

Wertung

Diese Spieler gibt es viermal:

Bern	1 Punkt
Run	2 Punkte
Gilead	3 Punkte
Tronje	4 Punkte
Freya	5 Punkte
Koyote	6 Punkte

Diese Spieler gibt es zweimal:

Klette	9 Punkte
Erik	10 Punkte

Sonderprämien:

Für zwei Karten eines Spielers gibt es 10 Extrapunkte

Für drei Karten eines Spielers gibt es 20 Extrapunkte

Für vier Karten eines Spielers gibt es 30 Extrapunkte

© für immer wild GmbH
© 2007 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



Das potzteufelscoole Kartenspiel

Ravensburger® Spiele Nr. 23 256 7

Für 2–4 wilde Spieler ab 8 Jahren.

Autor: David Parlett

Seit dem großen Spiel gegen die „Biestigen Biester“ haben die Wilden Kerle kein Spiel mehr verloren. Bevor sie jedoch den begehrten Pott gewinnen können, müssen sie sich einer neuen Herausforderung stellen: Den Wölfen von Ragnarök. Schlüpfst ihr nun in die Rolle der Wilden Kerle und versucht möglichst viele Punkte (Karten) zu erspielen. Doch Vorsicht: Horizon, die Anführerin der Silberlichten, bringt immer wieder alles durcheinander.

Inhalt: 32 Wilde-Kerle-Karten:

8x Leon, 8x Marlon, 8x Markus und 8x Nerv

28 Wölfe-von-Ragnarök-Karten (Wolfskarten)

6 Horizon-Karten

4 Pott-Karten

1 Spielanleitung

Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu erspielen.

Warm-Up:

Jeder Spieler wählt einen der Wilden Kerle aus und erhält die entsprechenden acht Karten sowie eine Pott-Karte. Diese Karten nehmt ihr in die Hand und haltet sie so, dass kein Mitspieler eure Karten sehen kann.

Spielen weniger als vier Spieler, nehmt ihr die übrigen Wilde-Kerle-Karten aus dem Spiel.

Mischt die Wölfe-von-Ragnarök-Karten zusammen mit den 6 Horizon-Karten gut durch und legt sie als verdeckten Stapel in der Tischmitte bereit.

Zuletzt legt ihr die „Wertungs-Tabelle“ (auf der letzten Seite der Anleitung) für alle gut sichtbar in die Tischmitte.

Los geht's

Ein beliebiger Spieler deckt die oberste Karte des Wölfe-von-Ragnarök-Stapels auf und das große Zocken um die Wölfe-von-Ragnarök-Karten beginnt. Dabei gewinnt immer der Spieler eine Wolfskarte, der die höchste Karte (mit dem höchsten Wert) ausgespielt hat. Haben mehrere von euch den gleichen Wert ausgelegt, ist derjenige erfolgreich, auf dessen Wilde-Kerle-Karte zusätzlich die meisten Fußbälle abgebildet sind.

Sobald eine Wolfskarte vom Stapel aufgedeckt wurde, wählt ihr eine eurer acht Wilde-Kerle-Karten aus und legt sie verdeckt vor euch auf den Tisch. Haben alle Mitspieler eine Karte abgelegt, dreht ihr sie gleichzeitig um. Vergleicht nun, wer die höchste Karte gelegt hat. Dieser Spieler erhält die ausliegende Wolfskarte.

Gewonnene Wölfe-von-Ragnarök-Karten, legt ihr offen vor euch ab, damit eure Mitspieler sehen können, wie viele ihr schon habt. Habt ihr die Wolfskarte erobern können, müsst

2

Spielt ihr um eine Horizon-Karte, gewinnt wie gewohnt derjenige, der die höchste Wilde-Kerle-Karte ausspielt. Seid ihr der „erfolgreiche“ Spieler, legt ihr diese offen vor euch ab, dürft jedoch eure Wilde-Kerle-Karte behalten. Alle anderen Spieler, die die Horizon-Karte nicht gewonnen haben, müssen ihre eingesetzte Wilde-Kerle-Karte abgeben.

Die Pott-Karte dürft ihr beim Spiel um Horizon-Karten nicht ausspielen.

Spielende

Habt ihr keine Karten mehr auf der Hand, spielt ihr nicht mehr mit und wartet auf die Wertung. Bleibt nur noch ein Spieler übrig, bekommt er noch genau so viele Wölfe-von-Ragnarök-Karten, wie er Wilde-Kerle-Karten auf der Hand hat. Das Spiel endet auch, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist.

Die Wertung

Horizon schlägt zu! Ihr entfernt zunächst all jene Wölfe, die von Horizon-Karten betroffen sind. Habt ihr keinen passenden Wolf von Ragnarök, bleibt die Horizon-Karte ohne Folgen.

Anschließend zählt ihr die Punkte für die verbleibenden Wölfe Karte für Karte zusammen. Sonderprämien erhaltet ihr, wenn ihr mehrere Karten des gleichen Wolfes besitzt.

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Punkte erspielt hat.

ihr dafür eure eingesetzte Karte abgeben. Konntet ihr mit eurer Karte keinen Stich machen, dürft ihr diese wieder auf die Hand nehmen und später erneut einsetzen.

So geht es reihum weiter: Ihr deckt die nächste Wölfe-von-Ragnarök-Karte auf und eine neue Runde beginnt.

Die Pott-Karte

Spielt ihr eine Pott-Karte aus, nehmt ihr in dieser Runde nicht am Wettbewerb um die offen ausliegende Wölfe-von-Ragnarök-Karte teil. Dafür erhaltet ihr vor Beginn der nächsten Runde das Recht, die oberste Karte vom Stapel aufzudecken. Dabei habt ihr nun folgende Möglichkeiten:

- Bei der aufgedeckten Karte handelt es sich um eine Wölfe-von-Ragnarök-Karte, die ihr behalten wollt: Ihr legt die Wölfe-von-Ragnarök-Karte vor euch ab, müsst aber eure Pott-Karte ablegen.
- Bei der aufgedeckten Karte handelt es sich um eine Wölfe-von-Ragnarök-Karte, die ihr nicht behalten wollt: Ihr schenkt die Karte einem Mitspieler, der diese nun offen vor sich ablegt. Dafür dürft ihr eure Pott-Karte wieder auf die Hand nehmen und erneut einsetzen.
- Bei der aufgedeckten Karte handelt es sich um eine Horizon-Karte, die ihr behalten wollt: Ihr legt die Horizon-Karte vor euch ab, dürft die Pott-Karte wieder auf die Hand nehmen und erneut einsetzen.
- Bei der aufgedeckten Karte handelt es sich um eine Horizon-Karte, die ihr nicht behalten wollt. Ihr schenkt die Karte einem Mitspieler, der diese nun offen vor sich ablegt. Dafür müsst ihr jedoch eure Pott-Karte ablegen.

Spielen zwei Spieler oder mehr gleichzeitig eine Pott-Karte aus, so heben sich die Karten gegenseitig auf und keiner von euch darf die nächste Karte anschauen. Die Pott-Karten werden in diesem Fall wieder auf die Hand genommen. Haben mehrere Spieler am Ende des Spiels nur noch Pott-Karten, nehmt ihr diese aus dem Spiel.

Die Horizon Karten

Unter den Wölfen-von-Ragnarök-Karten befinden sich 6 verschiedene Horizon-Karten, die bei der Punktwertung am Ende des Spiels große Bedeutung haben:

Horizon macht Wölfe-von-Ragnarök-Karten ungültig. Welche Karten Horizon ungültig macht, zeigt jeweils das kleine Bild in der oberen rechten Ecke der Horizon-Karten.



Eine Karte des durchgestrichenen Wolfes-von-Ragnarök kommt nicht in die Wertung. In diesem Fall wäre es eine Karte des Spielers namens Run.

Die Wölfe-von-Ragnarök-Karte mit dem höchsten vor euch liegenden Wert geht nicht in die Wertung ein.



Die Wölfe-von-Ragnarök-Karte mit dem niedrigsten vor euch liegenden Wert geht nicht in die Wertung ein.