

# Wild Cards

Ferdinand Schnitzler



Kijk, daar langs de bosrand loopt een verwaande pauw met zijn veren te pronken! En zijn daar eekhoortjes haasje over aan het spelen? Is dat een adelaar die zit te kijken hoe een steenbok behendig van rots naar rots springt? Daar vlucht een stokstaartje zijn hol in! Geschrokken van een leeuw, misschien?

In **Wild Cards** probeer je dieren voor je te winnen met prachtige habitats waarin ze kunnen leven. Overtroef je tegenstanders, verzamel dieren, zet de unieke krachten van hun leiders in en win het spel!

## INHOUD

- ▶ **25 Puntenfiches** (15× ①, 4× ②, 4× ④, 2× ⑧)
- ▶ **6 Leiderkaarten** – tweezijdig  
(pauw, eekhoorn, arend, steenbok, leeuw en stokstaartje)
- ▶ **42 Dierkaarten** – met gele rug  
(7× pauw, eekhoorn, arend, steenbok, leeuw en stokstaartje)
- ▶ **46 Habitatkaarten** – met groene rug  
(waardes 1–4; 14× bos, savanne en bergen en 4 jokers)
- ▶ **5 Aanvulkaarten** – met groene rug
- ▶ **Spelregels**

## SPELVOORBEREIDING

- ① Leg de **puntenfiches** als een algemene voorraad op tafel.
- ② Sorteert de kaarten naar soort: leiderkaarten, dierkaarten, habitatkaarten en aanvulkaarten.
- ③ Leg de 6 **leiderkaarten** als een algemene voorraad midden op tafel.

*Leg ze met de zijde met de icoontjes naar weggleggen.*

*Voorbeeld van een spel met 5 spelers.*



- ④ Schud de **dierkaarten** en leg ze als gedekte trekstapel op tafel. Trek afhankelijk van het aantal (3, 4 of 5) spelers **14\***, **6 of 2** dierkaarten en doe ze ongezien terug in de doos. Deze kaarten doen niet mee.

*\* Met 3 spelers kun je het beste eerst van elke soort 1 dier verwijderen en dan nog 8 kaarten blind trekken.*

- ⑤ Trek een aantal dierkaarten en leg ze open op tafel: 1 kaart minder dan het aantal spelers. Dit is de **Expo**.

*Afhankelijk van het aantal spelers (3, 4 of 5) leg je dus 2, 3 of 4 dierkaarten in de Expo.*

- ⑥ Schud de **habitatkaarten** en maak een gesloten trekstapel. Maak naast de trekstapel ruimte voor een open aflegstapel.

- ⑦ Deel aan elke speler 7 habitatkaarten en 1 aanvulkaart als handkaarten. Leg de resterende aanvulkaarten terug in de doos.

*Houd je kaarten altijd geheim. Het aantal kaarten dat je hebt moet zichtbaar zijn voor de anderen.*

**Handlimiet:** *je mag nooit meer dan 10 habitatkaarten in je hand hebben. Stop met aanvullen als je 10 habitatkaarten hebt.*

- ⑧ Maak voor je op tafel ruimte voor je verzameling. Hier leg je de dierkaarten die je in de loop van het spel verzamelt.



## DOEL VAN HET SPEL

Overtroef je tegenstanders, verzamel dieren uit de Expo, en probeer de waardevolste dierenverzameling aan te leggen. Lok leiders naar je toe: die geven je extra mogelijkheden. De winnaar is degene die aan het eind de meeste punten heeft.

## SPELVERLOOP

Je speelt **Wild Cards** in rondes. Het spel is afgelopen als er niet voldoende dierkaarten meer zijn om de Expo weer **helemaal** aan te vullen.

Elke ronde bestaat uit **3 fases**. Rond eerst een fase af voordat je naar de volgende gaat:

1. Bieden
2. Kaarten pakken
3. De volgende ronde voorbereiden

### 1. Bieden

Iedereen legt **1 handkaart** voor zich neer als bod. Het getal op de habitatkaart bepaalt de hoogte van je bod. Je kunt ook kiezen om te **passen** door een aanvulkaart neer te leggen. Als je past mag je geen dier uitkiezen. Houd je bod geheim. Bluffen mag!

Als iedereen een bod heeft neergelegd draaien jij en je tegenstanders de kaarten **tegelijkertijd** om.

### 2. Kaarten pakken

In deze fase moeten jullie achtereenvolgens:

- A. Aanvulkaarten afhandelen
- B. Dierkaarten kiezen

#### A. AANVULKAARTEN AFHANDELEN

Als je hebt gepast door een **aanvulkaart** neer te leggen mag je nu zoveel (of geen) kaarten uit je hand op de aflegstapel wegleggen als je wilt. Trek nu nieuwe habitatkaarten tot je weer **7 kaarten** op hand hebt. Pak ten slotte je **aanvulkaart terug op hand**. Voor jou is de ronde klaar.

*Als de trekstapel met habitatkaarten op raakt, schud dan de kaarten van de aflegstapel en vorm daarvan een nieuwe trekstapel.*

#### B. DIERKAARTEN KIEZEN

- ▶ Als jij de **habitatkaart met de hoogste** waarde hebt geboden, mag je 1 dierkaart van de Expo kiezen. Gelijkspel? Zie *Conflicten oplossen*.
- ▶ Als je 2 of hoger biedt, moet je habitatkaarten **bijbetalen**. Leg habitatkaarten uit je hand bij je bod, totdat er net zoveel kaarten liggen als wat je hebt geboden. Kies daarna een dierkaart. De habitatkaarten ruim je later weer op in fase 3.

- ▶ **Pak de dierkaart** die je gekozen hebt van de Expo en leg hem bij je verzameling. Kijk of je recht hebt op de **leiderkaart** van deze diersoort: als er **niemand meer dieren** van deze soort in zijn verzameling heeft, dan krijg jij direct de leiderkaart.

*Leg de dierkaarten in je verzameling soort bij soort. Zorg dat iedereen kan zien hoeveel dierkaarten je van elke soort hebt.*

*Elke diersoort heeft een eigen unieke kracht die je kunt gebruiken zolang jij hun leiderkaart hebt. Die krachten veranderen vaak de regels in jouw voordeel. Aan het eind van de spelregels vind je uitleg per leiderkaart.*

*Het kan zijn dat je de leiderkaart nog in dezelfde beurt waarin je hem kreeg weer moet afstaan. Je mag – indien van toepassing – de kracht van een leiderkaart **meteen gebruiken** als je hem krijgt.*

- ▶ Na jouw beurt mag de speler met het **een-na-hoogste** bod een dierkaart van de Expo pakken. Enzovoorts, tot alle spelers geweest zijn.
- ▶ Als je geen dierkaart van de Expo kunt (of wilt) pakken neem je de kaart die je geboden hebt terug op hand en trek je **2 habitatkaarten** van de trekstapel.

*Denk daarbij aan de handlimiet!*

### Natuurlijke habitat

Op elke dierkaart staat een **natuurlijke habitat** aangegeven. Als je voor een dierkaart betaalt met habitatkaarten (bod en bijbetaling) van zijn natuurlijke habitat, dan krijg je direct extra punten. Pak voor 2 punten aan fiches.

*Jokers tellen altijd als een natuurlijke habitat!*

*Mochten de puntenfiches opraken, gebruik dan iets anders.*

#### VOORBEELD



*Milú wil graag de pauw van de Expo hebben. Ze heeft een boshabitatkaart 1 met waarde 3 geboden, dus ze moet nog twee kaarten 2 uit haar hand bijbetalen. Ze kiest een boskaart en een joker. Ze betaalt dus voor de pauw met 3 boskaarten, de natuurlijke habitat van de pauw. Daarom krijgt Milú 2 extra punten in fiches 3. De pauw legt ze bij haar verzameling.*

## Conflicten oplossen

Als jij en 1 of meer andere spelers hetzelfde geboden hebben, dan is er een conflict. Los het conflict als volgt op om te bepalen wie als eerst een dierkaart mag kiezen:

- ▶ Als je nog moet bijbetalen, doe je dat eerst. Jullie leggen de extra habitatkaarten uit je hand gesloten bij je bod.

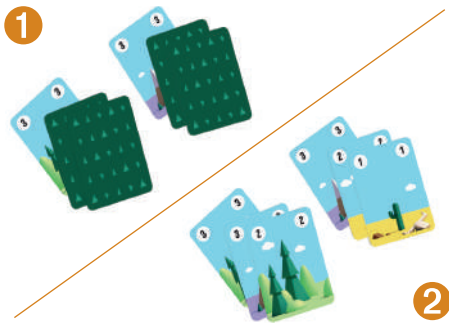
Draai tegelijkertijd de bijbetaalde habitatkaarten om en **vergelijk de totale waarde** van jouw kaarten met die van de anderen.

Als jouw kaarten de **hoogste totale waarde** hebben, mag je als eerst een dierkaart uit de Expo pakken.

- ▶ Is er nog steeds een gelijkspel, dan volgt er een **veiling**. De betrokken spelers nemen elk een habitatkaart uit hun hand **óf** van de trekstapel en laten ze tegelijkertijd zien. De speler met de hoogste kaart wint de veiling. Nog steeds gelijk? Herhaal dan de veiling zo vaak als nodig. De winnaar van de veiling mag als eerste een dierkaart van de Expo pakken.

**Belangrijk:** de kaarten uit de veiling maken geen deel uit van je betaling en tellen dus niet mee voor de extra punten voor een natuurlijke habitat.

## VOORBEELD



Nathan en Amélie bieden allebei een 3 ❶. Conflict! Ze leggen allebei als bijbetaling 2 kaarten gesloten bij hun bod. Nathan blijkt een 3 en een 2 te hebben, totaal 5. Amélie heeft een 2 en een 1, totaal dus 3 ❷. Nathan wint het conflict en kiest als eerst een dierkaart uit de Expo. Daarna kiest ook Amélie.

## 3. De volgende ronde voorbereiden

Leg alle gespeelde habitatkaarten open weg op de aflegstapel. Dierkaarten die nog in de Expo liggen doe je **weg in de doos**. Leg afhankelijk van het aantal spelers (3, 4 of 5) weer 2, 3 of 4 **nieuwe dierkaarten** in de Expo.

## VOORBEELD VAN EEN VOLLEDIGE RONDE



### 1. Bieden:

Nathan legt een habitatkaart met waarde 4 als bod neer, Milú een 2 en Amélie een 1. Ze draaien hun kaarten tegelijk om ❶.

### 2. Kaarten pakken:

Nathan begint. Omdat hij 4 geboden heeft, moet hij 3 habitatkaarten bijbetalen. Nathan kiest 3 kaarten uit zijn hand en legt ze bij zijn bod. Vervolgens kiest hij de steenbok uit de Expo en legt hem bij zijn verzameling. Niemand had nog steenbokken, dus Nathan krijgt de steenbokleiderkaart ❷.

Milú betaalt ook bij en pakt de laatste kaart uit de Expo: ook een steenbok. Ze heeft nu evenveel steenbokken als Nathan. Ze neemt daarom meteen de steenbokleiderkaart van Nathan over ❸. Amélie is als laatste aan de beurt, maar er zijn geen dierkaarten meer in de Expo. Ze pakt daarom haar kaart terug en trekt 2 extra habitatkaarten van de trekstapel ❹.

### 3. De volgende ronde voorbereiden:

De spelers leggen nu alle gespeelde habitatkaarten weg op de aflegstapel. Daarna leggen ze 2 nieuwe kaarten in de Expo en spelen de volgende ronde.



## LEIDERKAARTEN

Leiderkaarten geven je nieuwe mogelijkheden. Gebruik hun kracht slim. Sommige leiderkaarten veranderen de regels van het spel, maar alleen voor jou!

*Als het kan, mag je leiderkaarten die je net hebt gekregen meteen gebruiken.*



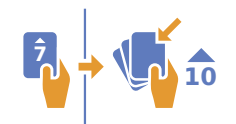
### PAUW



Deze leiderkaart levert aan het eind van het spel **3 punten** op (i.p.v. 1).



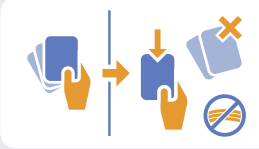
### EEKHOORN



Als je een aanvulkaart speelt, mag je jouw hand tot **10 habitatkaarten** aanvullen (i.p.v. 7).



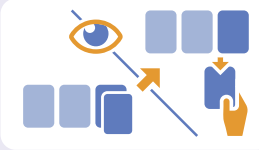
### STEENBOK



De kaart die je in fase 1 hebt geboden (tenzij het een joker is) hoeft je in fase 3 niet weg te leggen, maar mag je **terug op hand** nemen.



### ADELAAR

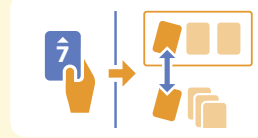


In fase 1 mag je **2 handkaarten** (i.p.v. 1) als bod neerleggen.  
De andere spelers onthullen eerst hun bod. Dan **kies jij** 1 van je twee kaarten als je uiteindelijke bod.  
Laat je bod zien en neem de andere kaart ongezien **terug op hand**.

## LEIDERKAARTEN (VERVOLG)



### STOKSTAARTJE



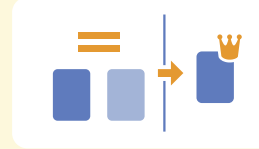
Telkens wanneer je een **aanvulkaart** speelt in fase 1, mag je **1 dierkaart** uit de Expo **omruilen** met een dierkaart in je verzameling.

(Deze leiderkaart moet je toepassen voor alle andere leiders en voordat je kaarten trekt!)

*Mogelijk **krijg of verlies** je direct na het ruilen een **leiderkaart**. Zorgt je nieuwe dierkaart ervoor dat niemand meer dieren van die soort heeft dan jij, dan krijg jij de direct bijbehorende leiderkaart. Heb je door de ruil nu geen dieren meer van een bepaalde soort, of minder dan een andere speler, dan verlies je direct de bijbehorende leider. Geef de kaart door aan de speler met de meeste dierkaarten van die soort of leg hem terug in de voorraad.*



### LEEUW



Bij **conflicten** win jij altijd.

### VOORBEELD

*Lidwien heeft de leiderkaart van de stokstaartjes. In fase 1 speelt ze haar aanvulkaart en gebruikt de kracht van haar stokstaartleider. Ze ruilt een steenbok uit haar verzameling om met een eekhoorn uit de Expo. Daardoor heeft ze nu de meeste eekhoorns en krijgt ze ook de leiderkaart van de eekhoorns. Lidwien kan de eekhoornleiderkaart nu meteen inzetten: ze heeft immers een aanvulkaart gespeeld. Lidwien mag nu haar hand tot 10 habitatkaarten aanvullen!*



## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als er niet meer voldoende dierkaarten op de trekstapel liggen om in fase 3 de Expo weer helemaal aan te vullen. Iedereen legt zijn handkaarten weg en telt dan zijn punten.

## PUNTELLING

Bereken als volgt je puntentotaal:

- ▶ Orden de diersoorten in je verzameling naar het aantal dierkaarten dat je ervan hebt. Voor de soort die bovenaan die lijst staat krijg je **2 punten** per kaart.
- ▶ De diersoort die op de tweede plaats komt, levert je **1 punt** per kaart op. Voor de andere diersoorten krijg je geen punten.

*In het geval van een gedeelde plaats kies je zelf een van de diersoorten uit, het maakt niet uit welke.*

- ▶ Elke leiderkaart is **1 punt** waard.
- ▶ Tel daarbij de waarde van je **puntenfiches**.

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste dierkaarten in zijn verzameling. Is er dan nog een gelijke stand, dan wordt de overwinning gedeeld.



### VOORBEELD VAN PUNTELLING



*Aan het eind heeft Milú 4 pauwen, waarvan ook de leiderkaart, 3 steenbokken, 3 eekhoorns en 8 punten aan fiches. Dat levert haar **22** punten op:  $4 \times 2 = 8$  punten voor de pauwen, omdat ze daar de meeste van heeft. Van de steenbokken en eekhoorns heeft ze er 3 elk. Ze kiest steenbokken en krijgt daarvoor  $3 \times 1 = 3$  punten. Daarbij nog **3** punten voor de leiderkaart van de pauwen. En natuurlijk **8** punten van de fiches.*

*Als Milú 4 pauwen, 3 steenbokken en 4 eekhoorns had gehad, zou ze **8** punten voor de pauwen en **4** punten voor de eekhoorns hebben gekregen. Voor de steenbokken kreeg ze dan geen punten.*

## CREDITS

**Bedenker:** Ferdinand Schnitzler  
**Illustrator:** Kristiaan der Nederlanden  
**Uitgever:** Daniel Theuerkauffer  
**Redactie:** Lisa Prohaska, Jacob J. Coon  
**Nederlandse bewerking:** Michiel de Wit

Ferdinand wil graag een aantal mensen bedanken. Van **Spieleautoren Südschwarzwald:** Max Hoffmann, Holger Siefke, Bettina Brennecke, Laurin Schürer, Nina Resch en Marius Böhm. Daarnaast Martin Zeeb, Barbara Schmidlein, Lena Burkhardt, Wendelin Schnitzler, Rüdiger Kopf, Bianca B., Jonas Ladwig, Daniel Theuerkauffer, Jan Philip Sommerlade, Martin Werner, Konrad Endres, Jonathan Kopp, Maximilian Thiel, Stephan Schmidt en Jens Dengler. En verder Thomas Kron, Florian Högner en het team van het FreiSpiel-bordspelcafé voor hun niet aflatende steun aan de plaatselijke spellenmakers.

Daniel wil graag nog de volgende mensen bedanken: Ferdinand Schnitzler, Kristiaan der Nederlanden, Lisa Prohaska, Jacob J. Coon, Jan Philip Sommerlade, Dirk Huesmann, Michiel de Wit en iedereen die heeft helpen testen. Michiel, ten slotte, wil graag Lidwien de Groot bedanken voor haar hulp, geduld, liefde en toewijding.

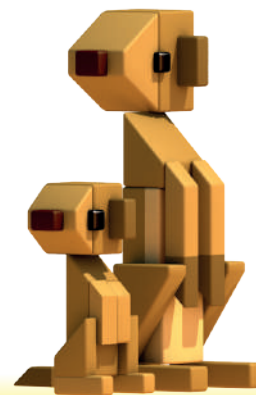
## SERVICE

Met vragen en problemen kun je altijd bij ons terecht. Stuur een bericht naar [service@gaminbiz.com](mailto:service@gaminbiz.com) en wij proberen je zo snel mogelijk te helpen.

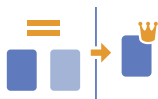
**Bij ons aan tafel  
ben je welkom!**



© 2020 **Board Game Circus**, Daniel Theuerkauffer, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Duitsland. Nederlandse uitgave door Gam'inBIZ, Dommelstraat 1, 6542SJ, Nijmegen, Nederland. Alle rechten voorbehouden.



# OVERZICHT VAN LEIDERKAARTEN



Bij **conflicten** win jij altijd.



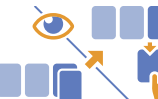
Telkens wanneer je een **aanvulkaart** speelt in fase 1, mag je **1 dierkaart** uit de Expo **omruilen** met een dierkaart in je verzameling.



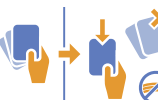
Als je een aanvulkaart speelt, mag je jouw hand tot **10 habitatkaarten** aanvullen (i.p.v. 7).



Deze leiderkaart levert aan het eind van het spel **3 punten** op (i.p.v. 1).



In fase 1 mag je **2 handkaarten** (i.p.v. 1) als bod neerleggen. De andere spelers onthullen eerst hun bod. Dan **kies jij** 1 van je twee kaarten als je uiteindelijke bod. Laat je bod zien en neem de andere kaart ongezien **terug op hand**.



De kaart die je in fase 1 hebt geboden (tenzij het een joker is) hoef je in fase 3 niet weg te leggen, maar mag je **terug op hand** nemen.