

WOLFWALKERS

Geschichten aus dem Wald der Wölfe

Idee: Maja Milavec
Entwicklung: Value Add Games

Illustration: Cartoon Saloon
Grafik: Tia Friedel

WILLKOMMEN IM WALD DER WÖLFE...

Taucht ein in eine Welt, in der wir Menschen auf magische Weise mit Wölfen verbunden sind. Viele haben Angst vor ihnen, manche machen Jagd auf sie und wieder andere wollen sie für immer vertreiben. Doch wenn alles schläft, verwandeln sich ganz besondere Menschen in einen Wolf und sehen die Welt plötzlich mit anderen Augen ...

Erzählt mit Bildern die Geschichten der beiden ungleichen Freundinnen *Mebh* – ihr sprecht das „*Meh*“ aus – und *Robyn*. Erlebt, wie sie einander näherkommen, Abenteuer bestehen und im Wald der Wölfe selbst zu Wölfen werden.

BOARD GAME CIRCUS
Deutsche Ausgabe:
Realisierung: Daniel Theuerkauf
Übersetzung: Lisa Prohaska
Lektorat: Frank Thuro

VALUE ADD GAMES

MELUSINE PRODUCTIONS

Cartoon Saloon

©2022 (Deutsche Ausgabe) Board Game Circus, Daniel Theuerkauf, Im Mattfelde 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland, unter der Lizenz von Value Add Games. ©2022 Cartoon Saloon (WolfWalkers) Ltd / Mélusine Productions. WolfWalkers ist eine eingetragene Marke von Cartoon Saloon/Mélusine Productions. Alle Rechte vorbehalten.

Service & Support: Bei Fragen und Reklamationen sowie für den Ersatzservice verwende bitte das Kontaktformular unter boardgamecircus.com/service – wir helfen dir gerne weiter.

Besonderer Dank an Chrissy Vonapartis, Ferdinand Schnitzler, Martin Piscosquito und Daniel Kleiber für euren Einsatz beim Testen während der Entwicklung des Spiels. Liebe Grüße auch an alle, die an der Umsetzung dieses Spiels beteiligt waren, und an alle Kinder und Wölfe. Teilt mit dem Hashtag [#wolfwalkersgame](https://twitter.com/wolfwalkersgame) eure Erfolge mit der Brettspiel-Community.

SPIELÜBERSICHT

- 1** Ihr seid abwechselnd am Zug. In deinem Zug nimmst du **1 Karte** vom Markt und legst sie in deine Auslage.
- 2** Im Laufe des Spiels bildest du aus **25 Karten** eine **5x5 große Auslage**.
- 3** Du legst **zwei Arten von Karten** in deine Auslage:
 - a** **GESCHICHTEN** Sie zeigen Bilder aus der Geschichte und dazu passende Symbole.
 - b** **ZIELE** Sie zeigen bestimmte Ziele, die du mit deinen Geschichten erfüllen kannst.
- 4** Es gibt verschiedene Arten von Zielen. Für erfüllte Ziele in deiner Auslage erhältst du am Spielende **Punkte**.
- 5** Am Spielende zählt ihr jeweils die **Punkte für eure erfüllten Ziele**. Wer die **meisten Punkte** hat, gewinnt!

Hört ihr das? Rascheln, Heulen ... Lachen. Schon eigenartig. Es heißt, im Wald wimmelt es von Wölfen. Doch ich kann spüren, dass da noch mehr ist – viel mehr. Bist du neugierig? Dann los! Geh und erlebe deine eigene Geschichte.

SPIELABLAUF

Ihr seid abwechselnd am Zug. In deinem Zug nimmst du immer **1 Karte** vom Markt und legst sie in deine Auslage.

DEIN ZUG

- 1 NIMM 1 KARTE**
Nimm **1 der sechs Karten** im Markt. Drehe die Karte dabei **nicht** um.
- 2 LEGE 1 KARTE AUS**
Lege die genommene Karte in deine Auslage.
Eine Geschichte legst du als Geschichte in deine Auslage und ein Ziel als Ziel.
Du baust deine Auslage in Form eines **5x5 großen Rasters** aus. Deine **erste Karte** legst du an einen **beliebigen Platz** in deiner Auslage. Jede weitere Karte musst du **angrenzend an mindestens 1 andere Karte** in deiner Auslage anlegen (senkrecht oder waagrecht). Karten, die **diagonal zueinander** liegen, gelten nicht als angrenzend.
Am Spielende müssen in jeder Reihe und Spalte in deiner Auslage genau **5 Karten** liegen.
Du musst nicht direkt festlegen, in welcher Reihe und Spalte deine Karte liegt, sondern baust deine Auslage nach und nach in beliebige Richtungen aus. Sie darf nur nicht größer sein als 5x5 Karten.
- 3 FÜLLE DEN MARKT AUF**
Lege die **oberste Karte des Stapels** auf den leer gewordenen Platz im Markt. Sie muss mit **derselben Seite nach oben** zeigen wie deine genommene Karte. Im Markt müssen immer **4 Geschichten** und **2 Ziele** liegen.
Die oberste Karte des Stapels verrät euch bereits, welche Geschichte als Nächstes kommt, nicht aber welches Ziel.
- 4 ENDE DEINES ZUGES**
Dein Zug ist beendet und **die andere Person ist an der Reihe**.
Liegt eine Wechselkarte oben auf dem Stapel, entferne sie immer sofort aus dem Spiel. Drehe danach die 2 Karten links außen und rechts außen im Markt auf ihre andere Seite. (Siehe Beispiel auf der Infokarte.)

SPIELIDEE

SPIELMATERIAL

55 doppelseitige Spielkarten

GESCHICHTE Vorderseite der Karte

ZIEL Rückseite der Karte

KARTENSYMBOLE

Robyn Mebh Wolfsgestalt Wölfe Merlyn Wald Stadt Schloss Eitern Stadtleute Armee

6 Wechselkarten

Optional: Steckt sie in den Stapel für mehr Abwechslung im Markt.



6 Marker
Ihr legt sie auf die Gelegenheiten, um anzuzeigen, dass ihr sie genutzt habt.

40 Karten für die Module

Die **Besonderheiten** und **Gelegenheiten** bringen euch Abwechslung ins Spiel und geben euch mehr Möglichkeiten.



6 Spielhilfen
Sie erinnern euch an einige Regeln.

SPIELAUFBAU

- 1 KARTEN**
Legt alle 55 Spielkarten bereit und nehmt euch jeweils die 3 Spielhilfen einer Farbe (Gelb oder Schwarz). Spielt ihr mit den Wechselkarten, benötigt ihr auch diese. Alle anderen Karten legt ihr zurück in die Schachtel.
- 2 PERSÖNLICHER BEREICH**
Lasst vor euch jeweils genug Platz für eine Auslage aus 5x5 Karten (etwa 35x50 cm).
- 3 STAPEL**
Dreht die Spielkarten so, dass die Geschichten nach oben zeigen. Mischt sie und legt sie als Stapel zwischen euch, mit den Geschichten nach oben.
- 4 MARKT**
Legt die obersten 6 Karten des Stapels zwischen euch aus: 4 Karten als Geschichte und 2 Karten als Ziel. Diese 6 Karten sind der Markt. Von dort nehmt ihr im Spielverlauf Karten und legt sie in eure Auslage.
- 5 WECHSELKARTEN**
Optional: Steckt die 6 Wechselkarten in gleichmäßigen Abständen in den Stapel.
- 6 BESTIMMT, WER BEGINNT**
Wer von euch zuletzt im Wald war, beginnt. Spielt ihr mehrere Partien hintereinander, beginnt, wer die letzte Partie verloren hat.

ENDE

Sobald ihr **jeweils eine 5x5 große Auslage mit 25 Karten** habt, endet das Spiel. **Zählt eure Punkte** für die erfüllten Ziele in eurer eigenen Auslage.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Bei Punktgleichstand gewinnt, wer weniger Ziele in der eigenen Auslage hat. Herrscht immer noch Gleichstand, spielt ihr noch eine Partie ;-)

In dem Beispiel auf der nächsten Seite hat Ida insgesamt 41 PUNKTE.

VARIANTE

SPIEL MIT 3 ODER 4 PERSONEN

Ihr könnt *Wolfwalkers – Geschichten aus dem Wald der Wölfe* auch zu dritt oder viert spielen. Dazu benötigt ihr **2 Exemplare** dieses Spiels.

ÄNDERUNGEN AM SPIELAUFBAU

Mischt die Spielkarten aus beiden Exemplaren zusammen. Verwendet 6 oder mehr Wechselkarten.

ÄNDERUNGEN AM SPIELABLAUF

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Du darfst jede Geschichte und jedes Ziel nur einmal in deiner Auslage haben.

Falls du keine Karte in deine Auslage legen darfst, musst du passen und die nächste Person ist am Zug. Haben manche von euch früher 25 Karten als die anderen, endet das Spiel für sie bereits. Die anderen spielen noch so viele Züge, bis sie auch 25 Karten vor sich liegen haben.

Die Formulierung „andere Person“ bezieht sich immer auf die nächste Person im Uhrzeigersinn.

ÄNDERUNGEN BEI DEN MODULEN

Verwendet die Gelegenheiten und Marker aus beiden Exemplaren des Spiels. Je zwei Personen verwenden eines dieser Sets, um anzuzeigen, was sie genutzt haben.



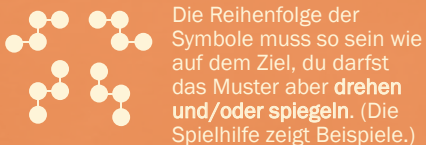
Es gibt 4 Arten von Zielen, die auf unterschiedliche Weise Punkte bringen. Du kannst nur Punkte für Ziele in deiner Auslage erhalten. Die Ziele werden erst am Spielende gewertet.

Neben den Regeln zu den verschiedenen Zielen findest du Beispiele für ihre Wertung am Spielende. Sie beziehen sich auf die rechts abgebildete Beispiel-Auslage unserer Spielerin Ida.

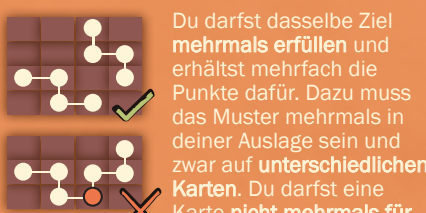
Die verschiedenen Symbole sind unterschiedlich oft auf den Geschichten zu finden. Auf der Spielhilfe siehst du, wie oft jedes Symbol insgesamt vorkommt.

MUSTER

Du musst ein **bestimmtes Muster** aus Geschichten mit den **gezeigten Symbolen** auslegen. Jedes Symbol muss auf einer anderen Karte sein.



Die Reihenfolge der Symbole muss so sein wie auf dem Ziel, du darfst das Muster aber **drehen und/oder spiegeln**. (Die Spielhilfe zeigt Beispiele.)

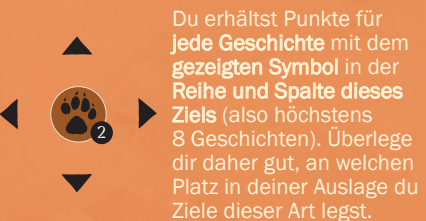


Du darfst dasselbe Ziel **mehrmals erfüllen** und erhältst mehrfach die Punkte dafür. Dazu muss das Muster **mehrmals** in deiner Auslage sein und zwar auf **unterschiedlichen Karten**. Du darfst eine Karte **nicht mehrmals für dasselbe Ziel** verwenden (auch nicht, wenn du unterschiedliche Symbole von ihr nutzen würdest). Muster für dasselbe Ziel dürfen sich also **nicht überschneiden**.

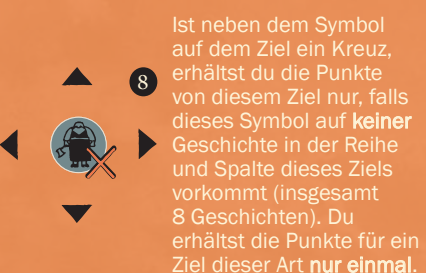


Du **darfst** jede Karte aber für **mehrere, unterschiedliche Ziele** verwenden.

PFEILE



Du erhältst Punkte für **jede Geschichte** mit dem **gezeigten Symbol** in der **Reihe und Spalte dieses Ziels** (also höchstens 8 Geschichten). Überlege dir daher gut, an welchen Platz in deiner Auslage du Ziele dieser Art legst.



Ist neben dem Symbol auf dem Ziel ein Kreuz, erhältst du die Punkte von diesem Ziel nur, falls dieses Symbol auf **keiner** Geschichte in der Reihe und Spalte dieses Ziels vorkommt (insgesamt 8 Geschichten). Du erhältst die Punkte für ein Ziel dieser Art **nur einmal**.

A Ida hat das Muster dieses Ziels einmal (gespiegelt) in ihrer Auslage. Sie hat das Ziel also einmal erfüllt und erhält einmal die Punkte. **= 8 PUNKTE**



B Ida hat das Muster dieses Ziels zweimal in ihrer Auslage, auf unterschiedlichen Karten. Sie hat das Ziel also zweimal erfüllt und erhält zweimal die Punkte. **= 2x6 PUNKTE = 12 PUNKTE**



C Für dieses Ziel müssen 2 Geschichten mit dem Eltern-Symbol diagonal zueinander liegen. Es spielt keine Rolle, was auf den Plätzen mit grauen Kreisen (○) liegt. **= 3 PUNKTE**



Ida hat das Muster zweimal in ihrer Auslage, müsste zum Werten aber eine Karte mehrmals für dieses Ziel verwenden. Das ist nicht erlaubt. Sie erfüllt dieses Ziel also nur einmal. Dass sie die Karten, die sie für dieses Ziel braucht, auch für andere Ziele verwendet, ist kein Problem. **= 3 PUNKTE**

D Ida hat 3 Wölfe-Symbole auf Geschichten in der Reihe und Spalte dieses Ziels. In ihrer Auslage sind zwar noch mehr Wölfe-Symbole, doch die anderen zählen nicht, weil sie nicht in der richtigen Reihe oder Spalte liegen. **= 3x2 PUNKTE = 6 PUNKTE**



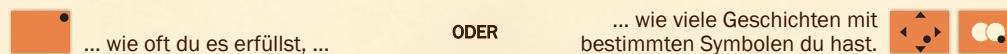
E Für dieses Ziel dürfen keine Eltern-Symbole auf den Geschichten in der Reihe und Spalte dieses Ziels sein. Ida hat dieses Ziel nicht erfüllt, weil ein Eltern-Symbol in der Spalte dieses Ziels liegt. Ida erhält also nicht die 8 Punkte von diesem Ziel. **= 0 PUNKTE**



Beispiel für Idas 5x5 große Auslage am Spielende:

Kartenname Punkte pro Geschichte mit diesem Symbol in der Reihe und Spalte dieses Ziels Punkte für das Erfüllen dieses Ziels

Ein Ziel bringt dir Punkte je nachdem, ...



ZWEI SYMBOLE

Zeigt ein Ziel zwei überlappende Symbole, müssen diese Symbole auf **derselben Geschichte** sein. Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge sie auf der Geschichte abgebildet sind. Du erhältst Punkte für **jede Geschichte** mit **beiden Symbolen** darauf, **egal wo in deiner Auslage** sie liegt. **Wichtig:** Du erhältst Punkte für jede Karte, nicht jedes Symbol.

Zeigt das Ziel zusätzlich Pfeile, erhältst du nur Punkte für jede Geschichte mit **beiden Symbolen in der Reihe und Spalte dieses Ziels** (also höchstens 8 Geschichten).

F Ida hat 1 Geschichte mit den beiden gezeigten Symbolen in ihrer Auslage. **= 2 PUNKTE**



GLEICHGEWICHT / UNGLEICHGEWICHT

Von den gezeigten Symbolen müssen **gleich viele** in deiner Auslage sein, und zwar **mindestens eins**. (Du erfüllst das Ziel nicht, wenn du von beiden 0 hast.) Es zählt **jedes** entsprechende Symbol auf Geschichten in deiner Auslage (auch wenn die Symbole auf derselben Geschichte sind). Du erhältst die Punkte für ein Ziel dieser Art **nur einmal**.

Wie oben, allerdings müssen von den Symbolen links vom „>“ **mehr** in deiner Auslage sein als von den Symbolen rechts vom „>“. Du darfst von den Symbolen rechts vom „>“ auch **0** haben.

G Ida hat 5 Stadtleute-Symbole und 5 Wölfe-Symbole in ihrer Auslage und erfüllt damit dieses Ziel. **= 10 PUNKTE**



MODULE

Sobald ihr mit dem Grundspiel vertraut seid, könnt ihr mit den Modulen spielen. Sie geben euch mehr Möglichkeiten – so dürft ihr zum Beispiel Karten diagonal anlegen, die unterste Karte des Stapels nehmen und vieles mehr!

Mit den Modulen kommen neue Karten ins Spiel: **Besonderheiten** und **Gelegenheiten**. Die **Besonderheiten** ändern für euch dauerhaft die Grundregeln des Spiels. Die **Gelegenheiten** sorgen für noch mehr Abwechslung und haben besondere Effekte, die ihr beide jeweils einmal pro Spiel nutzen dürft. Verwendet entweder nur die Besonderheiten oder sowohl die Besonderheiten als auch die Gelegenheiten.

SPIELAUFBAU

Ergänzt den Spielaufbau des Grundspiels wie folgt:

SPIEL MIT BESONDERHEITEN

Möchtet ihr nur ein bisschen mehr Abwechslung, wählt einfach 1 Besonderheit. Legt sie offen zwischen euch aus und befolgt den Kartentext. Diese Karte verändert die Grundregeln für die gesamte Dauer des Spiels.



SPIEL MIT BESONDERHEITEN UND GELEGENHEITEN

1 LEGT 1 BESONDERHEIT BEREIT

Mischt die Besonderheiten und zieht zufällig **1** davon. Legt sie offen zwischen euch aus. Diese Karte verändert für euch die Grundregeln für die gesamte Dauer des Spiels. *Auf der Karte steht, zu welchem Zeitpunkt sie etwas verändert (beim Spielaufbau, im Spiel und/oder am Spielende).*

2 LEGT 3 GELEGENHEITEN BEREIT

Mischt die Gelegenheiten und zieht zufällig **3** davon. Legt sie offen zwischen euch aus. Die Effekte dieser Karten dürft ihr beide jeweils einmal pro Spiel nutzen.

3 LEGT DIE 6 MARKER BEREIT

Nehmt euch jeweils die **3 Marker** einer Farbe. Ihr legt sie im Laufe des Spiels auf die Gelegenheiten, um anzuzeigen, wer von euch die Effekte bereits genutzt hat.

PASST EUER SPIEL AN Möchtet ihr nur mit ganz bestimmten Besonderheiten und Gelegenheiten spielen, einigt euch vor dem Spiel aufbau darauf, manche Karten zu entfernen. Die Karten sind in Kategorien eingeteilt (z. B. INTERAKTION, AUSLAGE), sodass ihr auch bestimmte Arten von Karten entfernen könnt. Oder ihr macht es umgekehrt und sucht euch einfach Karten aus, die euch besonders gefallen.

SPIELABLAUF

Die Regeln des Grundspiels ändern sich wie folgt:

- **Besonderheiten:** Diese Karten **verändern** für euch **beide** die **Grundregeln** für die gesamte Dauer des Spiels.
- **Gelegenheiten:** Du darfst jede Gelegenheit **einmal pro Spiel** in deinem Zug nutzen. Ist auf der Karte nichts anderes angegeben, darfst du sie zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug nutzen. Möchtest du eine Gelegenheit nutzen, **kündige es an**, lege deinen **Marker** auf sie, um anzuzeigen, dass du sie nutzt, und **befolge den Kartentext**. Du darfst innerhalb eines Zuges beliebig viele Gelegenheiten nutzen. Du musst eine Gelegenheit nicht nutzen, wenn du nicht möchtest. Ist auf einer Gelegenheitskarte nichts anderes angegeben, spielst du deinen Zug ganz normal.
- Alle Karten, die im Spielverlauf in den Stapel kommen, zeigen grundsätzlich mit der Geschichte nach oben.
- Widerspricht eine Karte der Spielanleitung, hat der Kartentext Vorrang.
- Sobald 25 Karten vor dir liegen, endet das Spiel für dich und du legst keine Karten mehr in deine Auslage, außer eine Gelegenheit lässt dich ausdrücklich am Spielende noch eine zusätzliche Karte legen (z. B. *Letzte Möglichkeit*).
- Einige Gelegenheiten gibt es mehrmals (z. B. *Zweite Chance*).
- Die Karte *Keine Änderung* verändert nichts an den Grundregeln. Verwendet ihr diese Besonderheit, beeinflussen nur die Gelegenheiten euer Spiel.
- Nehmt die optionalen **Wechselkarten** gerne aus dem Spiel, wenn sie euch zu viel Chaos stiften.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald **jeweils 25 Karten vor euch beiden ausliegen**. Durch die Besonderheiten und Gelegenheiten ist es möglich, dass die andere Person früher 25 Karten hat als du. In diesem Fall endet das Spiel für sie bereits und du spielst noch so viele Züge direkt hintereinander, bis du auch 25 Karten vor dir ausliegen hast.