spieler 4 weiter.

[Zug von Spieler 3]



[Hand von Spieler 3]



Alle Karten zeigen die Zahl "3".
Sie gibt dies bekannt und zeigt ihre Hand. Ihr Zug endet sofort.

3. Verwandlungskarten (doppelseitig)

- Diese Karten haben Eigenschaften, die während der "Phase 3: Ausspielphase" aktiviert werden. Die Karte wird auf die Rückseite gedreht, wenn sie am Startspieler (Spieler 1) vorbei zieht. Siehe Kapitel 8.1 für Details.
- Die Karten haben die üblichen Effekte bezüglich Gewinn oder Verlust von Schafen in "Phase 1: Aktivierungsphase".
- **Sonderregel** :
Wenn mit zwei Verwandlungskarten gespielt wird, kann es passieren, dass **beide Karten auf der gleichen Farbseite beim selben Spieler** landen. In diesem Fall wird eine Karte umgedreht, so dass beide Karten unterschiedliche Farben haben.

[Vorderseite]



[Rückseite]

Anmerkung : Wenn mit Verwandlungskarten gespielt wird, können alle Tierkarten die gleiche Farbe zeigen. In solchen Fällen **darf auch eine Zahlenkarte gespielt werden, die keiner der Tierkarten entspricht, womit sich dann keine Karte bewegt.**

Siehe Beispiel 8-1 (Seite 14)

8-3. Spezialeffekte (Fortsetzung)

4. Verzögerte Bewegung - Opa Wolf (Extra card 01)

- Diese Karte wird durch schwarze und weiße Zahlenkarten bewegt.
- Diese Karte bewegt sich gegen den Uhrzeigersinn.
- Diese Karte wird nicht wie die anderen Karten in "Phase 3: Ausspielphase" bewegt. Stattdessen bewegt sie sich am Ende des Zugs des nächsten Spielers. Mit anderen Worten: Sie bewegt sich nicht basierend auf der gerade gespielten Zahlenkarte, sondern basierend auf der des vorherigen Spielers.



Er hat eine Menge erfahren in seinem Leben. Kartenfarben spielen für ihn keine Rolle mehr.
Er mag langsam und in die falsche Richtung gehen, aber das ist schon richtig.

Beispiel 8-9 : Verzögerte Bewegung (Extra card 01)

Während des ersten Zuges des Spiels spielt Spieler 1 eine weiße [2]. Die "Extra card 01" bewegt sich während seines Zuges nicht. Das Spiel geht mit Spieler 2 weiter. Er spielt eine schwarze [1]. Am Ende seines Zuges bewegt sich die "Extra card 01" 2 Schritte gegen den Uhrzeigersinn. Nun ist Spielerin 3 am Zug. Sie verliert ein Schaf, da die "Extra card 01" vor ihr liegt. Am Ende ihres Zuges bewegt sich die "Extra card 01" 1 Schritt gegen den Uhrzeigersinn, weil Spieler 2 eine schwarze [1] im vorigen Zug gespielt hat.

[Zug von Spieler 1] (Erster Zug)



[Zug von Spieler 2]



[Zug von Spieler 3]



[Weide von Spieler 3]



3 - 1 Schaf 2
Bewegt von dieser Karte

8-3. Special effects (continued from the previous page)

5. Verwirrter Hund (Extra card 02)

- Diese Karte ist doppelseitig, ähnlich wie die Verwandlungskarten.
- Wenn es irgendwelche anderen Tierkarten an seinem Ort gibt, wird er am Ende des Zuges auf die Rückseite gedreht.
- Wenn die Vorderseite zu sehen ist, bewegt sich diese Karte im Uhrzeigersinn (genau wie die normalen Karten). Zeigt sie jedoch die Rückseite, bewegt sie sich gegen den Uhrzeigersinn.
- Wenn die Karte aktiviert wird, gibt es ein Schaf zurück wie beim normalen Hund auch.

[Vorderseite]



[Rückseite]

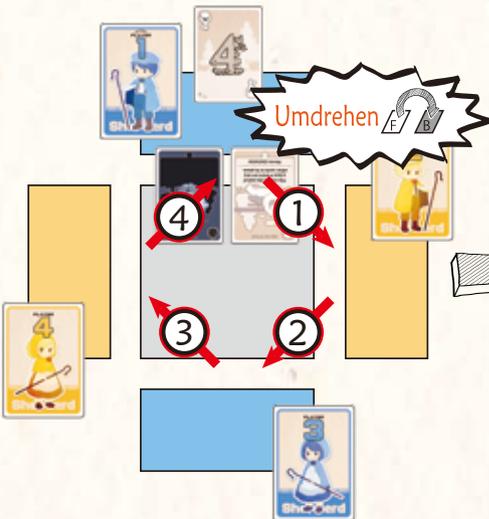
Der Hund wird von anderen Tieren verwirrt!

Beispiel 8-10 : verwirrter Hund (Extra card 02)

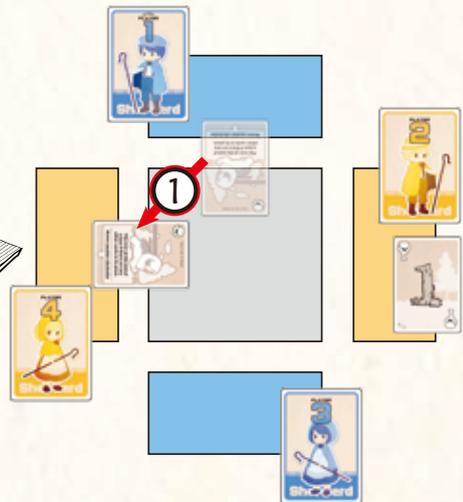
Spieler 1 spielt eine weiße [4]. Die "Extra card 02" bewegt sich 4 Schritte im Uhrzeigersinn, kommt also wieder zu Spieler 1. Da sich am Ende des Zuges auch ein Wolf vor Spieler 1 befindet, wird die "Extra card 02" auf die Rückseite gedreht.

Spieler 2 spielt eine weiße [1]. Die "Extra card 02" bewegt sich gegen den Uhrzeigersinn und hält somit vor Spieler 4.

[Zug von Spieler 1] (Erster Zug)



[Zug von Spieler 2]



9. EMPFOHLENE KARTENKOMBINATIONEN

Es gibt viele verschiedene Kombinationen, die funktionieren.

Hier sind einige Empfehlungen.

Probiert verschiedene Kombinationen aus und lasst uns wissen, was Ihr darüber denkt!

1. Erstes Spiel

- Hound card 01 + Wolf card 01

2. Anfänger (sobald jeder ein Spiel gespielt hat)

- Hound card 01 + Wolf card 01 + Wolf card 06
- Hound card 01 + Wolf card 03 oder 04
- Hound card 03 oder 04 + Wolf card 01

Wenn mit mehr als einer Wolfskarte gespielt wird, empfehlen wir 4 Schafe zu nehmen.

3. Erfahrener (sobald jeder mit den Regeln vertraut ist)

- Hound card 01 + Wolf card 06 + Wolf card 03 oder 04
- Hound card 01 + Wolf card 01 + Sheep card 01 oder 02
- Beliebige Hundekarte + Wolf card 06 + Wolf card 05
- Beliebige Hundekarte + Wolf card 06 + Wolf card 03 oder 04
- Metamorphic card 01 + Metamorphic card 02
- Metamorphic card 03 + Metamorphic card 04

4. Vielspieler (wenn Ihr Strategie liebt)

- Metamorphic card 01 + Metamorphic card 02 + Wolf card 06
- Metamorphic card 03 + Metamorphic card 04 + Wolf card 06
- Beliebige Hundekarte + Beliebige Wolfskarte + Extra card 01
- Beliebige Wolfskarte + Extra card 02

5. Kommt auf eigene Ideen dieses Spiel zu spielen!

Teilt Eure Ideen mit uns, wenn Ihr eine witzige Kombination gefunden habt!

10. REGELN FÜR 3 SPIELER

Auch wenn "Wolf & Hund" am besten mit 4 Spielern gespielt wird, hat man manchmal nicht genug Mitspieler. Wenn Ihr zu dritt spielt, gibt es **einen virtuellen Spieler**.

Es gibt einige Unterschiede zu den 4-Spieler-Regeln:

1. Ein Team bilden
2. Anfangsverteilung der Schafe
3. Startaufstellung
4. Virtuellen Spieler steuern
5. Spielablauf und Bedingungen für das Spielende

10-1. Ein Team bilden

Das Spiel wird 2 gegen 1 gespielt. Der erfahrenste Spieler sollte als Einzelpersonen-Team spielen. Die Spieler werden wie folgt aufgeteilt:

Team Blau: Spieler 1 und 3

Team Gelb: Spieler 2 (erfahrener Spieler) und **4 (virtueller Spieler)**

10-2. Anfangsverteilung der Schafe

Weil das Einzelpersonen-Team einen Nachteil hat, bekommt es ein Schaf mehr.

Team Blau:

Spieler 1 (links vom virtuellen Spieler): **2 Schafe**

Spieler 3 (rechts vom virtuellen Spieler): 3 Schafe

Team Gelb:

Spieler 2 (menschlicher Spieler): **4 Schafe**

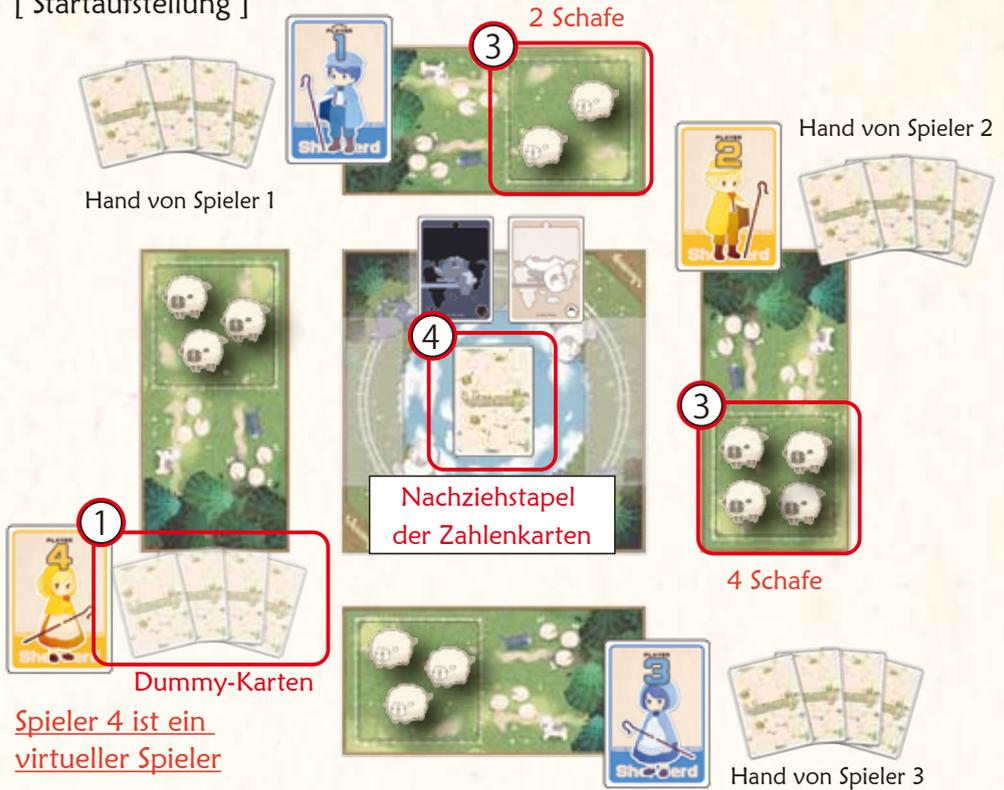
Spieler 4 (virtueller Spieler): 3 Schafe

Jeder sollte 1 Schaf mehr nehmen, wenn mit 2 oder mehr Wolfskarten gespielt wird.

10-3. Startaufstellung

Teilt jedem Spieler (inklusive dem virtuellen Spieler) 4 Karten aus. Legt die Karten des virtuellen Spielers als verdeckten Stapel neben seine Weide. Diesen Stapel nennen wir im Weiteren **Dummy-Karten**. Die Reihenfolge dieser **Dummy-Karten** bleibt unverändert.

[Startaufstellung]



Spieler 4 ist ein virtueller Spieler

10-4. Virtuellen Spielers steuern

Wenn der virtuelle Spieler am Zug ist, deckt die oberste Karte des zentralen Nachziehstapels auf (**nicht von den Dummy-Karten**) und behandelt sie als gespielte Karte des virtuellen Spielers. Die aufgedeckte Karte wird normal abgehandelt. Nachdem die entsprechenden Tierkarten bewegt wurden, lässt die Karte neben der Weide des virtuellen Spielers offen liegen. Wenn es keine Karten mehr im zentralen Nachziehstapel gibt, deckt die oberste Karte der **Dummy-Karten** auf und behandelt diese als gespielte Karte des virtuellen Spielers.

Austauschwunsch

Einmal während des Zuges des virtuellen Spielers kann der menschliche Spieler (Spieler 2) die aufgedeckte Karte gegen die oberste Karte der **Dummy-Karten** tauschen. Nutzt diese Fähigkeit, wenn Euch die gezogene Karte nicht gefällt!

Wenn Ihr Euch entscheidet die Karte zu tauschen, deckt die oberste Karte der **Dummy-Karten** auf und behandelt diese Karte als vom virtuellen Spieler gespielt. Die Originalkarte vom Nachziehstapel wird verdeckt unter die anderen **Dummy-Karten** geschoben ohne deren Reihenfolge zu ändern. **Die Karten werden nicht gemischt.**

10-5. Spielablauf und Bedingungen für das Spielende

Spielablauf und Bedingungen für das Spielende sind die gleichen wie bei 4 Spielern. Im Falle eines Gleichstands gewinnt das Einzelpersonen-Team (Spieler 2).

11. REGELN FÜR 2 SPIELER

Die Regeln für 2 Spieler sind ähnlich den Regeln für 3 Spieler. Wenn Ihr die Regeln für 3 Spieler noch nicht gelesen habt, lest sie bitte zuerst. Wenn zu zweit gespielt, gibt es **2 virtuelle Spieler**.

11-1. Ein Team bilden

Das Spiel wird 1 gegen 1 gespielt.

Team Blau: Spieler 1 und **3 (virtueller Spieler)**

Team Gelb: Spieler 2 und **4 (virtueller Spieler)**

11-2. Anfangsverteilung der Schafe

Da der Startspieler einen Vorteil hat, beginnt dieses Team mit weniger Schafen.

Team Blau:

Spieler 1 (menschlicher Spieler): **2 Schafe**

Spieler 3 (virtueller Spieler): 3 Schafe

Team Gelb:

Spieler 2 (menschlicher Spieler): 3 Schafe

Spieler 4 (virtueller Spieler): 3 Schafe

Jeder Spieler sollte 1 Schaf mehr nehmen, wenn mit 2 oder mehr Wolfskarten gespielt wird.

11-3. Startaufstellung

11-4. Virtuellen Spieler steuern

11-5. Spielablauf und Bedingungen für das Spielende

Diese Schritte sind mit dem Spiel zu dritt identisch.

ZUSAMMENFASSUNG FÜR 3 UND 2 SPIELER

[Für 3 Spieler]

Spieler	Mitspieler oder virtuell	Anzahl Schafe
Spieler 1	Mitspieler	2
Spieler 2	Mitspieler	4
Spieler 3	Mitspieler	3
Spieler 4	virtuell	3

[Für 2 Spieler]

Spieler	Mitspieler oder virtuell	Anzahl Schafe
Spieler 1	Mitspieler	2
Spieler 2	Mitspieler	3
Spieler 3	virtuell	3
Spieler 4	virtuell	3

12. REGELN DER ERWEITERUNG: FLEISCH & KNOCHEN

Vorbereitungen für das Spiel mit der Erweiterung:

Die folgenden 7 Karten aus dem Grundspiel werden gegen die Karten der Erweiterung ausgetauscht und kommen zurück in die Schachtel.

Diese Karten werden für dieses Spiel nicht gebraucht:

Schwarz [1], [1], [2], und [3]; Weiß [1], [2], und [3]

12-1. Zahlenkarten der Erweiterung

Schwarze Karten mit Fleisch-Symbolen:

Schwarz [1], [1], [2], und [3]

Weiße Karten mit Knochen-Symbolen:

Weiß [1], [2], und [3]



12-2. Spezialregeln für "Fleisch & Knochen"

- Zahlenkarten mit Fleisch- oder Knochen-Symbol verändern die Art, wie sich ein Wolf oder Hund bewegt, wenn andere Spieler eine Zahlenkarte spielen.
- Wenn die letzte gespielte Karte eines Spielers ein Fleisch- oder Knochen-Symbol zeigt, wird ein Wolf oder Hund vor ihm anhalten, statt an ihm vorbei zu ziehen.
- Ein Fleisch-Symbol wird den Wolf anhalten und ein Knochen-Symbol wird den Hund anhalten.

FLEISCH-SYMBOL (SCHWARZE KARTE) STOPPT DEN WOLF
KNOCHEN-SYMBOL (WEIßE KARTE) STOPPT DEN HUND



Anmerkung : Fleisch- oder Knochen-Symbole betreffen nicht die Schaefskarten

Beispiel 12-1 : Bewegung des Wolfs mit Fleisch & Knochen im Spiel

Vor Spieler 1 liegt ein Wolf.

Spieler 2 spielt eine schwarze [2] mit Fleisch-Symbol. Der Wolf bewegt sich normal und endet vor Spieler 3. (Fleisch- und Knochen-Symbole **wirken nur auf andere Spieler**)

Spieler 3 spielt nun eine schwarze [4]. Normalerweise würde sich der Wolf nun 4 Schritte bewegen und vor Spieler 3 anhalten. Da es aber eine Karte mit einem Fleisch-Symbol vor Spieler 2 gibt, hält der Wolf nun dort an.

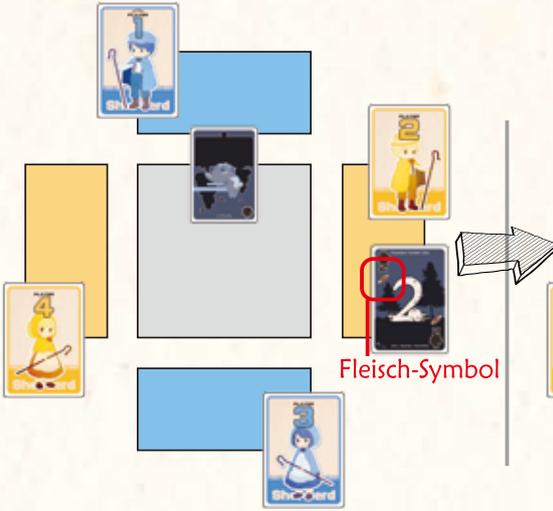
Spieler 4 spielt nun eine weiße Karte. Der Hund bewegt sich normal und der Wolf nicht.

Spieler 1 spielt nun eine schwarze [2]. Der Wolf bewegt sich normal und hält vor Spieler 4 an.

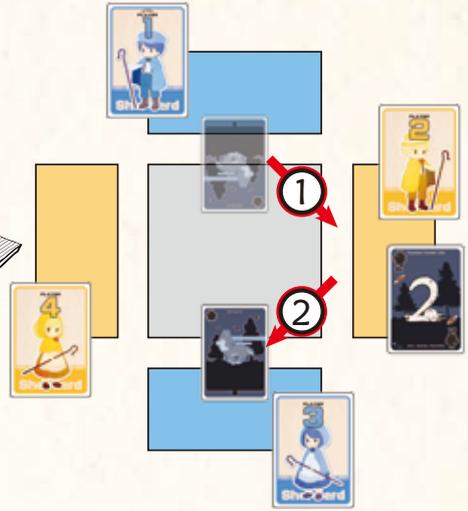
Spieler 2 spielt nun eine weiße Karte, welche das Fleisch-Symbol auf der schwarzen Karte aus der Vorrunde verdeckt.

Spieler 3 spielt jetzt eine schwarze [4]. Da es nicht länger ein Fleisch-Symbol auf einer der zuletzt gespielten Karten gibt, bewegt sich der Wolf zu Spieler 4.

[Zug von Spieler 2]

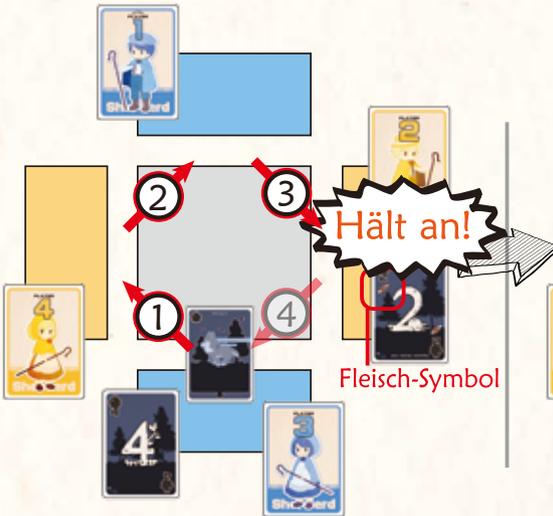


[Zug von Spieler 2]

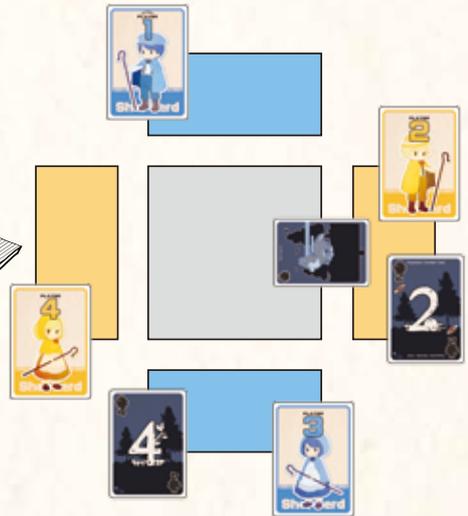


Anmerkung: Fleisch- oder Knochen-Symbole betreffen nur andere Spieler (in diesem Beispiel die Spieler 1,3 und 4). Das Symbol ist aktiv bis der Spieler (Spieler 2) erneut eine Karte spielt.

[Zug von Spieler 3]



[Zug von Spieler 3]



Normalerweise würde sich der Wolf nun 4 Schritte bewegen und vor Spieler 3 anhalten. Da es aber eine Karte mit einem Fleisch-Symbol vor Spieler 2 gibt, hält der Wolf nun dort an.

13. FAQ (HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN)

13-1. Gleichstand und Bedingungen für das Spielende

Q1: Wenn mehrere Spieler keine Schafe mehr haben, welches Team gewinnt?

A1: Das Team ohne Schafe, welches im Uhrzeigersinn am nächsten am aktiven Spieler sitzt. In Kapitel 4 gibt es weitere Details dazu. Für 2 und 3 Spieler siehe Kapitel 10 und 11.

Q2: Das Spiel endet, weil ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat. Wenn beide Teams die gleiche Anzahl Schafe besitzen, welches Team gewinnt?

A2: Das Team aus Spieler 2 und 4 gewinnt. In Kapitel 4 gibt es weitere Details dazu. Für 2 und 3 Spieler siehe Kapitel 10 und 11.

Q3: Das Spiel endet, weil ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, aber andere Spieler haben noch Karten. Werden diese Karten abgeworfen?

A3: Ja, da sie nicht mehr gespielt werden können. Dies kann durch Spezialeffekte wie "Skip" und "Keine Zahlenkarte [3]" passieren.

13-2. Bewegung von Tierkarten

Q4: Wird für jede gespielte Zahlenkarte nur eine Tierkarte bewegt?

A4: Nein, alle passenden Tierkarten bewegen sich, wenn eine Zahlenkarte gespielt wird. Wenn zum Beispiel mit 2 Wolfskarten gespielt wird, bewegen sich beim Spielen einer schwarzen Karte beide Wolfskarten.

13-3. Effekte auf Tierkarten

Q5: Wird ein Spieler eliminiert, wenn nur ein Schaf übrig ist und sowohl eine Wolfs- als auch eine Hundekarte vor diesem Spieler liegen?

A5: Nein, der Spieler wird nicht eliminiert. Der Wolf reduziert die Schafe auf 0, aber der Hund erhöht die Anzahl wieder auf 1. Tierkarten werden immer in der vorgegebenen Reihenfolge aktiviert: Schaf → Wolf → Hund

Q6: Wenn eine "Skip" Karte und ein Wolf vor dem aktiven Spieler liegen, wird der Wolf ein Schaf verjagen?

A6: Nein, der Spieler verliert kein Schaf. Die rosa Schafskarte wird immer zuerst aktiviert und der Zug ist somit sofort beendet. Der Wolf wird dadurch nicht mehr in diesem Zug aktiviert.

Q7: Wenn mehrere Tierkarten vor einem Spieler liegen, werden die Effekte dann addiert?

A7: Ja, sie werden alle aktiviert und somit die Effekte addiert. Wenn zum Beispiel 2 Wolfskarten vor einem Spieler liegen, werden auch 2 Schafe verjagt.

Q8: Was bedeutet, die Spieler können nicht weniger als 0 Schafe haben?

A8: Folgendes Beispiel: Es ist noch 1 Schaf übrig und 2 Wolfskarten und 1 Hundekarte werden aktiviert. Zuerst werden die beiden Wölfe aktiviert und es bleiben noch 0 Schafe. Da es keine weiteren Schafe gibt, bleibt die zweite Wolfskarte ohne Effekt. Danach wird die Hundekarte aktiviert und bringt 1 Schaf. Am Ende von "Phase 1: Aktivierungsphase" steht also 1 Schaf auf der Weide.

13-4. Erweiterung "Fleisch & Knochen"

Q9: Wird ein Fleisch- oder Knochen-Symbol sofort aktiviert nachdem es gespielt wurde?

A9: Nein, diese Symbole betreffen nur andere Spieler. Wenn zum Beispiel eine Wolfskarte vor Spieler 1 liegt und Spieler 2 eine schwarze [2] mit Fleisch-Symbol spielt, bewegt sich der Wolf zu Spieler 3, statt schon vor Spieler 2 anzuhalten. Siehe Beispiel 12.1.

14. HINWEISE ZUM SPIEL

Spoiler Alarm! Überspringt dieses Kapitel, wenn Ihr das Spiel selbst analysieren wollt.

- Zahlenkarten sind nicht gleich verteilt

Es gibt mehr schwarze [3] Karten, als andere Karten. D.h. es gibt eine höhere Chance, dass der Gegner eine solche Karte hat. Es kann risikoreich sein den Wolf 3 Schritte weit von der eigenen Weide oder der Weide des Partners zu bewegen.

- Von den Gegner gespielte Zahlenkarten

Es ist von Vorteil die von den Gegnern gespielten Karten zu beachten. Wenn ein Gegenspieler keine schwarze [3] spielt, wenn ein Wolf 3 Schritte entfernt ist, dann ist es wahrscheinlich, dass dieser keine schwarze [3] besitzt. Aber seid Euch nicht zu sicher, denn er könnte eine am Ende seines Zuges nachgezogen haben.

- Die letzten paar Züge des Spiels

In den letzten paar Zügen des Spiels sollten die eigenen und die bereits gespielten Karten der Mitspieler bedacht werden. Man sollte in der Lage sein zu raten, welche Karten die anderen haben können.

- Verwenden verschiedener Tierkarten

Es gibt viele verschiedene Tierkarten zur Auswahl. Einige sind trickreicher als andere. Seid darauf gefasst, dass die Verwandlungskarten das Spiel erheblich verändern!

- Den Partner wählen

Wenn das Spiel für Euch neu ist oder Ihr neuen Spielern das Spiel erklärt, spielt ein paar Runden ohne die Teams zu ändern. Ihr werdet allmählich verstehen wie Euer Partner denkt und so könnt Ihr optimale Teamspieler werden!

15. DESIGNERKARTEN

Diese Karten sind von den "Wolf & Hound" Kickstarter Unterstützern entworfen worden. Sie sind sehr einzigartig und witzig zu spielen.

15-1. Designer's card 01: Roter Teufel

- Dieser Wolf bewegt sich dreimal schneller als ein normaler Wolf!

Es ist ein Rätsel wie dieser Wolf sich so schnell bewegen kann!

Zahlenkarte [1] : Bewegung 3 Schritte im Uhrzeigersinn

Zahlenkarte [2] : Bewegung 6 Schritte im Uhrzeigersinn

Zahlenkarte [3] : Bewegung 9 Schritte im Uhrzeigersinn

Zahlenkarte [4] : Bewegung 12 Schritte im Uhrzeigersinn



15-2. Designer's card 02: Wolf im Schafspelz

Wenn Ihr mit dem Wolf im Schafspelz spielt, nehmt die Designer's card 02-1, 02-2 und 02-3. Außerdem empfehlen wir den Start mit 4 Schafen.

Designer's card 02-1: Schwarzer Pelz

- Diese Karte bewegt sich wie ein normaler Wolf (Wolf card 01). Wenn die Karte "Schwarzer Pelz" vor Euch liegt, verliert Ihr ein Schaf.

Eure Schafe können dem Geruch dieses Schwarzpelzigen nicht widerstehen und laufen weg!



Designer's card 02-2: Weißer Pelz

- Diese Karte bewegt sich wie ein normaler Hund (Hound card01). Wenn die Karte "Weißer Pelz" vor Euch liegt, erhaltet Ihr ein Schaf zurück.

Eure Schafe können der fluffigen Wolle nicht widerstehen!



Designer's card 02-3: Wolf im Schafspelz

- Diese Karte ist doppelseitig wie eine Verwandlungskarte.
- Diese Karte wird **durch keine Zahlenkarte bewegt**.
- Diese Karte hat den Effekt eines normalen Wolfes. Das heißt, wenn diese Karte zu Beginn Eures Zuges vor Euch liegt, verliert Ihr ein Schaf.
- Wenn **zusammen mit dieser Karte ein weiterer Wolf im Schafspelz** vor einem Spieler liegt, wird diese Karte am **Ende der "Phase 3: Ausspielphase"** auf die Vorderseite umgedreht.
- Während die Vorderseite zu sehen ist, **wird die Karte nicht bewegt**.

Zufriedenheit ist eine warme Decke.

- Wenn **zusammen mit dieser Karte keine weiteren Wölfe im Schafspelz** vor dem Spieler liegen, wird diese Karte am **Ende der "Phase 3: Ausspielphase"** auf die Rückseite umgedreht.
- Während die Rückseite zu sehen ist, bewegt sich diese Karte **an jedem Zugende einen Schritt gegen den Uhrzeigersinn**.

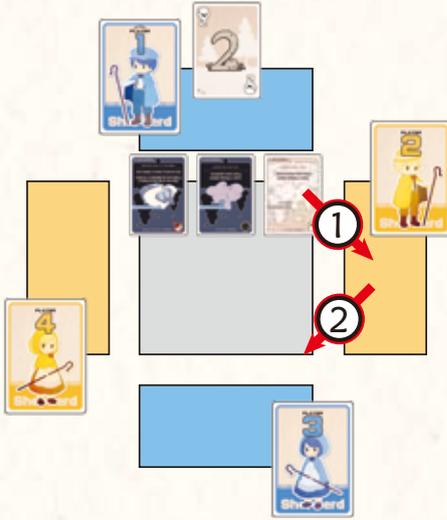
Genau richtig, wo er ist!



Beispiel 15-2 : Wolf im Schafspelz (Designer's card 02)

Zu Beginn des Spiels liegen alle 3 Karten vor Spieler 1. Spieler 1 spielt eine weiße [2]. Die Karte "Weißer Pelz" (02-2) bewegt sich und hält vor Spieler 3. Am Ende der "Phase 3: Ausspielphase" bleibt die Karte "Wolf im Schafspelz" (02-3) auf der Vorderseite, da noch die Karte "Schwarzer Pelz" (02-1) vor ihm liegt. Am Ende seines Zugs wird sich die Karte "Schwarzer Pelz" nicht bewegen.

Erster Zug
[Zug von Spieler 1]

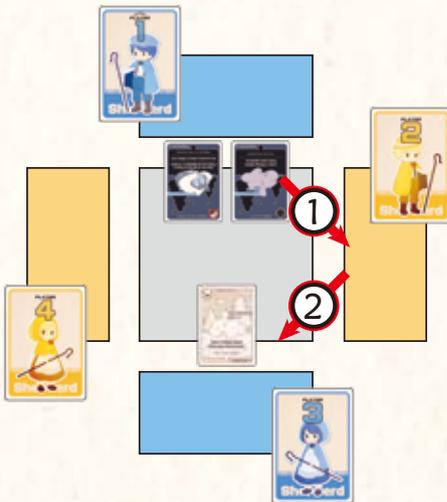


Erster Zug
[Ende des Zuges von Spieler 1]

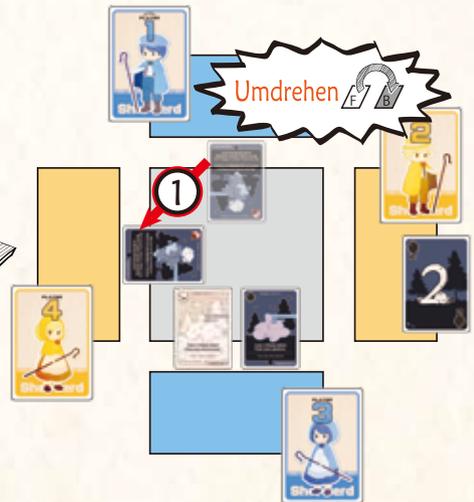


Spieler 2 spielt eine schwarze [2]. Die Karte "Schwarzer Pelz" (02-1) bewegt sich und hält vor Spieler 3. Am Ende der "Phase 3: Ausspielphase" wird die Karte "Wolf im Schafspelz" (02-3) auf die Rückseite umgedreht, da nun keine weiteren Wölfe im Schafspelz vor dem Spieler liegen. Am Ende des Zuges bewegt sich der "Wolf im Schafspelz" 1 Schritt gegen den Uhrzeigersinn.

[Zug von Spieler 2]



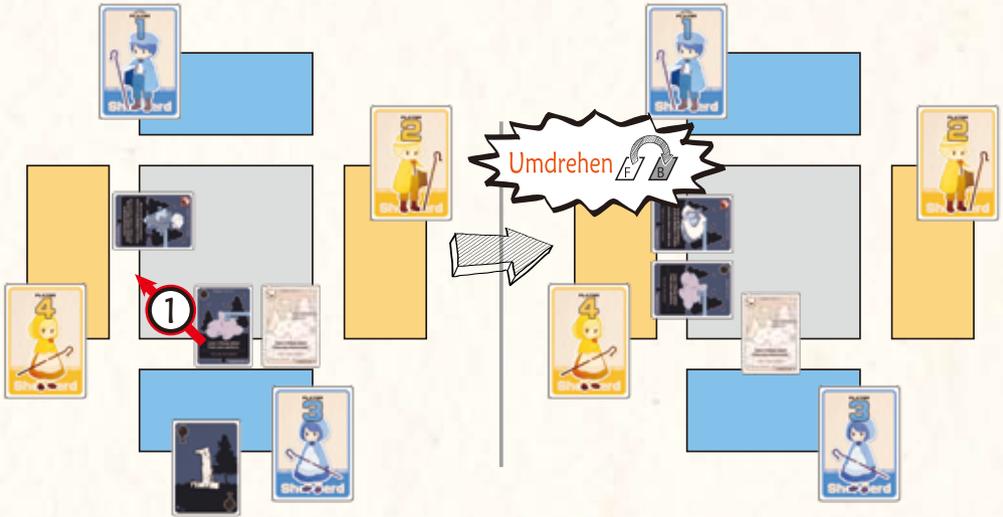
[Ende des Zuges von Spieler 2]



Am Beginn des Zuges von Spielerin 3 verliert sie keine Schafe, da sowohl die Karte "Schwarzer Pelz", als auch die Karte "Weißer Pelz" vor ihr liegen. Sie spielt eine schwarze [1]. Die Karte "Schwarzer Pelz" bewegt sich und hält vor Spieler 4. Am Ende der "Phase 3: Ausspielphase" wird die Karte "Wolf im Schafspelz" auf die Vorderseite umgedreht, da ein weiterer Wolf im Schafspelz vor dem Spieler liegt. Am Ende ihres Zuges wird sich die Karte "Wolf im Schafspelz" nicht bewegen.

[Zug von Spieler 3]

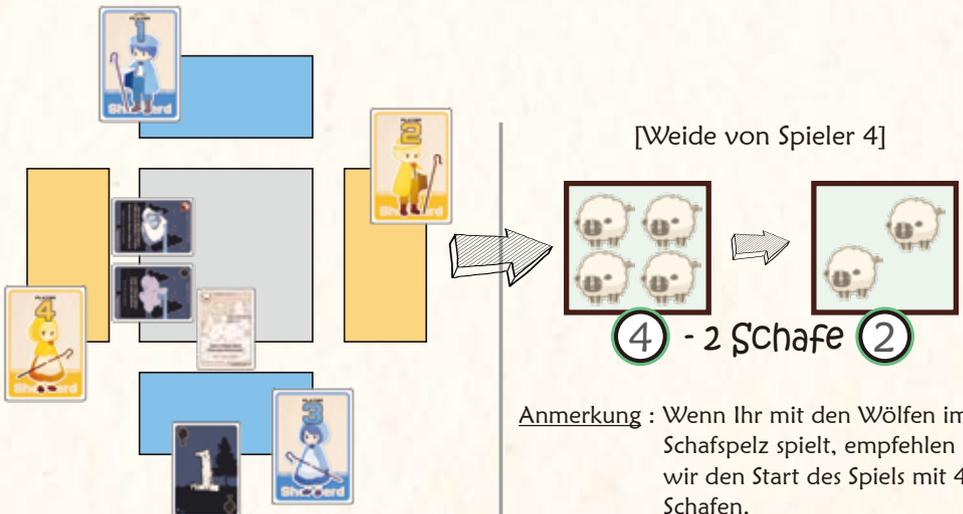
[Ende des Zugs von Spieler3]



Zu Beginn des Zuges von Spielerin 4 verliert sie 2 Schafe, da sowohl die Karte "Schwarzer Pelz", als auch die "Wolf im Schafspelz" Karte vor ihr liegen!

[Zug von Spieler 4]

[Weide von Spieler 4]



Anmerkung : Wenn Ihr mit den Wölfen im Schafspelz spielt, empfehlen wir den Start des Spiels mit 4 Schafen.

HINWEISE VOM DESIGNER

Dieses Spiel ist ein 2 gegen 2 Teamspiel. Ich hoffe Ihr genießt die Momente, in denen Ihr Eurem Partner erfolgreich helfen konntet und die Momente in denen Euch geholfen wurde.

Die Grundregeln des Spiels sind einfach, aber es hat viele Variationen. Versucht ein Spiel mit den anspruchsvolleren Karten und eigene Kartenkombinationen, die nicht hier in den Regeln stehen. Ich glaube es gibt viele Wege an diesem Spiel Freude zu haben.

Ich habe noch eine Bitte an die erfahrenen Spieler: Bitte erzählt den neuen Spielern nicht was sie tun sollen (Ihr solltet ihnen helfen ohne ihnen Anweisungen zu geben).

Ich hatte immer das Gefühl, dass das Verstehen der Spielmechaniken und das Herausfinden wie man gut spielt, ein großen Teil des Spaßes ausmacht.

Viel Glück und habt Spaß!

Spieldesign : Fukutarou

Illustrator : MATSUDA98

Skulpturen : Osamu Inoue (nur Add-On)

Publisher : Dan Kobayashi

Design der Spezialkarten : K.K. und Alvin Lui

Deutsche Übersetzung: Uwe Elsholz / Daniel Gaca

Vielen Dank an Kickstarter Unterstützer und alle Spieltester!

Bitte schaut vor dem Spielen auf unserer Webseite nach den neuesten Regeln und Fehlerkorrekturen.

NINJA  **STAR**

<http://www.ninjastargames.com>