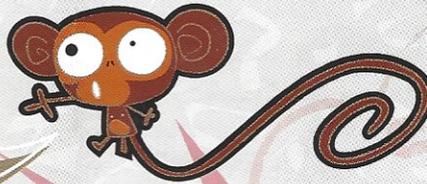


# Wilde Horde



## Spielvorbereitung

Die beiden Kartenstapel werden nach ihren Rückseiten sortiert und separat gemischt. Die Wilde Horde Karten werden in vier Spalten wie folgt offen in die Tischmitte gelegt: jede Spalte zeigt oben eine Karte, darunter liegen zwei Karten und darunter schließlich drei Karten (siehe Abbildung). Das könnte zum Beispiel so aussehen:



Anschließend werden die Bestechungskarten gleichmäßig an die Spieler verteilt. Die Spieler halten ihre Karten verdeckt.

## Das Ziel des Spiels

Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

## Inhalt

24 Sportlerkarten  
4 Infokarten  
48 Bestechungskarten (mit den Werten 1 bis 12 mit vier Symbolen: Keulen, spitze Pfähle, bunte Steine und Knochen)

## Das Spiel

Wilde Horde geht über so viele Runden, wie Spieler teilnehmen. In jeder Runde werden 12 Stiche mit jeweils einer, zwei oder drei Wilde Horde-Karten verteilt. Der jüngste Spieler beginnt und spielt eine Karte aus. Der Gewinner des Stichs spielt die nächste Karte aus u.s.w.

## Ablauf einer Runde

Wer einen Stich gewinnt, nimmt

## Was ist ein Stich?

Wer eine Runde beginnt, spielt eine beliebige Karte offen aus. Die anderen Spieler müssen reihum bedienen, indem sie eine Karte mit gleichem Symbol spielen. Wer keine passende Karte besitzt, darf eine andere Karte spielen. Nachfolgende Spieler müssen weiterhin das ursprüngliche Symbol bedienen. Wurde Trumpf (= Keule) gespielt, muss Trumpf bedient werden. Kann ein Spieler nicht bedienen und spielt Trumpf sticht er. Die Keule mit dem höchsten Wert sticht jede Karte. Spielt ein Spieler eine andere Karte aus, nenn man dies abwerfen. Der Gewinner des Stiches (= die Karte(n) in der Tischmitte) ist entweder der Spieler, der den höchsten Kartenwert mit dem Symbol der ersten Karte gespielt hat oder derjenige mit der höchsten Trumpfkarte. Durch Abwerfen der beiden anderen Symbole, kann man nie einen Stich bekommen. Danach spielt der Spieler aus, der den jeweils letzten Stich bekommen hat.

eine (später zwei oder drei) Wilde Horde Karte(n) aus der Tischmitte an sich. Begonnen wird oben links: Die Gewinner der ersten vier Stiche erhalten jeweils eine Karte aus der obersten Reihe. Die Gewinner der nächsten vier Stiche erhalten jeweils zwei untereinander liegende Karten und die Gewinner der letzten vier Stiche erhalten jeweils drei untereinander liegende Karten. Die Wilde Horde Karten legt jeder Spieler vor sich ab. Die ausgespielten Bestechungskarten werden aus dem Spiel genommen.

Auf den Wilde Horde Karten sind in der Ecke oben links Zahlen zu sehen. In der Regel bringen die Karten mit einem hohen Zahlenwert am Ende der Runde viele Punkte. Es gibt jedoch einige Typen unter den Wilde Horde Karten, die sich nicht so leicht bestechen lassen:



**Einsiedler**

Der Einsiedler ist gewohnt, mit wenig auszukommen. Egal ob er alleine liegt oder in einer Gruppe, bei ihm gewinnt der Spieler den Stich, der die niedrigste Karte der ausgespielten Farbe gespielt hat. Die Keule zählt hier nicht als Trumpf.



**Höhlenmaler**

Der Höhlenmaler lässt sich nicht mit so banalen Dingen wie Keulen bestechen. Egal ob er alleine liegt oder in einer Gruppe, bei ihm ist ebenfalls nie die Keule Trumpf. Geht es um den verrückten Höhlenmaler gewinnt der Spieler den Stich, der die höchste Karte der ausgespielten Farbe gespielt hat.

## Wertung

Sind alle Wilde Horde Karten verteilt, kommt es zur Wertung dieser Runde. Die Kartenwerte werden addiert. Zu beachten sind folgende Sonderkarten:

## Wilde Horde



## Traumfrau

Wilde Horde Typen lassen sich gerne durch Traumfrauen ablenken. Wer die Traumfrau unter seinen Wilde Horde Karten hat, muss leider seine höchste Karte ablegen. Sie wird nicht gewertet.

## Heilige Ziege

Aufgrund ihrer Macht verstärkt die Ziege das Glück aber auch das Pech der Wilden Horde. Alle Kartenwerte (positive und negative) werden durch die heilige Ziege verdoppelt.



## Fetter Junge

Wer den fetten Jungen und die heilige Ziege unter seinen Wilde Horde Karte liegen hat, hat Glück gehabt. Hungrig wie er ist, isst der fette Junge die heilige Ziege



auf. Ihre Verdopplungskräfte sind nicht  
mehr wirksam.

## Cheerleader

Auch die Wilde Horde mag es, wenn sie angespornt wird. Wer den Cheerleader unter seinen Wilde Horde Karte liegen hat, darf alle Karten mit dem Wert 1 verdoppeln: Sie sind also zwei Punkte wert.



## Keine einzige Wilde Horde Karte ergattert?

Wer es geschafft hat, keinen einzigen Stich zu gewinnen, erhält 20 Punkte.

## Die nächsten Runden

Der Punktestand aller Spieler wird notiert. Für den Beginn der nächsten Runde werden beide Kartenstapel neu gemischt. Der linke Nachbar des ersten Kartengebers teilt die Karten aus und beginnt das Spiel.

## Spielende

Das Spiel endet, nachdem so viele Runden gespielt wurden, wie Spieler teilnehmen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der in der letzten Runde mehr Punkte erzielt hat.



© 2006 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.  
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Auhofstraße 190, 1130 Wien. Tel. 01 8799 780.  
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de)

010652119100