



SPIRITS OF THE WILD™

AWAKENING

Nick Hayes

SPIELMATERIAL

1 Schale
1 Kojote
30 doppelseitig
bedruckte Tiertableaus
(Englisch und Deutsch)

1 Stoffbeutel

56 Steine (jeweils 8 in 7
verschiedenen Farben)
12 Aktionskarten (6 pro Spieler)
36 Spirit-Kraftkarten
(18 englische, 18 deutsche)

DIE GESCHICHTE DER SPIRITS

Es war einmal, vor langer, langer Zeit, da sammelten Wildtiere am Flussufer bunte Steine und legten sie zu prachtvollen Mustern. Jedes Tier bevorzugte bestimmte Steine. Nur der immer ungeduldige Kojote beteiligte sich nicht an diesem Zeitvertreib. Er hatte große Freude daran, die anderen Tiere abzulenken.

Heute ist die Aufgabe der Spieler, den Tieren ihre Lieblingssteine zu besorgen. Und wenn der Kojote vorbeikommt, schicken sie ihn fort, damit er jemand anderen ärgert!

★ ZIEL DES SPIELS

Mithilfe ihrer Aktionskarten versuchen die Spieler, bunte Steine zu sammeln und auf ihre Tiertableaus zu legen, um möglichst viele Punkte zu erzielen, und den Kojoten zu meiden. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!



SPIELVORBEREITUNG

1. Die Schale wird zwischen die beiden Spieler gestellt.
2. Der Kojote steht auf dem Tisch bereit.
3. Die Spieler wählen fünf Tiertableaus, mit denen sie in dieser Partie spielen wollen. Beide Spieler müssen dieselben Tiere verwenden. Jeder nimmt sich die gewählten Tiertableaus in seiner Farbe und legt sie vor sich aus. In der ersten Partie empfiehlt es sich, mit Eule, Kaninchen, Biber, Lachs und Schildkröte zu spielen.
4. Jeder Spieler legt seine sechs Aktionskarten offen vor sich ab.
5. Ein Startspieler wird bestimmt. Er dreht seine „Zwei Steine nehmen“-Karte, um, sodass sie nun verdeckt ist. Diese Aktion steht ihm jetzt nicht mehr zur Verfügung, bis die Karte wieder aufgedeckt wird (mehr dazu später).
6. Die Spirit-Kraftkarten werden gemischt. Sechs dieser Karten werden in zwei offene Stapel aus jeweils drei Karten aufgeteilt. Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel.
7. Alle Steine werden in den Beutel gefüllt und gemischt. Dann werden vier Steine aus dem Beutel gezogen und in die Schale gelegt. Sind schillernde Kraftsteine dabei, kommen sie zurück in den Beutel und werden durch neue Steine aus dem Beutel ersetzt, sodass schließlich vier normale Steine in der Schale liegen.

SO WIRD GESPIELT

Wer an der Reihe ist, wählt eine seiner offenen Aktionskarten und führt deren Aktion aus. Anschließend dreht er die Karte um. Damit endet der Zug, und der andere Spieler ist an der Reihe.

AKTIONSKARTEN

EINEN STEIN NEHMEN (X2)

Der Spieler nimmt einen Stein aus der Schale und legt ihn auf eins seiner Tiertableaus.

Die Rückseiten dieser Karten ergeben das Bild eines Kojoten. Nachdem der Spieler die zweite Karte dieser Art umgedreht (dadurch das Bild vervollständigt) und einen Stein platziert hat, darf er den Kojoten bewegen.

Hinweis: Diese Aktion kann nicht genutzt werden, falls sich keine Steine in der Schale befinden.



ZWEI STEINE NEHMEN

Der Spieler nimmt zwei Steine aus der Schale und legt sie auf dasselbe oder zwei verschiedene seiner Tiertableaus.

Hinweis: Diese Aktion kann nicht genutzt werden, falls sich weniger als zwei Steine in der Schale befinden.



ZWEI STEINE ZIEHEN UND EINEN STEIN NEHMEN

Der Spieler zieht zwei Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale. Dann nimmt er sich einen Stein aus der Schale und legt ihn auf eins seiner Tiertableaus.



DREI STEINE ZIEHEN UND DEN KOJOTEN BEWEGEN

Der Spieler zieht drei Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale. Dann darf er den Kojoten auf eins der Tiertableaus seines Mitspielers stellen.



KARTEN ZURÜCKHOLEN UND SPIRIT-KRAFT NUTZEN

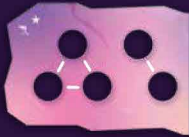
Der Spieler deckt alle seine verdeckten Aktionskarten auf. Außerdem wählt er eine der beiden offenen Spirit-Kraftkarten, führt deren Aktion(en) in der angegebenen Reihenfolge aus und legt die gewählte Karte anschließend unter ihren Stapel.

Hinweis: Diese Aktion darf der Spieler erst nutzen, wenn mindestens drei seiner Aktionskarten verdeckt sind.



STEINE NEHMEN

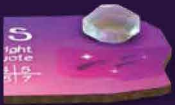
Nachdem der Spieler sich einen Stein aus der Schale genommen hat, legt er ihn auf eins seiner Tiertableaus. Hat er einen Stein platziert, kann dieser nicht mehr verschoben werden. Jedes Tier hat bestimmte Bedingungen, die erfüllt sein müssen, um dort Steine platzieren zu können – z. B. „Alle Farben unterschiedlich“ oder „Alle gleichfarbig“. Erfüllt ein Stein die Bedingungen eines Tiers nicht, kann er nicht auf dieses Tiertableau gelegt werden.



Für durch Linien miteinander verbundene Kombinationen wie Paare oder Drillinge können nur Steine derselben Farbe verwendet werden. Diese Kombinationen bringen erst Punkte, wenn sie vollständig sind. Legt der Spieler einen ersten Stein auf ein Feld einer durch Linien miteinander verbundenen Kombination, muss er auf den anderen Feldern dieser Kombination Steine derselben Farbe platzieren.

Nimmt ein Spieler sich einen Stein, den er auf seinen Tableaus nicht unterbringen kann, muss er ihn in die Schale zurücklegen.

KRAFTSTEINE



Kraftsteine sind besondere, schillernde Steine. Sie können ausschließlich auf das Bonusfeld in der oberen Ecke des Tiertableaus gelegt werden – nicht auf andere Felder. Auf dieses Bonusfeld dürfen keine anderen Steine gelegt werden.

Ein Kraftstein verdoppelt am Ende der Partie die Punkte, die der Spieler für dieses Tiertableau erhält – ABER: Durch das Platzieren eines Kraftsteins wird das Tiertableau abgeschlossen. Sofern der Kraftstein nicht entfernt wird, dürfen auf dieses Tiertableau keine weiteren Steine gelegt werden.

KOJOTE



Der Kojote ist ein Gauner und liebt es, andere Tiere zu verwirren. Stellt ein Spieler den Kojoten auf ein Tiertableau seines Mitspielers, darf dieser auf dem betreffenden Tableau keine Steine mehr platzieren, bis der Kojote das Tableau wieder verlässt.

Der Kojote verbietet es dem Spieler lediglich, Steine auf diesem Tiertableau zu platzieren. Er verhindert jedoch weder Aktionen, durch die von diesem Tableau Steine entfernt werden, noch die Wertung dieses Tiertableaus am Ende der Partie.

Den Kojoten zu bewegen, ist immer freiwillig: Wenn eine Aktion die Bewegung des Kojoten erlaubt, darf der Spieler ihn auf ein

(anderes) Tiertableau seines Mitspielers stellen oder ihn stehen lassen. Es ist nicht möglich, den Kojoten auf ein eigenes Tiertableau zu stellen.

PASSEN

Falls beide Spieler übereinstimmend feststellen, dass ein Spieler keinen gültigen Zug machen kann, dreht dieser eine seiner Aktionskarten um, ohne deren Aktion auszuführen, und setzt aus.

Hinweis: Der Kojote kann nicht bewegt werden, wenn der Spieler passen muss und dabei seine zweite „Einen Stein nehmen“-Karte umdreht.

ENDE DER PARTIE



Sind am Ende eines Spielzugs insgesamt fünf oder mehr Kraftsteine aus dem Beutel gezogen worden, endet die Partie sofort. Die Steine können sich in der Schale oder auf Tiertableaus befinden.

WERTUNG

Jeder Spieler addiert die Punkte, die er für seine Tiertableaus erhält. Liegt ein Kraftstein auf dem Bonusfeld eines Tiertableaus, erhält der Spieler für dieses Tier den doppelten Punktwert.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Im Falle eines Gleichstands verliert der Spieler, bei dem der Kojote steht.

JETZT KANN'S LOSGEHEN!


Der Rest dieser Spielanleitung liefert detaillierte Informationen zu den einzelnen Tiertableaus und Spirit-Kraftkarten und dient zum Nachschlagen, falls im Laufe der Partie Fragen aufkommen sollten.



TIERTABLEAUS



AMEISEN

Je mehr Steine insgesamt auf diesem Tiertableau liegen, desto mehr Punkte bringt es ein. Für die Farben dieser Steine gibt es keine Einschränkungen. Die Steine müssen immer auf das am weitesten links befindliche freie Feld gelegt werden. Wird ein Stein auf ein Feld mit einem  gelegt, darf der Spieler sofort den Kojoten bewegen. In einem Zug, in dem der Spieler mehrere Steine einsetzt, kann er den Kojoten auch zwischen dem Platzieren der einzelnen Steine bewegen.
Maximale Punktzahl: 7 Punkte. Mit Kraftstein: 14 Punkte.



BIBER

Für einen kompletten Drilling gibt es 5 Punkte. Die Vervollständigung des Paares bringt 2 Punkte. Falls beide Kombinationen komplett sind, gibt es dafür 7 zusätzliche Punkte. Unvollständige Kombinationen bringen keine Punkte.
Maximale Punktzahl: 14 Punkte. Mit Kraftstein: 28 Punkte.



BUSCHRATTE

Vom Feld für den Kraftstein abgesehen kann der Spieler auf dieses Tiertableau normalerweise keine Steine legen. Sofort nachdem er den Kojoten bewegt hat, zieht der Spieler „blind“ einen Stein aus dem Beutel und legt ihn in das Nest der Buschratte. Falls ein Kraftstein auf dem Kraftstein-Feld liegt, darf der Spieler keine Steine in das Nest legen. Für jeden normalen Stein im Nest gibt es 1 Punkt, für jeden Kraftstein im Nest 3 Punkte. Kraftsteine im Nest der Buschratte verdoppeln weder den Wert dieses Tiertableaus, noch hindern sie den Spieler daran, Steine dorthin zu legen; aber sie zählen zu den erforderlichen Kraftsteinen für das Ende der Partie.
Maximale Punktzahl: unterschiedlich.



ELCH

Alle Steine müssen dieselbe Farbe haben. Jeder Stein bringt 1 Punkt. Liegen auf dem Elch-Tableau des Spielers mehr Steine als auf dem Elch-Tableau seines Mitspielers, gibt es stattdessen 2 Punkte pro Stein.
Maximale Punktzahl: 16 Punkte. Mit Kraftstein: 32 Punkte.



EULE

Für jedes komplette Paar gibt es 3 Punkte. Unvollständige Kombinationen bringen keine Punkte.
Maximale Punktzahl: 9 Punkte. Mit Kraftstein: 18 Punkte.



HASE

Alle Steine müssen unterschiedliche Farben haben. Sobald der Spieler den dritten Stein auf dieses Tiertableau legt, darf er sofort den Kojoten bewegen



KANINCHEN

Alle Steine müssen unterschiedliche Farben haben. Ist die Kombination komplett, gibt es dafür 6 Punkte. Eine unvollständige Kombination bringt keine Punkte.
Maximale Punktzahl: 6 Punkte. Mit Kraftstein: 12 Punkte.



KONDOR

Für die Farben der Steine gibt es keine Einschränkungen. Die Steine müssen immer auf das am weitesten links befindliche freie Feld gelegt werden. Falls beide Steine auf den Feldern, die mit einem A markiert sind, dieselbe Farbe haben, gibt es dafür 5 zusätzliche Punkte. Falls beide Steine auf den Feldern, die mit einem B markiert sind, dieselbe Farbe haben, gibt es dafür 3 zusätzliche Punkte.
Maximale Punktzahl: 13 Punkte. Mit Kraftstein: 26 Punkte.



KRUSTENECHSE

Hier dürfen nur Steine in zwei verschiedenen Farben platziert werden. Pro Stein gibt es 1 Punkt. Befindet sich von beiden Farben dieselbe Anzahl Steine auf dem Tableau, bringt jeder Stein stattdessen 2 Punkte ein.
Maximale Punktzahl: 12 Punkte. Mit Kraftstein: 24 Punkte.



LACHS

Je mehr Steine insgesamt auf diesem Tiertableau liegen, desto mehr Punkte bringt es ein. Alle Steine müssen unterschiedliche Farben haben.
Maximale Punktzahl: 13 Punkte. Mit Kraftstein: 26 Punkte.



NACHTFALTER

Für einen kompletten Drilling gibt es 4 Punkte. Der einzelne Stein bringt 1 Punkt. Sobald beide Kombinationen vervollständigt sind, wählt der Spieler eine der offenen Spirit-Kraftkarten und führt ihre Aktion aus. Geschieht dies während der Ausführung einer anderen Spirit-Kraftkarte, wird diese unter den Stapel gelegt, bevor die neue Spirit-Kraftkarte ausgeführt wird.
Maximale Punktzahl: 5 Punkte. Mit Kraftstein: 10 Punkte.



OCHSENFROSCH

Sobald der Spieler den Drilling vervollständigt, zieht er drei Steine, legt sie in die Schale und nimmt sich dann zwei Steine. Für den kompletten Drilling gibt es 2 Punkte. Eine unvollständige Kombination bringt keine Punkte.
Maximale Punktzahl: 2 Punkte. Mit Kraftstein: 4 Punkte.

REFERENZ



OTTER

Für die Farben der Steine gibt es keine Einschränkungen. Sobald die Kombination vervollständigt ist, holt der Spieler sofort einen Stein seiner Wahl aus dem Beutel. Für die komplette Kombination gibt es 4 Punkte. Eine unvollständige Kombination bringt keine Punkte.
Maximale Punktzahl: 4 Punkte. Mit Kraftstein: 8 Punkte.



RABE

Alle Steine müssen dieselbe Farbe haben. Jeder Stein bringt so viele Punkte ein, wie der Spieler Kraftsteine auf seinen sämtlichen Tiertableaus liegen hat.
Maximale Punktzahl: unterschiedlich.



SCHILDKRÖTE

Wie viele Punkte dieses Tier bringt, hängt davon ab, wie viele Steine auf dem Tableau liegen. Alle Steine müssen dieselbe Farbe haben.
Maximale Punktzahl: 14 Punkte. Mit Kraftstein: 28 Punkte.

SPIRIT-KRAFTKARTEN

Die Effekte der Spirit-Kraftkarte müssen in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden. Falls es nicht möglich ist, alle genannten Effekte auszuführen, müssen so viele wie möglich umgesetzt werden.



ADLER

Der Spieler nimmt sich einen Stein aus der Schale. Am Ende dieses Zugs ist der Spieler noch einmal an der Reihe. Diesen zusätzlichen Zug darf der Spieler auch dann noch ausführen, wenn die Partie nach seinem ersten Zug eigentlich enden würde.



BÄR

Der Spieler zählt die Steine, die sich gerade in der Schale befinden, und legt sie zurück in den Beutel. Dann zieht er dieselbe Anzahl an Steinen aus dem Beutel und legt sie in die Schale. Zuletzt nimmt sich der Spieler einen Stein aus der Schale.



BISON

Der Spieler zieht drei Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale. Dann nimmt er sich einen Stein aus der Schale. Zuletzt wählt der Spieler einen Stein aus der Schale, den er in den Beutel zurückwirft. Die aus der Schale genommenen bzw. in den Beutel geworfenen Steine müssen nicht zu den drei Steinen gehören, die durch die Ausführung dieser Karte in die Schale gelegt worden sind.



DACHS

Der Spieler darf den Kojoten bewegen. Danach legt er einen beliebigen Stein des Tiertableaus, auf dem der Kojote steht, zurück in die Schale. (Auch ein Kraftstein darf gewählt werden.)



EICHHÖRNCHEN

Der Spieler zieht Steine so lange einzeln nacheinander aus dem Beutel, bis er aufzuhören beschließt. Er muss mindestens einen Stein ziehen. Der Spieler nimmt sich einen der gezogenen Steine, bevor sich sein Mitspieler einen der übrigen gezogenen Steine nimmt. Etwaige restliche gezogene Steine kommen zurück in den Beutel.



FUCHS

Der Spieler zieht vier Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale. Dann nimmt er sich einen Stein aus der Schale. Zuletzt wählt er einen Stein aus der Schale, den sein Mitspieler nehmen und auf einem seiner Tiertableaus platzieren muss, falls möglich. Falls durch das Platzieren dieser Steine beide Spieler einen zusätzlichen Zug bekommen, werden diese am Ende des normalen Zugs des aktiven Spielers in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie ausgelöst worden sind, und bevor der Mitspieler seinen normalen Zug beginnt.



GEIER

Der Spieler wirft alle Steine aus der Schale zurück in den Beutel. Dann nimmt er sich einen „blind“ aus dem Beutel gezogenen Stein.



ORCA

Der Spieler zieht fünf Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale. Dann wählt er eine der in der Schale vertretenen Farben und nimmt sich alle Steine dieser Farbe. Kraftsteine zählen auch als eine Farbe. Anschließend wählt sein Mitspieler eine der in der Schale verbliebenen Steinfarben und wirft alle Steine dieser Farbe aus der Schale zurück in den Beutel.



PUMA

Der Spieler zieht zwei Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale. Dann nimmt er sich zwei Steine aus der Schale.



REH

Der Spieler entfernt einen beliebigen Stein von einem seiner Tiertableaus (auch ein Kraftstein kann gewählt werden) und legt ihn in die Schale. Dann nimmt er sich zwei Steine aus der Schale. Dabei kann der Spieler auch den Stein wählen, den er gerade zurück in die Schale gelegt hat.



ROBBE

Der Spieler wirft einen Stein von einem seiner Tiertableaus zurück in den Beutel. Dann zieht er drei Steine aus dem Beutel und nimmt sie sich alle. Falls er einen oder mehrere Steine nicht platzieren kann, legt er sie in die Schale.



SPINNE

Der Spieler nennt eine Farbe und zieht dann acht Steine aus dem Beutel. Alle gezogenen Steine dieser Farbe nimmt sich der Spieler; die anderen gezogenen Steine kommen zurück in den Beutel. Kraftsteine zählen auch als eine Farbe.



STACHELSCHWEIN

Der Spieler nimmt alle Steine von einem seiner Tiertableaus (auch Kraftsteine, falls vorhanden) und legt sie auf andere eigene Tiertableaus. Er kann alle Steine auf ein einziges anderes Tiertableau legen oder sie auf mehrere Tiertableaus verteilen. Es ist jedoch nicht erlaubt, Steine auf das ursprüngliche Tiertableau zurückzulegen.



STINKTIER

Der Spieler nimmt sich einen Stein aus der Schale. Er darf diesen Stein auch auf ein Tiertableau legen, das durch den Kojoten blockiert ist. In diesem Fall darf er den Kojoten bewegen. Dieser Effekt ermöglicht es dem Spieler nicht, einen Stein auf ein Tiertableau seines Mitspielers zu legen.



WAPITI

Der Spieler wählt eine von zwei Aktionsmöglichkeiten. Entweder er nimmt sich zwei Steine (keine Kraftsteine) aus der Schale ODER er nimmt sich einen Kraftstein aus der Schale und ist am Ende seines Zugs ein weiteres Mal an der Reihe. Die zweite Option kann der Spieler nur wählen, wenn sich ein Kraftstein in der Schale befindet. Den zusätzlichen Zug darf der Spieler auch dann noch ausführen, wenn die Partie nach seinem ersten Zug eigentlich enden würde.



WASCHBÄR

Der Spieler nimmt einen Stein (keinen Kraftstein) von einem beliebigen fremden oder eigenen Tiertableau und platziert ihn auf einem eigenen Tiertableau. Dann zieht er drei Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale.



WIDDER

Der Spieler zieht zwei Steine aus dem Beutel und nimmt sie sich beide. Falls er einen oder beide Steine nicht platzieren kann, legt er sie in die Schale.



WOLF

Der Spieler zieht vier Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale. Dann nimmt sich der Spieler einen Stein aus der Schale.

TIERTABLEAU-SETS

Die Spieler können für jede Partie fünf beliebige Tiertableaus und sechs beliebige Spirit-Kraftkarten wählen. Ein Teil des Spielspaßes besteht darin, immer wieder neue Kombinationen zu entdecken. Für den Fall, dass die Wahl schwerfällt, gibt es hier fünf Empfehlungen für Sets, die lustige Interaktion und interessante Themen bieten.

★ ZUM EINSTIEG

- Eule, Kaninchen, Biber, Lachs, Schildkröte
- Bär, Bison, Adler, Reh, Wolf, Widder

🔥 DER UNHEILVOLLE KOJOTE

- Ameisen, Hase, Elch, Kondor, Buschratte
- Dachs, Stinktier, Spinne, Eichhörnchen, Bison, Geier

🗡️ DES KONDORS HERAUSFORDERUNG

- Kondor, Krustenechse, Eule, Ochsenfrosch, Hase
- Orca, Stachelschwein, Waschbär, Dachs, Fuchs, Reh

🐾 GROß UND KLEIN

- Kaninchen, Ochsenfrosch, Buschratte, Rabe, Nachtfalter
- Bär, Wolf, Puma, Widder, Wapiti, Bison

🐟 FLUSS UND MEER

- Lachs, Biber, Schildkröte, Elch, Otter
- Waschbär, Bär, Robbe, Orca, Adler, Spinne



? service.mattel.com JGP01-LX71_2XX_G4

JGP01

©2025 Mattel. Consumer Services - Mattel, Inc., 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Manufactured, imported or distributed by: Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Porter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1FO, UK. Distributed elsewhere by: Distribué aussi par les partenaires : Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Mattel East Asia Ltd., 12/F, South Tower, World Finance Center, Harbour City, Tsimshatsui, HKSAR. Dilimport & Diedarkan Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd. Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 13, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196.

MATTEL
Games



Spielidee: Nick Hayes
Illustrationen: Rachel Quinlan
Ausstattung: Jeff Ippjan
Spielanleitung: Mary Sadonsky
Übersetzung: Birgit Irgang