



WILD SHOTS

SPIELZIEL

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

SPIELMATERIAL

- 40 Wild Shots-Karten
- 14 Snake Oil-Karten
- 1 Runden-Übersichtskarte
- Stift und Papier werden zusätzlich benötigt

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 Nachziehstapel neben der Runden-Übersichtskarte bereitgelegt.
- Der Spieler der zuletzt im Wilden Westen war wird Startspieler.

SPIELVERLAUF

Wild Shots geht über 4 Runden. Am Ende einer Runde gibt es für jeden Treffer Minuspunkte. Welche Symbole in welcher Runde Treffer verursachen und wie viele Minuspunkte es im Falle eines Treffers gibt, zeigt die Runden-Übersichtskarte.

Runde 1:		-2
Runde 2:		-3
Runde 3:		-4
Runde 4:		-5

Beispiel: In Runde 1 verursacht jeder Revolver 2 Minuspunkte. Die Zahl in Klammern (10x) sagt aus, auf wie vielen Wild Shots-Karten ein Revolver abgebildet ist. Das heißt, in Runde 1 kassiert man im schlimmsten Fall 20 Minuspunkte.

RUNDENÜBERSICHT

Eine Runde besteht aus 10 Stichen und verläuft immer wie folgt:

1. Der aktive Spieler deckt die oberste Snake Oil-Karte vom Nachziehstapel auf. Das darauf abgebildete Symbol ist der **aktive Trumpf** (für diesen Stich).
2. Der aktive Spieler spielt 1 Wild Shots-Karte aus seiner Hand aus. Dann spielen die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn ebenfalls jeder 1 Wild Shots-Karte aus.
3. Es wird festgestellt, wer den Stich gemacht hat und somit neuer aktiver Spieler wird.
4. **Wichtig:** Bevor der neue aktive Spieler zum nächsten Stich ausspielt, deckt er 1 neue Snake Oil-Karte auf, die den neuen aktiven Trumpf (für diesen Stich) bestimmt.
5. Die Runde endet wenn alle Karten ausgespielt wurden.
6. Es kommt zur Zwischenwertung laut Rundenübersichtskarte. Die jeweiligen Minuspunkte pro Spieler werden notiert.
7. **Alle** Wild Shots-Karten (auch beiseitegelegte!) werden gemischt und jeder Spieler erhält erneut 10. Auch **alle** Snake Oil-Karten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel erneut bereitgelegt.
8. Der aktive Spieler beginnt eine neue Runde.

WICHTIGE BEGRIFFE

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. Es besteht Farbzwang. Der Spieler der den Stich macht, nimmt alle Karten des Stiches an sich und legt diese verdeckt vor sich ab. Er wird neuer aktiver Spieler (siehe: Rundenübersicht). Ein Spieler darf sich jederzeit die eigenen Stiche ansehen, beziehungsweise sich den zuletzt gemachten Stich zeigen lassen, falls er diesen nicht selbst gemacht hat.

Farbzwang:

Jeder Spieler ist verpflichtet, eine Karte in der Farbe auszuspielen, die der zuerst gespielten Karte im Stich entspricht. Man muss also Farbe bekennen. Es besteht aber kein Stichzwang, das heißt, die Karte muss keinen höheren Wert haben als die eben

gespielte(n). Hat ein Spieler keine Karte in der entsprechenden Farbe auf der Hand, darf er eine Karte mit Trumpf-Symbol oder eine beliebige andere Karte spielen.

Trumpf:

Welches Symbol im aktiven Stich Trumpf ist, wird durch die aufgedeckte Snake Oil-Karte bestimmt. Vor jedem Stich muss eine neue Snake Oil-Karte aufgedeckt werden. Spielt nur 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 gespielt hat. Spielt kein Spieler eine Karte mit Trumpf-Symbol, sticht die Karte mit dem höchsten Wert der Farbe die der aktive Spieler ausgespielt hat.

Beispiel: klassischer Stich (ohne Trumpf), alle Spieler können Farbe bekennen.

Spieler A ist aktiver Spieler, er spielt die rote 5 aus.



Spieler B bekennt mit der roten 1.
Spieler C bekennt mit der roten 7.
Spieler D bekennt mit der roten 2.

Spieler C macht den Stich, weil seine rote 7 die Karte mit dem höchsten Wert ist.

Beispiel: Alle Spieler bekennen Farbe, Sheriffstern ist Trumpf.



Runden-Übersichtskarte



Nachziehstapel Snake Oil-Karten

Spieler A ist aktiver Spieler, er spielt die rote 8 aus.



Spieler B bekennt mit der roten 3.
Spieler C bekennt mit der roten 9.
Spieler D bekennt mit der roten 2.

Spieler B macht den Stich, obwohl seine rote 3 niedriger ist als die rote 8 und 9. Denn auf seiner Karte ist das Trumpf-Symbol (hier Sheriffstern) abgebildet.

Beispiel: Nicht alle Spieler können Farbe bekennen, der höchste Trumpf sticht.



Runden-Übersichtskarte



Nachziehstapel Snake Oil-Karten

Spieler A ist aktiver Spieler, er spielt die rote 2 aus.



Spieler B bekennt mit der roten 4.
Spieler C bekennt mit der roten 10.

Spieler D macht den Stich, obwohl er nicht Farbe bekannt hat. Denn seine (schwarze) Trumpf 7 ist höher als die (rote) Trumpf 4 von Spieler B.

WERTUNG

Am Ende jeder Runde verbucht jeder Spieler seine Minuspunkte, je nachdem wieviele Karten in seinen Stichen laut der Runden-Übersichtskarte Treffer verursacht haben.

Beispiel: Wertung nach der 2. Runde, Cowboyhüte.

Spieler A hat folgende Karten in seinen Stichen:



2 davon sind mit Cowboyhut. Spieler A verbucht 6 Minuspunkte (2 x -3).

SPIELENDE

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

Noch Fragen zu den Spielregeln? www.ludolux.lu

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





WILD SHOTS

BUT DU JEU

Le but est de récolter le moins de points négatifs possible en évitant les plis qui contiennent des cartes avec le symbole qui cause des coups.

CONTENU

- 40 cartes Wild-Shots
- 14 cartes Snake-Oil
- 1 carte aperçu des manches
- un stylo et du papier sont nécessaires

PRÉPARATION DU JEU

- Les 40 cartes Wild-Shots sont mélangées. Chaque joueur reçoit 10 cartes. À 2 et 3 joueurs, les cartes excédentaires sont mises de côté sans être vues.
- Les 14 cartes Snake-Oil sont également mélangées et placées sur la table en pioche face cachée à côté de la carte aperçu des manches.
- Le joueur qui était le dernier dans le Far West devient le premier joueur.

DÉROULEMENT DU JEU

Wild Shots se joue en 4 manches. A la fin de chaque manche des points négatifs sont marqués en fonction des coups qu'on a pris. La carte aperçu des manches indique quel symbole cause combien de points négatifs par coup.

Round	1	2	3	4
Points négatifs	-2	-3	-4	-5
Cartes Wild-Shots	10x	10x	10x	10x

Exemple : Pendant la 1re manche, chaque revolver cause 2 points négatifs. Le nombre entre parenthèses (10x) indique combien de cartes Wild-Shots affichent un revolver. Cela signifie qu'en 1re manche, au pire des cas on encaisse 20 points négatifs.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une manche consiste en 10 plis qui se déroulent toujours comme suit :

- Le joueur actif révèle la première carte Snake-Oil de la pioche. Le symbole représenté est l'**atout actif** (pour ce pli).
- Le joueur actif joue 1 carte Wild-Shots de sa main. Puis les autres joueurs jouent également chacun 1 carte Wild-Shots, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- On détermine qui a pris le pli et devient ainsi le nouveau joueur actif.
- Important :** Avant que le nouveau joueur actif ne passe au pli suivant, il pioche 1 nouvelle carte Snake-Oil qui détermine le nouvel atout actif (pour ce pli).
- La manche se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées.
- Il y a un calcul (intermédiaire) des points selon la carte aperçu des manches. Les points négatifs par joueur sont notés.
- Toutes** les cartes Wild-Shots (y compris celles mises de côté !) sont mélangées et chaque joueur en obtient à nouveau 10. **Toutes** les cartes Snake-Oil sont également mélangées et placées sur la table comme nouvelle pioche face cachée.
- Le joueur actif commence une nouvelle manche.

NOTIONS IMPORTANTES

Pli :

Dans Wild Shots, le joueur jouant la carte la plus haute ou la carte la plus basse avec un symbole d'atout remporte le pli. Il y a une contrainte de couleur. Le joueur qui remporte le pli prend toutes les cartes du pli et les place face cachées devant lui. Il devient le nouveau joueur actif (voir : déroulement d'une manche). On peut regarder ses propres plis à tout moment, ou se faire montrer le dernier pli si on ne l'a pas pris soi-même.

Contrainte de couleur :

Le joueur actif ouvre le pli. C'est lui qui décide quelle couleur sera jouée. Chacun son tour on doit jouer une carte de la couleur annoncée. Il y a donc une contrainte de couleur, mais il n'y a pas de contrainte de pli, c-à-d la carte jouée ne doit pas être de valeur plus élevée que celle(s) jouée(s) avant. Sauf si l'on ne possède pas la couleur demandée, on

peut renoncer la couleur annoncée, et jouer une autre carte de couleur et de valeur au choix, avec ou sans atout.

Atout :

La carte Snake-Oil active détermine l'atout actif (pour ce pli). Une nouvelle carte Snake-Oil doit être piochée avant d'ouvrir un nouveau pli. Si un seul joueur joue une carte avec le symbole d'atout, ce joueur remporte le pli. Si plusieurs joueurs ont joué une carte avec un symbole d'atout, le joueur qui a joué la carte la plus haute avec un symbole d'atout fait le pli. Si aucun joueur ne joue une carte avec un symbole d'atout, la carte avec la valeur la plus élevée de la couleur annoncée dans ce pli l'emporte.

Exemple : Pli classique (sans atout), tous peuvent suivre la couleur annoncée.

Joueur A est le joueur actif, il joue le 5 rouge.



Joueur B suit avec le 1 rouge.

Joueur C suit avec le 7 rouge.

Joueur D suit avec le 2 rouge.

Joueur C emporte le pli car son 7 rouge est la carte de la valeur la plus haute.

Exemple : Tous peuvent suivre la couleur annoncée, l'étoile de shérif est l'atout.



atout actif



carte aperçu des manches



pioche cartes Snake-Oil

Joueur A est le joueur actif, il joue le 8 rouge.



Joueur B suit avec le 3 rouge.

Joueur C suit avec le 9 rouge.

Joueur D suit avec le 2 rouge.

Joueur B emporte le pli, bien que son 3 rouge soit plus bas que le 8 et le 9 rouges. C'est parce que son 3 rouge porte l'étoile du shérif qui est l'atout actif de ce pli.

Exemple : Tous les joueurs ne peuvent pas suivre, l'atout le plus élevé l'emporte.



atout actif



carte aperçu des manches



pioche cartes Snake-Oil

Joueur A est le joueur actif, il joue le 2 rouge.



Joueur B suit avec le 4 rouge.

Joueur C suit avec le 10 rouge.

Joueur D ne suit pas, il joue le 7 noir.

Joueur D emporte le pli, bien qu'il n'a pas suivi la couleur annoncée. C'est parce que son atout 7 (noir) est supérieur à l'atout 4 (rouge) du joueur B.

CALCUL DES POINTS

A la fin de chaque manche, chaque joueur calcule ses points négatifs, selon la carte aperçu de la manche, et note son score (intermédiaire).

Exemple : Calcul après la 2e manche, chapeaux de cow-boy.

Joueur A a pris les plis suivants :



2 cartes portent un chapeau de cow-boy.

Le joueur A marque 6 points négatifs (2 x -3).

FIN DU JEU

Le jeu se termine après la 4e manche. Celui qui a le moins de points négatifs dans l'ensemble remporte la partie.

Des questions sur les règles du jeu ? www.ludolux.lu

Pour des raisons de lisibilité, nous avons renoncé à utiliser le genre masculin et féminin. L'ensemble des désignations de personnes s'appliquent de la même façon pour les deux sexes.

