



## Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

*Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig*

## DIE WÖLFE (2-5 SPIELER)

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.

## SPIELZIEL

Erziele die meisten Siegpunkte, um...

01. ...die **Kontrolle** über eine Region zu erkämpfen, indem Du die Präsenz deines Rudels ausbaust;
02. ...**Beute** jagst, die sich in den Regionen befindet, indem Du sie mit deinen Wölfen umzingelst;
03. ...dein Rudel stärker machst, indem du deine **Attribute** verbesserst.

## SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 4-5** der Anleitung bzw. **Seiten 18-19** für 2 Spieler.

## SCHLÜSSELBEGRIFFE

- ▶ **Aktions-Bonusmarker:** ermöglichen je eine zusätzliche Aktion auszuführen und werden bei Gebrauch in den Vorrat zurück gelegt. Die Geländeplättchen zum wenden müssen dennoch verfügbar sein.
- ▶ **Gelände-Bonusmarker:** gelten als Plättchen jeder Geländeart und werden bei Gebrauch in den Vorrat zurück gelegt.
- ▶ **Hierarchie:** Es dürfen **maximal 2 Spielfiguren** ((Alpha-)Wölfe, Baue, Höhlen) auf einem Feld stehen. Dabei gibt es eine **Hierarchie** zu beachten. Die rangniedrigere Spielfigur wird **verdrängt**.

**Höhle > Alphawolf > Wolf > Baue.**

*Baue können **nicht verdrängt** werden! Daher kann es vorkommen, dass ein gegnerischer Wolf ein Feld mit deinem Bau teilt.*

- ▶ **Verdrängen:** Feindliche Spielfiguren werden auf ein angrenzendes Feld (leer oder mit 1 Spielfigur derselben Farbe) – der **verdrängende** Spieler entscheidet. Siehe **Hierarchie**.

## GRUNDSÄTZLICHE ELEMENTE

### ATTRIBUTE

Attribute sind durch Baue verdeckt. Immer, wenn Du einen Bau gräbst, kannst Du ein Attribut **von links nach rechts** freischalten und sofort die Verbesserung darunter erhalten (sowie die evtl. angrenzende Belohnung daneben).

- ▶ **Rudelausbreitung** zeigt an, wie viele Wölfe sich bei einer Bewegungsaktion bewegen dürfen;
- ▶ **Wolfschwindigkeit** zeigt an, wie viele Felder jeder Wolf bei einer Bewegungsaktion laufen kann;
- ▶ **Heulreichweite** zeigt die Reichweite von Heul- und Dominanzaktionen an.

## AKTIONSSYSTEM - PLÄTTCHEN WENDEN

Um eine Aktion auszuführen musst Du Geländeplättchen wenden, die alle der Geländeart des Zielfelds, auf das deine Aktion abzielen soll, entsprechen.

**Beispiel:** Möchtest Du dich auf ein Grasfeld bewegen, musst Du ein Grasplättchen wenden.

## SPIELABLAUF

Führe in deinem Zug 2 beliebige Aktionen aus - dieselbe Aktion ist mehrfach möglich:

01. Wende entsprechende Geländeplättchen oder wirf **Gelände-Bonusmarker** ab.
02. Du kannst mehr Aktionen in deinem Zug durchführen, indem Du **Aktions-Bonusmarker** abwirfst.
03. **Nach jeder Aktion:** Prüfe auf dem **Mondkalender**, ob eine Regionswertung ausgelöst wird.
04. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

## AKTIONEN

### BEWEGEN

01. Wende **1 Geländeplättchen** der Ziel-Geländeart.
02. **Bewege** so viele Wölfe auf passendes Gelände, wie deine **Rudelausbreitung** erlaubt, und so weit, wie deine **Wolfschwindigkeit** reicht.

**Nur das Zielfeld muss dem Geländeplättchen entsprechen.** Das Startfeld und die durchquerten Felder dürfen beliebig sein.

- ▶ Die **zentrale Schlucht** und **Wasserquellen** sind unbegebar.
- ▶ Du darfst deine Bewegung mit **Einsamer Wolf- oder Beute-Plättchen nicht** beenden.
- ▶ Alle Wölfe, die du bewegst, müssen auf einem passenden Feld stehen bleiben – Du darfst sie aber aufteilen.

## INTERAKTION DURCH BEWEGUNG

*Es dürfen **maximal 2 Spielfiguren** ((Alpha-)Wölfe, Baue, Höhlen) auf einem Feld stehen. Beachtet die **Hierarchie**.*

- ▶ Betritt **1 Alphawolf** ein Feld mit **1 (!) gegnerischen Wolf**, wird dieser **verdrängt**.
- ▶ (Alpha-)Wölfe können auf einem Feld mit 1 generischen Bau stehen bleiben, aber niemals mit einer generischen Höhle.
- ▶ 2 Alphawölfe bzw. 2 Wölfe aus verschiedenen Rudeln dürfen **niemals** dasselbe Feld besetzen.

### BAU GRABEN

01. Wende **2 Geländeplättchen** der Ziel-Geländeart.

*Auf oder neben dem Feld muss ein **Alphawolf** stehen!*

02. Platziere einen **Bau** von einer deiner Attributsleisten.

- ▶ Baue können **nicht** auf einem Feld mit einem feindlichen Wolf gegraben werden.
- ▶ Pro Feld darf **nur 1 Bau oder Höhle** stehen.

## BAU ZU HÖHLE AUFWERTEN

Erhalte SP, indem Du deine Baue zu Höhlen aufwertest. Dadurch werden deine Wölfe zwar nicht stärker. Aber Höhlen gewähren dir mehr Kontrolle über eine Region.

01. Wende **2 Geländeplättchen** entsprechend der Geländeart des Baus.

**Wichtig:** Der Bau, den Du aufwerten möchtest, muss **auf oder neben einem Alphawolf UND einer Wasserquelle** stehen!

02. Entferne den Bau von dem Feld und stelle ihn auf das nächste unbesetzte Feld des **Mondkalenders**.
03. Ersetze den Bau durch die Höhle ganz links auf deinem Tableau. Erhalte sofort den **Gelände-Bonusmarker** und SP.

- ▶ Nur **1 Höhle deiner Farbe** pro Regionstabelleau.
- ▶ Du darfst nur Baue neben **Wasserquellen** aufwerten.
- ▶ Pro Feld darf **nur 1 Bau oder Höhle** stehen.
- ▶ Du darfst auch dann einen Bau zu einer Höhle aufwerten, wenn ein feindlicher Alphawolf auf dem Feld deines Baus steht. Dies **verdrängt** den feindlichen Alphawolf.

### HEULEN

Vergrößere dein Rudel, indem Du einsame Wölfe anheulst und sie in Wölfe deiner Spielerfarbe verwandelst. Dadurch erhältst Du SP.

01. Wende **2 Geländeplättchen**, die dem Gelände des einsamen Wolfes entsprechen. Beachte die **Heulreichweite** deines Alphawolfs.
02. Entferne den Einsamer Wolf-Marker von dem Feld und stelle ihn auf das nächste unbesetzte Feld des **Mondkalenders**.
03. Stelle den nächsten **verfügbaren Wolf** von links im Wolfsabschnitt deines Spielertableaus auf das Feld, auf dem zuvor der Einsame Wolf-Marker lag.

### DOMINIEREN

Tausche einen gegnerischen **Bau / Wolf** gegen eine **entsprechende Figur** deiner Farbe. Es ist nicht erlaubt einen Wolf durch einen Bau zu ersetzen oder umgekehrt. Die ersetzende Figur muss der entfernten Figur entsprechen.

01. Wende **3 Gebäudeplättchen**, die dem Gelände des gegnerischen Baus/Wolfs entsprechen. Beachte die **Heulreichweite** deines Alphawolfs.
02. Entferne den Bau/Wolf von dem Feld und stelle ihn auf das nächste unbesetzte Feld des **Mondkalenders**.
03. Stelle den nächsten **verfügbaren Figur derselben Art** von links auf deinem Spielertableau auf das Feld, auf dem zuvor die gegnerische Figur stand.

- ▶ Sollten **2 Figuren derselben Farbe** in einem Feld stehen, kann keine der beiden dominiert werden!
- ▶ Wird ein **Bau** ersetzt, darfst Du das **Attribut** frei wählen.

### JAGEN

Versorge dein Rudel, indem Du Beute umzingelst. Durch die Jagd erhältst Du **Aktions-Bonusmarker** und Siegpunkte.

*Die Jagd wird **automatisch** bei Abschluss verschiedener Aktionen ausgelöst, es werden **keine Geländeplättchen** benötigt.*

01. (Alpha-)Wölfe deiner Farbe müssen auf **3 verschiedenen Feldern** stehen, die **an einen Beutemarker angrenzen**.
02. Nimm **1 Beutemarker** von dem umzingelten Stapel und lege ihn auf dein Spielertableau auf das Feld ganz links.
03. Erhalte **1 Aktions-Bonusmarker** für das Abdecken eines Feldes auf der Jagdleiste.

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

## MONDKALENDER

Der Mondkalender zeigt an, wann die **3 Wertungsphasen** ausgelöst werden. Komponenten (Einsamer Wolf-Marker, Wölfe und Baue) werden auf den einzelnen Tagen platziert. Sobald eine Komponente auf ein Feld mit einer Mondphase (Spieleranzahl beachten!) platziert wird, werden die entsprechenden Regionen am Ende des Zuges des aktiven Spielers gewertet.

*Die **Erinnerungsmarker** zeigen an, welche Regionstabelleaus als nächstes gewertet werden.*

## REGIONEN WERTEN (KONTROLLE ERMITTELN)

Die Wertung der Regionen basiert auf Kontrolle jedes Spielers:

- ▶ **Höhle** = 3 Kontrollpunkte;
- ▶ **Alphawolf** = 1 Kontrollpunkt (+ Tiebreaker);
- ▶ **Wolf** = 1 Kontrollpunkt;
- ▶ **Bau** = 1 Kontrollpunkt.

Der Spieler mit der **meisten Kontrolle** nimmt den Wertungsmarker an sich und wendet ihn. Der Marker ist so viele SP wert, wie der größere Wert angibt. Der **zweitplatzierte Spieler** erhält einen SP-Marker in Höhe des kleineren Wertes.

## NICHT AUFGELÖSTE GLEICHSTÄNDE WERTEN

**Gleichstand um die meiste Kontrolle:** Alle beteiligten erhalten den niedrigeren Wert. Alle anderen erhalten keine Punkte. Ist ein **Gleichstand um Platz 2** nicht aufzulösen, erhält keiner der beteiligten Spieler Punkte.

*Bewegt anschließend die **Erinnerungsmarker** auf die nächsten Regionen der Wertung.*

***2 Spieler:** Beachtet die geänderte Wertung auf der Rückseite der Anleitung!*

## SPIELLENDE & SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet am Ende des Zuges, in dem eine Komponente auf das **Vollmondfeld** des Mondkalenders gestellt wird - dies ist abhängig von der Spielerzahl.

Zähle alle Marker mit Siegpunkten und die höchste Siegpunktzahl, die in deinen 6 Leisten auf deinem Spielertableau freigelegt ist. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

*Bei **Gleichstand:** Die meisten Wertungsmarker > die meisten Wölfe auf dem Spielplan.*