

Ferdinand Schnitzler



p. 2



p. 10



Wild Cards

Illustrator: Kristiaan der Nederlanden

INHOUD



25 Puntenfiches

15 × ①, 4 × ②,
4 × ④, 2 × ⑧



6 Leiderkaarten

Pauw, eekhoorn, arend,
steenbok, leeuw en stokstaartje



5 Aanvulkaarten



1 talismankaart



42 Dierkaarten

7 × Pauw, eekhoorn, arend, steenbok, leeuw en stokstaartje



46 Habitatkaarten

Waardes 1–4; 14 × bos, savanne en bergen en 4 jokers

SPELVOORBEREIDING

Bij **2 spelers** speel je tegen virtuele speler **Leo** (zie pagina 9).

Bereid dan dus voor als een spel voor 3 spelers.

- 1 Leg de **puntenfiches** als een algemene voorraad op tafel.
- 2 Sorteert de kaarten naar soort: leiderkaarten, aanvulkaarten, dierkaarten en habitatkaarten.
- 3 Leg de 6 **leiderkaarten** als een algemene voorraad midden op tafel, met de zijde met icoontjes boven.

- 4 Schud de **dierkaarten** en leg ze als gedekte trekstapel op tafel. Trek afhankelijk van het aantal (3, 4 of 5) spelers **14***, **6 of 2** dierkaarten en doe ze ongezien terug in de doos. Deze kaarten doen niet mee.

** Met 3 spelers kun je het beste eerst van elke soort 1 dierkaart wegleggen (totaal dus 6) en dan nog willekeurig 8 kaarten trekken en wegleggen.*





Voorbeeld van een spel met 5 spelers.

5 Trek een aantal dierkaarten (1 kaart minder dan het aantal spelers) en leg ze open op tafel op een rijtje naast de trekstapel met dierkaarten. Dit is de **Expo**.

Afhankelijk van het aantal spelers (3, 4 of 5) leg je dus 2, 3 of 4 dierkaarten in de Expo.

6 Schud de **habitatkaarten** en maak een gesloten trekstapel. Reserveer ruimte voor een open aflegstapel.

7 Deel aan elke speler 7 habitatkaarten en 1 aanvulkaart als handkaarten. Leg de resterende aanvulkaarten in de doos.

Houd je kaarten altijd geheim. Het aantal kaarten dat je hebt moet zichtbaar zijn voor de anderen.

Handlimiet: *je mag nooit meer dan 10 habitatkaarten in je hand hebben. Stop met aanvullen als je 10 habitatkaarten hebt.*

8 Maak voor je op tafel ruimte voor je verzameling. Hier leg je de dierkaarten die je in de loop van het spel verzamelt.

9 Bepaal wie de **talismankaart** krijgt. Deze speler legt de talismankaart open voor zich op tafel.



DOEL VAN HET SPEL

Overtroef je tegenstanders, verzamel dieren uit de Expo en probeer de waardevolste dierenverzameling aan te leggen. Lok leiders naar je toe: die geven je extra mogelijkheden. De winnaar is degene die aan het eind de meeste punten heeft.

SPELVERLOOP

Je speelt **Wild Cards** in rondes. Het spel is afgelopen als er niet voldoende dierkaarten meer zijn om de Expo weer **helemaal** aan te vullen.

Elke ronde bestaat uit **4 fases**. Rond eerst een fase af voordat je naar de volgende gaat:

1. **Bieden**
2. **Aanvulkaarten afhandelen**
3. **Dierkaarten pakken**
4. **De volgende ronde voorbereiden**

1. BIEDEN

Iedereen legt **1 handkaart** voor zich neer als bod. Het getal op de habitatkaart bepaalt de hoogte van je bod. Je kunt ook kiezen om te **passen** door een aanvulkaart neer te leggen. Houd je bod geheim. Bluffen mag!

Als iedereen een bod heeft neergelegd draaien jullie de geboden kaarten **tegelijkertijd** om.

2. AANVULKAARTEN AFHANDELEN

Als je een **aanvulkaart** hebt geboden, mag je nu zoveel kaarten uit je hand op de aflegstapel wegleggen als je wilt (geen kaarten mag ook). Trek nu nieuwe habitatkaarten tot je weer **7 kaarten** op hand hebt. Pak ten slotte je **aanvulkaart terug op hand**. Voor jou is de ronde klaar.

Als de trekstapel met habitatkaarten opraaft, schud dan de kaarten van de aflegstapel en vorm daarvan een nieuwe.

3. DIERKAARTEN PAKKEN

Als jij de **habitatkaart met de hoogste** waarde hebt geboden, mag je 1 dierkaart van de Expo kiezen. Gelijkspel? Lees dan verderop onder *Conflicten oplossen* (pag. 6) wat je moet doen om te bepalen wie als eerste mag kiezen.

► Een dierkaart pakken of toch passen

Als je 2 of hoger hebt geboden, moet je nog habitatkaarten **bijbetalen**. Leg habitatkaarten uit je hand bij je bod, totdat er in totaal net zoveel kaarten liggen als wat je hebt geboden.

De habitatkaarten die je als bod en bijbetaling hebt neergelegd, laat je liggen tot fase 4.

Kies een dierkaart van de Expo en leg die bij je verzameling.

Tip: leg de dierkaarten in je verzameling soort bij soort. Zorg hoe dan ook dat iedereen altijd kan zien hoeveel dierkaarten je van elke diersoort hebt.



VOORBEELD



Milú wil graag de pauw van de Expo hebben. Ze heeft een boshabitatkaart met waarde 3 geboden ①, dus ze moet nog twee kaarten uit haar hand bijbetalen ②. Ze kiest een boskaart en een joker. Ze betaalt dus voor de pauw met 3 boskaarten, de natuurlijke habitat van de pauw. Daarom krijgt Milú 2 extra punten in fiches ③. De pauw legt ze bij haar verzameling.

Wil je geen dierkaart van de Expo pakken of liggen er geen kaarten meer liggen? Neem dan de kaarten die je geboden hebt en (eventueel) hebt bijbetaald terug op hand en trek **2 habitatkaarten** van de trekstapel.

Belangrijk: denk hierbij aan je handlimiet!

► Leiderkaart claimen

Kijk of je recht hebt op de **leiderkaart** van de diersoort die je net hebt gepakt. Als jij van iedereen de meeste dieren van deze soort in de verzameling hebt (of evenveel als degene die nu de leiderkaart heeft) dan krijg jij direct de leiderkaart.

Elke diersoort heeft een eigen **winnende kracht** die je kunt gebruiken zolang jij hun leiderkaart hebt. Die krachten veranderen de regels in jouw voordeel. Je mag de kracht van de leiderkaart **meteen gebruiken** zodra je die krijgt. Op pagina 6 en verder vind je uitleg per leiderkaart.

Soms moet je de leiderkaart in dezelfde beurt waarin je hem gekregen hebt alweer afstaan. Jammer!

► Bonus voor natuurlijke habitat

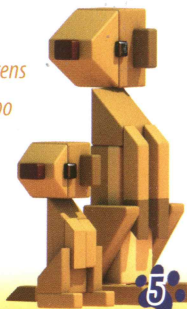
Op elke dierkaart staat een **natuurlijke habitat** (bos, savanne of bergen) aangegeven. Als je voor een dierkaart betaalt met habitatkaarten (bod en bijbetaling) van hun natuurlijke habitat, dan krijg je direct 2 extra punten. Pak voor 2 punten aan fiches.

Jokers – habitatkaarten met daarop een regenboog – tellen altijd als een natuurlijke habitat!

► Volgende speler kiest een dierkaart

Na jouw beurt mag de speler met het **een-na-hoogste** bod een dierkaart van de Expo kiezen. Enzovoorts, tot alle spelers geweest zijn.

Merk op: elke ronde is er altijd minstens 1 speler die geen dierkaart van de Expo kan pakken.



► **conflicten oplossen**

Als jij 2 of meer spelers hetzelfde geboden hebben, dan is er een conflict. Los het conflict als volgt op om te bepalen wie als eerst een dierkaart mag pakken:

Als de spelers nog moeten bijbetalen, doen ze dat eerst. Ze leggen de extra habitatkaarten uit hun hand gesloten bij hun bod. Dan draaien ze tegelijkertijd de bijbetaalde habitatkaarten om en **vergelijken de totale waarde** van hun kaarten met elkaar. Wie de **hoogste totale waarde** heeft, mag als eerst een dierkaart uit de Expo pakken.

Los dat het conflict niet op, dan wint de speler die met de wijzers van de klok mee het eerst na de speler met de talismankaart komt.

4. DE VOLGENDE RONDE VOORBEREIDEN

Leg alle gespeelde habitatkaarten open weg op de aflegstapel. Dierkaarten die nog in de Expo liggen leg je **weg in de doos**. Leg afhankelijk van het aantal spelers (3, 4 of 5) weer 2, 3 of 4 **nieuwe dierkaarten** in de Expo. Als je de Expo niet meer kunt aanvullen, is het spel afgelopen.

Is de talismankaart deze ronde gebruikt voor het oplossen van een conflict? Geef dan de **talismankaart** door aan de volgende speler (met de wijzers van de klok mee).

1

2

*Nathan en Amélie bieden allebei een 3 **1**. Conflict! Ze leggen allebei als bijbetaling 2 kaarten gesloten bij hun bod. Nathan blijkt een 3 en een 2 te hebben, totaal 5. Amélie heeft een 2 en een 1, totaal dus 3 **2**. Nathan wint het conflict en kiest als eerst een dierkaart uit de Expo. Daarna kiest ook Amélie.*

LEIDERKAARTEN

Leiderkaarten geven je nieuwe mogelijkheden. Gebruik hun kracht slim. Sommige leiderkaarten veranderen de regels van het spel, maar alleen voor jou!

Als het kan, mag je leiderkaarten die je net hebt gekregen meteen gebruiken.

Hierna vind je een overzicht van de 6 leiderkaarten die er in Wild Cards voorkomen. Van elke kaart wordt kort uitgelegd welke kracht die je geeft.



► Pauw

Deze leiderkaart levert aan het eind van het spel **3 punten** op (i.p.v. 1).



► Eekhoorn

Als je een aanvulkaart speelt, mag je jouw hand tot **10 habitatkaarten** aanvullen (i.p.v. 7).



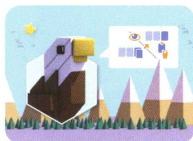
► Steenbok

De habitaatkaart die je in fase 1 hebt geboden (tenzij het een joker is) hoef je in fase 4 niet weg te leggen, maar mag je **terug op hand** nemen. De habitaatkaarten waarmee je hebt betaald moet je wel gewoon wegleggen.



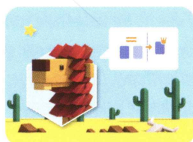
► Adelaar

In fase 1 mag je **2 handkaarten** (i.p.v. 1) als bod neerleggen. De andere spelers onthullen eerst hun bod. Dan **onthul jij** 1 van je twee kaarten als je uiteindelijke bod. De andere kaart neem je terug op hand.



► Leeuw

Bij **conflicten** win jij altijd en mag jij dus als eerst een dierkaart pakken.



VOORBEELD

*Lara heeft de leiderkaart van de stokstaartjes. In fase 1 speelt ze haar **aanvulkaart**. Ze gebruikt de leider in fase 2 om een steenbok uit haar verzameling te ruilen met een eekhoorn uit de Expo. Daardoor heeft ze **de meeste eekhoorns** en krijgt ze ook de leiderkaart van de eekhoorns. Lara kan die leiderkaart meteen inzetten: ze heeft immers een aanvulkaart gespeeld. Lara vult haar hand daarom tot 10 habitaatkaarten aan!*

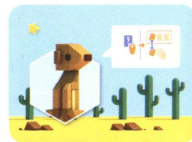
► Stokstaartje

Telkens wanneer je een **aanvulkaart** onthult in fase 1, mag je in fase 2 **één dierkaart** uit de Expo **omruilen**

met een dierkaart in je verzameling. Deze leiderkaart moet je als eerst toepassen, dus voor alle andere leiders en voordat je verder gaat met fase 3!

Mogelijk **krijg of verlies** je direct na het ruilen een leiderkaart. Zorgt je nieuwe dierkaart ervoor dat niemand meer dieren van die soort heeft dan jij, dan krijg jij direct de bijbehorende leiderkaart.

Heb je door de ruil nu geen dieren meer van een bepaalde soort, of minder dan een andere speler, dan verlies je direct de bijbehorende leider. Geef de kaart door aan de speler met de meeste dierkaarten van die soort of leg deze terug in de voorraad.



VOORBEELD VAN EEN VOLLEDIGE RONDE

Fase 1: Bieden

Nathan biedt een habitaatkaart met waarde 4, Milú een 2 en Amélie een 2. Ze draaien hun kaarten tegelijk om.



Milú betaalt ook bij en pakt de laatste kaart uit de Expo: ook een steenbok. Ze heeft nu evenveel steenbokken als Nathan. Ze pakt daarom meteen de steenbokleiderkaart van Nathan.



Fase 2: Aanvulkaarten afhandelen

Niemand heeft een aanvulkaart gespeeld.

Fase 3: Dierkaarten pakken

Nathan begint. Omdat hij 4 geboden heeft, moet hij 3 habitaatkaarten bijbetalen. Hij kiest 3 kaarten uit zijn hand en legt ze bij zijn bod. Vervolgens kiest hij de steenbok uit de Expo en legt hem bij zijn verzameling. Niemand had nog steenbokken, dus Nathan krijgt de steenbokleiderkaart.



Amélie is als laatste aan de beurt, maar er zijn geen dierkaarten meer in de Expo. Ze pakt daarom haar kaart terug en trekt 2 extra habitaatkaarten van de trekstapel.



Fase 4: De volgende ronde voorbereiden:

De spelers leggen nu alle gespeelde habitaatkaarten weg op de aflegstapel. Daarna leggen ze 2 nieuwe kaarten in de Expo en spelen de volgende ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als er in fase 4 niet meer voldoende dierkaarten op de trekstapel liggen om de Expo weer helemaal aan te vullen. De spelers leggen hun handkaarten weg en tellen hun punten.

PUNTEENTELLING

Bereken als volgt je puntentotaal:

- ▶ Voor de diersoort waarvan je de meeste dierkaarten in je verzameling hebt, krijg je **2 punten** per kaart.
- ▶ Voor de diersoort waarvan je daarna de meeste dierkaarten in je verzameling hebt, krijg je **1 punt** per kaart. Voor de andere diersoorten krijg je geen punten.

Als je van 2 of meer diersoorten evenveel kaarten hebt, kies je zelf aan welke diersoort je 2 punten en aan welke diersoort je 1 punt per kaart toekent.

- ▶ Elke **leiderkaart** is 1 punt waard, behalve de pauw, die is 3 punten waard.
- ▶ Tel daar de waarde van je **puntenfiches** nog bij op.

De speler met de meeste punten wint. Bij gelijkstand wint de speler met de grootste verzameling dierkaarten. Is er dan nog steeds gelijkstand, dan wordt de overwinning gedeeld.

VIRTUELE SPELER LEO

Aan een spel met 2, 3 of 4 spelers kun je de virtuele speler **Leo** toevoegen. Bij 2 spelers is dat zelfs noodzakelijk. Als je met Leo speelt, bereid je het spel voor alsof je met 1 speler extra speelt. Jullie spelen voor Leo. Voor Leo zijn sommige regels anders:

- ▶ Om te beginnen krijgt Leo maar 5 habitatkaarten en een aanvulkaart gedeeld. Schud de kaarten van Leo en leg ze als een gesloten trekstapel op tafel.
- ▶ Leo kan niet winnen. Tijdens het spel krijgt Leo dus geen puntenfiches en er is ook geen puntentelling voor Leo.
- ▶ Bij het bieden (fase 1) trek je de bovenste kaart van de trekstapel van Leo. Dit is het bod van Leo.
- ▶ Als Leo een aanvulkaart heeft geboden (fase 2), leg je alle kaarten op de trekstapel van Leo weg en vorm je met 5 nieuwe habitatkaarten en de aanvulkaart een nieuwe trekstapel voor Leo. Wel even schudden!
- ▶ Als Leo een dierkaart mag pakken (fase 3), pakt Leo altijd de dierkaart die het **dichtst bij de trekstapel** met dierkaarten ligt. Leo hoeft nooit bij te betalen.
- ▶ Leo claimt leiderkaarten, maar doet daar niets mee.
- ▶ Bij een conflict wint Leo altijd, tenzij een andere speler de leiderkaart van de leeuwen heeft: dan wint die speler.
- ▶ Leo krijgt nooit de talismankaart.



GAME COMPONENTS



25 Score tokens

15 × ①, 4 × ②,
4 × ④, 2 × ⑧



6 Leader cards

Peacock, squirrel, eagle,
ibex, lion, and meerkat



5 Refill hand cards



1 Talisman card



42 Animal cards

7 × Peacock, squirrel, eagle, ibex, lion, and meerkat



46 Habitat cards

Values 1–4; 14 × forest, savanna, and mountains and 4 wild cards

GAME SETUP

With **2 players** you will play against virtual player **Leo** (see page 17), so set up a game for 3 players in this case.

- 1 Form a supply of **score tokens** within reach of all players.
- 2 Split the cards by type into Leader cards, Refill hand cards, Animal cards, and Habitat cards.
- 3 Place the 6 **Leader cards** as a common supply within reach of all players.

- 4 Shuffle all **Animal cards** and form a face down draw pile. Depending on the player count (3, 4, or 5) **remove 14***, **6**, or **2** Animal cards. Without looking, put them back into the box. You won't need them this game.

** In a 3-player game, we suggest removing 1 Animal card of every species (a total of 6 cards), and then removing 8 more cards randomly.*