



Es ist schon verrückt, auf welche Spielabenteuer wir Spieler uns einlassen. Wir stürzen uns todesmutig in die größten Waldbrandherde, wir lassen uns

als Affen auf Palmen schicken, wir lügen, wir schwindeln, wir stehlen, morden sogar. Und das alles bereitet uns Vergnügen? Fast schamhaft muss ich eingestehen: Es ist so, das alles kann Spaß machen.

Vorweg genommen: Es ist auch bei dem nun folgenden Spiel so! Wir heulen mit den Wölfen. Ein verrücktes Thema, mit dem sich Dagmar Frei, Till Meyer und Nicole Stiehl hier beschäftigen. Ihr Spieltrieb hat sie zu den Wölfen ge-

bracht, deren Spuren sie intensiv gefolgt sind, so intensiv, dass mit dem Spiel **Wolfsspuren** ein sehr authentischer Einblick in das Leben eines Wolfsrudels möglich wird, bei dem der Spielspaß nicht auf der Strecke bleibt. Vielleicht sollten wir uns bei dem Spiel auch darüber Gedanken machen, was schon der berühmteste internationale Wolfsforscher Erik Zimen zu erkennen meinte: Dass nämlich der Mensch den Wolf ver-teufelt, weil er ihn als Spiegelbild des eigenen Charakters erkannt hat. Sowohl Mensch als auch Wolf sind geschickte Lebewesen, intelligent und fürsorglich und zeigen ein ganz ähnliches Verhalten in der sozialen Hierarchie, im Beruf wie innerhalb des Familienverbandes.

Gleich drei Wölfe führt jeder der drei bis sechs Spieler durch mehrere Runden, die einem

Wolfsjahr entsprechen und in sieben Phasen eingeteilt sind. Die Hierarchie des Rudels wird zu Beginn ausgelost. Das das Rudel bestimmende Alpha-Paar wird durch den zuerst aufgedeckten Rüden und die zuerst aufgedeckte Fähe bestimmt, es folgt der so genannte Beta-Wolf ohne weibliche Begleitung, dann weitere Rüden und Fähen, je nach Spieleranzahl. Alle Tiere starten mit einer maximalen Stärkezahl von 12 Punkten, außerdem haben alle einen Anerkennungschip auf ihrer Wolfskarte liegen. Die restlichen Karten kommen jeweils über die erste Spielphase, Welpengeburt, ins Spiel. Die Höhe des Wurfs, zwischen zwei und sieben Welpen, wird ausgelost. Bei der Kartenabgabe bevorzugt werden die Spieler, die bisher rangniedrig eingeordnet sind. In dieser ersten Phase legen die Spieler außerdem fest, welches von drei großen Beutetieren in dieser Runde gemeinsam gejagt werden soll. Findet keine Einigung statt, entscheidet natürlich der Alpha-Wolf. Der wichtigste Teil der ersten Phase besteht aber darin, Aktionschips (Werte 1 bis 15) für alle aktiven Tiere und die folgenden fünf Phasen auf einer Ablagetafel zu verteilen. Diese Chips stehen für die Energie, die jeweils aufgebracht wird, in einer Phase besonders erfolgreich zu sein. Diese Chips bleiben verdeckt liegen, bis die jeweilige Phase gespielt wird. Ihr Einsatz ist nur bis zum Wert „7“ kostenfrei, danach verlieren die Wölfe Stärkepunkte. Die Höhe der gelegten Aktionspunkte bestimmt die Spielreihenfolge.

In der Phase Jungenaufzucht überleben nur die Wölfe, die durch sieben Aktionspunkte versorgt werden können. Losgehend von den Welpen, die rechts von der Alpha-Fähe liegen, wird so festgestellt, wer erst einmal in das Rudel aufgenommen werden kann. Wer am meisten für das Überleben der Welpen beigetragen hat, erhält einen Anerkennungschip für den entsprechenden Wolf. In der folgenden Phase gehen die Wölfe auf Kleintierjagd. Dazu werden vom Stapel „Kleine Beutetiere“ drei Karten gezogen, darunter können auch „Nieten“ sein. Der Spieler mit dem höchsten Aktionschip hat den ersten Zugriff, jagt er einen Biber kann er sogar seine

Stärkewerte um drei Punkte verbessern, oft hat er dann aber auch über den Aktionschip schon ein, zwei oder gar drei Punkte verloren. Für den folgenden Spieler wird eine Beutekarte nachgelegt. Solange die Wölfe noch Kleingetier wie Mäuse und Lemminge fangen können, gelten sie als versorgt, sobald aber nur noch die drei Nietenkarten „Keine Beutetiere“ ausliegen, schiebt der Rest Kohldampf und verliert zwei Stärkepunkte. Sinkt die Zahl dieser Punkte unter den Wert „1“ stirbt der Wolf, kann aber eventuell schon in der nächsten Runde als Welpen das Licht des Waldes wieder erblicken.

In der Vorbereitungsphase haben sich die Spieler auf ein Opfer ihrer gemeinsamen Jagdphase geeinigt. Nun ist ihre Kampfkraft als Rudel gefragt, wenn sie Elch oder Bison jagen wollen. Dazu werden alle Aktionschips addiert, beim Bison müssten es für eine problemlose Jagd schon mindestens 65 sein, der am leichtesten zu jagende Hirsch ist schon für 23 Punkte zu haben. Die Rudeljagd ist eine spannende Phase bei **Wolfsspuren**, denn das Spiel mit dem Risiko ist hier besonders hoch. Wird die geforderte Punktzahl nämlich nicht erreicht, spielen zwei Risikowerte eine entscheidende Rolle. Bei unserem Bison mit 65 Punkten sind es die Werte 15 und 40. Wird ein Wert zwischen diesen beiden Zahlen erreicht, ist das Tier entkommen, das muss natürlich auch für noch niedrigere Werte gelten, wozu in der Regel aber nichts zu lesen ist. Wird der Wert 40 überschritten, gilt das Tier als erlegt. Was jetzt kommt, ist richtig gemein und wirbelt viel durcheinander: In beiden Fällen wird der aktivste Wolf, der mit dem höchsten Aktionschip, verletzt. Die Konsequenzen der Verletzung hat das Autorenteam sehr harsch gelöst. Aus Kampfkarten mit Werten von eins bis zehn wird eine gezogen, deren Punktwert von den Stärkepunkten abgezogen wird, was oft das schnelle Aus bedeuten kann. In unseren Spielrunden haben wir uns darauf geeinigt, vier Punkte abzuziehen, das macht einen hohen Aktionschipeinsatz kalkulierbarer. In den Erläuterungen wird im Übrigen deutlich, dass Till Meyer & Co. mit ihrer Regelung wohl näher an der

Realität sind. Die Chancen auf erfolgreiche Großwildjagd sehen gar nicht so gut für die Wolfsrudel aus. So berichtet ein L. D. Mech, dass ein beobachtetes Rudel von 131 aufgespürten Elchen nur sechs erlegen konnte. Die anderen flohen oder stellten sich dem Kampf und zwangen das Rudel dadurch meist zur Aufgabe. Die Interessenlage ist bei der Großwildjagd ganz unterschiedlich gelagert. Alle sind irgendwo am Jagderfolg interessiert, denn sonst gibt es für alle den Verlust von zwei Stärkepunkten. Besonders interessiert sind aber die Spieler mit Welpen in der Auslage, die nur bei erfolgreicher Jagd überleben können. Ob das Beutetier für die Versorgung des ganzen Rudels ausreicht, hängt vom Nahrungswert und der Größe des Rudels ab. Zuerst werden die Alphas und Welpen versorgt, für die reicht es immer. Alle nicht versorgten Tiere bekommen zwei Stärkepunkte abgezogen. Der Wolf mit dem höchsten Aktionswert erhält für alles Risiko, das er getragen hat, immerhin noch einen Anerkennungschip.

In der anschließenden Phase haben die Autoren das unvermeidliche Wolfsheulen spieltechnisch fruchtbar gemacht. Dient es in der Realität der Kommunikation im Rudel, hat es spielerisch Auswirkungen auf die Auslage der Großen Beutetiere. Mindestens 35 Aktionspunkte muss das Rudel zusammenbringen, um nicht ein Beutetier in der Auslage zu verlieren, bei 55 Punkten kommt aber sogar noch eins dazu. Die Heulphase wird in ihrer Bedeutung oft anfangs unterschätzt, denn wenn immer nur ein Beutetier zur Verfügung steht, dessen Nahrungswerte vielleicht nur wenige Tiere versorgen oder das nur schwer zur Erlegen ist, geht es abwärts mit dem Rudel und es kann schnell aussterben.

Vor der Rundenbewertung kommt noch die Phase Rangkämpfe, die ausschließlich innerhalb der Geschlechter stattfinden. Es beginnen die Fähenkämpfe, die mit den oben schon erwähnten Kampfarten ausgetragen werden. Aus den zehn Karten werden sechs für den Kampf gezogen, die Kartenzahl wird um jeweils eine Karte aufgestockt für das Tier mit der größten Stärke und mit der höhe-

ren Zahl von Anerkennungschips, dadurch kann es zu ungleichen Kartenverteilungen von sechs zu acht Karten kommen. Der Kartenkampf ist einfach geregelt. Jeder legt verdeckt eine Karte ab, die Differenzen werden nach einem Punkteschlüssel von der jeweiligen Aktionspunktzahl abgezogen. Hilfreich wäre hier ein eigenes Kampf tableau zum Abtragen der Punkte und zur Umrechnung der Differenzwerte gewesen. Gewinnt die rangniedrigere Fähe, tauscht sie ihren Platz mit dem im Rang höher stehenden Tier. Der Gewinner erhält einen Anerkennungschip, der Verlierer erleidet einen entsprechenden Verlust, außerdem gilt das unterlegene Tier als verletzt, mit allen Konsequenzen, die oben bei der Großwildjagd beschrieben wurden.

Bei den Rüden geht es gesitteter zu: Rankämpfe finden nur von unten nach oben statt und das unter genauer Beachtung der Hierarchiestufen. Die Rüden müssen sich also mühsam nach oben bis zum Alpha durchkämpfen. Verletzungen kommen nicht vor, Anerkennungspunkte werden aber ebenso gewonnen wie verloren.

Der Totalverlust von Anerkennungspunkten führt zum Ausschluss aus dem Rudel. Ein Wolf ohne solche Punkte kann über den Status des ausgebissenen Omega-Wolfes wieder ins Rudel zurückkommen, sobald er es schafft, wieder Anerkennung zu gewinnen.

Nach der Kampfphase wird die Runde mit einer Auswertung beendet. Jeder Spieler erhält Gewinnpunkte für seine Wölfe, der rangniedrigste erhält einen Punkt und dann geht es nach oben, so dass die Alpha-Wölfe bei einem großen Rudel auch besonders viele Punkte erhalten können. Gewinnpunkte gibt es außerdem für Anerkennungschips. Verluste gibt es in der Rundenbilanz aber auch: Den Alphawölfen wird ein Stärkepunkt abgezogen, verstorbene und verstoßene Wölfe führen zu weiteren Punktabzügen. In der Auswertungsphase wird auch das Schicksal der Jungwölfe entschieden. Zuerst werden sie am Ende der Rangleiter mit 12 Stärkepunkten und einem Anerkennungschip eingeordnet. Danach dürfen sich

spieltrieb

ihre Spieler aber entscheiden, ob sie im Rudel bleiben wollen oder zu neuen Ufern aufbrechen möchten und abwandern wollen. Die Spieler entscheiden geheim über das zukünftige Schicksal der Jungwölfe. Wandern Pärchen ab, erhalten ihre Spieler fünf Gewinnpunkte, ein einzelner Wolf bringt aber drei Punkte Abzug.

Zu Beginn des Spiels legen die Spieler eine zu erreichende Punktzahl fest, die bei drei Spielern nicht unter 40 Punkten liegen sollte. Das Spiel endet, wenn ein Spieler diese Punktzahl in der Wertungsphase erreicht hat. Es kann aber durchaus vorkommen, dass das Rudel versagt, die Gruppe die Punktzahl nicht erreicht und vor dem erhofften Spielende ausstirbt.

Wolfsspuren ist ordentlich produziert, die Schachtel hätte aber durchaus halb so groß ausfallen können. Das Kartenmaterial ist vorzüglich, die Einbindung von Fotos trägt zur Spielatmosphäre bei. Die Spielregel führt gut zum Spiel hin, lässt kaum Fragen offen, liefert viele zusätzliche Informationen und enthält eine gute Kurzübersicht, die am besten für jeden Spieler kopiert wird. Das Spiel überzeugt von den spie-

lerischen Elementen her voll und ganz. Mit **Wolfsspuren** ist dem Autorenteam um Till Meyer aber nicht nur ein spielerischer Beitrag, das Image des Wolfes aufzupolieren, gelungen, sondern ein aufklärerischer, jenseits der Werwolfbilder, des Wolfes im Schafpelz oder der Vorstellung vom Menschen, der des Menschen Wolf sei. Eine spielerische Hommage an das Tier des Jahres 2003. Chapeau!

Wieland Herold



Wolfsspuren
Dagmar Frei, Till Meyer
& Nicole Stiehl
Spieltrieb GbR.

3 - 6 Spieler
ab 12 Jahren
etwa 90 Min.

spieltriebgbgbr.de

Dieser Artikel erschien als Preview bei unserem Kooperationspartner H@LL9000, dem Online-Magazin für Spiel und Freizeit.

www.hall9000.de
