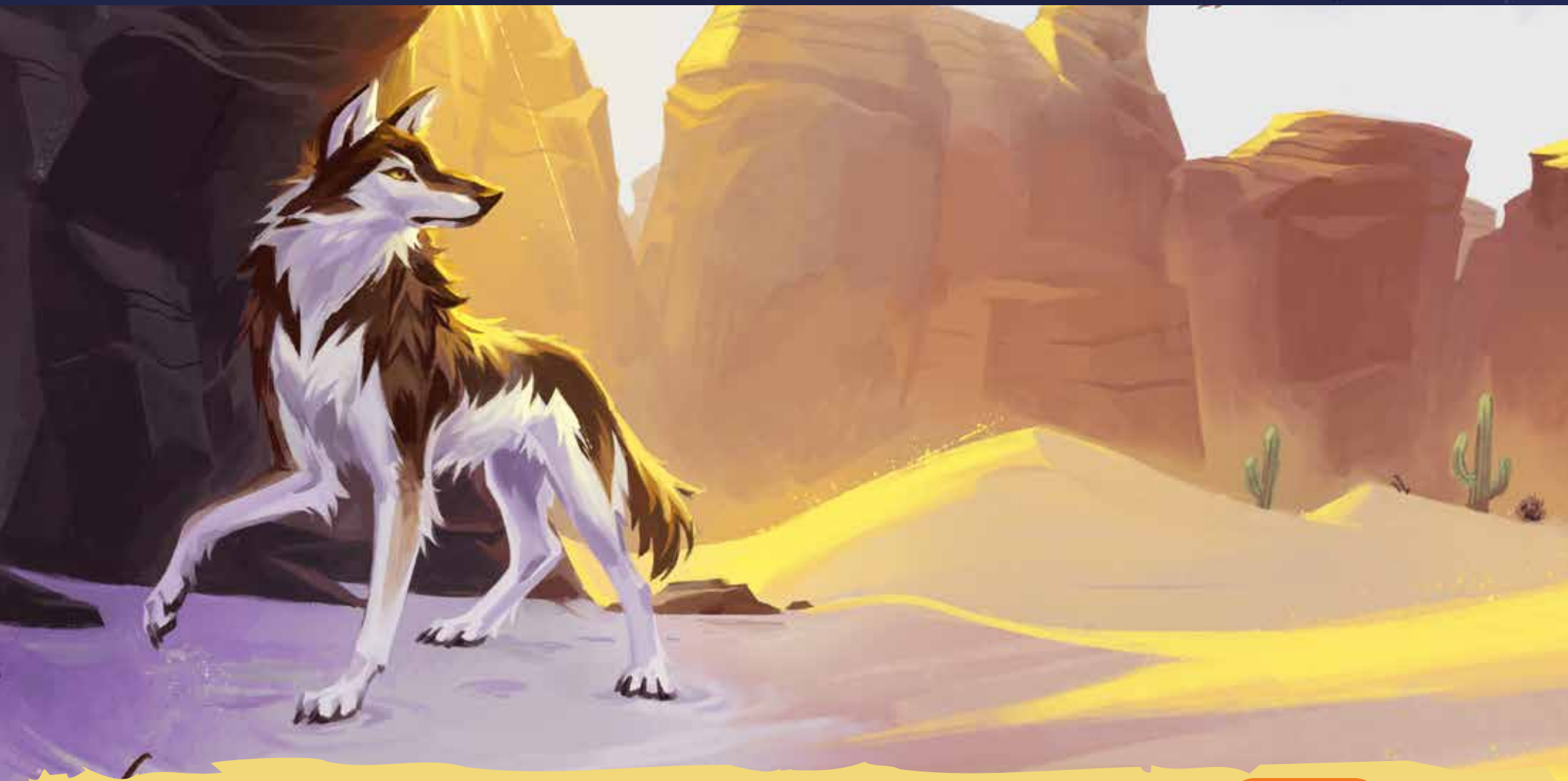


DIE WÖLFE



ASHWIN KAMATH & CLARENCE SIMPSON



MITWIRKENDE

Autoren:

Ashwin Kamath
Clarence Simpson

Entwicklung:

Alex Cutler

Zusätzliche Entwicklung:

David Van Drunen

Grafik:

Pauliina Linjama

Gestaltung Anleitung:

Eric Slauson

Grafikdesign:

Stevo Torres

Deutsche Version:

Übersetzung und Layout:

Lisa P. Reitz

Redaktion:

Joachim Joch

Korrekturleser:

Sebastian Bleek Michael Emrich
Stefan Bongers Arnd Rothkamp
Heike Chmiel

Dank geht raus an alle Mitarbeiter und Helfer von Skellig Games! Allen Spielern wünschen wir viel Spaß beim Spielen.



Es fehlt etwas? Ersatzteilservice:
info@skellig-games.de



Weitere Infos:
www.skellig-games.de



Diskutiert mit auf unserem
Discord-Server!



www.pandasaurusgames.com

© 2022 Pandasaurus Games, LLC.



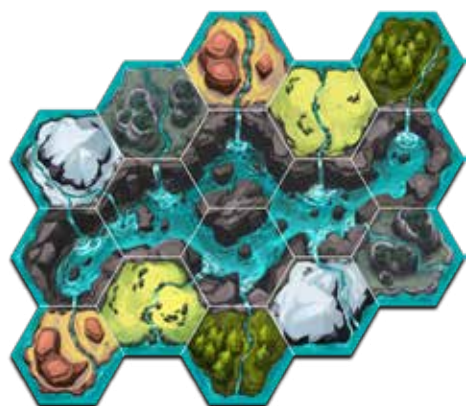
1. deutsche Auflage V. 12/2022

Deutsche Version:

© 2023 Skellig Games GmbH
Parkweg 6 • 35452 Heuchelheim
Alle Rechte vorbehalten.

www.skellig-games.de

MATERIAL



1 Starttableau



10 Regionstableaus



10 Wertungsmarker (3 Arten)



5 doppelseitige Spielertableaus

(5 Rudel mit bevorzugten Lebensräumen: Wald, Wüste, Gras, Felsen, Tundra)

MONDKALENDER 28 / 30

Jede von den Regionstableaus entfernte Spielkomponente wird hier abgelegt.

		1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30

1 doppelseitiger Mondkalender



30 doppelseitige Geländeplättchen

(5 Geländearten: Gras, Felsen, Tundra, Wüste, Wald)



20 Beutemarker



20 Alphawölfe (5 Farben)



40 (Rudel-)Wölfe (5 Farben)



60 Baue (5 Farben)



20 Höhlen (5 Farben)



12 Gelände-Bonusmarker



20 Einsamer-Wolf-Marker



12 Aktions-Bonusmarker



50 SP-Marker (3 Arten)



4 Erinnerungsmarker für die Wertung



5 Referenzkarten

SPIELZIEL

Du bist das Leittier deines Wolfsrudels. Im Verlauf eines Mondzyklus wirst du deiner Beute nachstellen, einsame Wölfe anheulen, damit sie sich deinem Rudel anschließen, und mit rivalisierenden Rudeln um die Kontrolle des Territoriums kämpfen. Mit List – und vielleicht auch Killerinstinkt – wird dein eigenes Rudel am Ende dominieren.

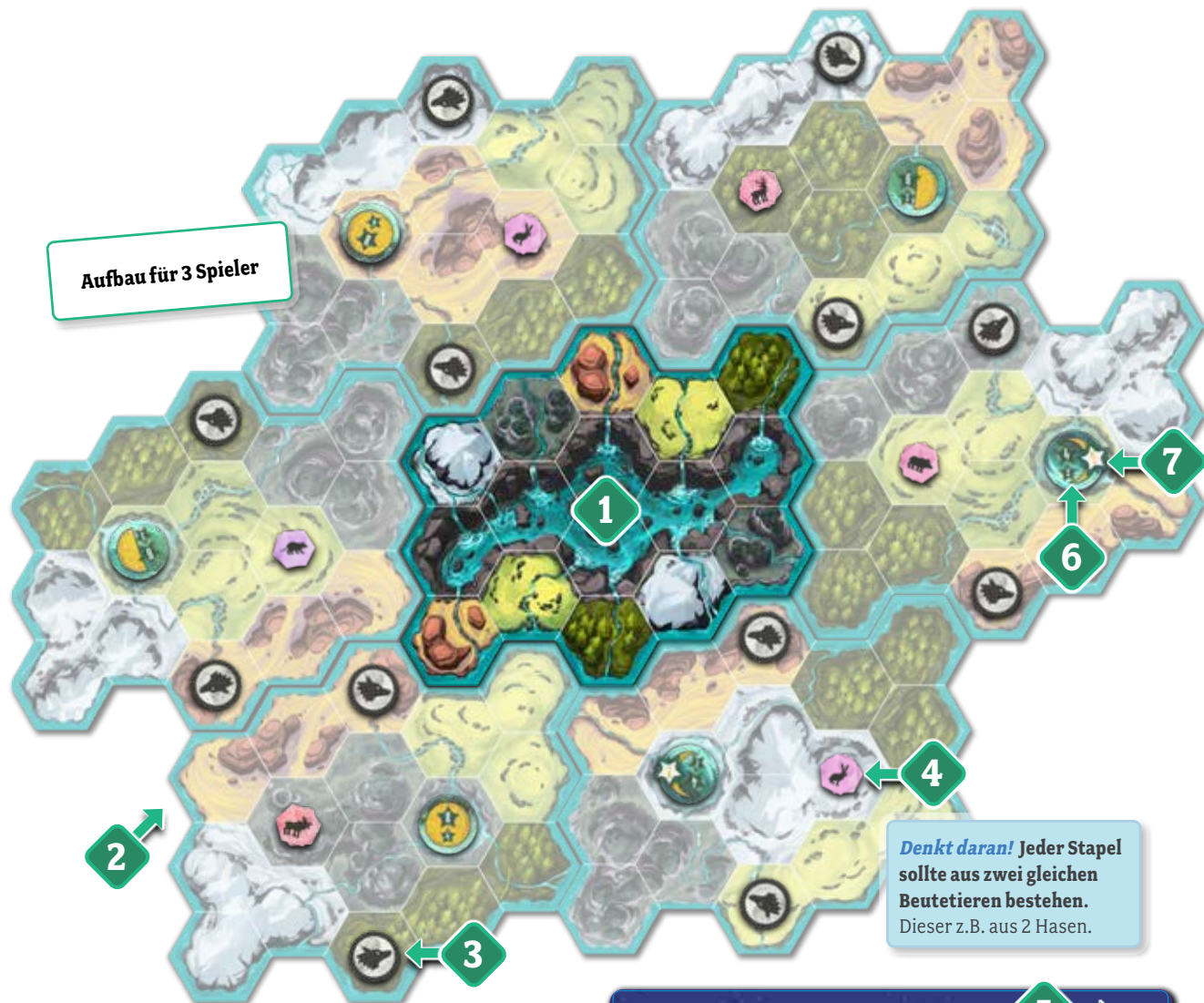
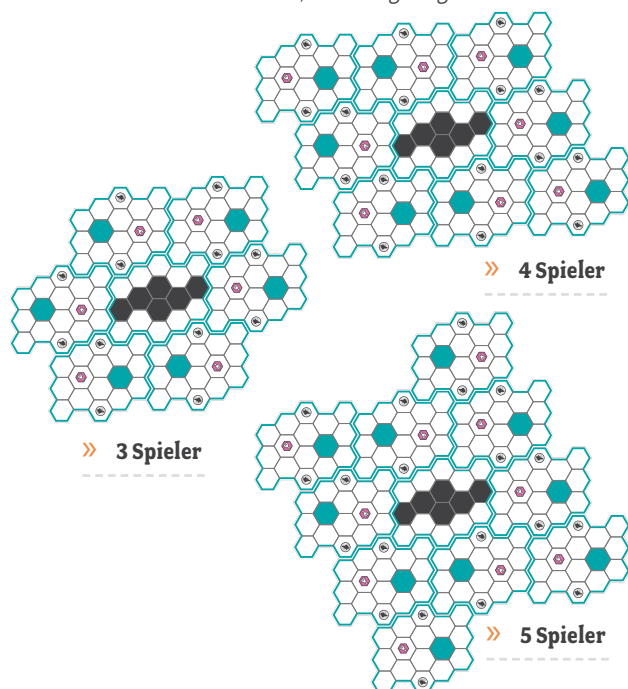
SPIELAUFBAU

1 STARTTABLEAU

- » Legt das **Starttableau** (mit der zentralen Schlucht) in die Mitte des Tisches.

2 REGIONSTABLEAUS

- » Ordnet die **Regionstableaus** zufällig um das Starttableau herum an, wie hier gezeigt.



Denkt daran! Jeder Stapel sollte aus zwei gleichen Beutetieren bestehen. Dieser z.B. aus 2 Hasen.

DEN AUFBAU UND REGELN FÜR DIE 2-SPIELER-VARIANTE FINDET IHR AB SEITE 18

3 EINSAMER-WOLF-MARKER

- » Legt 1 **Einsamer-Wolf-Marker** auf jedes Feld mit dem **Einsamer-Wolf** -Symbol.

4 BEUTEMARKER

- » Legt zufällig einen Stapel aus 2 gleichen **Beutemarkern** auf jedes Feld mit dem **Beute** -Symbol.
- » **3 Spieler:** Bildet insgesamt 6 Beutestapel – Jew. einen Stapel mit Elch, Hirsch, Waschbär und Wildschwein sowie 2 Stapel mit Hasen.
- » **4 Spieler:** Bildet insgesamt 8 Beutestapel – einen Stapel für alle 5 Beutearten und dann je einen weiteren mit Hase, Waschbär und Wildschwein.
- » **5 Spieler:** Bildet insgesamt 10 Beutestapel – also von jeder Beuteart jeweils 2 Stapel.

5 MONDKALENDER

- » Dreht den **Mondkalender** auf die Seite mit der Angabe eurer Spieleranzahl.

MONDKALENDER 28 / 38

Jede von den Regionstableaus entfernte Spielkomponente wird hier abgelegt.

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
15	16	17	18	19	20	21
23	24	25	26	27	28	29
						30

6 BESTIMME DIE WERTUNGSREIHENFOLGE

- » Stellt einen Vorrat aus **Wertungsmarkern** basierend auf der Spieleranzahl zusammen:
 - » **3 Spieler:** 2 Sichel-, 2 Halb-, 2 Vollmond
 - » **4 Spieler:** 2 Sichel-, 3 Halb-, 3 Vollmond
 - » **5 Spieler:** 3 Sichel-, 4 Halb-, 3 Vollmond
- » **Legt 1 zufälligen Wertungsmarker** aus diesem Vorrat auf das **Wasserquellenfeld** jedes Regionstableaus.

7 ERINNERUNGSMARKER FÜR DIE WERTUNG

- » **Legt einen Erinnerungsmarker für die Wertung** auf die Regionsmarker, die einen **Sichelmond** zeigen.
- » Diese Erinnerungsmarker sollen euch daran erinnern, **welche Regionen als nächstes gewertet werden**. Die Regionstableaus mit Sichelmond auf ihrer Wasserquelle werden als erstes gewertet. Legt dann die Erinnerungsmarker auf die Halbmonde, da diese als nächstes gewertet werden. Legt nach deren Wertung die Erinnerungsmarker schließlich auf die Vollmonde.

8



8 WÄHLE DEIN RUDEL

- » Wähle eine Farbe und nimm dir **2 Alphawölfe** und **2 (Rudel-)Wölfe** in dieser Farbe. Diese 4 Wölfe werden später auf das **Starttableau** gestellt.
- » Lege das **Spielertableau**, das zu deiner gewählten Wolfsfarbe passt, vor dich. Die Seite mit 3-5 Spielern zeigt nach oben.

Hinweis: Das Lebensraumplättchen ist ein spezielles Geländeplättchen mit nur einer Geländeart auf beiden Seiten.



9 BAUE DEIN SPIELERTABLEAU AUF

- » **9.A** Lege das **Lebensraumplättchen**, das deiner gewählten Farbe entspricht, in die erste Lücke am Rand deines Spielertableaus. *Dieses Plättchen hat einen Buchstaben, der mit deinem Lebensraum übereinstimmen sollte (A,B,C,D, oder E) und zeigt auf beiden Seiten dieselbe Geländeart.*
- » **9.B** Die 5 anderen Geländeplättchen mit dem Buchstaben deines Lebensraums zeigen verschiedene Gelände auf jeder Seite. **Lege diese Plättchen beliebig in die 5 verbliebenen Lücken. Dabei darf keine Geländeart doppelt vorkommen.** Jetzt liegen 6 Plättchen über deinem Spielertableau. **Dein Lebensraumplättchen hat das gleiche Gelände wie eines der Geländeplättchen.**
- » **9.C** Stelle **4 Höhlen** auf die vorgegebenen Felder unten links auf dem Spielertableau.
- » **9.D** Stelle je einen **Bau** auf alle Zahlen in der oberen Hälfte des Spielertableaus, mit Ausnahme der jeweils kleinsten Zahl jedes Abschnitts (*insgesamt 12*).
- » **9.E** Stelle **6 Wölfe** und **2 Alphawölfe** auf ihre vorgegebenen Felder unten rechts auf dem Spielertableau. Die 2 Alphawölfe kommen auf die Felder mit dem -Symbol (3. und 6. Feld).

10.A Wählt den Startspieler.



10.B



10.C



10.D

10 SETZT EURE WÖLFE WIE FOLGT EIN

- » **Hinweis:** Bevor ihr eure Wölfe einsetzt, nehmt euch kurz Zeit und schaut euch an, in welcher Reihenfolge die Regionen gewertet werden (*siehe Schritt 5 dieses Abschnitts*). Dies könnte Einfluss darauf haben, wie ihr eure Wölfe einsetzen wollt. Denkt daran, dass alle Regionstableaus mit Sichelmond zuerst gewertet werden, dann die mit Halbmond und schließlich die mit Vollmond.
- » **10.A** Wählt zufällig einen Startspieler.
- » **10.B** Der Startspieler wählt ein beliebiges freies Feld, das die zentrale Schlucht auf dem Starttableau umgibt und setzt darauf **1 Alphawolf** und **1 Wolf** zusammen ein.

- » **10.C** Fahrt **im Uhrzeigersinn** fort, bis jeder Spieler ein Startfeld gewählt hat.
- » **10.D** Dann wählt ihr **entgegen dem Uhrzeigersinn** ein zweites Feld, beginnend mit dem Spieler, der gerade erst sein Startfeld gewählt hat (*er hat also zwei Züge hintereinander*). **Das zweite Startfeld muss unbesetzt sein und, vom ersten eigenen Startfeld gesehen, auf der gegenüberliegenden Seite der zentralen Schlucht liegen.** Setzt auch hier **1 Alphawolf** und **1 Wolf** zusammen ein.

11 STARTSPIELER

- » Der Spieler, der mit dem Einsetzen begonnen hat, führt den ersten Spielzug aus. Das restliche Spiel wird **im Uhrzeigersinn** weitergespielt.

SPIELABLAUF

ZIEL

Erziele die meisten Siegpunkte durch Aktionen in deinen Zügen, um:

- 1 **die Kontrolle über eine Region zu erkämpfen**, indem du die Präsenz deines Rudels ausbaust.
- 2 **Beute zu jagen**, die sich in den Regionen befindet, indem du sie mit deinen Wölfen umzingelst.
- 3 dein Rudel stärker zu machen, indem du **deine Attribute verbesserst**.

ZUGÜBERBLICK

Führe 2 beliebige Aktionen aus (egal, wie viel sie kosten).

Du kannst dieselbe Aktion mehrmals ausführen.

- » Zahle die Kosten jeder Aktion, indem du Geländeplättchen wendest (oder **Gelände-Bonusmarker** abwirfst).
- » Du kannst mehr als 2 Aktionen in deinem Zug durchführen, indem du **Aktions-Bonusmarker** abwirfst.
- » Wenn du deine Aktionen abgeschlossen hast, prüfe auf dem **Mondkalender**, ob eine **Regionswertung** ausgelöst wurde (S. 15).
- » Danach wird das Spiel **im Uhrzeigersinn** fortgesetzt.

ATTRIBUTE

Attribute sind Zahlenleisten auf dem Spielertableau, die durch **Baue** abgedeckt sind. Sie bestimmen, wie stark deine Aktionen sind. Wenn du die Aktion **Bau graben** ausführst, entferne einen Bau (von links nach rechts und von oben nach unten) vom Spielertableau und erhalte sofort die Verbesserung darunter (sowie etwaige rechts angrenzende Bonusmarker).



RUDELAUSBREITUNG

Zeigt an, wie viele Wölfe sich bei einer Bewegungsaktion bewegen.



WOLFGESCHWINDIGKEIT

Zeigt an, wie viele Felder jeder Wolf bei einer Bewegungsaktion laufen kann.

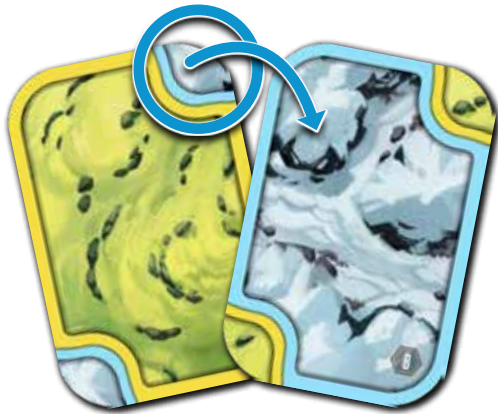


HEULREICHWEITE

Zeigt die Reichweite von Heul- und Dominanzaktionen an.

AKTIONSSYSTEM - PLÄTTCHEN WENDEN

Wende 1 oder mehr der 6 doppelseitigen Geländeplättchen über deinem Spielertableau, um Aktionen auszuführen.



An den Ecken jedes Plättchens erkennst du, welche Geländeart auf der Rückseite ist.

Ein einzigartiges **Lebensraumplättchen** liegt in der 1. Lücke. Dieses Plättchen zeigt das bevorzugte Gelände deines Rudels auf beiden Seiten.

Die restlichen 5 **Geländeplättchen** sind **identisch** (abgesehen von den Buchstaben A-E) für alle Spieler. Jedes Plättchen hat unterschiedliche Gelände auf beiden Seiten.



Deine **verfügbaren Aktionen** werden durch die **Geländearten bestimmt**, die deine Plättchen gerade darstellen. Da du die Plättchen jedes Mal wendest, wenn du eine Aktion ausführt, bestimmt jede Aktion, was du als nächstes tun kannst. Also plane voraus!

Denk daran! Die Kosten für das Ausführen einer Aktion stehen auf den Referenzkarten. Alle Aktionen benötigen das Wenden von **1 bis 3 Geländeplättchen**, die der Geländeart des Zielfeldes der Aktion entsprechen.



BEISPIEL: PLÄTTCHEN WENDEN

- A** Der Spieler des **Wüstenwolfs** führt eine Aktion aus, die **2 Wüstenplättchen** kostet.
- B** Jetzt hat er genug **Waldplättchen**, um eine andere Aktion auszuführen, die 2 Waldplättchen kostet.

Der **Gelände-Bonusmarker** zählt als **beliebige Geländeart**. Wenn zum Beispiel ein Spieler für eine Aktion 3 Tundraplättchen wenden muss, aber nur 2 offen liegen hat, so könnte er den Bonusmarker als 3. Tundraplättchen einsetzen. Also wendet er die beiden Tundraplättchen und legt den Gelände-Bonusmarker zurück in den Vorrat.

Der **Aktions-Bonusmarker** gewährt einem Spieler eine **zusätzliche Aktion**. Der Spieler, der die Bonusaktion nutzt, muss dennoch die Kosten durch Wenden der Geländeplättchen (oder Abwerfen von Gelände-Bonusmarkern), die der Geländeart des Zielfeldes entsprechen, zahlen.

AKTIONEN

Um Aktionen auszuführen, musst du Geländeplättchen wenden, die alle der Geländeart des Zielfeldes, auf das deine Aktion abzielen soll, entsprechen.

Wenn du beispielsweise *auf* ein Grasfeld laufen willst, wendest du 1 Grasplättchen. Wenn du dagegen einen Wolf *auf* einem Tundrafeld anheulen willst, wendest du 2 Tundraplättchen. In den folgenden Erläuterungen ist mit passendem Feld eines gemeint, das der Geländeart des/der gewendeten Plättchen entspricht.

BEWEGEN

Lass die Wölfe deines Rudels über den Spielplan laufen, indem du 1 zum Zielgelände (*-feld*) passendes Plättchen wendest. Lass deine Wölfe strategisch laufen, um Kontrolle (*Seite 16*) über Regionen zu erlangen und sie für andere Aktionen in Position zu bringen.

A



A Wende 1 Geländeplättchen, das dem Feld entspricht, auf das deine Wölfe laufen sollen.

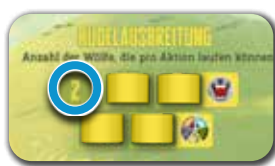
B



B Bewege so viele Wölfe auf das passende Gelände, wie deine Rudel- ausbreitung erlaubt, und so weit, wie deine Geschwindigkeit reicht.

Wichtig! Nur das Zielfeld muss zum gewählten Geländeplättchen passen. Das Startfeld und die passierten Felder dürfen beliebigen Geländearten angehören.

C



C Du darfst beliebig viele **Alpha-wölfe** oder **Wölfe** bewegen, doch maximal so viele, wie deine **Rudel- ausbreitung** erlaubt (*siehe Seite 6 für die Beschreibung der Attribute*).

D



D Jeder Wolf darf sich maximal so weit bewegen, wie deine **Wolfs- geschwindigkeit** angibt.

SPEZIALREGELN ZUR BEWEGUNG:

- » Die **zentrale Schlucht** und die **Wasserquellen** sind unüberwindbar. **Du musst um sie herum laufen.**
- » Alle Wölfe, die du bewegst, müssen **auf einem passenden Feld stehenbleiben**. Du darfst Wölfe **aufteilen**, solange sie ihre Bewegung auf passenden Feldern beenden.
- » Du darfst deine Bewegung auf Feldern mit **Einsamen Wölfen** oder **Beute** erst dann beenden, nachdem **deren Marker vom Spielplan genommen wurden**.
- » Es können **maximal 2 Spielfiguren** (*(Alpha-)Wölfe, Baue und Höhlen*) **auf einem Feld** stehen.

BEWEGEN (FORTSETZUNG)

Viele Spielfiguren schränken Bewegung ein, je nachdem wie sie miteinander interagieren:



Alphawölfe können ihre Bewegung auf einem Feld beenden, **auf dem ein gegnerischer Wolf steht**, aber nur, wenn dieser dort alleine steht. Wenn das passiert, **verdrängt der Alphawolf den Wolf** auf das nächste Feld, das leer oder mit einer einzelnen Spielfigur in der Farbe des verdrängten Wolfs besetzt ist, das der **Alphawolf** bestimmt.



Alphawölfe und **Wölfe** können auf einem Feld **mit einem gegnerischen Bau stehenbleiben**, sofern der Bau die einzige Figur auf dem Feld ist (das Maximum von 2 Spielfiguren pro Feld gilt weiterhin), aber **niemals** auf einem Feld mit einer **gegnerischen Höhle**.



2 Wölfe aus verschiedenen Rudeln dürfen **niemals** dasselbe Feld besetzen. **2 Alphawölfe aus verschiedenen Rudeln** dürfen **niemals** dasselbe Feld besetzen.

BEISPIEL: BEWEGEN

- A** Der Spieler des **Graswolfs** hat aktuell eine **Geschwindigkeit** von 3. Das heißt, er kann seine Wölfe bis zu 3 Felder weit bewegen.
- B** Er **wendet 1 Grasplättchen**, damit sein Alphawolf auf ein Grasfeld läuft **B.2**.
- C** Da seine aktuelle **Rudelausbreitung** 2 beträgt, darf er auch einen weiteren Wolf bis zu 3 Felder weit auf dasselbe oder ein anderes Grasfeld derselben Entfernung laufen lassen **C.2**.



BAUE GRABEN

Markiere dein Territorium in einer Region, indem du auf einem Feld einen Bau gräbst. Diese Spielfigur verbleibt auf dem Feld, selbst wenn deine Wölfe in andere Regionen vordringen. Durch Baue erhältst du Kontrolle über eine Region und verbesserst dein Rudel. Außerdem kannst du durch Baue Bonusmarker und SP (Siegpunkte) erlangen.

A



Grabe einen Bau, **A** indem du 2 Geländeplättchen wendest, die zu dem Feld passen, auf dem der Bau stehen soll.

Wichtig! Auf oder neben dem Feld muss ein eigener Alphawolf stehen.

B



B Nimm einen Bau von einer Attributstreife (Rudelausbreitung/Wolfsgeschwindigkeit/Heulreichweite) auf deinem Spielertableau.

Wichtig! Arbeite dich auf den Streifen jeweils von links nach rechts und von oben nach unten vor, wenn du Baue entfernst.

Hinweis: Mit jedem gegrabenen Bau werden deine Attribute besser und dein Rudel stärker. Außerdem kannst du weiter hinten auf den Streifen Bonusmarker und/oder SP erhalten. (Siehe Attributstreifen auf Seite 6.)

C



C Stelle den Bau, den du gerade von deinem Spielertableau genommen hast, auf das Zielfeld.

Denkt daran! Auf oder neben dem Feld muss ein eigener Alphawolf stehen.

SPEZIALREGELN ZU BAUEN:

- » Baue können nicht auf einem Feld mit einem feindlichen Wolf gegraben werden.
- » Pro Feld darf nur ein Territoriumsmarker (Bau oder Höhle) stehen. Es gilt zudem das Maximum von 2 Spielfiguren (Wölfe, Baue und Höhlen) pro Feld.
- » Baue können auf einer beliebigen Geländeart gegraben werden, aber sie können nur aufgewertet werden (S. 11), wenn sie neben einer Wasserquelle stehen.

Hinweis: Die verschiedenen Spielfiguren unterliegen einer Hierarchie. Von oben nach unten lautet sie: Höhle-> Alphawolf->Wolf->Bau. Du darfst nur dann die Bewegung einer Figur beenden oder eine Figur auf ein Feld mit einer einzelnen gegnerischen Figur stellen, wenn deine Figur im Rang höher ist als die des Gegners. Wenn das passiert, wird der rangniedrigere Wolf vom Feld verdrängt. Baue können nicht verdrängt werden. Deshalb gibt es nur einen Fall, bei dem am Ende einer Aktion zwei verschiedenfarbige Figuren auf einem Feld stehen können: Ein Bau, zu dem ein andersfarbiger Wolf kommt.

HIERARCHIE der Figuren



BEISPIEL: BAUE GRABEN

A Der Spieler des Felsenwolfs wendet 2 Wüstenplättchen, um auf einem Wüstenfeld **A.2** neben seinem Alphawolf einen Bau zu gräben.

Dafür nimmt er einen **B** Bau von der Wolfsgeschwindigkeitsleiste (und vergrößert so seine Geschwindigkeit auf 4) und stellt diesen auf das Wüstenfeld.



BAU ZU HÖHLE AUFWERTEN

Erhalte SP, indem du deine Baue zu Höhlen aufwertest. Dadurch werden zwar deine Wölfe nicht stärker, aber **Höhlen** gewähren mehr Kontrolle über eine Region als Baue. (Siehe Kontrolle ermitteln auf Seite 16.)

A



Um einen Bau zu einer Höhle aufzuwerten, **A** wende 2 Geländeplättchen, die dem Feld entsprechen auf dem der Bau steht.

Wichtig! Der Bau, den du aufwerten willst, muss auf oder neben einem eigenen Alpha-Wolf UND neben einer Wasserquelle stehen.

B



B Entferne den Bau von dem Feld und stelle ihn auf das nächste unbesetzte Datum des Mondkalenders.

C



C Ersetze den Bau durch die Höhle ganz links auf deinem Spielertableau. Die vom Spielertableau genommene Höhle gewährt sofort einen Gelände-Bonusmarker und enthüllt SP, die bei Spielende zusammengezählt werden.

BEISPIEL: BAU AUFWERTEN

A Der Spieler des **Waldwolves** wendet 2 Felsenplättchen, um seinen **A.2** Bau, der sich neben einer **Wasserquelle** und einem seiner **Alpha-Wölfe** befindet, aufzuwerten.

B Dann entfernt der Spieler den **Bau** auf dem Felsenfeld **und stellt ihn auf das nächste unbesetzte Datum des Mondkalenders**.

C Danach nimmt er eine **Höhle** von seinem **Spielertableau**, erhält sofort einen **C.2** Gelände-Bonusmarker (und 5 SP bei Spielende) und stellt die **Höhle** dahin, wo zuvor der Bau stand.

SPEZIALREGELN ZUM AUFWERTEN VON BAUEN:

- » Du darfst nur Baue aufwerten, die **neben einer Wasserquelle** stehen.
- » Es darf nur **1 Höhle deiner Farbe auf jedem Regionstableau** stehen.
- » **Pro Feld** darf immer nur **1 Territoriumsmarker (Bau oder Höhle)** stehen.
- » Du darfst einen Bau zu einer Höhle aufwerten, **auch wenn ein gegnerischer (Alpha-)Wolf auf demselben Feld steht**. Da gegnerische Wölfe nicht dasselbe Feld wie Höhlen besetzen dürfen, **gestattet dir diese Aktion, den gegnerischen Wolf auf das nächste Feld deiner Wahl zu verdrängen**, das leer oder mit einer einzelnen Figur in der Farbe des verdrängten Wolfs besetzt ist.

HEULEN

Vergrößere dein Rudel, indem du **einsame Wölfe** anheulst und sie in **Wölfe** deiner Farbe umwandelst. Durch das Umwandeln von einsamen Wölfen **erhältst du SP**. Da sie zu einem Wolf deines Rudels werden, nimmt außerdem deine Kontrolle über die Region, in der sie sich aufhalten, zu.

A



Um einen einsamen Wolf anzuheulen, **A** wende 2 Geländeplättchen, die dem Feld entsprechen, auf dem ein **einsamer Wolf** innerhalb der **Heulreichweite** deines **Alphawolfs** steht.

B



B Entferne den **Einsamer-Wolf-Marker** von dem **Feld** und lege ihn auf das nächste unbesetzte Datum des **Mondkalenders**.

C



C Stelle den nächsten verfügbaren Wolf **im Wolfsabschnitt** deines Spielertableaus auf das **Feld**, auf dem **zuvor der Einsamer-Wolf-Marker lag**.

Denkt daran! Wenn ihr eine Figur von eurem Spielertableau einsetzt, arbeitet euch auf den Leisten von links nach rechts und von oben nach unten vor.

Hinweis: Einige Felder im **Wolfsabschnitt** erlauben es euch, den **einsamen Wolf** sogar durch einem **Alphawolf** zu ersetzen.

BEISPIEL: HEULEN

A Die **Heulreichweite** des **Wüstenwolf-Spielers** ist aktuell 2. Das bedeutet, dass sein **A.2** Alphawolf den 2 Felder entfernten **einsamen Wolf** anheulen kann. **B** Dafür **wendet er 2 Tundraplättchen** (also die Geländeart, die der einsame Wolf besetzt).

C Der **Einsame-Wolf-Marker** wird auf den **Mondkalender** gelegt und **C.2** durch einen Wolf vom Spielertableau des Wüstenwolf-Spielers ersetzt.



A

B

C



A.2

C.2



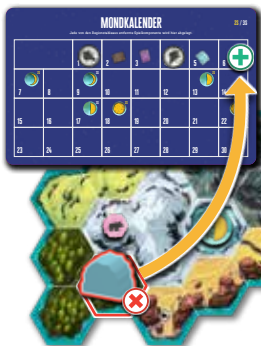
DOMINIEREN

Tausche einen gegnerischen **Wolf** oder einen **Bau** gegen eine entsprechende Figur deiner Farbe. Die Spielfiguren anderer Spieler zu dominieren gestattet dir, entweder einen Wolf oder einen Bau vom eigenen Spielertableau zu spielen, **wodurch du den freigelegten Bonus erhältst** und deine Kontrolle in der Region ausweitest.

A Um zu dominieren, **A** wende **3 Geländeplättchen**, die dem Feld entsprechen, das von einem **gegnerischen Wolf** oder **Bau** innerhalb der **Heulreichweite** deines **Alphawolfs** besetzt ist.



B Entferne die Spielfigur des **Gegners** und stelle sie auf das nächste unbesetzte Datum auf dem **Mondkalender**.



C Nimm die nächste verfügbare **Figur** derselben Art von deinem **Spielertableau** und stelle sie auf das Feld.



Wichtig! Ersetze immer **dieselbe Figurenart**. Dominierst du zum Beispiel einen gegnerischen Bau, wandelst du diesen in einen eigenen Bau um.

SPEZIALREGELN ZUM DOMINIEREN:

- » Sollten **2 Spielfiguren derselben Farbe** in einem Feld stehen, kann keine der beiden dominiert werden.
- » Wird ein Bau ersetzt, wählst du, **welches Attribut du verbessern willst**. Denk daran, dir die angrenzenden Bonusmarker zu nehmen.

HEULREICHWEITE
Alphawolf Heul- / Dominanzreichweite

A.2 2 3

A.3

C

B

C.2

BEISPIEL: DOMINIEREN

A Der Spieler des **Graswolfs** hat einen **Wolf** ungeschützt auf einem **Waldfeld** innerhalb der **A.2 Heulreichweite** des **A.3 Tundra-Alphawolfs** zurückgelassen.

B Der Spieler des **Tundrawolfs** wendet **2 Waldplättchen** und **gibt 1 Gelände-Bonusmarker aus**, um den **Graswolf** zu dominieren. **C** Dieser wird nun auf den **Mondkalender** gestellt und **C.2** durch den **nächsten verfügbaren Wolf** im **Wolfsabschnitt** des **Tundrawolf-Spielertableaus** ersetzt.

JAGEN

Versorge dein Rudel, indem du **Beute umzingelst**. Durch die **Jagd** erhältst du Bonusaktionen und SP. **Die Jagd wird automatisch** bei Abschluss verschiedener Aktionen **ausgelöst** (es werden keine Geländeplättchen benötigt).

A



A Um zu jagen, müssen Wölfe (oder Alphawölfe) deiner Farbe auf **3 verschiedenen, an einen Beutemarker angrenzenden Feldern stehen**.

B



B Nimm **1 Beutemarker** von dem umzingelten Stapel und lege ihn auf dein **Spielertableau** auf das Feld ganz links auf der **Jagdleiste**.

C



C Erhalte **1 Aktions-Bonusmarker** für das Abdecken eines Felds in der Jagdleiste.

Wichtig! Du darfst nicht mehr als **1 Marker pro Tierart besitzen**.

BEISPIEL: JAGEN

A Der Spieler des **Graswolfs** wendet **1 Geländeplättchen**, um **A.2** seine Wölfe auf Grasfelder laufen zu lassen, damit sie den Elch von 3 Seiten umzingeln.

B Er nimmt den **Elch-Beutemarker** vom Stapel, **legt ihn auf sein Spielertableau** und **B.2** nimmt den **Aktions-Bonusmarker**, den er für das Abdecken des Felds verdient hat.



MONDKALENDER

Der **Mondkalender** zeigt an, wann die **3 Wertungsphasen** ausgelöst werden.



Komponenten (Einsamer-Wolf-Marker, Wölfe und Baue), die während der Partie von Regionstableaus entfernt werden, werden auf das nächste unbesetzte Datum des **Mondkalenders** platziert.

Sobald eine Komponente auf einem Datum mit einer Mondphase (und der passenden Spieleranzahl) platziert wird, werden alle Regionstableaus mit einem solchen Wertungsmarker **am Ende des Zugs des aktuellen Spielers** (also nachdem er all seine Aktionen durchgeführt hat) gewertet. (Siehe Wertung auf Seite 17.)

Tipp! Die Erinnerungsmarker zeigen an, welche Regionen als nächstes gewertet werden.



BEISPIEL: MONDKALENDER

In diesem 3-Spieler-Beispiel **A** löst die **nächste Komponente, die auf dem Mondkalender platziert wird, die Sichelmond-Wertungsphase** aus. **Alle Regionstableaus** mit einem **A.2 Sichelmond-Wertungsmarker** werden gewertet.



REGIONEN WERTEN (KONTROLLE ERMITTELN)

In jeder Partie gibt es **3 Wertungsphasen**, die jeweils ausgelöst werden, sobald eine Komponente auf einem (spieleranzahlabhängigen) **Mondphasensymbol** auf dem **Mondkalender** platziert wird. Wertet dann jedes Regionstableau mit dem passenden Wertungsmarker.

BEISPIEL: EINE REGION WERTEN

Der Spieler des **Tundrawolfs** hat die meiste Kontrolle erlangt und **nimmt den Sichelmond-Wertungsmarker**, der bei Spielende 4 Punkte wert ist. Der Spieler des **Graswolfs** ist Zweiter wert und **erhält einen 2 SP-Marker**. Der Spieler des Felsenwolfs geht leer aus.



1. Platz



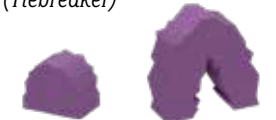
2. Platz

Der Spieler, der die **meiste Kontrolle** in der Region hat, **nimmt den Wertungsmarker** vom Regionstableau und wendet ihn. Dieser Marker ist bei Spielende so viele Punkte wert, **wie die höhere Zahl angibt**. Der Spieler mit der **zweitmeisten Kontrolle** nimmt einen SP-Marker in Höhe der niedrigeren Zahl, die auf dem Wertungsmarker abgebildet ist.



1 KONTROLLE
(Tiebreaker)

1 KONTROLLE



1 KONTROLLE

3 KONTROLLE

Die Wertung der Regionstableaus basiert darauf, wie viel **Kontrolle jeder Spieler hat**.

Wichtig! Alphawölfe brechen Gleichstand. Wenn beispielsweise die Graswölfe 2 Baue und 1 Wolf in einer Region haben und die Felsenwölfe 2 Wölfe und einen Alphawolf in derselben Region, haben beide Rudel einen Kontrollwert von 3. Die Felsenwölfe gewinnen dann allerdings, da sie dort mehr Alphawölfe haben.

NICHT AUFLÖSBARE GLEICHSTÄNDE WERTEN

» Sollten nach Zählung der Alphawölfe **noch mehrere Spieler einen Gleichstand** um die meiste Kontrolle in einer Region haben, erhalten alle Beteiligten **jeweils einen SP-Marker in Höhe der niedrigeren Zahl auf dem Wertungsmarker in der Region**. Alle anderen Spieler in dieser Region erhalten für diese gar keine Punkte. Legt den Wertungsmarker zurück in die Schachtel.

» Sollte es einen klaren 1. Platz geben, aber einen Gleichstand mehrerer Spieler für den 2. Platz, erhält **nur** der Spieler mit der meisten Kontrolle über die Region Punkte.



SPIELER GRASWÖLFE:

- 2 Zwei Alphawölfe
- 2 Zwei Wölfe
- 1 Ein Bau

Gesamt = 5 Kontrolle

SPIELER FELSENWÖLFE:

- 2 Zwei Wölfe
- 1 Ein Bau

Gesamt = 3 Kontrolle

SPIELER TUNDRAWÖLFE:

- 3 Eine Höhle
- 1 Ein Wolf
- 2 Zwei Baue

Gesamt = 6 Kontrolle

Denkt daran! Legt nach jeder Wertungsphase den Erinnerungsmarker für die Wertung auf die Wertungsmarker in den Regionen, die als nächstes gewertet werden.



SPIELUNDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet sofort am Ende des Zuges, in dem eine Komponente auf das (spielerzahlabhängige) Vollmondfeld des Mondkalenders gestellt wird (alle weiter hinten liegenden Felder werden ignoriert). Um deine Schlusswertung zu bestimmen, zählst du alle **Marker mit Siegpunkten**, die du in den 3 Wertungsphasen erhalten hast, und die **höchste SP-Anzahl, die in jeder der 6 Leisten auf deinem Spielertableau freigelegt wurde**, zusammen. Der Spieler mit den meisten SP hat gewonnen!

WERTUNG RUDELAUSBREITUNG
Anzahl der Wölfe, die pro Aktion laufen können

WERTUNG WULFGESCHWINDIGKEIT
Anzahl der Felder, die ein Wolf laufen kann

WERTUNG HEULREICHWEITE
Alphawolf Heulreichweite / Dominanzreichweite

WERTUNG HÖHLEN
Werte Höhlen, die du vom Tableau entfernt hast.

WERTUNG BEUTETIERE
Werte die Beutemarker, die du auf das Tableau gelegt hast.

WERTUNG WÖLFE
Werte Wölfe, die du vom Tableau entfernt hast.

WERTUNGSMARKER + SP-MARKER

BEI GLEICHSTAND

» Im Falle eines **Gleichstands** gewinnt der Spieler mit den **meisten Wertungsmarkern**.

» **Besteht weiterhin Gleichstand**, gewinnt der Spieler mit den **meisten Wölfen auf dem Spielplan**.

BEISPIEL: SCHLUSSWERTUNG

- A Rudelausbreitung 7
- B Geschwindigkeit 3
- C Heulreichweite 0
- D Höhlen 15
- E Beutetiere 9
- F Wölfe 4
- G Wertungsmarker 16

PUNKTE:

54

A Rudelausbreitung

B Wulfsgeschwindigkeit

C Heulreichweite

D Höhlen

E Beutetiere

F Wölfe

G Wertungsmarker + SP-Marker

VARIANTE FÜR 2 SPIELER

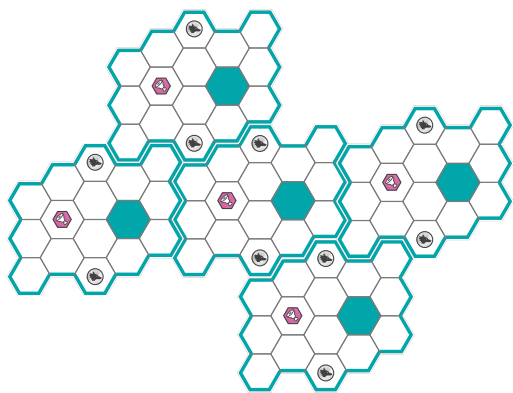
In der 2-Spieler-Variante treten beide Spieler nicht nur direkt gegeneinander an, sondern sie müssen sich auch gegen ein drittes KI-Rudel bewähren!

MONDKALENDER						
Jede von den Regionstafeln entfernte Spielkomponente wird hier abgelegt.						
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
15	16	17	18	19	20	21
23	24	25	26	27	28	29
						30

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

1 STARTTABLEAU

- » Legt 5 zufällige **Regionstafeln** in der folgenden Anordnung aus. **In Spielen mit 2 Spielern kommt das Starttableau mit der zentralen Schlucht nicht zum Einsatz.**



2 EINSAMER-WOLF-MARKER

- » Legt je **1 Einsamer-Wolf-Marker** auf jedes Feld mit dem **Einsamer-Wolf** -Symbol.

3 BEUTEMARKER

- » Nehmt **1 Beutemarker jeder Tierart**. Legt je einen zufällig auf die Felder mit dem **Beute-** -Symbol.

4 MONDKALENDER

- » Legt den **Mondkalender** mit der 2/3-Spielerseite nach oben.

5 BESTIMME DIE WERTUNGSREIHENFOLGE

- » Legt die folgenden **Wertungsmarker** zufällig auf die 5 Wasserquellen:
 - » Ein einzelner **Sichelmond**
 - » Ein einzelner **Vollmond**
 - » Ein einzelner **Vollmond**
 - » Ein **Sichelmond** auf einem **Halbmond**
 - » Ein **Halbmond** auf einem **Vollmond**

- » Diese Anordnung führt dazu, dass **zwei Regionen, in denen die Marker "gestapelt" liegen, in der Partie zweimal gewertet werden**: Einmal für den oberen Marker und später noch einmal für den unteren, nachdem der obere gewertet und entfernt wurde.

6 ERINNERUNGSMARKER FÜR DIE WERTUNG

- » Legt die **Erinnerungsmarker auf die Sichelmonde**, um anzuzeigen, dass diese Regionen als erste gewertet werden. Denkt daran, die Erinnerungsmarker am Ende jeder Wertungsphase weiterzurücken.

7 KI-RUDEL

- » Wählt eine dritte Farbe (das Beispiel nutzt die Tundra-wölfe, aber ihr könnt euch eine beliebige Farbe für die KI aussuchen), die das 3. Rudel repräsentiert. **Verteilt die Spielfiguren des 3. Rudels auf das Feld oben rechts neben jedem Wertungsmarker wie folgt:**

Sichelmond: 2 Wölfe	Vollmond (x2): 1 Höhle + 1 Alpha	Sichel- + Halbmond: 1 Höhle	Halb- + Vollmond: 1 Höhle + 2 Alpha
-------------------------------	--------------------------------------------	---------------------------------------	-----------------------------------------------



8 WÄHLE DEIN RUDEL

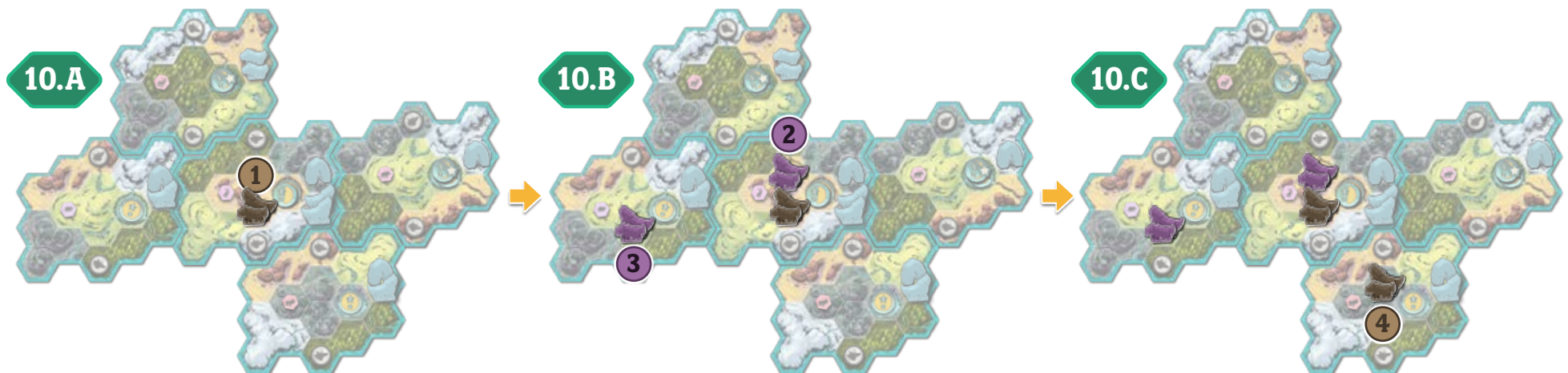
- » Wähle eine Farbe und nimm dir **2 Alphawölfe** und **2 Wölfe** in dieser Farbe. Diese 4 Wölfe werden später im Aufbau auf dem Spielplan eingesetzt.



9 BAUE DEIN SPIELERTABLEAU AUF

- » Baue die **2-Spieler-Seite** deines Spielertableaus auf, wie bei einem Spiel mit 3-5 Spielern.

- » **Beachte, dass du in einem Spiel zu zweit anders Punkte und Belohnungen erhältst.** Beispielsweise erhältst du hier keine Aktions-Bonusmarker, aber dennoch SP.



10 SETZT EURE WÖLFE WIE FOLGT EIN

- » **Hinweis:** Bevor ihr eure Wölfe einsetzt, nehmt euch kurz Zeit und schaut euch an, in welcher Reihenfolge die Regionen gewertet werden. Dies könnte Einfluss darauf haben, wie ihr eure Wölfe einsetzen wollt. Denkt daran, dass die Regionen mit gestapelten Wertungsmarkern zweimal gewertet werden!
- » **10.A** Wählt zufällig einen Startspieler. Er setzt einen Alphawolf und einen Wolf in seiner Farbe auf einem leeren Feld eines beliebigen Regionstableaus **ohne Sichelmond** ein.

- » **10.B** Der **zweite Spieler** führt dann Folgendes zweimal aus: Er setzt einen Alphawolf und einen Wolf in seiner Farbe auf einem leeren Feld eines beliebigen Regionstableaus **ohne Sichelmond** ein.
- » **10.C** Dann wählt der **erste Spieler** ein anderes leeres Feld auf einem beliebigen Regionstableau **ohne Sichelmond** und setzt darauf das zweite Pärchen aus Alphawolf und Wolf ein.

11 STARTSPIELER

- » **Der Spieler, der mit dem Einsetzen begonnen hat, führt den ersten Spielzug aus. Der 2. Spieler erhält dafür einen Aktions-Bonusmarker** in seinem ersten Zug, den er jederzeit nutzen kann.
- » Fahrt abwechselnd mit normalen Zügen (**2 Aktionen**) für den Rest der Partie fort.

REGIONEN WERTEN FÜR 2 SPIELER

In jeder Partie gibt es weiterhin 3 Wertungsphasen, die jeweils ausgelöst werden, sobald das jeweilige Symbol auf dem Mondkalender erreicht wurde. Wertet dann jedes Regionstableau mit dem passenden Wertungsmarker. Liegt der Marker auf einem Stapel, wertet ihn und entfernt ihn dann, um den Marker darunter aufzudecken.

SPEZIALREGELN FÜR DIE 2-SPIELER-VARIANTE:

- » Beide Spieler müssen mit dem 3. KI-Rudel auf dem Spielplan um Kontrolle über eine Region konkurrieren.
- » Die Wertung der Regionen und Gleichstände funktioniert genauso wie im Spiel mit 3-5 Spielern (siehe Seite 16).
- » Es ist möglich, dass das 3. KI-Rudel die meiste Kontrolle über eine Region oder Gleichstand mit einem Spieler hat!
- » Aufgrund der Einschränkung, dass sich nur 2 Figuren auf einem Feld befinden dürfen, könnt ihr die Figuren des 3. KI-Rudels nicht dominieren oder verdrängen.

SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG FÜR 2 SPIELER

Das Spielende und die Schlusswertung funktionieren genau wie in einem Spiel mit 3-5 Spielern (siehe Seite 17). **Anders** sind jedoch **die SP-Werte in den 6 Leisten auf dem Spielertableau:**

WERTUNG RUDELAUSBREITUNG
Werte die Rudefelder, die du vom Tableau entfernt hast.

WERTUNG WOLFGESCHWINDIGKEIT
Werte die Felder, die du vom Tableau entfernt hast.

WERTUNG HEULREICHWEITE
Werte die Heulfelder, die du vom Tableau entfernt hast.

WERTUNG HÖHLEN
Werte Höhlen, die du vom Tableau entfernt hast.

WERTUNG BEUTETIERE
Werte die Beutetiere, die du auf das Tableau gelegt hast.

WERTUNG WÖLFE
Werte die Wölfe, die du vom Tableau entfernt hast.

WERTUNGSMARKER + SP-MARKER
Werte die Markersymbole, die du vom Tableau entfernt hast.

BEI GLEICHSTAND

- » Im Falle eines **Gleichstands** gewinnt der Spieler mit den **meisten Wertungsmarkern**.
- » **Besteht weiterhin Gleichstand**, gewinnt der Spieler mit den **meisten Wölfen auf dem Spielplan**.