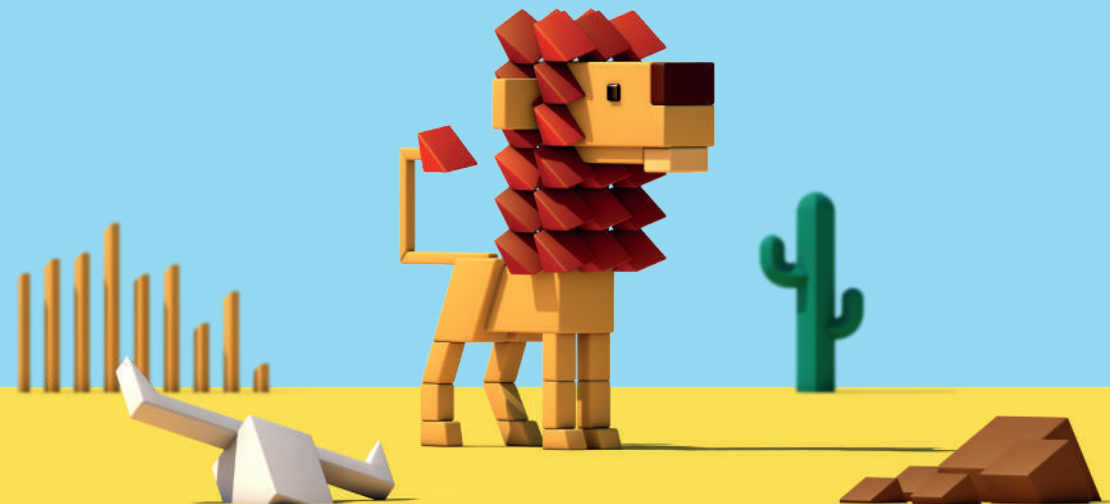


Wild Cards

Ferdinand Schnitzler



In der Wildnis gibt es so viel zu beobachten: eitle Pfauen, quirlige Eichhörnchen, kraxelnde Steinböcke, majestätische Adler, flinke Erdmännchen und pirschende Löwen.

In **Wild Cards** lockt ihr verschiedene wilde Tiere an, um mit der wertvollsten Sammlung zu gewinnen. Überbietet einander durch cleveres Bluffen, bietet den Tieren ihren natürlichen Lebensraum und sammelt Mehrheiten, um die besonderen Stärken der einzelnen Tierarten zu nutzen.

SPIELMATERIAL

- ▶ **25 Punktemarker** (15× Wert ①, 4× Wert ②, 4× Wert ④, 2× Wert ⑧)
- ▶ **6 Bonuskarten** – *doppelseitig* (je 1× Pfau, Eichhörnchen, Adler, Steinbock, Löwe, Erdmännchen)
- ▶ **42 Tierkarten** – *gelbe Rückseite* (je 7× Pfau, Eichhörnchen, Adler, Steinbock, Löwe, Erdmännchen)
- ▶ **46 Wildniskarten** – *grüne Rückseite* (mit den Zahlen 1–4: je 14× Wald, Savanne, Gebirge sowie 4 Jokerkarten)
- ▶ **5 Nachziehkarten** – *grüne Rückseite*
- ▶ **2 Spielanleitungen** (Deutsch, Englisch)

SPIELIDEE

Überbietet einander, um euch Tiere aus der offenen Auslage zu sichern und mit ihnen die wertvollste Sammlung zusammenzustellen. Spielt ihr clever und erhaltet dabei Bonuskarten, profitiert ihr außerdem von deren besonderen Fähigkeiten. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!

SPIELAUFBAU

- ① Legt die **Punktemarker** für alle gut erreichbar als Vorrat bereit.
- ② Sortiert die Karten nach **Bonuskarten, Tierkarten, Wildniskarten** und **Nachziehkarten**.
- ③ Legt die **6 Bonuskarten** als Vorrat aus, sodass alle sie gut erreichen können.
Die Seite mit Symbolen sollte nach oben zeigen.
- ④ Mischt alle **Tierkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Je nach Personenanzahl entfernt ihr jetzt Tierkarten: Legt bei **3/4/5** Personen **14/6/2*** Tierkarten zurück in die Schachtel.

** Im Spiel zu dritt entfernt ihr am besten 1 Tierkarte von jeder Art und 8 weitere zufällig.*

- ⑤ Deckt eine bestimmte Anzahl an **Tierkarten** auf: immer **1 weniger** als Personen mitspielen. Dies ist die **offene Auslage**.

Bei 3/4/5 Personen deckt ihr also 2/3/4 Tierkarten auf und legt sie nebeneinander in die Tischmitte.

- ⑥ Mischt alle **Wildniskarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in Reichweite. Lasst Platz für einen offenen Abwurfstapel.

Spielaufbau im Spiel zu fünft.



- ⑦ Teilt an alle jeweils verdeckt **7 Wildniskarten** und **1 Nachziehkarte** aus. Die übrigen Nachziehkarten kommen zurück in die Schachtel.

Haltet eure Karten verdeckt. Es muss aber immer zu sehen sein, wie viele ihr auf der Hand habt.

Handkartenlimit: *Ihr dürft nie mehr als 10 Wildniskarten auf der Hand haben. Wann immer ihr mehr als 10 Karten ziehen würdet, hört ihr bei 10 auf.*

- ⑧ Lasst vor euch Platz für eure **Sammlung**: Hier legt ihr die Tierkarten ab, die ihr im Laufe des Spiels sammelt.



SPIELBLAUF

Eine Partie **Wild Cards** wird über mehrere Runden gespielt und **endet sofort**, wenn ihr die offene Auslage aus Tierkarten **nicht mehr vollständig auffüllen** könnt.

Eine Runde besteht aus **3 Phasen**, die ihr jeweils gemeinsam spielt, bevor ihr zur nächsten Phase übergeht:

1. **Bietphase**
2. **Belohnungsphase**
3. **Vorbereitungsphase**

1. Bietphase

In dieser Phase legt ihr **1 Handkarte** als **verdecktes Gebot** vor euch ab. Dabei habt ihr die Wahl: Bietet entweder eine Wildniskarte und versucht so, **1 Tierkarte** aus der offenen Auslage zu erhalten. Oder bietet eure **Nachziehkarte**, um ihren Effekt zu nutzen. Bluffen wird ausdrücklich empfohlen!

Legt jeweils eurer Gebot verdeckt vor euch ab und deckt anschließend alle Gebote **gleichzeitig** auf.

2. Belohnungsphase

Führt der Reihe nach gemeinsam die folgenden Schritte aus:

- A. **Handkarten nachziehen**
- B. **Tierkarten nehmen**

A. HANDKARTEN NACHZIEHEN

Ist dein Gebot eine **Nachziehkarte**, darfst du beliebig viele Handkarten (auch 0) auf den Abwurfstapel legen. Ziehe anschließend neue Wildniskarten nach, bis du wieder **7 Wildniskarten** auf der Hand hast. Nimm danach deine Nachziehkarte zurück auf die Hand. Damit bist du für diese Runde fertig.

Ist der Nachziehstapel aus Wildniskarten leer, mischt den Abwurfstapel zu einem neuen verdeckten Nachziehstapel.

B. TIERKARTEN NEHMEN

► Wer die Wildniskarte mit der **höchsten Zahl** geboten hat, darf sich zuerst **1 Tierkarte** aus der offenen Auslage **aussuchen**. *Gleichstände löst ihr wie unter „Gleichstände beim Bieten“ beschrieben.*

Um eine Tierkarte zu nehmen, tue Folgendes:
Ist dein Gebot höher als die Zahl 1, musst du **beliebige Wildniskarten** von deiner Hand **zahlen** und zwar genau **1 weniger** als die Zahl auf deinem Gebot. Lege diese Karten offen neben dein Gebot. *Lasst alle gebotenen und gezahlten Karten bis zu Beginn der nächsten Phase liegen.*

Nimm dir die gewünschte Tierkarte aus der offenen Auslage und lege sie in deine **Sammlung**.

Sortiere deine Sammlung nach Tierart. Fächere die Karten auf, damit alle sehen, wie viele Tiere du hast.

Sieh sofort nach, ob du die **Bonuskarte** dieser Tierart erhältst: Hast du die **allererste Karte dieser Tierart** genommen oder hast du **mindestens genauso viele** Tierkarten von dieser Art wie die Person mit den aktuell meisten Tierkarten dieser Art, erhältst du sofort die **zugehörige Bonuskarte**.

*Jede Tierart hat eine besondere Stärke. Wer die Bonuskarte einer Tierart hat, darf diese Stärke nutzen. Die Bonuskarten werden auf Seiten 8–9 ausführlich beschrieben und haben immer Vorrang vor den Grundregeln. Es kann passieren, dass du eine Bonuskarte erhältst und sie noch in derselben Runde an jemand anderes abgeben musst. Sofern du die Bedingungen einer Bonuskarte erfüllst, darfst du sie **in derselben Runde** nutzen, in der du sie erhalten hast.*

- Wer die Karte mit der **zweithöchsten Zahl** geboten hat, darf sich als Nächstes **1 Tierkarte** aus der offenen Auslage **aussuchen** und so weiter. Fahrt so fort, bis alle an der Reihe waren.
- **Kannst** (oder möchtest) du **keine Tierkarte nehmen**, darfst du dein Gebot **zurück auf die Hand nehmen** und anschließend **2 neue Wildniskarten** ziehen.

Beachte dabei das Handkartenlimit!

Natürliche Lebensräume

Jede Tierart hat einen **natürlichen Lebensraum**. Zeigen **alle** deine gebotenen und gezahlten Karten den Lebensraum der Tierkarte, die du nimmst, erhältst du sofort **2 Punkte**. Nimm dir entsprechend **Punktemarker** aus dem Vorrat.

Jokerkarten zählen immer als der natürliche Lebensraum!

Falls die Punktemarker ausgehen, nimmst du einen geeigneten Ersatz.

BEISPIEL



Matea möchte den Pfau aus der offenen Auslage nehmen. Sie hat eine Wald-Wildniskarte ① mit der Zahl 3 geboten und muss nun zwei Wildniskarten von ihrer Hand ② zahlen. Sie entscheidet sich für eine weitere Wald-Wildniskarte und eine Jokerkarte. Damit zeigen alle drei gebotenen und gezahlten Karten den natürlichen Lebensraum des Pfaus. Dafür erhält Matea 2 Punkte und nimmt sich entsprechend Punktemarker ③. Anschließend fügt sie den Pfau ihrer Sammlung hinzu.

Gleichstände beim Bieten

Haben mindestens zwei von euch ein gleich hohes Gebot, bestimmen die daran Beteiligten wie folgt, wer von ihnen sich zuerst 1 Tierkarte aus der offenen Auslage aussuchen darf:

- Wählt so viele Wildniskarten von der Hand aus, wie ihr **zahlen** müsst, und legt sie verdeckt neben euer Gebot.

Deckt diese Karten gleichzeitig auf und **vergleicht die Summen der Zahlen** darauf.

Wer die **höchste Summe** hat, gewinnt den Gleichstand und darf sich zuerst **1 Tierkarte** aus der offenen Auslage **aussuchen**.

- Herrscht weiterhin Gleichstand, legen die daran Beteiligten verdeckt jeweils **1 Wildniskarte** auf den Tisch: entweder eine **zufällige vom Nachziehstapel** oder eine **beliebige von ihrer Hand**. Deckt diese Karten gleichzeitig auf und vergleicht die Zahlen darauf. Wiederholt das so lange, bis eine der beteiligten Personen eine **höhere Zahl** aufdeckt als die anderen Beteiligten. In dem Moment kommen alle auf diese Weise aufgedeckten Karten auf den **Abwurfstapel** und wer die höchste Zahl aufgedeckt hat, darf sich zuerst **1 Tierkarte** aus der offenen Auslage **aussuchen**.

Wichtig: Fügt diese Karten **nicht** zu euren gebotenen und gezahlten Karten hinzu!

BEISPIEL



Rasha und Matea haben jeweils eine 3 geboten ❶. Sie müssen je zwei Handkarten zahlen und legen sie verdeckt neben ihr Gebot. Rasha deckt eine 3 und eine 2 auf, macht 5. Matea deckt eine 2 und eine 1 auf, macht 3 ❷. Somit gewinnt Rasha den Gleichstand und darf sich vor Matea eine Tierkarte aus der offenen Auslage aussuchen.

3. Vorbereitungsphase

Nachdem ihr alle eure Belohnungen genommen habt, kommen alle gebotenen und gezahlten Karten auf den Abwurfstapel. Liegen noch Tierkarten in der offenen Auslage, kommen sie **zurück in die Schachtel**. Deckt anschließend **2/3/4 neue Tierkarten** bei **3/4/5 Personen** auf.

RUNDENBEISPIEL



1. Bietphase:

Rasha bietet verdeckt eine Wildniskarte mit der Zahl 4, Matea eine 2 und Josefine eine 1. Sie decken ihre Gebote gleichzeitig auf ❶.

2. Belohnungsphase:

Rasha darf sich zuerst eine Tierkarte aus der offenen Auslage aussuchen. Wegen der gebotenen 4 muss Rasha noch drei beliebige Wildniskarten von ihrer Hand zahlen und legt diese offen neben ihr Gebot. Sie nimmt einen Steinbock aus der offenen Auslage und legt ihn in ihre Sammlung. Damit hat sie nun die Steinbock-Mehrheit und erhält sofort die Steinbock-Bonuskarte ❷. Danach zahlt Matea ihre erforderlichen Karten und nimmt die letzte Tierkarte aus der offenen Auslage – einen Steinbock. Matea hat nun genauso viele Steinböcke wie Rasha und erhält sofort die Steinbock-Bonuskarte. Rasha muss sie somit gleich wieder abgeben ❸. Josefine ist als Letzte an der Reihe und kann keine Tierkarte nehmen, weil keine Karten mehr in der offenen Auslage liegen. Also nimmt sie ihr Gebot zurück auf die Hand und zieht zwei neue Wildniskarten ❹.

3. Vorbereitungsphase:

Anschließend kommen alle gebotenen und gezahlten Karten auf den Ablagestapel (Matea nutzt dabei ihre Steinbock-Bonuskarte), die offene Auslage wird wieder aufgefüllt und die nächste Runde beginnt mit Phase 1: Bietphase.



BONUSKARTEN

Die **Bonuskarten** lassen euch die Stärken der einzelnen Tierarten nutzen. Setzt sie zu gegebener Zeit weise ein. Widerspricht der Text auf einer Bonuskarte den Grundregeln des Spiels, hat die Bonuskarte immer **Vorrang**.

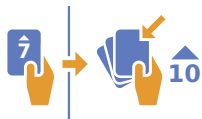
Sofern du die Bedingungen einer Bonuskarte erfüllst, darfst du sie **in derselben Runde** nutzen, in der du sie erhalten hast.

PFAU



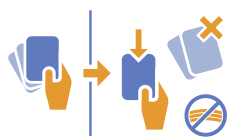
Für diese Bonuskarte erhältst du am Spielende **3 Punkte** (statt 1).

EICHHÖRNCHEN



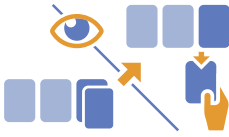
Ist dein Gebot die **Nachziehkarte**, ziehe auf **10 Wildniskarten** nach (statt auf 7).

STEINBOCK



Du darfst deine **gebotene Karte** (außer Jokerkarten) **zurück auf die Hand** nehmen, sobald in Phase 3 alle gebotenen und gezahlten Karten auf den Abwurfstapel kommen.

ADLER



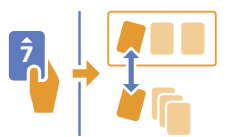
Du darfst beim Bieten **2 Handkarten** (statt 1) **verdeckt** vor dich legen.

Warte, bis die anderen ihre Gebote aufgedeckt haben, und **entscheide** anschließend, welche deiner beiden verdeckten Karten du bietest.

Decke sie auf und nimm die andere Karte zurück auf die Hand.

BONUSKARTEN

ERDMÄNNCHEN

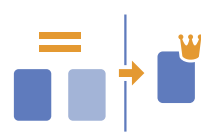


Ist dein Gebot die **Nachziehkarte**, darfst du **1 Tierkarte aus deiner Sammlung gegen 1 Tierkarte aus der offenen Auslage** tauschen.

(Führe diesen Effekt vor allen anderen Bonuskarten aus und bevor du Karten nachziehst!)

Hast du nach dem Tausch mindestens genauso viele Tierkarten von der genommenen Tierart wie die Person mit den aktuell meisten Karten dieser Tierart, erhältst du sofort die zugehörige Bonuskarte. Hast du nach dem Tausch keine oder weniger Tierkarten von der abgegebenen Tierart als die anderen am Tisch, verlierst du sofort die zugehörige Bonuskarte. Gib sie der Person mit den **meisten** Karten dieser Tierart oder, falls das nicht möglich ist, lege die Bonuskarte zurück in den Vorrat.

LÖWE



Du **gewinnst** immer **Gleichstände** beim Bieten.

BEISPIEL

Ida hat die Erdmännchen-Bonuskarte. In Phase 1 bietet sie ihre Nachziehkarte und erfüllt so die Bedingung ihrer Erdmännchen-Bonuskarte. Sie nutzt deren Effekt und tauscht 1 Steinbock aus ihrer Sammlung gegen 1 Eichhörnchen aus der offenen Auslage. Dadurch hat sie nun die Eichhörnchen-Mehrheit und erhält die Eichhörnchen-Bonuskarte. Auch den Effekt der Eichhörnchen-Bonuskarte darf sie sofort nutzen, weil sie ihre Nachziehkarte geboten hat und damit die Bedingung dieser Bonuskarte erfüllt. Sie zieht also auf 10 Wildniskarten nach.



SPIELENDE

Sobald ihr in Phase 3 die **offene Auslage nicht mehr vollständig** mit neuen Tierkarten **auffüllen** könnt, endet das Spiel **sofort**. Werft eure Handkarten auf den Abwurfstapel und geht zur *Schlusswertung* über.

SCHLUSSWERTUNG

Zählt jeweils eure **Punkte** zusammen:

- ▶ **2 Punkte pro Tierkarte** von der Tierart mit den **meisten Karten** in deiner Sammlung.
 - ▶ **1 Punkt pro Tierkarte** von der Tierart mit den **zweitmeisten Karten** in deiner Sammlung.
- Wichtig:** Du darfst in beiden vorgenannten Fällen jeweils **nur 1 Tierart** werten, auch wenn du **gleich viele Karten von mehreren Tierarten** hast.
- ▶ **1 Punkt pro Bonuskarte**, die du hast.
 - ▶ Punkte entsprechend deinen **Punktemarkern**.

Wer insgesamt die **meisten Punkte** hat, gewinnt!

Bei Gleichstand liegt von den daran Beteiligten vorn, wer die meisten Tierkarten gesammelt hat. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten die Platzierung.



WERTUNGSBEISPIEL



Rasha hat die Pfau-Bonuskarte, 4 Pfauen, 3 Steinböcke, 3 Eichhörnchen und Punktemarker im Wert von 8 Punkten. Damit hat sie insgesamt (22) Punkte: Die Pfauen sind die Tierart, von der Rasha die meisten Karten in ihrer Sammlung hat. Für ihre 4 Pfauen erhält sie also $4 \times 2 = 8$ Punkte. Rasha hat sowohl 3 Steinböcke als auch 3 Eichhörnchen. Sie darf aber nur eine Tierart als die mit den zweitmeisten Tierkarten werten. Für ihre 3 Steinböcke (oder Eichhörnchen) erhält Rasha $3 \times 1 = 3$ Punkte. Für die Pfau-Bonuskarte erhält Rasha 3 Punkte (das ist die Stärke dieser Tierart!). Zu guter Letzt erhält Rasha 8 Punkte für ihre Punktemarker.

Hätte Rasha 4 Pfauen, 4 Steinböcke und 3 Eichhörnchen gesammelt, würde sie 8 Punkte für ihre Pfauen und 4 Punkte für ihre Steinböcke erhalten. Für ihre Eichhörnchen gäbe es keine Punkte.

IMPRESSUM

Autor: Ferdinand Schnitzler

Illustrationen: Kristiaan der Nederlanden

Redaktion: Daniel Theuerkauf

Übersetzung: Lisa Prohaska

Lektorat: Veronika Winter

Ferdinand dankt den **Spielauteurs Südschwarzwald:**

Max Hoffmann, Holger Siefke, Bettina Brennecke, Laurin Schürer, Nina Resch und Marius Böhm sowie Martin Zeeb, Barbara Schmidlein, Lena Burkhardt, Wendelin Schnitzler, Rüdiger Kopf, Bianca B., Jonas Ladwig, Daniel Theuerkauf, Jan Philip Sommerlade, Martin Werner, Konrad Endres, Jonathan Kopp, Maximilian Thiel, Stephan Schmidt und Jens Dengler sowie Thomas Kron, Florian Högner und dem Team des Brettspiel-Cafés FreiSpiel für ihre fortlaufende Unterstützung der örtlichen Community aus Spieleautoren.

Daniel dankt Ferdinand Schnitzler, Kristiaan der Nederlanden, Lisa Prohaska, Veronika Winter, Jacob J. Coon, Jan Philip Sommerlade, Dirk Huesmann, Maurizio Ameloot, Michiel de Wit und allen, die bei den Testrunden am realen und virtuellen Spieltisch dabei waren.

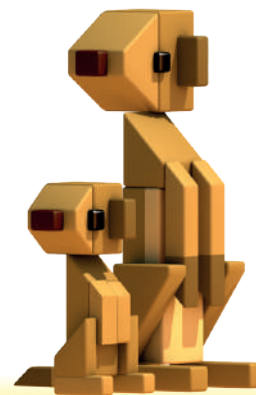
SERVICE & SUPPORT

Bei Fragen sowie für den Ersatzteilservice wende dich bitte per E-Mail an service@boardgamecircus.com oder verwende das Kontaktformular unter www.boardgamecircus.com/service, damit wir dir weiterhelfen können.

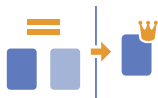
An unserem Spieltisch sind alle willkommen!



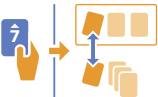
© 2020 Board Game Circus, Daniel Theuerkauf, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck und/oder Veröffentlichung ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



ÜBERSICHT ÜBER DIE BONUSKARTEN



Du **gewinnst** immer **Gleichstände** beim Bieten.



Ist dein Gebot die **Nachziehkarte**, darfst du
**1 Tierkarte aus deiner Sammlung gegen
1 Tierkarte aus der offenen Auslage tauschen.**



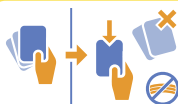
Ist dein Gebot die **Nachziehkarte**, ziehe auf
10 Wildniskarten nach (statt auf 7).



Für diese Bonuskarte erhältst du am
Spielende **3 Punkte** (statt 1).



Du darfst beim Bieten **2 Handkarten** (statt 1) **verdeckt** vor dich legen.
Wähle 1 davon als dein Gebot aus, nachdem die anderen Gebote aufgedeckt
wurden, und nimm die andere zurück auf die Hand.



Du darfst deine **gebotene Karte** (außer Jokerkarten)
zurück auf die Hand nehmen, sobald in Phase 3 alle gebotenen
und gezahlten Karten auf den Abwurfstapel kommen.