

LONE WOLVES

Ein Stichspiel für 2 Alphetiere ab 10 Jahren
von Yasuyuki Nakamura und Anthony Perone

Um das Alphetier zu werden, musst du deine
Zähne zeigen – aber auch wissen, wann
du besser einen Alleingang machst.

In *Lone Wolves* duelliert ihr euch um den Rang des Alphawolfs. Ihr schickt Wölfe eures Rudels los, um in unterschiedlichen Gebieten Mehrheiten zu gewinnen. Eure Wölfe sind Spielkarten in 5 Farben, mit denen ihr Stiche ausspielt. Gewinnst du einen Stich, stärkt das deine Position in diesem Gebiet. Verlierst du einen Stich, trägst du eine Narbe davon, aber diese Erfahrung kann dein Rudel für die weiteren Aktionen stärken.

Es gibt keine schwachen Handkarten, nur schwache Leitwölfe!

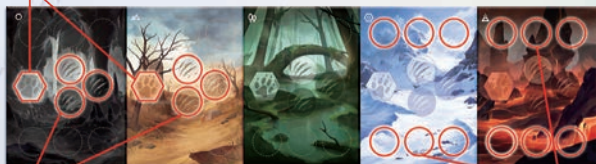
Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

Spielmaterial

1 Gebietsplan

(mit 5 Gebieten: Höhle, Wüste, Sumpf, Tundra, Vulkan)

Gebietsfelder



Narbenfelder

Rudelfelder

Vorderseite: Standardspiel

Rückseite  : Fortgeschrittenenspiel

30 Wolfskarten



Vorderseiten: Wölfe in 5 Farben mit Stärke 2–7



Rückseite: Einsamer Wolf mit Stärke 1

5 Gebietsplättchen



18 Narbenplättchen



Vorderseiten

Rückseite

1 Mondplättchen



1 Blutmondplättchen



Spielvorbereitung

 Legt den **Gebietsplan** mit der Vorderseite zwischen euch, so dass die Seite ohne Krallensymbol* sichtbar ist und ihr jeweils eine lange Seite mit allen 5 Gebieten vor euch habt.

*Die Seite mit  unten links ist für das Fortgeschrittenenspiel (siehe S. 12).

2 Mischt alle 18 **Narbenplättchen** verdeckt (mit den Rückseiten nach oben). Legt dann auf jedes **Narbenfeld** des Gebietsplans 1 Narbenplättchen: **verdeckt auf die dunklen Felder** und **offen auf die hellen Felder**. In jedem Gebiet liegen somit 2 verdeckte und 1 offenes Narbenplättchen. Legt die 3 übrigen Narbenplättchen in die Schachtel zurück, ohne ihre Vorderseiten anzusehen.

3 Mischt alle 5 **Gebietsplättchen** und legt sie mit einer zufälligen Seite nach oben auf die sechseckigen **Gebietsfelder**.

4 Legt das **Mondplättchen** und das **Blutmondplättchen** neben dem Gebietsplan bereit.

5 Mischt alle 30 **Wolfskarten** (von nun an **Wölfe** genannt) verdeckt. Zieht dann **jeweils 13 Wölfe** und nimmt sie auf eure Hand. Legt die 4 übrigen Wölfe in die Schachtel zurück, ohne ihre Vorderseiten anzusehen.

6 Wer von euch am längsten in der Wildnis überleben könnte, erhält das **Anspiel** im ersten Stich, darf also die erste Karte ausspielen.





Allgemeiner Spielablauf

Das Spiel verläuft insgesamt über **13 Stiche**. Ein Stich besteht darin, dass ihr beide je 1 Wolf von der Hand ausspielt und jeweils an eines der 5 Gebiete anlegt. Danach wertet ihr aus, wer den Stich gewinnt und wer ihn verliert und führt die entsprechenden Folgen aus. Es folgt der nächste Stich usw., bis ihr alle Stiche gespielt habt.

Wer nach den 13 Stichen in den 5 Gebieten jeweils die höchste Gesamtstärke besitzt, gewinnt das dort liegende Gebietsplättchen und erhält dafür Punkte. Manche während des Spiels gesammelten Narbenplättchen bringen ebenfalls Punkte. Wer insgesamt **die meisten Punkte** erhält, **gewinnt**.



Ablauf eines Stichs

Erster Wolf (Anspiel)

Hast du das Anspiel, spiele genau 1 Wolf deiner Wahl von deiner Hand aus und lege ihn offen unterhalb des Gebietsplans an eines der 5 Gebiete an. Du darfst das Gebiet, an das du anlegst, frei wählen, es muss nicht farblich zum gespielten Wolf passen. Die **Farbe** deines Wolfs gilt für diesen Stich als **angespielte Farbe**.

Zweiter Wolf

Hattest du nicht das Anspiel, bist du nun an der Reihe. Spiele ebenfalls 1 Wolf von deiner Hand aus. Dabei musst du den **Farbzwang** beachten: Du musst einen Wolf **in der angespielten Farbe** ausspielen, wenn möglich. Hast du keinen Wolf der angespielten Farbe, darfst du frei wählen, welchen Wolf du ausspielt.

Lege deinen Wolf an ein Gebiet deiner Wahl an. Auch du darfst das Gebiet frei wählen; es darf dasselbe Gebiet sein, in dem der erste Wolf liegt, es darf aber auch ein anderes Gebiet sein.

Auswertung des Stichs

Wer den Wolf mit der **höchsten Stärke in der angespielten Farbe** ausgespielt hat, **gewinnt** den Stich; die andere Person **verliert** den Stich.

Hast du den Stich **gewonnen**, bleibt dein Wolf offen liegen. Seine Stärke zählt am Ende des Spiels in voller Höhe beim Kampf um die Gebietsplättchen. Außerdem erhältst du das **Anspiel für den nächsten Stich**.

Hast du den Stich **verloren**, musst du deinen Wolf aus diesem Stich **auf die Rückseite umdrehen**. Er wird zu einem **Einsamen Wolf** und hat nur noch **Stärke 1**. Nimm dir dann aus dem Gebiet, in dem dieser Einsame Wolf liegt, **1 Narbenplättchen** (sofern vorhanden), egal ob offen oder verdeckt. Schau es dir an und lege es **sofort offen** auf ein **leeres Rudelfeld deiner Seite** in einem **Gebiet deiner Wahl**. (Die Effekte der Narbenplättchen findet ihr auf Seite 11.) Falls im Gebiet deines Einsamen Wolfs kein Narbenplättchen mehr vorhanden ist, erhältst du keines.



Beispiel: Lisa spielt den roten 6er-Wolf und legt ihn an den grünen Sumpf **A**. Robert hat zwei rote Wölfe und muss wegen des Farbzwangs einen davon ausspielen. Er spielt den roten 4er-Wolf und legt ihn an die schwarze Höhle **B**.

Lisa hat die höchste Stärke in der angespielten Farbe Rot gespielt. Robert verliert den Stich und muss seinen roten 4er-Wolf auf die Rückseite drehen, er wird ein Einsamer Wolf. Dann wählt Robert aus der schwarzen Höhle seines Wolfs ein verdecktes Narbenplättchen und entscheidet sich, es (auf seiner Seite) auf ein Rudelfeld in die weiße Tundra zu legen **C**. Lisa gewinnt den Stich und erhält das Anspiel für den nächsten Stich.

Effekte der Wölfe

In jeder Farbe gibt es 6 Wölfe mit den Stärken 2–7. Die Wölfe mit den Stärken **2 und 3** haben zusätzlich noch je einen Effekt:

2>7 Wenn ein **2er-Wolf** im selben Stich gespielt wird wie der **gleichfarbige 7er-Wolf**, dann **gewinnt der 2er-Wolf** den Stich und **der 7er-Wolf verliert**.



Wer einen **3er-Wolf** ausspielt (egal ob mit oder ohne Anspiel), deckt in dem Gebiet, an das dieser Wolf angelegt wurde, **sofort** 1 verdecktes Narbenplättchen auf (sofern möglich). Es bleibt dort offen liegen.

Hinweis: Wer diesen Stich verliert, hat unverändert die freie Wahl eines Narbenplättchens, es darf das soeben aufgedeckte Plättchen sein, muss es aber nicht.

Robert



Lisa



Beispiel: Im nächsten Stich spielt Lisa den grünen 2er-Wolf an und legt ihn in die hellbraune Wüste. Robert hat keine grünen Wölfe und kann den Farbzwang nicht erfüllen.

Er darf einen beliebigen anderen Wolf wählen und spielt den hellbraunen 3er-Wolf ebenfalls in die Wüste. Das löst den Effekt des 3er-Wolfs in diesem Gebiet aus: Robert deckt 1 der beiden verdeckten Narbenplättchen in der Wüste auf **A**.

Roberts Wolf hat zwar die höchste Stärke, aber nicht in der angespielten Farbe. Deshalb gewinnt Lisa auch diesen Stich. Robert muss seinen hellbraunen 3er-Wolf umdrehen **B**. Da ihm die beiden offenen Narbenplättchen in der Wüste nicht zusagen, wählt er das dritte, schaut es sich an und legt es dann bei sich auf ein Rudelfeld in die schwarze Höhle **C**.

Gebietsgröße

In jedem Gebiet können **insgesamt höchstens 6 Wölfe** liegen. Dazu zählen auch Einsame Wölfe. Sobald sich in einem Gebiet 6 Wölfe befinden, dürft ihr keine weiteren Wölfe mehr an dieses Gebiet anlegen.

Hinweis: Ihr dürft weiterhin Narbenplättchen in dieses Gebiet legen, sofern es noch freie Rudelfelder dafür gibt.

Robert



Lisa



Beispiel: Robert hat das Anspiel und möchte den hellbraunen 6er-Wolf spielen. Er darf ihn weder in die hellbraune Wüste noch in den grünen Sumpf legen, weil diese beiden Gebiete schon jeweils 6 Wölfe enthalten. Er entscheidet sich für die weiße Tundra **A**.

Trumpf

Bei Spielbeginn gibt es noch **keinen Trumpf**. Sobald **zum ersten Mal das letzte Narbenplättchen** aus einem Gebiet genommen wurde, legt ihr das **Mondplättchen** in dieses Gebiet. Die Farbe dieses Gebiets ist ab dem nächsten Stich **Trumpf**. Wölfe in dieser Farbe schlagen nun immer Wölfe der anderen Farben. Der Farbzwang gilt unverändert.

Für die Auswertung eines Stichs bedeutet das:

- Wurde mindestens 1 Wolf in der Trumpffarbe gespielt, gewinnt der Wolf mit der höchsten Stärke in der Trumpffarbe den Stich.
- Wurde kein Wolf in der Trumpffarbe gespielt, gewinnt wie gewohnt der Wolf mit der höchsten Stärke der angespielten Farbe den Stich.

Sobald **zum zweiten Mal das letzte Narbenplättchen** aus einem Gebiet genommen wurde, legt ihr das **Blutmondplättchen** in dieses Gebiet. Ab dem nächsten Stich wird die Farbe dieses Gebiets **Trumpf**. Die erste Trumpffarbe durch das Mondplättchen ist nun kein Trumpf mehr.

***Hinweis:** Wer bei Spielende das jeweilige Gebietsplättchen dieser beiden Gebiete gewinnt, erhält zusätzlich auch das Mondplättchen bzw. Blutmondplättchen im selben Gebiet und die entsprechenden Punkte dafür.*





Beispiel: Vor ein paar Zügen hatte Robert das letzte Narbenplättchen aus der hellbraunen Wüste genommen und daraufhin das Mondplättchen dort platziert. Seitdem ist die Farbe Hellbraun Trumpf.

Nun hat Lisa Anspiel und legt den grünen 7er-Wolf in den grünen Sumpf **A**. Robert spielt den hellbraunen 5er-Wolf in den roten Vulkan **B**. Da Hellbraun aktuell Trumpf ist, gewinnt Robert den Stich. Lisa dreht ihren Wolf um, nimmt das letzte Narbenplättchen aus dem grünen Sumpf und legt es bei sich auf ein Rudelfeld in den roten Vulkan **C**. Danach legt sie das Blutmondplättchen in den Sumpf **D**. Ab dem nächsten Stich ist Hellbraun nicht mehr länger Trumpffarbe, stattdessen wird Grün zur neuen Trumpffarbe und bleibt es auch bis zum Ende des Spiels.



Spielende und Punktwertung

Sobald ihr keine Wölfe mehr auf euren Händen (und somit 13 Stiche gespielt) habt, endet das Spiel mit einer **Punktwertung**.

Vergleicht zunächst in jedem Gebiet eure **Gesamtstärke**; zählt dazu die Stärken eurer Wölfe zusammen. Einsame Wölfe haben Stärke 1. Beachtet Narbenplättchen, die sich auf die Stärke auswirken. Wer die höchste Stärke in einem Gebiet hat, erhält das dortige **Gebietsplättchen** sowie ggf. auch das **Mondplättchen** oder **Blutmondplättchen**. Bei einem **Gleichstand** erhält **niemand** die Plättchen aus diesem Gebiet.

Addiert nun jeweils eure **Punkte** aus Gebietsplättchen, Mondplättchen, Blutmondplättchen und ggf. Narbenplättchen, welche Punkte einbringen. Wer insgesamt die **meisten Punkte** hat, **gewinnt** das Spiel. Bei einem **Gleichstand** gewinnt, wer **mehr Einsame Wölfe** hat.





Effekte der Narbenplättchen

(Jeden Effekt gibt es 2x.)



+1 Stärke pro Wolf (inkl. Einsame Wölfe) auf deiner Seite in diesem Gebiet.



+3 Stärke in diesem Gebiet.



Nimm **sofort** 1 der restlichen Wölfe aus der Schachtel und lege ihn verdeckt auf deiner Seite an dieses Gebiet an, ohne die Vorderseite anzuschauen. (Sollten sich schon 6 Wölfe in diesem Gebiet befinden, entfällt dieser Effekt.)



Drehe sofort das Gebietsplättchen in diesem Gebiet auf die andere Seite und verändere so die Anzahl der Punkte, die man hier erhalten kann. (Im weiteren Spielverlauf darf dasselbe Gebietsplättchen ggf. erneut gedreht werden.)



+1 Punkt pro Wolf (inkl. Einsame Wölfe) auf deiner Seite in diesem Gebiet.



+2 Punkte pro Einsamen Wolf auf deiner Seite in diesem Gebiet.



+2 Punkte pro offen ausliegenden Wolf (also ohne Einsame Wölfe) auf deiner Seite in diesem Gebiet.



+3 Punkte pro offen ausliegenden Wolf mit einer der Stärken 2, 3, 4 auf deiner Seite in diesem Gebiet.



+5 Punkte, falls du das Gebietsplättchen in diesem Gebiet erhalten hast.

Hinweis: Punkte von Narbenplättchen erhaltet ihr unabhängig davon, ob ihr in dem Gebiet die höchste Gesamtstärke hattet oder nicht. (Der zuletzt erklärte Effekt ist eine Ausnahme.)



Fortgeschrittenenspiel

Um das Spiel etwas anspruchsvoller zu gestalten, verwendet die Rückseite des Gebietsplans mit  in der Ecke links unten. Auf dieser Seite sind die Gebiete asymmetrisch. Der Spielablauf ist identisch bis auf die folgenden Änderungen:

Bei der Spielvorbereitung legt ihr 1 zusätzliches verdecktes Narbenplättchen in den grünen Sumpf, sodass dort insgesamt 4 Narbenplättchen ausliegen. (Dies kann Auswirkungen auf die Zeitpunkte haben, zu denen Trumppfarben bestimmt werden.)

Ihr habt auf euren Seiten des Gebietsplans weniger Felder für eingesammelte Narbenplättchen. Dafür gibt es nun Felder, die auf Grenzen zwischen 2 Gebieten liegen. Narbenplättchen auf solchen Feldern wirken sich gleichzeitig auf beide angrenzenden Gebiete aus, egal ob sie Stärke / Punkte / Einsame Wölfe hinzufügen oder Gebietsplättchen umdrehen.



Impressum

Spieldesign: Yasuyuki Nakamura,

Anthony Perone

Illustration: Zingco Kang

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jessy Töpfer

Redaktion: Thygra Spiele

Übersetzung: Thygra Spiele

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Wonderful World Movie & Media Limited Company. © 2024 Wonderful World Movie & Media Limited Company. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



WWBG
Wonderful World Movie & Media Limited Company



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

