

# HEUL DOCH!

DIE RÜCKKEHR DER WÖLFE



## SPIELANLEITUNG

DEUTSCH

# Inhaltsverzeichnis

Heul Doch!	3	
• Spielübersicht		3
• Spielanleitung		3
Spielmaterial	3	
Vorbereitungen und Erläuterungen	8	
Begriffe	9	
Aufbau	10	
Ziel des Spiels	11	
Spielablauf	12	
• Jahreszeiten	12	
○ Welpen		12
○ Jahreszeitereignis		12
○ Aufstellung der Wildtiere		14
• Runden	16	
○ Rundenereignis		16
○ Rundenablauf		16
○ Heulen		18
○ Aufstellung der Wölfe		19
○ Reißen		19
○ Wehrhafte Tiere		19
○ Panische Flucht		20
○ Wittern		22
○ Wetter		23
○ Wind		23
○ Kämpfen		24
○ Aktionen der Spieler		25
▪ Fressen		25
▪ Nahrungsmarker		26
▪ Markieren		27
○ Andere Raubtiere		27
Kurzübersicht	28	

# HEUL DOCH!

## DIE RÜCKKEHR DER WÖLFE


Die Natur hat die Sperrzone von Tschernobyl zurückerobert. Der Wildbestand hat sich trotz der radioaktiven Verstrahlung erholt und so ließen auch Raubtiere nicht lang auf sich warten. In der Sperrzone befindet sich verwildertes Land, das bisher von keinem Rudel beansprucht wird.

## Spielübersicht

Jeder Spieler führt ein Rudel Wölfe, das versucht, sein Revier zu sichern und zu vergrößern. Die Tiere müssen ausreichend Wild erbeuten, um zu überleben und sich fortpflanzen zu können. Je größer das Revier des Rudels, desto größer die Chance, Wild zu erlegen. Dabei muss der Spieler seine Wölfe geschickt platzieren, um die Fluchtwege der Beute abzuschneiden. Denn wenn die Beute entwischt, warten bereits andere Rudel auf ihre Chance oder das Wild entkommt gänzlich.

## Spielanleitung

Die Spielanleitung dient als Nachschlagwerk „►“ zeigen Querverweise an.

Wollen die Spieler zeitgleich mit dem Lesen der Anleitung ins Spiel einsteigen, können Abschnitte, die mit einem  markiert sind, in der Startrunde übersprungen werden. Diese Abschnitte werden erst in Runde 2 relevant.

Abschnitte mit einem  können für den Herbst übersprungen werden und werden ab Winter bedeutsam.

# Spielmaterial

Spielbrett	1
Wildtabelle	4
Jahreszeitentabelle	1
Rundenereignis sowie Wetter Tabelle	1
Jahreszeiten-Wetter-Tabelle	1
Spieler-Beutel	4
Spielfiguren	pro Beutel
• Wölfe	11
• Reviermarkierungen	100
Wildtier-Beutel	1
• Beutetiere	12 pro Art
• Raubtiere	6 pro Art
• Eichhörnchen	1
Einer Nahrungsmarker-Beutel	1
• Einer Nahrungsmarker	150
Zehner Nahrungsmarker-Beutel	1
• Zehner Nahrungsmarker	50
Hungermarker-Beutel	1
• Hungermarker	50
Fluchtmarker-Beutel	1
• Fluchtmarker	50
Wolfsfriedhof-Schachtel	1
• Wolfsbau-Schachtel	1
• Windrichtungs-/Wetterpfeil	4
• Runden-/Quartalsanzeiger	1
Der heulende Wolf	1
Würfel Box	1
• Würfel	36





Roter Spieler Beutel



Grüner Spieler Beutel



Gelber Spieler Beutel



Blauer Spieler Beutel



Wildtier Beutel



Einer  
Nahrungsmarker-  
Beutel



Zehner  
Nahrungsmarker-  
Beutel



Hungermarker-Beutel



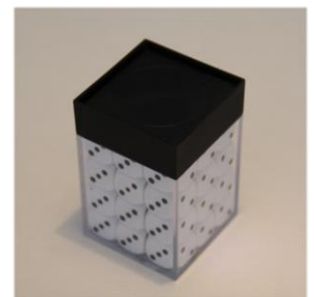
Fluchtmarker-Beutel



Wolfsfriedhof-  
Schachtel



Wolfsbau-Schachtel



Würfel Box



Wolf, ab



Wolf, sitz



Markierung



Nahrung  
Einer



Nahrung  
Zehner



Hungermarker



Fluchtmarker



Beutetier



Beutetier



violetter  
Marker



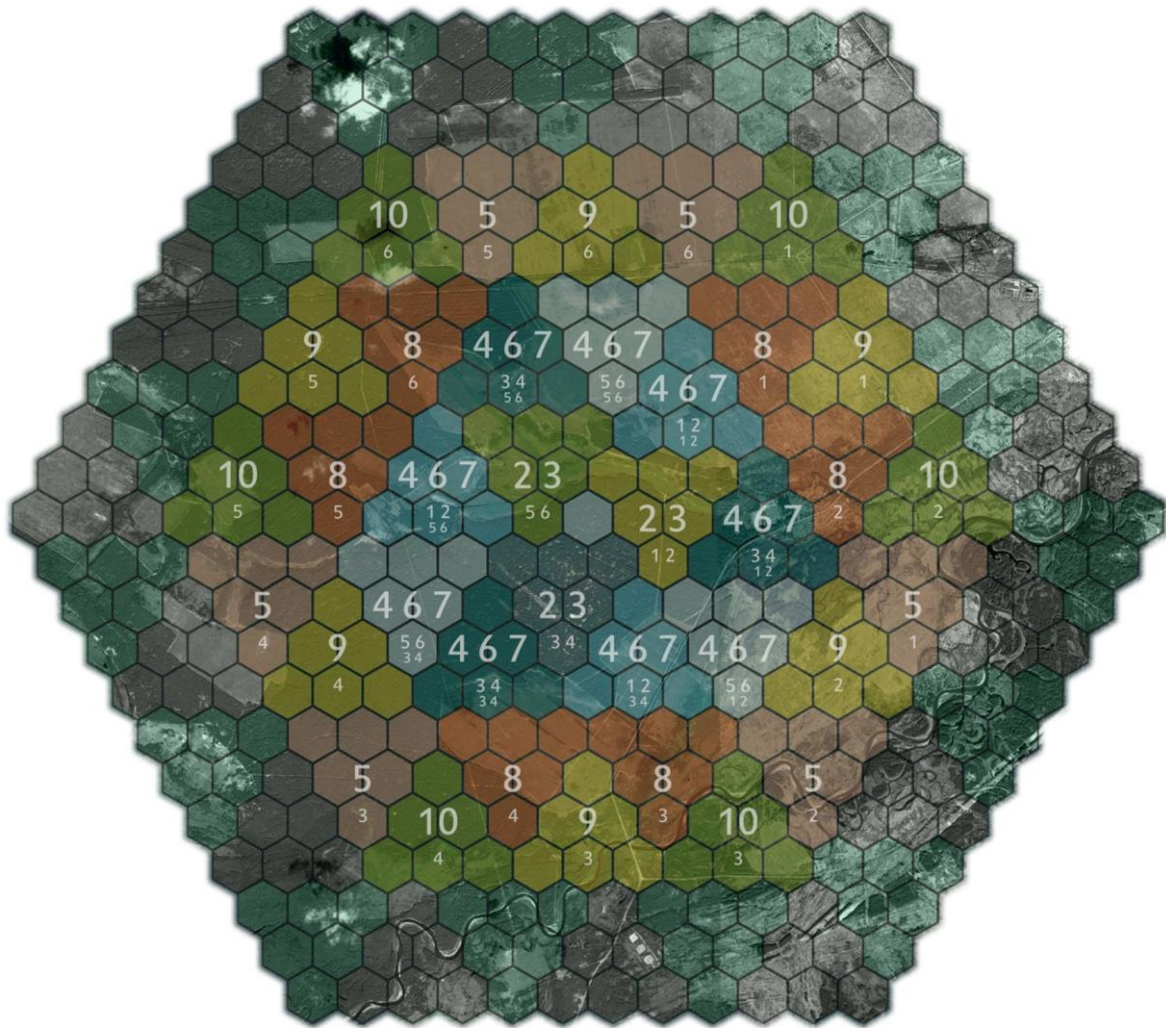
Windrichtungs-  
/Wetterpfeil



Würfel



Der heulende Wolf

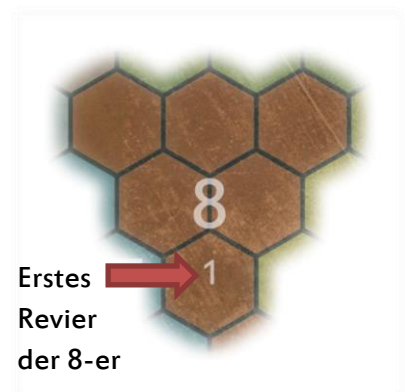


Spielfeld

Das Spielfeld umfasst 397 Felder. Diese sind in 67 Reviere gruppiert, die sich farblich voneinander abheben. Bis auf das 1-Feld-Revier in der Spielfeldmitte besteht jedes Revier aus sechs Feldern identischer Farbe. In den außenliegenden Revieren ohne Beschriftung starten keine Beutetiere.



Revier





Die 6 Felder eines Reviers werden wie folgt gezählt: Von links nach rechts bzw. von Westen nach Osten.



1 Feld Revier



Hellgraues  
Revier der 4-er,  
6-er und 7-er

Wild-  
anzeige:  
Elch,  
Damhirsch,  
Rothirsch

Drittes und Viertes  
Hellgraues Revier der  
4-er, 6-er und 7-er

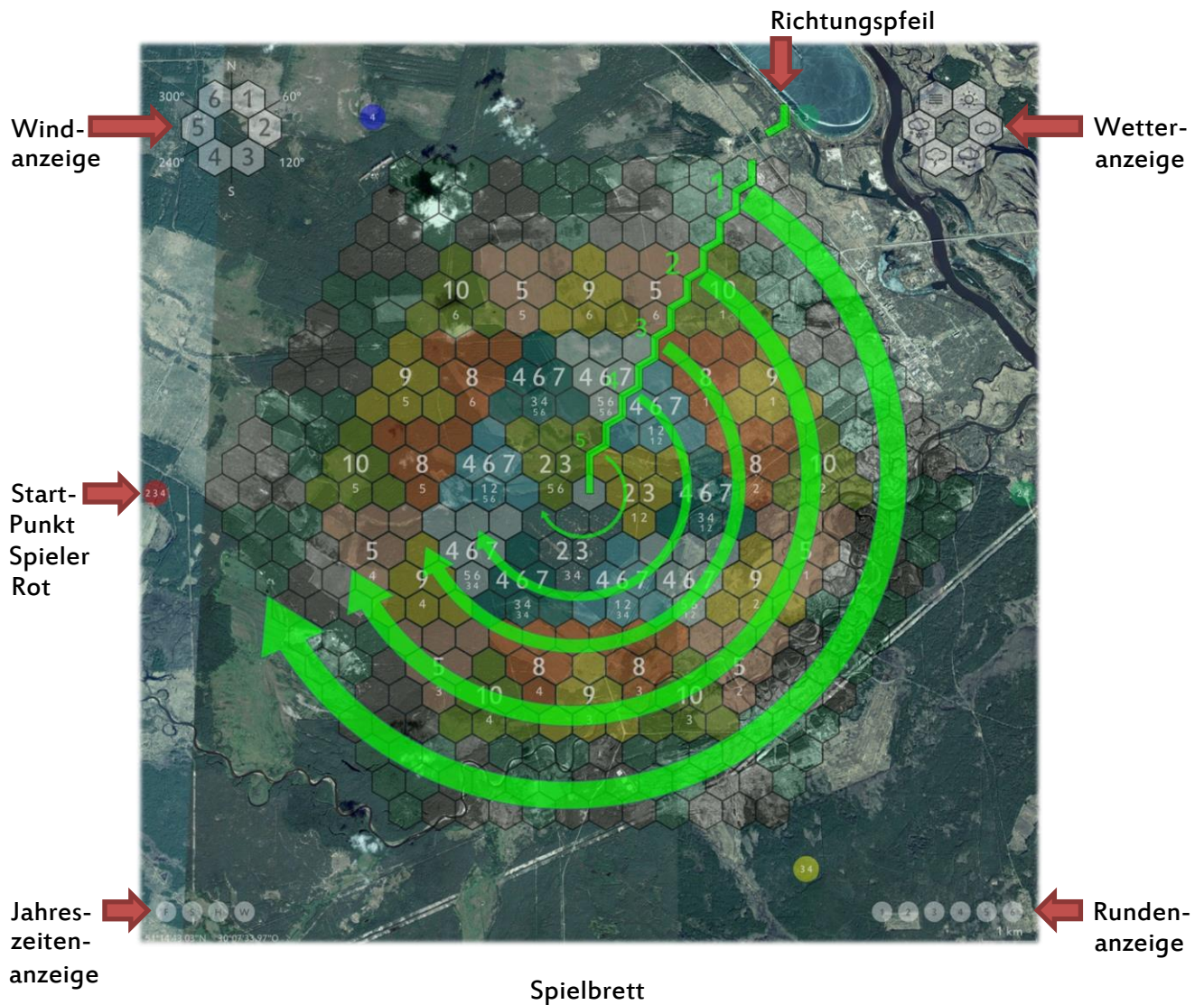
## WILDTABELLE

	E		W		R	Σ	B	W	N	E
	Ergebnis		ildart		eviere		ewegung	itterung	ährwert	igenheit
	2		Wildpferd			3	5	5	7	wehrhaft
	3		Bison			3	4	5	15	wehrhaft
	4		Elch			9	5	4	10	wehrhaft
	5		Reh			6	5	5	2	
	6		Damhirsch			9	5	5	3	
	7		Rothirsch			9	5	5	5	wehrhaft
	8		Wildschwein			6	4	6	4	wehrhaft
	9		Biber			6	4	3	1	Winterschläfer
	10		Feldhase			6	6	2	1	
	11		Wolf			36	4	6	0	
Raub- Beutetiere	12		Bär			36	4	6	0	Winterschläfer

Σ Summe aller Reviere, in dem dieses Tier starten kann.



# Vorbereitungen und Erläuterungen



Der *Richtungspfeil* zeigt an, ab welcher Höhe (Zickzacklinie) die Reviere abgehandelt werden, z.B. wenn das Wild flieht oder die Reihenfolge für die Aufstellung der Nährwerte neben dem Brett erfolgt. Die Reviere ► werden im Uhrzeigersinn von außen nach innen gezählt und abgehandelt.

*Windanzeige*: Ein Pfeil wird in die Mitte der Windanzeige gelegt und je nach Rundenereignis in die jeweilige Richtung gedreht. Bspw. zeigt der Pfeil in die Richtung 1, wenn eine 1 gewürfelt wird. Die Nummerierung dient ebenfalls zur Orientierung, wenn mehrere Richtungsoptionen bestehen, bspw. bei der *panischen Flucht* ►.

*Wetteranzeige*: Ein Pfeil wird in die Mitte der Wetteranzeige gelegt und je nach Jahreszeit oder Wetterereignis in die jeweilige Richtung gedreht. Das Wetterereignis hat immer die höhere Priorität und löst ggf. das jahreszeitspezifische Wetter ab.

*Rundenanzeige*: Der Countdown für die ausbleibende Anzahl zu spielender Runden wird nach jeder beendeten Runde ein Feld nach links bewegt.



Auf das Feld 6 in der Rundenanzeige wird dazu zu Spielbeginn ein unbeschrifteter violetter Marker gelegt. Darauf wird mit steigender Nummerierung je ein Marker pro Spieler platziert. Die oben liegende Zahl entspricht der der maximal möglichen Veränderungen der Rundenanzahl.

*Jahreszeitenanzeige:* Zu Beginn des Spiels wird ein violetter Marker auf das *H* gelegt. Jede Jahreszeit besteht aus 6 Runden, es sei denn, sie wird durch die Rundenereignisse *Runde +1* verlängert oder *Runde-1* verkürzt.

- F      Frühling
- S      Sommer
- H      Herbst
- W      Winter

Die leeren Schachteln *Wolffriedhof* und *Wolfsbau* werden offen neben das Spielbrett gestellt.

Der Startspieler wird ausgewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Der *heulende Wolf* verbleibt bis zum Rundenende bei dem Spieler, bei dem die Runde beginnt.

## Begriffe

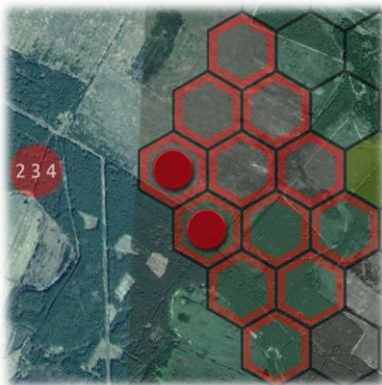
Wild(-tiere)	Raubtiere und Beutetiere
Raubtiere	Bären, einsame Wölfe und Spielerwölfe
Beutetiere	Wildpferde, Bisons, Elche, Rehe, Damhirsche, Rothirsche, Wildschweine, Biber und Feldhasen
Aas	Gerissenes Beutetier
Beute	Beutetier oder Aas

# Aufbau

Anhand der Anzahl der Spieler wird ermittelt, welche Farben genutzt werden:

Anzahl der Spieler	Spielfarben
2	Rot und Grün
3	Rot, Grün und Gelb
4	Rot, Grün, Gelb und Blau

Jeder Spieler nimmt sich den Beutel seiner Farbe. Dieser enthält Spielsteine, die die Wölfe seines Rudels darstellen und Spielchips, welche die Reviermarkierungen kennzeichnen.



Startreviere Bsp. Spieler rot



Auf dem Spielplan sind Startpunkte in der jeweiligen Farbe der Spieler zu finden. Grün wählt den Startpunkt, auf dem die Anzahl der aktuellen Spieler zu finden ist.

Jeder Spieler legt jeweils eine Reviermarkierung in die beiden Reviere, die seinem Startpunkt am nächsten sind.

Entsprechend der Spieleranzahl verändert sich die Anzahl der Wölfe, die zu Spielbeginn im Rudel sind:

Anzahl der Spieler	Anzahl der Wölfe
2	5
3	4
4	3

Diese Wölfe werden vorerst auf den Startpunkt des jeweiligen Spielers gelegt.

Jeder Spieler bekommt zu Spielbeginn Nahrungsmarker:

Anzahl der Spieler	Anzahl der Nahrungsmarker
2	4
3	3
4	2

# Ziel des Spiels

Nach einem Spieljahr, am Ende des Sommers des Folgejahres, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt nur noch ein Spieler lebende Wölfe hat, gewinnt dieser das Spiel.

Punkte	
+10	Wolf
+1	Revier
+1	Nahrung
-1	Hungermarker
-5	verstorbener Wolf

## Erläuterungen zur Punktevergabe

Nur lebende und gesättigte Wölfe geben Punkte. Im Sommer sollte es keine Welpen geben. Andernfalls geben diese keine Punkte.

Nur Reviere, die ein Spieler für sich behaupten kann, geben ihm Punkte. Dafür benötigt er mehr Markierungen als alle anderen Mitspieler in jenem Revier ►.

Nur überschüssige Nahrung gibt einem Spieler Punkte. Jeder Hungermarker ► muss wenn möglich sofort gegen einen Nahrungsmarker freigekauft werden. Zudem muss am Ende des Sommers jeder Wolf nochmals ernährt werden.

Nur verstorbene Wölfe geben Minuspunkte. Verhungerte Welpen geben ebenso viele Minuspunkte wie ein ausgewachsener verstorbener Wolf. Hungermarker geben darüber hinaus Minuspunkte.

Welpen sterben in dem Augenblick, in dem keine lebenden ausgewachsenen Wölfe im Rudel sind.



# Spielablauf

## Jahreszeiten

### Jahreszeiteinspezifische Ereignisse

Das Symbol neben der Jahreszeit steht für das jeweilige Wetter, das zu jener herrscht. Der Pfeil wird dementsprechend auf der Wetteranzeige gedreht.

## Welpen

Nachdem alle Wölfe ernährt wurden, zeigen am Ende des Winters alle Spieler gleichzeitig per Handzeichen an, wie viele Welpen sie im Frühling werfen wollen. Im Frühling hat das Rudel einen maximalen Zuwachs von 6 Welpen. Diese werden in die Wolfbau-Schachtel gelegt. Sie müssen im Frühling wie die ausgewachsenen Wölfe ernährt werden, kommen aber erst ab Sommer auf das Spielfeld.



0



1



2



3



4



5




6

## Jahreszeitereignis

Zu Beginn jeder Jahreszeit wird mit einem Würfel nach der Jahreszeitentabelle ein neues Ereignis ausgewürfelt. Dieses wird nur in der ersten Runde der Jahreszeit ausgeführt.

# JAHRESZEITENTABELLE

E_rgebnis	F_rühling 	S_ommer 	H_erbst 	W_inter 
1	Welpen -1	Nahrungsmarker	Spielen	Hungermarker
2	Welpen +1	Verstopfung	Durchfall	Aas
3	Flut	Alarm	Wilderer	Rudelkampf
4	Langeweile	Langeweile	Langeweile	Langeweile
5	Wild -1	Wild -1	Wild -1	Wild -1
6	Wild +1	Wild +1	Wild +1	Wild +1

Welpen -1	Es wird ein Welpen von jedem Rudel abgezogen und in den Friedhof gelegt.
Welpen +1	Es wird ein Welpen zu jedem Rudel hinzugefügt.
Flut	Alle Markierungen werden vom Spielfeld entfernt.
Langeweile	Nichts Besonderes passiert.
Wild -1	Es wird einmal weniger auf die Wildtabelle gewürfelt.
Wild+1	Es wird einmal mehr auf die Wildtabelle gewürfelt.
Nahrungsmarker	Jeder Spieler erhält einen Nahrungsmarker.
Verstopfung	Eine Runde lang darf kein Spieler Markierungen legen.
Alarm	Im Reaktor wird ein Alarm ausgelöst. Alle Wölfe heulen mit.
Spielen	Alle Wölfe haben in dieser Runde nur drei Aktionen.
Durchfall	Jeder Spieler muss in dieser Runde mindestens eine seiner 4 Aktionen auf eine Markierung verwenden.
Wilderer	Kein Wolf wagt es zu heulen.
Hungermarker	Jeder Spieler bekommt einen Hungermarker.
Aas	Das erste Tier, auf das per Wildtabelle gewürfelt wird, ist bereits gerissen.
Rudelkampf	Jedes Rudel kämpft intern. Für jede gewürfelte Kombination aus 1 und 6 stirbt ein Wolf im jeweiligen Rudel.

## Aufstellung der Wildtiere

Nach dem Jahreszeitereignis wird mit 2 Würfeln ermittelt, welches Tier auf das Spielbrett kommt. Dazu dient die Wildtabelle ►.

Die Anzahl der Spieler + 1 ergibt die Menge an Wild auf dem Spielbrett für diese Jahreszeit, es sei denn, das Ereignis *Wild+1* oder *Wild-1* tritt ein.

Bsp.: 4 Spieler + 1 = 5 Wildtiere auf dem Spielfeld

Mit einem Würfel wird bestimmt, in welchem Revier das Wild startet und anschließend, in welchem Feld dieses Reviers. Raubtiere haben keine eigens markierten Reviere. Kommt ein Bär oder ein einsamer Wolf ins Spiel (dieser wird sich nie einem anderen Wolf anschließen), wird daher erst anschließend ausgewürfelt, in welchem Revier das Raubtier aufgestellt wird. Ist die Augenzahl dabei wieder eine 11 oder 12, wird erneut gewürfelt, bis ein Beutetierrevier festgestellt werden kann.

Winterschläfer: Wenn im Winter laut Würfelergebnis ein Bär oder ein Biber ins Spielfeld kommen würden, kommt dieser nicht aufs Spielfeld.

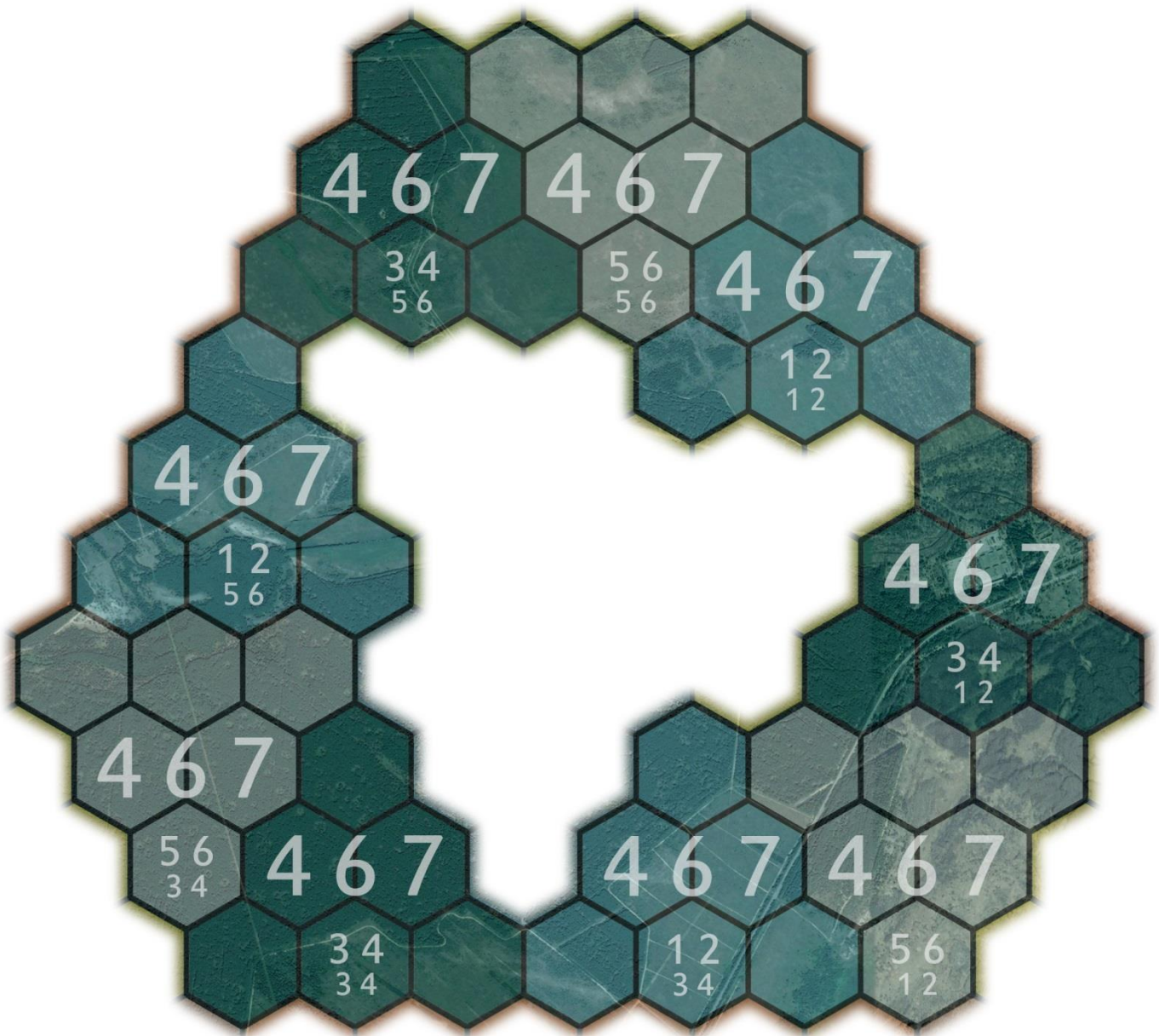
Bsp.1: Wird eine 7 für einen Rothirsch gewürfelt, wird dieser in einem der 9 Reviere mit der Kennzeichnung 4 6 7 platziert. Die Auswahl des Reviers wird zuerst auf eine der drei Farben der Reviere eingegrenzt: Beim Wurf einer 5 oder 6 steht fest, dass das Wildtier in einem der hellgrauen Reviere platziert wird. Das anschließende Würfergebnis einer 3 oder 4 zeigt an, dass das Wild im linken unteren Revier der Farbe Hellgrau steht. Abschließend wird ausgewürfelt, auf welchem Feld das Beutetier steht. In diesem Beispiel wurde eine 3 gewürfelt.





Bsp.2: Wird eine 12 für einen Bären gewürfelt, wird der entsprechende Wildspielstein aus dem Beutel genommen und erneut gewürfelt. Ist das Würfelergebnis eine 8, kommt der Bär in eines der Reviere, in denen Wildschweine platziert werden. Das weitere Platzierungsverfahren entspricht dem der Beutetiere.

Zum Ende einer Jahreszeit wird alles Wild vom Spielplan entfernt. Wildtiere, die vom Spielplan gelaufen sind, werden ebenfalls zurück in den Wildbeutel gelegt. Die Spielerwölfe kehren auf ihren Startpunkt zurück.



# Runden

## Rundenablauf

Eine Runde besteht in fester Reihenfolge aus den folgenden Aktionen:

- Wenn Wölfe auf dem Feld eines Beutetiers stehen, versuchen diese, es zu reißen ►
- wird das Beutetier nicht gerissen, flieht es ►
- wird das Beutetier gerissen und Wölfe mehrerer Spieler stehen auf dem Feld, wird darum gekämpft ►, welcher Spieler fressen ► darf und welcher fliehen muss
- Die Wölfe, die nicht fressen oder fliehen, bewegen sich oder markieren Reviere

Nachdem eine Runde beendet ist, wird der heulende Wolf an den nächsten Spieler übergeben (Pfeilrichtung ►).

Eine Runde ist beendet, sobald alle Wölfe ihre 4 Aktionen genutzt haben und Raub- und Beutetiere bewegt wurden.

## Rundenereignis

Der Startspieler würfelt das Rundenereignis mit 2 Würfeln aus und liest das Rundenereignis aus der Tabelle ab.

### RUNDENEREIGNIS

E <sub>rgebnis</sub>	E <sub>reignis</sub>
2	Tödlicher Ausrutscher
3	Todesstarre
4	Zufällige Bewegung
5	Windflaute
6	Windwechsel
7	Langeweile
8	Wetterwechsel
9	Runde-1
10	Runde+1
11	Aufscheuchen
12	Eichhörnchen

Tödlicher Ausrutscher	Ein Wild, das zufällig ausgewürfelt wird, stirbt ohne Fremdeinwirkung und gilt fortan als Aas.
Todesstarre	Die Beutetiere verharren starr auf ihrer Position und wittern nicht.
Zufällige Bewegung	Für jedes Beutetier, das kein Raubtier wittert, wird ausgewürfelt, in welche Richtung es sich diese Runde bewegt.
Windflaute	Es ist windstill. Der Pfeil der Windanzeige wird umgedreht.
Windwechsel	Mit einem Würfel wird ermittelt, in welche Richtung der Wind weht.
Langeweile	Nichts Besonderes passiert.
Wetterwechsel	Mit einem Würfel wird ermittelt, welches Wetter herrscht.
Runde-1	Ein violetter Marker wird vom Stapel auf dem Rundencountdown entfernt. Der Stapel wird ein Feld nach links bewegt, es sei denn, die Spieler befinden sich bereits in der letzten Runde.
Runde+1	Ein violetter Marker wird vom Stapel auf dem Rundencountdown entfernt. Der Stapel wird ein Feld nach rechts bewegt, es sei denn, die Spieler befinden sich noch in der ersten Runde.
Aufscheuchen	In der ersten Runde wittert jedes Beutetier Raubtiere bereits ein Feld früher als gewöhnlich.
Eichhörnchen	Dem Prozedere des Würfelns auf die Wildtabelle entsprechend kommt zufällig ein Blanko-Wildmarker aufs Spielfeld. Alle Raubtiere, die es wittern können, bewegen sich so nah wie möglich auf das Eichhörnchen zu. Das Eichhörnchen entkommt in jedem Fall.



Alle Wölfe und Wildtiere werden umgedreht, sodass ihre Zahl nach oben zeigt. Die zuvor angebrachten Fluchtmarker werden entfernt.



## Heulen

Wenn ein Spieler über nur noch einen Wolf verfügt, kann er in der ersten Runde einer Jahreszeit heulen, um einen anderen einsamen Wolf anzulocken. Die anderen Spieler können ebenfalls heulen, um den potenziellen Partner zu vertreiben. Per Handzeichen wird vor der Aufstellung aller Wölfe auf dem Spielfeld von allen Spielern gleichzeitig angezeigt, ob ein Rudel heult oder nicht.



Offene Hand



Pistole



Faust

Offene Hand      Der Wolf heult, um einen einsamen Wolf anzulocken.

Pistole      Das Rudel heult, um einen einsamen Wolf zu verjagen.

Faust      Das Rudel heult nicht.

Will ein Spieler einen einsamen Wolf anlocken, ermitteln Wolfsrudel, die diesen vertreiben wollen, das Ergebnis mit je einem Würfel pro Wolf; Das Würfeln mindestens einer 6 ist ein Erfolg. Sollte das Vertreiben jedoch erfolglos bleiben und mehrere Spieler nur noch einen Wolf haben und heulen, wird ausgewürfelt, wem sich der einsame Wolf anschließt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl gewinnt. Der neue Wolf wird aus dem Vorrat des betreffenden Spielers entnommen und zu dem anderen Wolf auf den Startpunkt gesetzt.

Es besteht keine Möglichkeit, dass sich zwei Spieler, die nur noch über einen Wolf verfügen, zusammenschließen.

Heult ein Rudel, muss es in der ersten Runde aussetzen. Um die Inaktivität zu kennzeichnen, werden die Spielsteine umgedreht, sodass ihre Nummer nach unten zeigt (Position *Sitz*).

## Aufstellung der Wölfe

- Der Spieler kann in der ersten Runde jeder Jahreszeit in jedem Revier, in dem überwiegend Markierungen des eigenen Rudels liegen, Wölfe platzieren.
- Wölfe können nicht auf den Feldern platziert werden, auf denen sich Wild befindet.

Der Startspieler beginnt mit der Platzierung seines ersten Wolfs vom Startpunkt. Danach platziert reihum jeder Spieler seinen ersten Wolf. Anschließend werden die übrigen Wölfe gleichermaßen mit steigender Nummerierung aufgestellt.

## Reißen

Steht am Anfang einer Runde ein Raubtier auf demselben Feld wie ein Beutetier oder ein fliehendes Raubtier, kann er versuchen, es zu reißen. Reißen ist erst ab der jeweils zweiten Runde möglich. Jedes Raubtier darf nur einmal pro Runde versuchen zu reißen. Der Versuch wird durch das Umdrehen des Spielsteins auf *sitz* symbolisiert. Stehen mehrere Tiere auf einem Feld, müssen die Spieler ankündigen, welches der Tiere sie mit wie vielen Wölfen zu reißen versuchen. Der Erfolg wird mit einem Würfel ermittelt. Je mehr Wölfe ein Beutetier zu reißen versuchen, desto höher die Erfolgchancen:

Anzahl der Wölfe	Erfolg bei
1	6
2	5 oder höher
3	4 oder höher
4	3 oder höher
ab 5	2 oder höher

## Wehrhafte Tiere

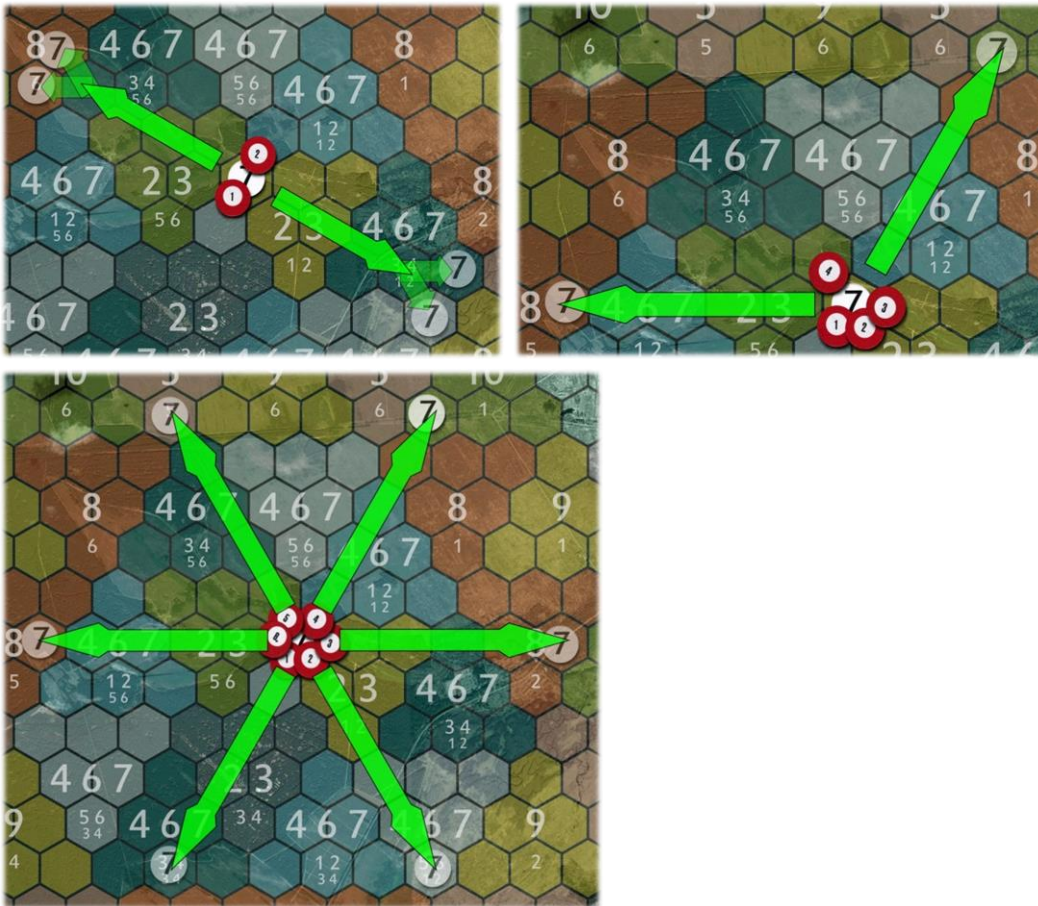
Versucht ein Rudel ein wehrhaftes Tier zu reißen, setzt sich jenes im Falle der Augenzahl 1 erfolgreich zur Wehr. Anschließend wird mit einem weiteren Würfel ermittelt, ob einer der Wölfe tödlich verletzt wurde. Beim Wurf einer 6 wird der sterbende Wolf in der Wolfsfriedhof-Schachtel abgelegt. Auch fliehende Raubtiere sind wehrhaft.

## Panische Flucht

Wenn ein Beutetier auf demselben Feld steht wie ein Raubtier, ergreift es die Flucht. Das Beutetier flieht in die entgegengesetzte Richtung, aus der der Angreifer kam. Wenn mehrere Raubtiere aus verschiedenen Richtungen in das Feld kommen, auf dem das Beutetier steht, flieht das Wild nach den folgenden Mustern:

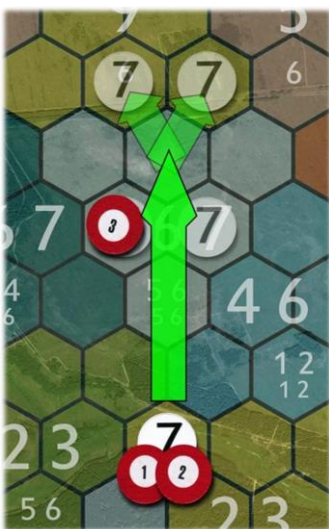




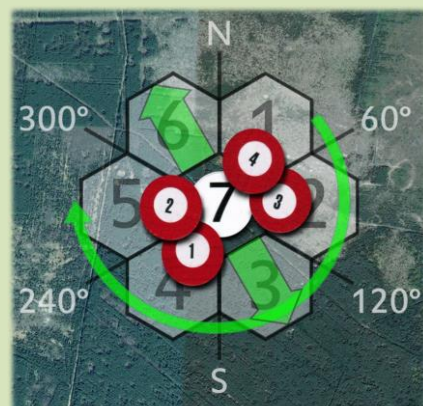


Führt der Fluchtweg über das Feld eines Raubtiers, kann jener nach dem Beutetier reißen, wenn er diese Aktion in dieser Runde noch nicht genutzt hat.

Wenn der Fluchtweg eines Beutetiers nicht geradlinig verläuft, d.h. in Richtung Norden, 60°, 120°, Süden, 240° oder 300°, und ein Raubtier auf einem der optionalen Pfade lauert, wird ausgewürfelt, ob das Wild ihm über den Weg läuft.



#### Hilfsmittel



Ergebnis	Fluchtrichtung
1-3	3
4-6	6

## Wittern

Jedes Wildtier wittert Beute oder Bedrohungen in verschiedenen Reichweiten, die durch das Wetter beeinflusst werden können. Die Reichweiten können der Wildtabelle entnommen werden. Die Witterungsreichweite wird von Wetter, Wind sowie Runden- und Jahreszeitereignissen beeinflusst. Die Witterung kann einen Wert von 1 nicht unterschreiten, es sei denn, das Beutetier flüchtet. Wenn ein Tier panisch flüchtet, wittert es nicht.

Bsp.: Ein Wildschwein wittert Raubtiere ab einer Entfernung von 6 Feldern.

























Wittert ein Beutetier potenzielle Angreifer, ermitteln alle Spieler gemeinsam das Feld, das am weitesten von den Raubtieren im Witterungsumkreis entfernt liegt. Raubtiere außerhalb des Witterungskreises werden nicht berücksichtigt. Gibt es mehrere mögliche Fluchtrichtungen, bevorzugt das Wild den kürzesten Weg zum Spielfeldrand. Ist dieser in weiter Ferne oder es ergeben sich 2 identische Möglichkeiten, so wird ausgewürfelt, in welche Richtung das Wild flieht. Stehen mehrere Angreifer auf einem Feld, so ist die Bedrohung von diesem Feld größer, auch wenn einzelne bzw. weniger Wölfe auf näher liegenden Feldern stehen.

Ein Beutetier wird sich nie über Raubtiere hinwegbewegen. In einer aussichtslosen Situation wird es auf dem Feld verbleiben.







## Wetter

Die Wettetabelle bezieht sich ausschließlich auf den Einfluss des Wetters auf die Bewegung und Witterung von Beutetieren.

# JAHRESZEITEN-WETTER-TABELLE

E_rgebnis	F_rühling	S_ommer	H_erbst	W_inter
1	Sonne 	Sonne 	Wolken 	Wolken 
2	Wolken 	Sonne 	Wolken 	Regen 
3	Wolken 	Regen 	Regen 	Regen 
4	Regen 	Regen 	Regen 	Regen 
5	Regen 	Gewitter 	Regen 	Schnee 
6	Nebel 	Nebel 	Nebel 	Nebel 

# WETPERTABELLE

	W <sub>etter</sub>	B <sub>ewegung</sub>	W <sub>itterung</sub>
Sonne		0	+1
Wolken		0	0
Regen		0	-1
Gewitter		-1	-1
Schnee		-2	-1
Nebel		0	-2

## Wind

Steht ein Wildtier in direkter Luftlinie zu einem Raubtier und der Wind, kann seine Witterung durch die Windrichtung beeinflusst werden. Hat das Wildtier Rückenwind, vermindert sich seine Witterungsfähigkeit um 1 Feld. Kommt der Wind hingegen aus der Richtung des Raubtiers, wittert das Wildtier dieses bereits ein Feld früher als gewöhnlich.



Bsp.: Die 9 wittert die rote 1 aufgrund des Rückenwinds. Die 7 wittert die rote 1 nicht. Der Wind hat keinen Einfluss auf die Witterung der roten 2.

## Kämpfen

Stehen Wölfe verschiedener Spieler auf demselben Feld, wird der Kampf mit einem Würfel pro Wolf ausgetragen. Der Spieler mit der höchsten Gesamtaugenzahl gewinnt und sein Rudel darf bleiben. Die Verlierer müssen sich zurückziehen. Sie fliehen panisch in Richtung ihres jeweiligen Startpunkts. Auf jeden flüchtigen Wolf wird ein Fluchtmarker gelegt. Wilde Raubtiere werden wie hungrige Wölfe behandelt.

Der Spieler, der die meisten Markierungen im Kampfbereich hat, bekommt  $+1$  Heimvorteil auf seine Gesamtaugenzahl.

Pro gewürfelter 6 stirbt je ein Wolf der gegnerischen Rudel, wenn für dieses eine 1 gewürfelt wurde. Die Auflösung erfolgt nachdem alle Rudel gekämpft haben. Erst dann werden die verstorbenen Raubtiere in den Friedhof gelegt.

Der Heimvorteil verwandelt keine 1 in eine 2 oder 5 in eine 6.

Einsame Wölfe werden mit einem Würfel repräsentiert. Die Kampfkraft eines Bären wird mit 4 Würfeln symbolisiert.

Sind Spielerwölfe als hungrig markiert, können diese auf dem Feld verbleiben, werden aber dennoch mit einem Fluchtmarker besetzt und müssen eine Runde aussetzen bevor sie erneut um die verbleibende Nahrung kämpfen können.

Bsp.:

Spieler	Würfelergebnis	Augenzahl	Tote Wölfe
rot	1 2 6	9	1
gelb	2 6 6 1	15	1
grün	3 1 1 5 5	15+1 = 16	2

Rudel der Spieler rot, gelb und grün kämpfen um Aas. Spieler Rot hat einen Hungermarker, so gelten all seine Wölfe als hungrig. Spieler Gelb kämpft mit 4 Wölfen. Grün hat die meisten Markierungen im Revier des umkämpften Felds platziert und daher einen Heimvorteil. Es treten 5 Wölfe an. Laut der Würfelergebnisse muss Gelb fliehen. Rot hat die Wahl mit seinen 2 verbleibenden Wölfen im Feld zu verbleiben, weil er einen Hungermarker hat.



# Aktionen der Spieler

Bevor die Wölfe agieren, werden alle Spielsteine mit der Nummer nach oben gedreht. Jeder Wolf auf dem Spielfeld hat 4 Aktionen pro Runde. Wenn ein Wolf oder Rudel in der ersten Runde einer Jahreszeit heult oder zu einem späteren Zeitpunkt auf der Flucht ist, verfallen seine 4 Aktionen und die Spielsteine verbleiben in der *Sitz*-Position. Die Umverteilung von Aktionen auf andere Wölfe ist nicht gestattet. Der Wolf kann Aktionen nutzen, um sich zu bewegen, ein Revier zu markieren oder um zu fressen:

Aktionen	
1	Bewegen
1	Markieren
4	Fressen

Kämpfen und Reißen kosten den Spieler keine Aktionen. Die Fluchtbewegung kostet 4 Aktionen.

Nicht alle Aktionen müssen vom Spieler genutzt werden. Hat ein Wolf alle Aktionen verbraucht bzw. bewusst ausgelassen, wird der Spielstein mit der Zahl nach unten bzw. in die Position *sitz* gedreht.

Die Wölfe agieren reihum mit steigender Nummerierung. Zuerst bewegt der Startspieler seinen ersten Wolf mit der Nummerierung 1. Anschließend folgen die anderen Spieler mit ihrem ersten Wolf, etc.

Bsp.:	1 Mal Fressen ►	oder
	2 Felder bewegen, 2 Markierungen setzen	oder
	1 Markierung setzen, 3 Felder bewegen	

Jeder Wolf kann sich frei in alle Richtungen, zurück oder über andere Tiere und Markierungen hinweg bewegen.

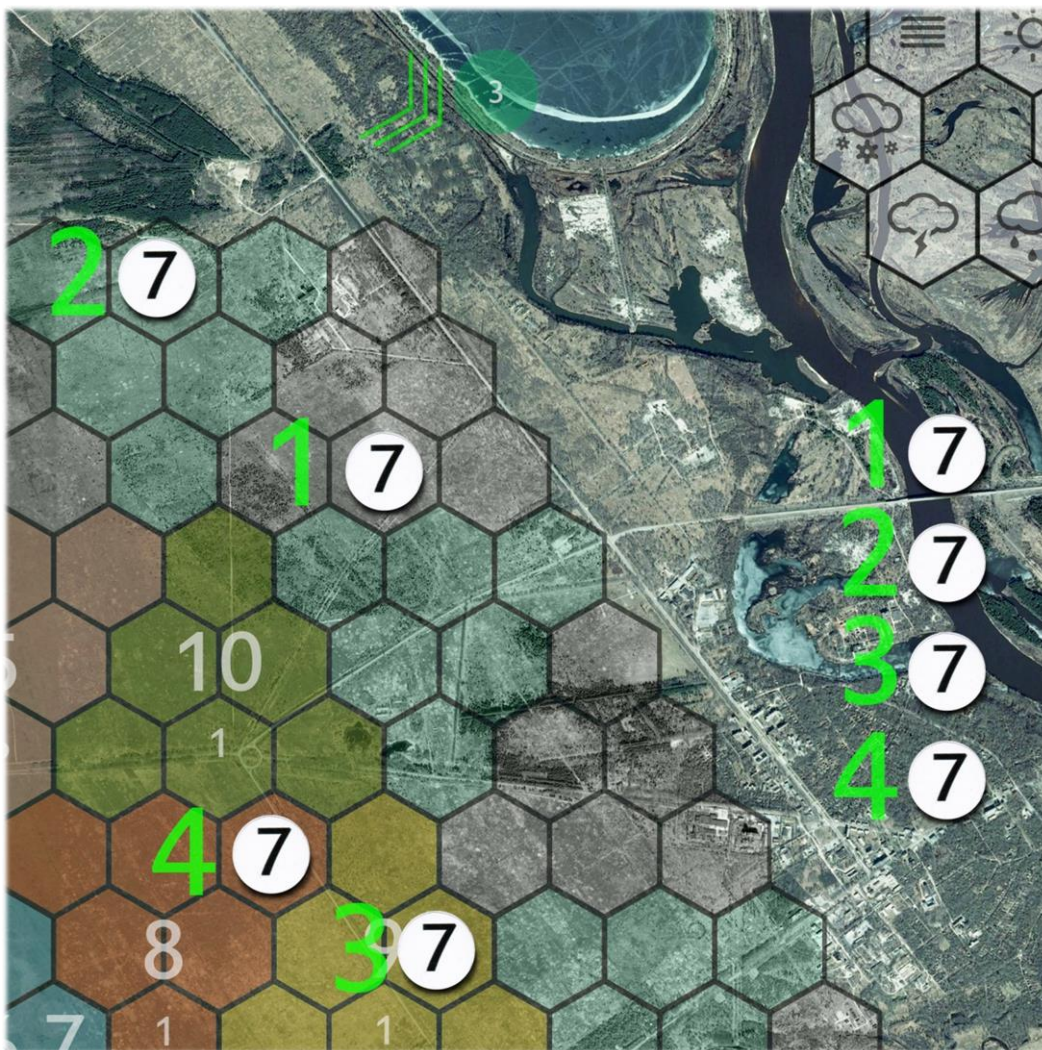
## Fressen

Liegt ein Stück Aas oder gerissenes Wild auf demselben Feld wie mindestens ein Raubtier, kann der entsprechende Spieler entscheiden, es zu fressen. Raubtiere, die per Wildtabelle ins Spiel gekommen sind, fressen in diesem Fall immer. Fressen kostet 4 Aktionen. Frisst ein Raubtier, wird ein Nahrungsmarker vom Stapel neben dem Feld genommen. Pro Runde kann pro Raubtier nur ein Nährwert aufgenommen werden, es sei denn, es ist die letzte Runde einer Jahreszeit. In diesem Fall kann ein Raubtier alle Nahrung aufnehmen, auf der er steht.

Handelt es sich um ein Raubtier, das per Wildtabelle auf das Spielfeld gekommen ist, geht der Marker zurück in den Beutel. Frisst ein durch einen Spieler kontrollierter Wolf, wird die Nahrung vom Spieler in dessen Vorrat platziert.

## Nahrungsmarker

Gerissene Beute wird mit einem Nahrungsmarker auf dem Beutespielstein als solche gekennzeichnet. Neben dem Spielplan wird zudem offen ein Spielstein mit der Nummer der Beute gelegt. Dazu wird die dem Nährwert der Beute entsprechende Anzahl der Nahrungsmarker gelegt. Diese wird der Wildtabelle entnommen. Die Beutemarker werden neben dem Feld nacheinander entsprechend der Pfeilrichtung von außen nach innen aufgestellt. Werden mehrere Tiere auf demselben Feld gerissen, werden die Nahrungsmarker zusammengelegt.



Am Ende jeder Jahreszeit benötigt jeder Wolf einen Nährwert, um nicht zu hungern. Reicht der Nährwert der gerissenen Beute nicht aus, um das gesamte Rudel zu ernähren, bekommen die nicht genährten Wölfe je einen Hungermarker. Das Rudel kann nur einen Hungermarker pro Wolf erhalten. Können hungrige Wölfe in der folgenden Jahreszeit wieder nicht ernährt werden, müssen sie vom Spielplan entfernt und in die Friedhofs-Schachtel gelegt werden.

## Markieren

Markierungen können in jedem unmarkierten Feld eines aktuell betretenen Reviers abgelegt werden. Sollte bereits das ganze Revier markiert sein, darf der Spieler eine der älteren Markierungen entfernen, um seine eigene abzulegen. Die entfernte Markierung kehrt zurück in den Spielerbeutel des Besitzers. Der Wolf muss das Feld, das er markiert, nicht zwangsläufig passieren. Die Startreviere der einzelnen Spieler sind nicht von anderen Rudeln einnehmbar.

Pro Rudel können maximal 100 Markierungen gesetzt werden. Will ein Spieler darüber hinaus Reviere markieren, muss er eine seiner früher gesetzten Markierungen vom Spielfeld nehmen.

Reviere, die mehrheitlich von einem Spieler markiert wurden, werden seinem Territorium zugeschrieben. Das gilt jedoch nur, wenn diese Reviere mit seinem Startrevier verbunden sind. Dafür ist nur die Anzahl der Markierungen von Bedeutung, nicht aber, wo die Markierungen im jeweiligen Revier liegen. Reviere, die nicht mit dem Startrevier verbunden sind, gehen am Ende der Jahreszeit verloren. Die Marker wandern zurück in die jeweiligen Spielerbeutel. Wenn ein Revier von mehreren Spielern ebenmäßig markiert ist, gilt es dennoch als Verbindungsstück zwischen überwiegend markierten Revieren eines Spielers. Die umstrittenen Reviere geben aber keine Punkte.

## Andere Raubtiere

Wird zu Beginn der Jahreszeit ausgewürfelt, dass Wölfe und Bären als Wild auf den Spielplan kommen, konkurrieren diese ebenfalls um die Beutetiere, nicht aber um die Reviere. Sollten mehrere Wölfe auf den Spielplan kommen, die nicht den Rudeln der Spieler angehören, bilden diese ein eigenes Rudel. Bären sind Einzelgänger und jagen und kämpfen allein sowie gegeneinander.

Die Raubtiere jagen nach den folgenden Prioritäten:

1. Raubtiere bewegen sich nur auf Beute zu, die sie wittern ► können.
2. Aas wird gegenüber lebendigen Beutetieren bevorzugt.
3. Wittert ein Raubtier mehrere Fährten, bewegt er sich auf die Beute zu, die ihm am nächsten ist.
4. Falls mehr Beute oder Aas in der gleichen Distanz zum Raubtier stehen, wird die Beute mit dem höheren Nährwert bevorzugt.
5. Sollten sich keine der oben genannten Kriterien unterscheiden, wird ausgewürfelt, auf welche Beute sich das Raubtier zubewegt.

### Hilfe und Support

24 Stunden / 7 Tage die Woche :

Telefon: 017662329631

2015 Juri Knauth Home Studio



## Kurzübersicht

- Jahreszeiten
  - Jahreszeitereignis
  - Aufstellung der Wildtiere
    - Runden
      - Rundenereignis
      - Heulen
      - Aufstellung der Wölfe
        - Reißen
        - Panische Flucht
        - Wittern
        - Kämpfen
        - Aktionen der Spieler
        - Fressen
        - Bewegen und Markieren
        - Andere Raubtiere

Anzahl der Wölfe	Reißen erfolgreich bei
1	6
2	5 oder höher
3	4 oder höher
4	3 oder höher
ab 5	2 oder höher

Aktionen	
„4“	Heulen
„0“	Kämpfen
„4“	Fluchtbewegung
„0“	Reißen
1	Bewegen
1	Markieren
4	Fressen

Punkte	
+10	Wolf
+1	Revier
+1	Nahrung
-1	Hungermarker
-5	verstorbenen Wolf