Wie Waldi

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans

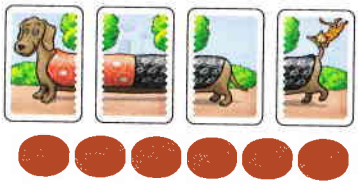
PRINCIPE

Un teckel, c'est long, et cela explique que les couvertures de teckel tiennent parfois du patchwork. Une foule de teckels aux couvertures mlulticolores courant en tous sens dans le parc, c'est long et très confus, surtout lorsque les chats s'en mêlent.
Dans ce jeu, tous les joueurs jouent leurs cartes simultanément, tentant de constituer des teckels dont on ne sait souvent pas avant la fin - avant la queue - à qui ils appartiennent.

MATÉRIEL

120 cartes (quatre sets, aux dos différents)
chaque set comprend :
- 7 têtes de teckels
- 4 queues mordues par un chat
- 3 queues sans chats
- 16 troncs

24 marqueurs
20 os, dont
- 10 os de bronze (valeur 1)
- 4 os d'argent (valeur 2)
- 6 os d'or (valeur 3)



Avant la première partie détachez soigneusement les os de leur planche..

MISE EN PLACE

- Placez les os dans une réserve accessible à tous les joueurs.
- Triez les cartes selon leur dos, et donnez un set de cartes à chaque joueur.
- Chaque joueur prend également 6 jetons, qu'il place devant lui.

Les cartes et jetons non utilisés sont remis dans la boite.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en trois manches. À la fin de chaque manche, les joueurs se répartissent les teckels terminés, et se répartissent des os - des points.

Aux pieds !

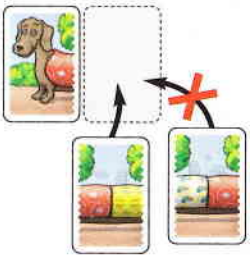
Au début de chaque manche, chaque joueur mélange ses cartes et en fait trois piles de dix cartes qu'il place côte à côte, faces cachées, sans les regarder, devant lui. Le joueur qui a le regard le plus calme et confiant donne le signal de départ: «Ouaf!»

Jouer des cartes

Au signal, tous les joueurs, simultanément, prennent en main l'une de leurs trois piles de cartes. Chacun retourne ses cartes une à une, cherchant où la placer sur la table. Lorsqu'un joueur ne peut ou ne veut pas placer une carte, il la remet sous sa pile et retourne la suivante.

Les cartes représentent des têtes de teckel, des queues de teckel, et des tranches intermédiaires, que nous appelerons troncs. Un tronc ou une queue ne peut être placé que pour compléter un teckel déjà commencé. À l'inverse, une tête de teckel doit être jouée pour commencer un nouveau teckel et ne peut en aucun cas être ajoutée à un teckel existant. Dès qu'un joueur a joué une tête, on peut y ajouter des troncs et une queue.

Il peut y avoir plusieurs teckels en cours de «construction».
N'importe quel joueur peut placer des cartes sur n'importe quel teckel, mais lorsqu'une carte est ajoutée à un teckel déjà commencé, les couleurs de couverture sur les deux cartes en contact doivent correspondre.
Une carte qui a été placée ne peut plus être déplacée, retirée ou recouverte par une autre carte.
À tout moment, un joueur peut poser la pile de cartes qu'il a en main et prendre une autre pile dans sa main pour continuer à jouer. Un joueur ne peut jamais mélanger ou intervertir les cartes de ses piles.



Têtes

Lorsqu'un joueur retourne une tête de teckel, il peut la placer n'importe où sur la table, mais de telle manière qu'il y ait suffisamment de place derrière pour placer d'autres cartes.

> *Note: On ne peut bien sûr pas mettre une tête juste derrière une autre tête ! Il n'y a pas de manipulations de laboratoire dans ce jeu.*

Troncs

Un tronc peut être placé derrière une tête ou derrière un autre tronc, du moment que les couleurs des couvertures correspondent.

> *Note: Les troncs ont des portions de couverture de deux couleurs différentes, mais ne peuvent être placés que dans un seul sens, le haut et le bas apparaissant clairement sur la carte.*

Queues

Une queue peut être placée derrière une tête ou un tronc, du moment que les couleurs des couvertures correspondent.

Il y a des queues mordues par un chat, et d'autres sans chat. Cela détermine le joueur propriétaire du teckel.

Un teckel dont la queue **n'est pas mordue par un chat** appartient au joueur qui a joué **la tête**.

Un teckel dont la queue est **mordue par un chat** appartient au joueur qui a joué **la queue**.

Dès qu'une queue a été ajoutée à un teckel, il est terminé, et l'on ne peut plus y ajouter de cartes. Il n'y a pas de limite au nombre de troncs entre la tête et la queue, et certains teckels peuvent être très longs. Pour montrer que le teckel est terminé, et pour faire de la place pour de nouveaux teckels, le joueur qui a posé la queue prend toutes les cartes du teckel et en fait une pile qu'il met de côté, en posant dessus l'un de ses jetons. La pile reste de côté jusqu'à la fin de la manche.

FIN DE LA MANCHE ET DISTRIBUTION DES OS

Dès qu'un joueur place son dernier jeton sur un teckel qu'il vient de terminer, il crie «stop!». Tous les joueurs posent alors la pile de cartes qu'ils avaient en main, et plus aucune carte ne peut être jouée. On attribue alors chacun des teckels terminés à son propriétaire.

- Un teckel avec un chat va au joueur qui en a joué la queue.
- Un teckel sans chat va au joueur qui en a joué la tête.

Le joueur qui a joué la queue ou la tête est indiqué par la couleur du dos de la carte correspondante. Toutes les cartes du teckel sont données à son propriétaire, et chacun fait ainsi une pile de tous ses teckels.

Note: Les teckels sans queue n'appartiennent à personne et restent au centre de la table.

Lorsque tous les teckels terminés durant la manche ont été attribués, les joueurs marquent des points en fonction du nombre de cartes de leurs teckels.

- Le joueur ayant le plus de cartes dans sa pile de teckels reçoit un os d'or.
- Le second reçoit un os d'argent.
- Le troisième reçoit un os de bronze.

Note: À 4 joueurs, le dernier ne reçoit donc rien. À 2 ou 3 joueurs, chaque joueur reçoit un os.

- En outre, si un joueur a joué toutes les cartes d'au moins l'une de ses trois piles, il reçoit un os d'argent.

Note: La banque fait la monnaie sur les os.

Les joueurs trient ensuite de nouveau les cartes selon la couleur de leurs dos, et chacun reprend son set de cartes, ainsi que six jetons. La manche suivante peut alors commencer.

FIN DE LA PARTIE ET SCORE FINAL

La partie se termine après la fin de troisième manche.
Chacun calcule la valeur de son tas d'os comme suit :

os de bronze	1 point
os d'argent	2 points
os d'or	3 points

Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur.

Quelques nots:
Il est souvent intéressant de jouer aussi rapidement que possible toutes les têtes dont vous disposez, ouvrant ainsi des possibilités de jeu pour vous et vos adversaires.

Un teckel peut avoir n'importe quel nombre de cartes troncs, entre zéro et vraiment beaucoup, mais les couleurs des couvertures doivent toujours correspondre. plus un teckel est long, plus il rapportera de points, et plus les joueurs seront tentés de le «voler» en jouant une queue mordue par un chat.

Auteur: Oliver Igelhaut Illustrations: Christof Tisch Traduction: Bruno Faidutti

© 2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Made in Germany
www.abacusspiele.de

ABACUSSPIELE

1183

Wie Waldi

für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren

SPIELIDEE

Es ist nicht leicht, für diese langen Dackel eine passende Hundedecke zu finden. Da auch noch alle anderen Dackel genau wie der eigene Waldi aussehen, verliert man schnell den Überblick, welcher Hund zu wem gehört!

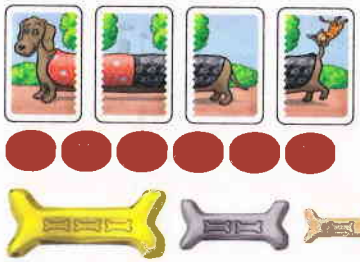
Alle Spieler legen gleichzeitig Karten in der Tischmitte aus, und so entsteht schnell ein Gewirr aus unterschiedlich langen Dackeln. Welcher Spieler die Karten gewinnt, die zu einem Dackel gehören, entscheidet sich aber erst, wenn der Dackel vollständig ist. Am Ende gibt es für die Spieler mit den meisten Karten Knochen zur Belohnung.

SPIELMATERIAL

120 Karten (vier verschiedene Sätze mit unterschiedlicher Rückseite)
- je Satz: 7 Dackelköpfe
  - 16 Dackelbäuche
  - 4 Hinterteile ohne Katze
  - 3 Hinterteile mit Katze

24 Markierungssteine

20 Knochen, davon
- 10 Bronzeknochen (Wert 1)
- 4 Silberknochen (Wert 2)
- 6 Goldknochen (Wert 3)



Vor dem ersten Spiel müssen die Knochen vorsichtig aus dem Stanzrahmen gelöst werden.

SPIELVORBEREITUNG

- Die Knochen werden als Vorrat neben die Spielfläche gelegt.
- Die Karten werden nach den Hundemarken auf den Rückseiten in die vier Sätze getrennt. Jeder Spieler erhält einen Satz.
- Jeder Spieler erhält 6 Markierungssteine und legt sie griffbereit neben sich ab.

Überzählige Kartensätze und Markierungssteine werden für das Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

SPIELVERLAUF

WIE WALDI! wird über drei Durchgänge gespielt. Am Ende eines jeden Durchgangs werden alle vollständigen Dackel an ihre Herrchen und Frauchen übergeben, und es gibt eine Zwischenwertung.

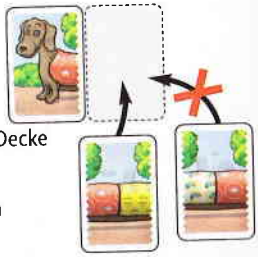
Auf die Plätze – Fertig – Wuff!

Zu Beginn des Durchgangs mischt jeder Spieler seine Karten und bildet daraus 3 verdeckte Stapel zu je 10 Karten. Die Stapel legt er vor sich ab, ohne sich die Karten anzusehen.
Der Spieler mit dem treuesten Dackelblick gibt das Startkommando: »Wuff!«

Karten anlegen

Auf das Kommando nehmen alle Spieler gleichzeitig einen ihrer Kartenstapel in die Hand und spielen los. Dabei deckt jeder Spieler für sich seine Karten einzeln nacheinander auf und versucht sie passend in der Tischmitte anzulegen.
Karten, die der Spieler nicht anlegen kann oder will, schiebt er sofort unter den Stapel.

Auf den Karten sind Dackelköpfe, Hinterteile oder Dackelbäuche abgebildet. Dackelbäuche und Hinterteile dürfen nur an angefangene Dackel angelegt werden. Dackelköpfe werden nicht angelegt, mit ihnen werden neue Dackel begonnen. Sobald ein Spieler den ersten Dackelkopf ausgelegt hat, können auch Dackelbäuche und Hinterteile gespielt werden.
Es dürfen gleichzeitig beliebig viele Dackel begonnen werden.



Jeder Spieler darf an jeden angefangenen Dackel anlegen. Will er eine Karte anlegen, muss die Hundedecke auf dieser Karte die selbe Farbe haben, wie die Decke auf der Karte, an die er sie anlegen will.

Einmal angelegte Karten dürfen nicht wieder entfernt oder mit anderen Karten überdeckt werden.
Der Spieler darf den Stapel in seiner Hand jederzeit ablegen, um stattdessen mit einem seiner anderen Stapel weiterzuspielen. Er darf jedoch keine Karten zwischen seinen Stapeln vertauschen.

Dackelkopf

Deckt der Spieler einen Dackelkopf auf, legt er ihn an eine beliebige freie Stelle in der Tischmitte. Es sollte aber genügend Platz sein, damit die Spieler weitere Karten anlegen können.

> *Hinweis: Es versteht sich von selbst, dass ein Dackelkopf niemals an einen anderen Dackelkopf angelegt werden kann. Waldi ist ein Rassehund und kein Laborexperiment!*

Dackelbauch

Ein Dackelbauch darf, farblich passend, an jeden beliebigen Dackelkopf oder anderen Dackelbauch angelegt werden.

> *Achtung: Die Hundedecke auf den Karten mit einem Stück Dackelbauch hat zwei Farben. Es gibt aber immer nur eine Möglichkeit, wie die Karte angelegt werden kann, denn sie muss in derselben Ausrichtung wie die vorhergehende Karte angelegt werden. Die Bäume und der Weg auf den Karten müssen immer fortgesetzt werden.*

Hinterteil

Ein Hinterteil darf, farblich passend, an jeden beliebigen Dackelkopf oder Dackelbauch angelegt werden.

Es gibt Karten, auf denen neben dem Hinterteil noch eine Katze abgebildet ist, und es gibt Hinterteile ohne eine Katze.
Das Hinterteil bestimmt, wem der Dackel gehört:

Dackel, die mit einem **Hinterteil ohne Katze** beendet werden, gehören dem Spieler, dem die Karte mit dem **Kopf** gehört.

Dackel, die mit einem **Hinterteil mit Katze** beendet werden, gehören dem Spieler, dem die Karte mit dem **Hinterteil** gehört.

Das Hinterteil beendet den Dackel, gleichgültig wie viele Dackelbäuche zwischen dem Kopf und dem Hinterteil liegen. An diesen Dackel können keine Karten mehr angelegt werden. Zum Zeichen dafür, dass der Dackel vollständig ist, muss der Spieler, der das Hinterteil angelegt hat, schnell alle Karten, aus denen der Dackel besteht, zu einem Stapel zusammenschieben und einen Markierungsstein aus seinem Vorrat darauf legen. Der Stapel bleibt bis zum Ende des Durchgangs in der Mitte liegen.

ENDE DES DURCHGANGS UND ZWISCHENWERTUNG

Sobald ein Spieler den letzten Markierungsstein aus seinem Vorrat nimmt, ruft er laut »Stopp!«.
Alle Spieler müssen den Stapel, den sie gerade in der Hand haben, sofort vor sich ablegen.
Es dürfen jetzt keine Karten mehr angelegt werden.

Nun werden die vollständigen Dackel aus der Mitte verteilt:
Man betrachtet zunächst die Hinterteile, ob sie jeweils ein Katze zeigen oder nicht.

- Zeigt das Hinterteil eine Katze, bekommt der Spieler den Stapel, der das Hinterteil gespielt hat.
- Zeigt es keine Katze, bekommt der Spieler den Stapel, der den Kopf gespielt hat.

Wer die jeweilige Karte gespielt hat, ist an der Rückseite zu erkennen.
Die so gewonnenen Karten legt der Spieler offen als Gewinnstapel vor sich ab.

> *Hinweis: Unvollständige Dackel, denen das Hinterteil fehlt, bleiben in der Mitte liegen und gehören niemandem.*

Wenn alle vollständigen Dackel verteilt sind, gibt es eine Zwischenwertung. Die Spieler mit den meisten gewonnenen Karten erhalten zur Belohnung Knochen:

- Der Spieler, der die meisten Karten gewonnen hat, erhält einen Goldknochen.
- Der Spieler, der die zweitmeisten Karten gewonnen hat, erhält einen Silberknochen.
- Der Spieler, der die drittmeisten Karten gewonnen hat, erhält einen Bronzeknochen.

> *Hinweis: Nur bei vier Spielern geht der Spieler mit den wenigsten Karten leer aus. Bei zwei oder drei Spielern erhält auch der Spieler mit den wenigsten Karten einen Knochen.*

Zum Schluss erhält noch jeder Spieler, der mindestens einen seiner drei Stapel vollständig abgebaut hat, einen Bronzeknochen.

Hinweis: Die Knochen können jederzeit »gewechselt« werden.

Anschließend werden die Karten wieder nach ihren Rückseiten getrennt. Jeder Spieler erhält seinen Satz zurück. Die Wertungssteine werden so verteilt, dass jeder Spieler wieder sechs Steine in seinem Vorrat hat. Jetzt kann der nächste Durchgang beginnen.

SPIELENDE UND WERTUNG

Nach dem dritten Durchgang endet das Spiel.
Jeder Spieler zählt den Wert seiner gewonnenen Knochen zusammen.

Jeder Bronzeknochen	1 Punkt
Jeder Silberknochen	2 Punkte
Jeder Goldknochen	3 Punkte

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Noch einige Hinweise zum Schluss:
Es ist sinnvoll, möglichst schnell viele eigene Dackelköpfe in der Mitte auszulegen. Damit steigen die Chancen, dass die anderen Spieler Karten an diese Dackel anlegen, entweder weil sie einen Kartenstapel abbauen wollen, um den Bronzeknochen zur Belohnung zu bekommen oder weil sie einfach die Übersicht verloren haben, wem welcher Dackel gehört.

Ein Dackel darf beliebig lang werden: An den Kopf darf unmittelbar ein Hinterteil angelegt werden, es dürfen zwischen Kopf und Hinterteil zuvor aber auch beliebig viele Dackelbäuche gelegt werden. Wichtig ist nur, dass die Spieler farblich passend anlegen. Doch Achtung! Wer seinen Dackel zu lang werden lässt, ohne ein Hinterteil anzulegen, muss damit rechnen, dass ihm sein Waldi von Nachbars Katze weggeschnappt wird.

Der Autor: Oliver Igelhaut Illustration und Gestaltung: Christof Tisch

© 2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany
www.abacusspiele.de

Distribution in Österreich:
Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Str. 229–231, A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz:
Carletto AG
Einsiedlerstr. 31 A, CH-8820 Wädenswil