

WILD SHOTS

Ein Kartenspiel für treffsichere Helden
für 2-4 Spieler, ab 8 Jahren
von Dennis Kirps & Christian Kruchten

Nur selbst nicht getroffen werden, lautet die Devise, doch das ist leichter gesagt als getan. Schließlich wechselt von Runde zu Runde das Symbol, für das man Treffer kassiert, wenn es sich auf einer der Karten eines eigenen Stiches befindet! Zusätzlich ändert sich noch nach jedem Stich das Trumpf-Symbol. Ganz schön herausfordernd - da heißt es wachsam bleiben in Silver City!

SPIELMATERIAL:

● 40 Wild Shots-Karten:



Je 10 Karten mit den Zahlen 1 – 10 in den Farben schwarz, rot, grün und blau. Auf einigen Karten ist eines der folgenden Symbole abgebildet: Cowboyhut, Sheriffstern, Revolver oder Steckbrief.

● 1 Runden-Übersichtskarte

● 1 Spielanleitung

● 14 Snake Oil-Karten:



Hier wiederholen sich die Symbole Cowboyhut, Sheriffstern, Revolver oder Steckbrief. Sie zeigen das Trumpf-Symbol, das für den folgenden Stich gilt.



Zusätzlich werden Papier und Stift benötigt.



SPIELZIEL:

Das Ziel ist es, möglichst wenige Minuspunkte zu sammeln, indem man Stiche vermeidet, die Karten mit dem Symbol beinhalten, welches Treffer verursacht.

SPIELVORBEREITUNG:

- Die 40 Wild Shots-Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 10 Karten. Bei 2 und 3 Spielern werden die überzähligen Karten ungesehen beiseitegelegt.
- Die 14 Snake Oil-Karten werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Die Runden-Übersichtskarte wird für alle gut sichtbar neben den Snake Oil-Stapel gelegt.



SPIELABLAUF:

Dieses Stichspiel geht über 4 Runden. In jeder Runde verursachen unterschiedliche Symbole Treffer, sofern sich Karten mit entsprechenden Symbolen in den eigenen Stichen befinden. Am Ende einer Runde gibt es für jeden Treffer Minuspunkte. Welche Symbole in einer Runde zu vermeiden sind und wie viele Minuspunkte es im Falle eines Treffers gibt, zeigt die Runden-Übersichtskarte.

ROUNDE 1:		-2 (10,0)
ROUNDE 2:		-3 (7,0)
ROUNDE 3:		-4 (3,0)
ROUNDE 4:		-5 (14,0)

So gilt es zum Beispiel, in der 1. Runde Stiche zu vermeiden, die Karten enthalten, auf denen ein Revolver abgebildet ist. Für jede Karte mit Revolver gibt es am Ende der 1. Runde 2 Minuspunkte. Die Zahl in Klammern (in diesem Fall 10x) zeigt an, wie viele Wild Shots-Karten mit dem jeweiligen Symbol im gesamten Spiel enthalten sind.

Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

1. Ein Startspieler wird bestimmt. Die Spieler wechseln sich als Startspieler reihum ab. Der Startspieler deckt eine **Snake Oil-Karte** auf, die er neben den



Snake Oil-Stapel und die Runden-Übersichtskarte legt. **Das aufgedeckte Symbol ist Trumpf für den folgenden Stich.**

2. Der Startspieler eröffnet das Spiel, indem er eine Wild Shots-Karte aus seiner Hand ausspielt.
3. Die anderen Spieler spielen nun reihum im Uhrzeigersinn ebenfalls eine Karte aus. Dabei versucht jeder Spieler möglichst keine Karten mit Symbolen zu stechen, die für Treffer sorgen.
4. Es wird festgestellt, **wer den Stich gemacht hat.**
5. **Bevor** der Spieler, der den Stich gemacht hat, zum **nächsten Stich** ausspielt, deckt er eine **neue Snake Oil-Karte** auf, die den Trumpf für den nun folgenden Stich bestimmt. Erst danach darf zum nächsten Stich ausgespielt werden.
6. Hat jeder Spieler seine **10 Karten ausgespielt**, ist eine **Runde zu Ende** und es kommt zur **Wertung**. Die Minuspunkte werden notiert.
7. Nach der Wertung beginnt eine **neue Runde**. Das Spiel endet nach der 4. Runde.

Der Stich:

Bei Wild Shots erhält der Spieler den Stich, der die Karte mit dem höchsten Wert bzw. die höchste Karte mit Trumpf-Symbol ausgespielt hat (siehe Trumpf). Es besteht Farbzwang (siehe Farbzwang).

Hat ein Spieler einen Stich gemacht, nimmt er alle Karten des Stiches an sich und legt diese verdeckt vor sich ab. Er deckt eine neue Snake Oil-Karte auf, die das Trumpf-Symbol für den folgenden Stich bestimmt, und spielt zum nächsten Stich aus.

Farbzwang:

Jeder Spieler ist verpflichtet, eine Karte in der **Farbe** auszuspielen, die **der zuerst gespielten Karte** entspricht. Man muss also Farbe bekennen. Es besteht aber **kein Stichzwang**, das heißt, die Karte muss **keinen** höheren Wert haben als die zuerst gespielte. Besitzt ein Spieler keine Karte in der entsprechenden Farbe, darf er eine Karte mit Trumpf-Symbol oder eine beliebige andere Karte spielen.



Beispiel:

Klassischer Stich, bei dem alle Spieler Farbe bekennen:



Spieler C erhält den Stich.

Anmerkung: Ein Spieler darf sich jederzeit die eigenen Stiche ansehen, beziehungsweise sich den zuletzt gemachten Stich zeigen lassen, falls er diesen nicht selbst gemacht hat.

Trumpf:

Welches Symbol im folgenden Stich Trumpf ist, wird durch die aufgedeckte Snake Oil-Karte bestimmt. **Vor jedem Stich muss eine neue Snake Oil-Karte aufgedeckt werden.** Spielt ein Spieler eine Karte mit dem Trumpf-Symbol, macht dieser den Stich. Spielen mehrere Spieler eine Karte mit Trumpf-Symbol, macht derjenige Spieler den Stich, der die höchste Karte mit Trumpf-Symbol in den Stich gelegt hat. Liegt im Stich keine Karte mit einem Trumpf-Symbol, gilt die Regel wie bei einem Stich ohne Trumpf.

Beispiel: Alle bekennen Farbe, Trumpf sticht!



Trumpf



Runden-Übersichtskarte



Nachziehstapel Snake Oil-Karten



Der Stich geht an Spieler B: Er spielt zwar eine Karte mit niedrigerem Wert als die zuerst gespielte Karte aus, aber auf seiner Karte ist das Trumpf-Symbol abgebildet. Daher erhält er den Stich.



Beispiel: Nicht alle können Farbe bekennen, höchster Trumpf sticht!



Trumpf



Runden-Übersichtskarte



Nachziehstapel Snake Oil-Karten



Der Stich geht an Spieler D, weil er die höchste Karte mit Trumpf-Symbol gespielt hat.

WERTUNG:

Am Ende jeder Runde zählen die Spieler, wie viele Karten sie mit dem Symbol in ihren Stichen haben, das in der jeweiligen Runde Treffer verursacht. Die Summe multiplizieren sie mit dem entsprechenden Minuswert laut der Runden-Übersichtskarte. Die jeweiligen Punkte werden, getrennt nach Spielern, auf einem Blatt Papier notiert.

Beispiel:

Wertung am Ende der 2. Runde bei 4 Spielern – der Cowboyhut verursacht Treffer!



Spieler B hat folgende Karten in seinen Stichen:



2 Karten zeigen den Cowboyhut, der 3 Minuspunkte bringt. Spieler B kassiert also 6 Minuspunkte.



Anschließend werden alle Wild Shots-Karten gemischt und die nächste Runde beginnt. Auch die Snake Oil-Karten werden vor jeder neuen Runde gemischt und bereitgelegt.

SPIELLENDE:

Das Spiel endet nach der 4. Runde. Wer insgesamt die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel und ist neuer Sheriff von Silver City.



Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht.

Die Autoren danken den zahlreichen Testspielern, ihren Freunden und Familien, und insbesondere den Mitgliedern der Spillfabrik.lu.

Wenn Sie zu „*Wild Shots*“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Piatnik • Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Wien
oder info@piatnik.com

Grafikdesign: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Like us on Facebook
www.facebook.com/PiatnikSpiele

