

# WILD SHOTS

En Kaartespill fir treffsächer Helden

fir 2-4 Spiller, vun 8 Joer un  
vum Dennis Kirps & Christian Kruchten

Hei heescht et nëmme selwer net getraff ginn, mee dat ass méi einfach gesot ewéi gemaach. Well an all Tour wiesselt d'Symbol, mat dem een Treffer kasséiert, wann et op enger Kaart vun dengem Streech ass! An dobäi kennt dass no all Streech och nach den Tromp wiesselt. Eng schéin Erausfuering – do heescht et zu Silver City waakreg bleiwen!

## SPILLMATERIAL:

● **40 Wild Shots-Kaarten:**



All kéier 10 Kaarte mat den Zuelen 1 – 10 an de Faarwe schwaarz, rout, gréng a blo. Verschidde Kaarte weisen déi folgend Symboler: Cowboyshutt, Sheriffstär, Revolver oder Steckbréif.

● **1 Iwersichtskaart mat de verschiddeenen Tier**

● **1 Spillerklärung**

Zousätzlech gëtt nach Pobeier an eng Schreif gebraucht.

● **14 Snake Oil-Kaarten:**



Hei widderhuelen sech d'Symboler Cowboyshutt, Sheriffstär, Revolver oder Steckbréif. Si weisen d'Tromp, déi fir deen nächste Streech zielt.

1:				
2:				
3:				
4:				



## ZIEL VUM SPILL:

Et geet drëms, esou mann ewéi méiglech Minuspunkten ze sammelen, andeems een Streech vermeit, déi Kaarten mat Symboler hunn, déi Treffer verursaachen.

## PREPARATIOUN VUM SPILL:

- Déi 40 Wild Shots-Kaarte gi gestéckelt. All Spiller kritt 10 Kaarten.  
Bei 2 an 3 Spiller gëtt de Recht Kaarte verdeckt op d'Säit geluecht.
- Déi 14 Snake Oil-Kaarte ginn och gestéckelt an als verdeckte Koup prett geluecht.
- D'Iwersichtskaart geet fir jidderee gutt siichtbar nieft de Koup mat de Snake Oil Kaarte geluecht.



## SPILLOFLAAF:

Dëst Spill geet iwwer 4 Tier. An all Tour verursaache verschidde Symboler Treffer, wann se dann och op Kaarte sinn, déi an den eegene Stréch sinn. Um Enn vun all Tour gëtt et fir all Treffer Minuspunkten. Wéi eng Symboler et am aktuellen Tour ze vermeide gëllt a wéi vill Minuspunkten et am Fall vun engem Treffer gëtt, weis d'Iwersichtskaart.

ROUNDS 1:							-2 (10.0)
ROUNDS 2:							-3 (7.0)
ROUNDS 3:							-4 (5.0)
ROUNDS 4:							-5 (4.0)

Esou gëllt et zum Beispill am 1. Tour, Stréch ze vermeiden, déi Kaarten hunn, op deenen e Revolver drop ass. Fir all Kaart mat Revolver gëtt et um Enn vum Tour 2 Minuspunkten. D'Zuel a Klammern (hei 10x) weist, wéi vill Wild Shots-Kaarte et mat den eenzele Symboler ginn.

En Tour leeft ëmmer d'selwecht of:

1. Et gëtt en Startspiller bestëmmt. D'Spiller wiesselen noeneen als Startspiller of. De Startspiller deckt eng **Snake Oil-Kaart op**, déi en nieft de Koup mat

de Snake Oil-Kaarten an der Iwersichtskaart leet. **Dat opgedeckte Symbol ass Tromp fir den nächste Stréch.**

2. De Startspiller fänkt un, a spillt eng Wild Shots-Kaart aus senger Hand eraus.
3. Déi aner Spiller spillen elo noeneen am Sënn vun der Auer och eng Kaart eraus. Dobäi versicht natierlech all Spiller, wa méiglech keng Kaarte mat Symboler ze kréien, déi Treffer maachen.
4. Et gëtt gekuckt, **wien de Stréch kritt.**
5. **Éier** de Spiller, den de Stréch kritt huet, fir den **nächste Stréch** ausspillt, deckt hien nach eng **nei Snake Oil-Kaart** op, déi den Tromp fir den nächste Stréch definéiert. Eréischt duerno däerf deen nächste Stréch ausgespillt ginn.
6. Huet all Spiller seng **10 Kaarte gespilt**, ass een **Tour fäerdeg** an et gëtt **gewäert**. D'Minuspunkte ginn opgeschriwwen.
7. No der Wäertung fänkt en **néien Tour** un. D'Spill ass nom 4. Tour fäerdeg

## De Stréch:

Bei Wild Shots kritt de Spiller de Stréch den d'Kaart ma dem héchste Wäert resp. déi héchste Kaart mat Tromp-Symbol ausgespillt huet (kuck d'Tromp). Et muss een och d'Faarf bekennen (kuck Faarf bekennen). Huet ee Spiller en Stréch krut, hält hien all d'Kaarte vum Stréch a leet se verdeckt virun sech of. Hien deckt eng nei Snake Oil-Kaart op, déi d'Tromp-Symbol fir den nächste Stréch definéiert a spillt eng nei Kaart un.

## Faarf bekennen:

All Spiller muss eng Kaart an der Faarf ausspillen, déi béi déi **éischt** gespillte Kaart passt. Et muss een also Faarf bekennen. Et besteet awer **kee Stéchzwang**, dat heescht, déi Kaart muss **kee** méi e grouse Wäert hunn ewéi déi éischt, déi gespillt gouf. Huet ee Spiller keng Kaart an der passender Faarf, däerf hien eng Kaart mat Tromp-Symbol oder iergend eng aner Kaart spillen



### Beispill:

Klassesche Stréch, bei dem all d'Spiller Faarf bekennen:



Spiller C kritt de Stréch.

**Bemierkung:** En Spiller däerf sech zu all Moment déi eege Stréch ukucken, resp. Sech dee lëschte weise loossen, wann hien deen net selwer trut.

### Tromp:

Wéi ee Symbol am nächste Stréch Tromp ass, gëtt mat der opgedeckter Snake Oil-Kaart bestëmmt. **Virun all Stréch** muss eng néi Snake Oil-Kaarten opgedeckt ginn. Leet ee Spiller eng Kaart mat dem Tromp-Symbol, kritt hien dëse Stréch. Leeë méi Spiller eng Kaart mam Tromp-Symbol, kritt dee Spiller de Stréch, deen déi héchste Kaart mat engem Tromp-Symbol op de Stréch geluecht huet. Läit keng Kaart mat engem Tromp-Symbol am Stréch, gëllt d'Regel ewéi béi engem Stréch ouni Tromp.

### Beispill:



De Stréch geet un de Spiller B: Hien spillt wuel eng Kaart mat méi engem klenge Wäert ewéi déi als éischt gespillte Kaart, mee op senger Kaart ass d'Tromp-Symbol drop. Dofir kritt hien de Stréch.



Koup mat Snake Oil-Kaarte fir no ze zéien



### Beispill:

Net all kënnen d'Faarf bekennen, déi héchsten Tromp stécht!



Tromp



Iwersichtskaart



Koup mat Snake Oil-Kaarte fir no ze zéien

Spiller A - spillt un



De Stréch geet un de Spiller D, well hien déi héchste Kaart mat Tromp-Symbol gespillt huet.

### WÄERTUNG:

Um Enn vun all Tour zielen d'Spiller wéi vill Kaarten si mat Symboler, déi an deem Tour Treffer maachen, an hire Stréch hunn. D'Zomm multiplizéieren si mat dem entsprechem Minuswäert op der Iwersichtskaart. D'Punkte gi getrennt no Spiller, op engem Stéck Pobeier opgeschriwwen.

### Beispill:

Eng Wäertung um Enn vum 2. Tour mat 4 Spiller – de Cowboyshutt verursaacht Treffer!



De Spiller B huet folgend Kaarten a sengem Stréch:



2 Kaarte weisen de Cowboyshutt, deen 3 Minuspunkte bréngt. De Spiller B kritt also 6 Minuspunkten.



Duerno gi sämtlech Wild Shots-Kaarten nees gestéckelt an den nächsten Tour kann ufänken. Och d'Snake Oil-Kaarte gi virun all neiem Tour nees gestéckelt a prett geluecht.

## ENN VUM SPILL:

D'Spill ass nom 4. Tour eriwwer. Deejéinegen deen am Total déi mannste Punkten huet, gewënnt d'Spill an ass néie Sheriff vu Silver City.



Fir en bessert Liese verzichte mir op dat parallelt Benotze vu männlecher an weiblecher Sproochform. Sämtlech Persounebezeechnunge gëllen d'selwecht fir déi zwee Geschlechter.

D'Auteure soen deene villen Testspiller, hire Frënn a Familje Merci, a speziell de Membere vun der Spillfabrik.lu.

Wann Dir nach Froen oder soss Ureegungen zu „**Wild Shots**“ hutt, da melletech w.e.g. bei:  
Piatnik • Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Wien  
oder [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

**Grafikdesign:**  
Fiore GmbH, [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)

**Like us on Facebook**  
[www.facebook.com/PiatnikSpiele](http://www.facebook.com/PiatnikSpiele)

