

The cover art features a close-up portrait of a young boy with light brown hair and striking green eyes. He has a serious expression and is surrounded by lush green foliage and tree branches. A white, ribbon-like banner is draped across the middle of the image, containing the title 'Woodwalkers' in a large, elegant script font. To the right of the banner, the words '— THE —' are written in a small, simple font, followed by 'GAME' in a large, bold, serif font.

Woodwalkers

— THE —
GAME

SPIELANLEITUNG

— GAME INSTRUCTIONS —



Woodwalkers

— DAS — BRETTSPIEL

Ein Duellspiel für 2 – 4 Personen ab 8 Jahren
Spieldauer: 20 – 30 Minuten

Herzlich willkommen
in der Welt der Gestaltwandler!

Als ich die ersten Woodwalkers-Bände geschrieben habe, hätte ich mir nicht träumen lassen, dass es mal ein Brettspiel dazu geben würde. Und dann noch eins, das euch direkt an die Clearwater High versetzt und euch live am Unterrichtsfach „Kampf und Überleben“ teilnehmen lässt.

Darum macht euch bereit! Denn an der Clearwater-High geht es immer ziemlich abenteuerlich zu: Carag – der als Mensch ein blonder Junge mit grün-goldenen Augen ist – verwandelt sich in einen Puma und verteidigt seine Freunde. Holly heitert alle als Rothörnchen auf, Brandon zerlegt als Bison einen morschen Baumstumpf und Tikaani (eine Polarwölfin in zweiter Gestalt) hilft ihrem Wolfsrudel, die Schule zu beschützen.

Mit etwas Glück ist eure Lieblingsfigur aus meinen Büchern auf einer der Spielkarten vertreten und ihr könnt ihre Stärken nutzen. Ich wünsche euch ganz viel Spaß und spannende Duelle!

Eure Katja Brandis



Entdecke spannendes Hintergrundwissen, Gewinnspiele und Aktionen und tauche tiefer in die Welt der Gestaltwandler ein!

Hier geht's zur Fansite:



www.woodwalkers.de



Spielmaterial und Spielaufbau:

4 Würfel

4 Punktezähler
(in 4 Farben)

1 doppelseitiger
Spielplan mit
einer Tag- und
einer Nachtseite

28 Tier-Karten
(je 7 in 4 Farben)

1 Kampfmodus-Marker

56 Wund-Plättchen

28 Tier-Plättchen
(je 7 in 4 Farben)

40 Wald-Plättchen
(je 20 für die
Tag- und 20 für
die Nachtseite)

20 Kampfmodus-
Plättchen



- 🐾 Legt den Spielplan mit der grünen **Tagseite** nach oben in die Tischmitte.
- 🐾 Mischt verdeckt die zwanzig grünen **Wald-Plättchen** und legt sie einzeln mit der Rückseite nach oben auf die hellen Felder in der Mitte des Spielplans.
- 🐾 Nehmt euch nun jeder jeweils einen Satz **Tier-Plättchen**, **Tier-Karten** und einen **Punktezähler** in der gleichen Farbe sowie einen der vier **Würfel**. Die überzähligen Tier-Plättchen, -Karten, Punktezähler und Würfel könnt ihr zurück in die Schachtel legen.
- 🐾 Legt eure **Punktezähler** auf das größte Feld der Punkteleiste außen am Rand des Spielplans.

- 🐾 Legt eure **Tier-Plättchen** offen und beliebig auf die sieben farblich passenden Startfelder auf dem Spielplan.
- 🐾 Legt eure **Tier-Karten** offen vor euch aus.
- 🐾 Haltet die **Wund-Plättchen** neben dem Spielplan bereit.
- 🐾 Mischt anschließend die **Kampfmodus-Plättchen** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Zieht dann **drei** der Kampfmodus-Plättchen und legt sie offen hin.
- 🐾 Wer von euch ist der jüngste Spieler? Dieser bekommt nun den **Kampfmodus-Marker** und schon können die Duelle beginnen!

Spielablauf:

Rundenstart: Die Wahl des Kampfmodus-Plättchens

Der Spieler, der von euch den Kampfmodus-Marker bekommen hat, beginnt die Runde. Er sucht sich **eines** der drei offenen **Kampfmodus-Plättchen** aus und legt es abseits vom Spielplan so hin, dass alle es sehen können. Das Symbol auf dem Plättchen zeigt euch an, **in welcher Kategorie** in dieser Runde die Duelle stattfinden: Ausdauer, Schnelligkeit, Intelligenz oder Stärke.

Anschließend zieht der Spieler ein **neues** Kampfmodus-Plättchen vom Stapel und legt es zu den beiden übrig gebliebenen Kampfmodus-Plättchen.

Beispiel

Lissa, Isidore, James und Sarah spielen zusammen. Sarah ist die Jüngste, daher bekommt sie den Kampfmodus-Marker. Sie sucht aus den drei offen ausliegenden Kampfmodus-Plättchen das Plättchen mit dem Symbol für Stärke aus. Das bedeutet, dass in dieser Runde alle Duelle in der Kategorie Stärke stattfinden. Sie legt das ausgewählte Kampfmodus-Plättchen so neben den Spielplan, dass alle es gut sehen können, zieht vom verdeckten Stapel ein weiteres Kampfmodus-Plättchen und legt es für die nächste Runde neben die beiden übrig gebliebenen Kampfmodus-Plättchen. Danach ist James dran, der links neben ihr sitzt und mit seinem Zug die Würfelrunde eröffnet.

Der Zug beginnt:

Nachdem das Kampfmodus-Plättchen ausgesucht wurde, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und beginnt die Würfelrunde. Bist du das? Dann würfelle mit deinem Würfel und bewege **eins** deiner Tier-Plättchen auf dem Spielfeld in der Mitte des Spielplans.

Der **Würfel** zeigt dir dabei immer die **maximale Reichweite**, mit der du dein Tier-Plättchen bewegen kannst.

Folgende **Regeln** musst du **beim Ziehen** auf dem Spielfeld beachten:

- ☞ Du darfst eins deiner Tier-Plättchen **senkrecht** oder **waagrecht** auf dem Spielfeld so weit ziehen, wie es die Würfelpunkte auf deinem Würfel anzeigen. Diagonal ziehen ist jedoch nicht erlaubt.



- ☞ Du darfst in deinem Zug beliebig oft die **Richtung wechseln**.



- ☞ Du darfst früher **stehen bleiben** und Würfelpunkte verfallen lassen.



- ☞ Wenn du deine Tier-Plättchen gar **nicht bewegen** möchtest, darfst du auch ganz auf das Würfeln verzichten. Dann ist direkt der nächste Spieler an der Reihe.

- ☞ Beachte, dass **auf jedem Feld** nur **ein Tier-Plättchen** gleichzeitig liegen darf.



- ☞ Von einem Tier-Plättchen bereits **besetzte Felder** müssen **umlaufen** werden und dürfen nicht übersprungen oder beim Laufen benutzt werden. Die einzige Ausnahme: Es soll zum **Duell** kommen.



- ☞ Du darfst dein Tier-Plättchen **nicht** auf die **Startfelder** eines **anderen Spielers** ziehen.



- ☞ Du darfst ein Tier-Plättchen, das auf einem **deiner** Startfelder liegt, auf eins deiner anderen **freien Startfelder** ziehen. Doch auch hier gilt: Tier-Plättchen dürfen nicht übersprungen werden. Hat dein Tier-Plättchen deine Startfelder jedoch verlassen, darfst du es nicht dorthin zurückziehen.



Jetzt wird es spannend. Wo ist deine Figur gelandet:

a) Auf einem leeren Feld?

Dann passiert nichts und der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe.

b) Auf einem Feld mit einem verdeckten Wald-Plättchen?

Dann decke das Wald-Plättchen jetzt auf und sieh es dir an.



Ist es eine Fahne?

Lege das Plättchen **offen zurück auf das Spielfeld** und lege dein Tier-Plättchen darauf. Die **Punkte** auf dieser Fahne bekommt der Spieler, dessen Tier-Plättchen am Ende des Spiels auf diesem Plättchen liegt.



Ist es Sherris Medizin?

Die Medizin kannst du zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Zuges einsetzen, um ein **Wund-Plättchen** von einer deiner Tier-Karten zu nehmen. Einmal eingesetzt kommt das Medizin-Plättchen aus dem Spiel. Lege es bis zu seinem Gebrauch vor dir ab.



Ist es ein Würfel?

Mit dem Würfel-Plättchen darfst du einmalig zu einem beliebigen Zeitpunkt deinen eigenen Würfel **neu würfeln**. Dabei ist es egal, ob du den Würfel benutzt, um vorwärts zu ziehen, oder, um im Duell eventuell besser abzuschneiden. Danach kommt das Plättchen aus dem Spiel. Lege das Würfel-Plättchen bis zu seinem Gebrauch vor dir ab.



Ist es ein Punkte-Plättchen?

Du darfst deinen **Punktezähler** auf der Punkteleiste sofort **ein Feld vorwärts** ziehen. Lege das Punkte-Plättchen anschließend zurück in die Schachtel.

Beispiel

James würfelt eine 4 und bewegt sein Bison-Plättchen auf ein Feld, auf dem ein verdecktes Wald-Plättchen liegt. Er deckt es auf und darauf ist ein Würfel abgebildet. James legt das Plättchen vor sich ab. Er darf es später im Spiel benutzen, um noch einmal neu zu würfeln. Sein Tier-Plättchen bleibt auf dem nun leeren Feld liegen. Isidore würfelt eine 3. Er möchte mit seinem Otter-Plättchen aber nur 2 Felder vorwärtsgehen und bleibt früher stehen. Auch er landet auf einem Feld mit einem verdeckten Wald-Plättchen. Er deckt es auf und darauf ist eine Fahne mit einer Zahl abgebildet. Er legt das Plättchen offen zurück auf das Feld, von dem er es genommen hat, und legt sein Tier-Plättchen oben drauf. Das Wald-Plättchen bleibt bis zum Ende des Spiels auf diesem Feld liegen.

c) Auf einem Feld auf dem eine fremde Figur steht?

Jetzt kommt es zum Duell!

Das Duell:

Ziehst du mit deinem Tier-Plättchen auf ein Feld, auf dem bereits das Plättchen eines anderen Spielers liegt, dann kommt es zum Duell:

- Schaut euch beide zuerst das in dieser Runde ausgewählte Kampfmodus-Plättchen an. Es zeigt euch, in welcher **Kategorie** das **Duell** stattfindet:



Ausdauer



Schnelligkeit



Stärke



Intelligenz

- Schaut euch dann den entsprechenden Wert der sich duellierenden Tiere auf euren Tier-Karten an und **vergleicht eure Werte miteinander**. (Ihr findet die Werte auch noch einmal in klein auf euren Tier-Plättchen). Achtet dabei darauf, ob bereits Wund-Plättchen auf eurer Tier-Karte liegen. Wenn ja, müsst ihr pro Wund-Plättchen noch einmal einen Punkt von eurem Wert abziehen. Anschließend würfelt ihr beide, beginnend mit dem Spieler, der den anderen zum Duell herausgefordert hat.

- Zählt nun die gewürfelten Würfelpunkte zu dem Wert auf euren Tier-Karten dazu. Wer von euch hat den **höheren Gesamtwert**? Der **gewinnt** das Duell. Ist **euer Gesamtwert** gleich, dann hat der Herausforderer verloren.

- Derjenige von euch, der das Duell **verloren** hat, muss nun sein Tier-Plättchen zurück auf ein beliebiges eigenes, aber **leeres Startfeld** setzen. Zusätzlich muss er ein **Wund-Plättchen** auf die entsprechende Tier-Karte vor sich legen. Jedes Wund-Plättchen **reduziert die Kampfkraft** des Tieres bei zukünftigen Duellen um einen Punkt.



- Achtung! Hat einer von euch **drei Wund-Plättchen** auf seiner Karte, ist das Tier zu stark verletzt und das dazugehörige Tier-Plättchen und die Tier-Karte **kommen aus dem Spiel**. Die Wund-Plättchen kommen anschließend zurück in den Vorrat.

- Der **Sieger** eures Duells darf seine Figur auf das **freigewordene Feld ziehen** bzw. dort **stehenbleiben**. Er hat diese Position auf dem Spielplan erobert. Wenn auf dem Feld ein Fahnen-Plättchen liegt, hat er auch dieses erobert – jedenfalls solange, bis er vielleicht selbst in einem Duell unterliegt und den Platz wieder räumen muss. Zusätzlich darf der Sieger seinen Punktezähler auf der Punkteleiste **zwei Felder** vorwärts ziehen.

Beispiel

Lissa ist am Zug, würfelt und zieht ihr Wolf-Plättchen auf das Feld, auf dem bereits Isidores Otter-Plättchen liegt. Es kommt also zum Duell zwischen den beiden Tieren! Lissa und Isidore schauen nun zunächst auf das in dieser Runde ausgewählte Kampfmodus-Plättchen: Es zeigt das Symbol für Stärke. Nun sieht sich Lissa den Wert für Stärke auf ihrer Wolfskarte an (eine 6) und Isidore auf seiner Otterkarte (eine 3). Nun würfeln beide mit ihren Würfeln. Lissa würfelt eine 3. Sie hat also einen Stärkewert von 9 (6+3). Isidore würfelt eine 6. Auch er hat einen Stärkewert von 9 (3+6). Da Lissa die Herausforderin war, verliert sie leider das Duell. Sie legt ihr Wolfs-Plättchen zurück auf ein leeres Startfeld, nimmt sich ein Wund-Plättchen und legt es auf ihre Wolfs-Karte. Isidore hingegen konnte seine Position behaupten. Er hat gewonnen, darf auf dem Feld liegen bleiben und seinen Punktezähler auf der Punkteleiste zwei Felder nach vorne rücken.



Beispiel

Doch was wäre gewesen, wenn Lissa anders gewürfelt hätte?

- Hätte Lissa eine 4, 5 oder 6 gewürfelt, dann hätte sie mit einem Stärkewert von 10, 11 oder 12 klar gewonnen (6+4, 6+5, 6+6), denn da Isidore keine höhere Würfelzahl als 6 würfeln kann, wäre er nicht über einen Stärkewert von 9 hinausgekommen. Im Fall eines Sieges hätte Lissa ihr Wolfs-Plättchen auf dem Feld liegen lassen und mit ihrem Punkteähler auf der Punkteleiste zwei Felder weiter rücken dürfen. Isidore hingegen hätte seine Position verloren und hätte sein Otter-Plättchen zurück auf eins seiner freien Startfelder sowie ein Wund-Plättchen auf seine Otter-Karte legen müssen.
- Hätte Lissa jedoch eine 1 oder 2 gewürfelt und dadurch einen Stärkewert von 7 oder 8 erreicht, hätte Isidore mit seinem Stärkewert von 9 klar gewonnen.

Die Runde endet:

Nachdem du gewürfelt, dich auf dem Spielfeld bewegt und ggf. eine Aktion ausgeführt hast, wie das Aufdecken eines Wald-Plättchens oder das Duellieren mit einem anderen Spieler, endet dein Zug. Dann ist der **im Uhrzeigersinn** nächste Spieler mit Würfeln und Ziehen an der Reihe.

Achtung:

Sobald derjenige von euch an der Reihe ist, der die Runde gestartet und das Kampfmodus-Plättchen ausgesucht hat, würfelt und zieht auch er wie beschrieben eines seiner Tier-Plättchen und führt ggf. die beschriebenen Aktionen aus.

Anschließend legt er das Kampfmodus-Plättchen der Runde **auf einen Ablagestapel** und gibt den Kampfmodus-Marker an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter.

Dieser darf nun, wie zu Beginn beschrieben, selbst ein neues Kampfmodus-Plättchen aus den drei offenen Plättchen auswählen und für alle sichtbar hinlegen. Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe und beginnt damit eine **neue Würfelrunde**.

Beispiel

Sarah, die das Kampfmodus-Plättchen ausgewählt hat, ist in der Würfelrunde als letzte dran und führt ihren Zug genau wie alle anderen aus. Danach gibt sie den Kampfmodus-Marker weiter an James, der links von ihr sitzt. Nun ist es an ihm, eins der drei Kampfmodus-Plättchen auszuwählen. Hat er das gemacht, beginnt Isidore mit der neuen Würfelrunde.

Da das Aussuchen des Kampfmodus-Plättchens in der Runde wie ein eigener Zug gezählt wird, ergibt sich bei dem **Spiel zu zweit** eine besondere Reihenfolge, bei der der Spieler, der in einer Runde zuletzt gewürfelt hat, in der nächsten Runde auch wieder als erster würfeln darf.

Beispiel

Sarah und James spielen zu zweit. Sarah ist die erste und sucht das Kampfmodus-Plättchen aus. Danach ist James an der Reihe und macht wie gewohnt seinen Würfel-Zug. Anschließend ist Sarah mit Würfeln dran. Hat sie ihren Zug gemacht, gibt sie den Kampfmodus-Marker an James weiter, der nun das neue Kampfmodus-Plättchen auswählen darf. Danach ist Sarah wieder mit würfeln dran, danach James.

Spielende:

Kann die Auslage nicht mehr mit **drei Kampfmodus-Karten** aufgefüllt werden, wird noch eine letzte Würfelrunde gespielt. Danach endet das Spiel.

Schaut auf dem Spielfeld, ob eure Tierplättchen auf einem Feld mit einer Fahne liegen. Wenn ja, dürft ihr euren Punkteähler auf der Punkteleiste so weit nach vorne rücken, wie es die Zahl auf der Fahne erlaubt.

Beispiel

Isidore steht mit zwei seiner Tier-Plättchen auf einem Feld mit einer Fahne. Auf einer von ihnen steht der Wert 5 auf der anderen der Wert 7. Isidore darf also auf der Punkteleiste 12 Schritte nach vorne gehen (5+7).



Tritt einmal der Fall ein, dass ihr über das letzte Feld auf der Punkteleiste hinauszieht, so fangt einfach wieder bei dem ersten Feld neben dem Startfeld an und geht von da aus weiter.

Wer von euch am Ende die **meisten Punkte** hat, gewinnt das Spiel.

Bei **Punktegleichstand** gewinnt derjenige von euch, der mehr Tier-Plättchen auf Feldern mit Fahnen stehen hat.

Bei einem erneuten Unentschieden gewinnt der, auf dessen Tier-Karten die wenigsten Wund-Plättchen liegen. Gibt es auch hier ein Unentschieden, gibt es mehrere Gewinner.

Mitternachtsduell:

Wenn ihr das Grundspiel schon einige Male gespielt habt, könnt ihr euch an die Nachtvariante wagen. Aber Vorsicht! Ihr braucht ein gutes Gedächtnis!

Die Nachtvariante wird bis auf folgende Änderungen wie das Grundspiel gespielt:

- 🐾 Der Spielplan wird mit der **blauen Nachtseite** nach oben in die Tischmitte gelegt.
- 🐾 Nehmt die zwanzig **blauen Wald-Plättchen**, mischt sie und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Spielfeld.
- 🐾 Seht euch eure Tier-Plättchen **heimlich** an und legt sie anschließend **verdeckt** auf eure Startfelder.

🐾 Ihr solltet euch **gut merken**, wo ihr welches Tier-Plättchen platziert, denn die Tier-Plättchen dürfen im weiteren Spielverlauf nur noch bei einem Duell aufgedeckt werden.

🐾 Kommt es zu einem Duell, darf der Spieler von euch, der angegriffen wird, **einmal raten**, welches Tier ihn angreift. Ist seine Vermutung richtig, dann wird zu seinem Würfelwert **ein Punkt** dazu gezählt. War seine Vermutung hingegen falsch, dann darf der Angreifer einen Punkt zu seinem Würfelwert hinzuzählen.

Wer von euch am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt und ist Sieger dieser nächtlichen Herausforderung!



Woodwalkers

— THE — BOARD GAME

An duel for 2 – 4 players ages 8 years and up

Playing time: 20 – 30 minutes



Welcome to the world of shapeshifters!

When I was writing the first Woodwalkers volumes, I never would have imagined that one day there would be a board game based on them. And then even one that transports you directly to Clearwater High and takes you right into the Combat and Survival class!

So get ready! Things tend to get pretty adventurous at Clearwater High. There's Carag – who, as a human, is a blond boy with green-golden eyes. He transforms into a puma and defends his friends. Holly cheers everyone up in her American red squirrel form, Brandon is the bison who tears up rotten tree stumps, and then there's Tikaani (a polar wolf in her other form) who helps her wolf pack protect the school.

With a little luck, you will find your favorite character from my books on one of the playing cards and you can use their strengths. I hope you have lots of fun and experience some thrilling duels!

Yours truly,
Katja Brandis

Game components and setup:

4 Dice

4 Score markers
(in 4 colors)

1 Reversible game
board with daytime
and nighttime side

28 Animal cards
(7 each in 4 colors)

1 Battle mode marker

56 Wound tiles

28 Animal tiles
(7 each in 4 colors)

40 Forest tiles
(20 for daytime,
20 for nighttime)

20 Battle mode tiles



- 🐾 Place the game board in the middle of the table with the green **daytime** side up.
- 🐾 Mix the twenty green **forest tiles**, face down, and place them individually on the light spaces in the middle of the game board, face down.
- 🐾 Now each player takes a set of **animal tiles**, **animal cards** and a **score marker** in the same color as well as one of the four dice. Return the remaining animal tiles, cards, score marker and dice to the box.
- 🐾 Place your **score marker** on the largest space of the scoreboard on the outside edge of the game board.

- 🐾 Place your **animal tiles** face up on any of the seven matching starting spaces on the game board.
- 🐾 Place your **animal cards** face up in front of you.
- 🐾 Keep the **wound tiles** next to the game board.
- 🐾 Then mix the **battle mode tiles** and place the stack face down next to the game board. Then draw **three** battle mode tiles and place them face up.
- 🐾 Who's the youngest player? That player is given the **battle mode marker** and you're ready to duel!

Gameplay:

Starting a round: Selecting a battle mode tile

The player holding the battle mode marker starts the round. This player chooses **one** of the three face up **battle mode tiles** and places it away from the game board where all can see it. The symbol on the tile shows the **category** of duels in this round: Endurance, speed, intelligence or strength.

Then the player draws a **new** battle mode tile from the stack and places it with the other two remaining battle mode tiles.

Example

Lissa, Isidore, James and Sarah are playing. Sarah is the youngest and therefore holds the battle mode marker. She chooses the tile with the strength symbol from the three face up battle mode tiles. This means, in this round all duels will be in the strength category. She places the chosen battle mode tile next to the game board where it can easily be seen by all, draws another battle mode tile from the face down stack and places it next to the remaining two battle mode tiles for the next round. Then it's James' turn, who is to her left, and starts the round of rolling dice with his move.

Moving:

After choosing the battle mode tile, players start rolling dice and the next player to the left takes their turn. Is it you? Then roll your die and move **one** of your animal tiles on the space in the middle of the game board.

The **die** always shows the **maximum number of spaces** you can move your animal tile.

Rules when moving on the game board:

- 🐾 You can move one of your animal tiles as many spaces **vertically** or **horizontally** along the game board as the number on your die. Diagonal moves are not allowed.



- 🐾 You can **change directions** as often as you'd like with your move.



- 🐾 You can **stop sooner** and lose points on the die.



- 🐾 If you **don't want to move** your animal tiles, you can also skip rolling your die. Gameplay will then move to the next player.

- 🐾 Remember, **only one animal tile can occupy a space**.



- 🐾 If an animal tile is **already on a space**, you will need to **go around** and cannot jump or use it to run. The only exception: If there's a **duel**.



- 🐾 You **cannot** move your tile to the **starting spaces** of another player.



- 🐾 You can move an animal tile from one of your starting spaces to one of **your other open starting spaces**. Again: Animal tiles cannot be jumped. However, once your animal tile is outside of your starting spaces, you cannot move it back to the starting spaces.



Here comes the excitement. Where did your figure end:

a) On an open space?

Then nothing will happen, and the next player rolls their die.

b) On a space with a face down forest tile?

Then turn over the forest tile and look at it.



Is it a flag?

Place the tile **face up on the game board** and set your animal tile on it. The **points** on this flag go to the placer whose animal tile is on this tile at the end of the game.



Is it Sherri's Medicine?

You can use medicine at any time to remove **one wound** tile from one of your animal cards. Once used, it is out of play. Place the medicine tile in front of you until you use it.



Is it a die?

The die tile allows you to **reroll** your die once at any time. Regardless of whether you use the die to move ahead or to have an advantage in the duel. The tile is then taken out of play. Place the die tile in front of you until it is used.



Is it a points tile?

You can straight away move your **score marker one space ahead** on the scoreboard. Then return the points tile to the box.

Example

James rolls a 4 and moves his bison tile to a space with a face down forest tile. He turns it over and it shows a die. James places the tile in front of him. He can use it later in the game to roll again. His animal tile stays on the space that is now open.

Isidore rolls a 3. However, he only wants to move his otter tile 2 spaces ahead and stops early. He also lands on a space with a face down forest tile. He turns it over and it shows a flag with a number. He returns the tile to its space face up and sets his animal tile on it. The forest tile stays on this space for the remainder of the game.

c) The space is occupied by another player's figure?

Let's duel!

The duel:

If you move your animal tile to a space occupied by the tile of another player, the players will duel:

- First both look at the battle mode tile chosen for this round. It shows the **duel category**:



Endurance



Speed



Strength



Intelligence

- Then look at the value of the duelling animals on your animal cards and **compare your values**. (The values are also printed again in small on your animal tiles). Take note if there are already wound tiles on your animal card. If so, you will need to deduct one point per wound tile from your value. Then both roll the dice, starting with the player who challenged the other to a duel.
- Now add the points rolled to the value on your animal cards. Who has the **higher total**? This player **wins** the duel. If your **total is tied**, the challenger loses.
- The player who **lost** the duel must now move their animal tile back to any of their own **open starting space**. That player must also place one **wound tile** on the corresponding animal card in front of them. Each wound tile **reduces the combat power** of the animal in future duels by one point.



- Attention! If a player has **three wound tiles** on their card, the animal is too severely wounded, and the respective animal tile as well as animal card is **taken out of the game**. The wound tiles are then returned to inventory.
- The **winner** of your duel may **move** their figure to the **now open space** or **stay on the space**, respectively. The player has conquered their position on the game board. If there is a flag tile on the space, the player has also captured the flag – at least until he is in a duel and needs to clear the space. In addition, the winner may move their score marker **two spaces** ahead on the scoreboard.

Example

It's Lissa's turn, she rolls and moves her wolf tile to the space already occupied by Isidore's otter. Thus, the two animals now duel! Lissa and Isidore first look at the battle mode tile chosen for this round: It shows the strength symbol. Lissa now looks at the strength on her wolf card (a 6) and Isidore on his otter card (a 3). Both now roll. Lissa rolls a 3. So, her strength is 9 (6+3). Isidore rolls a 6. His strength is also 9 (3+6). Since Lissa was the challenger, she unfortunately loses the duel. She returns her wolf tile to an open starting space, takes a wound tile and places it on her wolf card. Isidore on the other hand was able to hold his position. He won, is allowed to stay on the space and moves his score marker two spaces ahead on the points bar.



Example

But what if Lissa had rolled a different number?

- Had Lissa rolled a 4, 5 or 6, her strength of 10, 11 or 12 would have been the clear winner (6+4, 6+5, 6+6); since Isidore cannot roll higher than 6, his strength would not have been higher than 9.
Had Lissa won, her wolf tile would have stayed on the space, and she would have been able to move her score marker two spaces ahead on the scoreboard. Isidore on the other hand would have lost his position and would need to return his otter tile to one of his open starting spaces and placed a wound tile on his otter card.
- However, had Lissa rolled a 1 or 2 and her strength been 7 or 8, Isidore would have been the clear winner with a strength of 9.

The end of the round:

Once you have rolled, moved, and possibly carried out an action such as turning over a forest tile or duelling another player, your turn ends. Gameplay then moves to the next player **to the left**, who will then roll and move.

Watch out:

As soon as gameplay moves to the player who started the round and chose the battle mode, that player also rolls and moves their animal tile as explained and possibly carries out the described actions.

That player then places the battle mode tile for the round to a **discard pile** and passes the battle mode marker to the next player to the left.

That player may then choose a new battle mode tile from one of the three face up tiles as described in the beginning and place it for all to see. Then the next player rolls, thus starting a **new round of rolling**.

Example

Sarah, who chose the battle mode tile, is the last to roll this round and makes her move just as all other players. She then passes the battle mode marker to James, who is to her left. It's now his turn to choose one of the three battle mode tiles. After doing so, Isidore starts the new round of rolling.

Since selecting the battle mode tile in the round is counted as a move in its own right, the **game for two players only** results in a special order in which the player who rolled last in one round may roll first again in the next round.

Example

Example: Sarah and James play in pairs. Sarah goes first and chooses the battle mode tile. Then it is James' turn and he rolls the dice as usual. Then it's Sarah's turn to roll the dice. Once she has made her move, she passes the battle mode marker to James, who may now select the new battle mode tile. Then it's Sarah's turn to roll the die again, followed by James.

End of the game:

If there are fewer than **three battle mode tiles** left to turn over, a final roll of the dice is played. This then ends the game.

Check the game board to see if your animal tiles are on a space with a flag. If so, you may move your score marker on the scoreboard as far as the number on the flag allows.

Example

Isidore has two animal tiles on spaces with a flag. One has a value of 5, the other a value of 7. So Isidore may move ahead 12 spaces on the scoreboard (5+7).



If a player has more points than needed to reach the last space on the scoreboard, simply start back at the first space next to the largest space on the scoreboard and move ahead from there.

The player with the **most points** at the end wins the game.

If the **score is tied**, the person with more animal tiles on spaces with flags wins.

If it is again tied, the player with less wound tiles on their animal cards wins. If this is also tied, there are multiple winners.

Midnight duel:

If you have played the basic game a few times, you can attempt the nighttime version. But be careful! This requires a good memory!

The nighttime version follows the same rules except:

- 🐾 The game board is placed in the middle of the table with the **blue nighttime side up**.
- 🐾 Use the twenty **blue forest tiles**, mix and place them face down on the respective spaces on the game board.
- 🐾 **Secretly** look at your animal tiles and place them **face down** on your starting spaces.

🐾 You should **remember**, where you place which animal tile, as the animal tiles can now only be turned over for a duel.

🐾 If there is a duel, the player being challenged can take **one guess**, which animal attacked. If the player is correct, add **one point** to that player's roll. However, if the player was wrong, the challenger can add one point to their roll.

The player with the most points at the end wins this nighttime challenge!



Katja Brandis

Kai Haferkamp

Woodwalkers

— THE — GAME

Charaktere/Characters



Carag
Pumajunge aus den Bergen/
Puma boy from the mountains



Cliff
Carags Mitschüler/
Carag's classmate



Connor
Austauschschüler/
Exchange student



Lou
Carags Mitschülerin/
Carag's classmate



Buddy
Bertas Bekannter/
Berta's acquaintance



Henrietta
Austauschschüler/
Exchange student



Kona
Gast aus Kalifornien/
Guest from California



Mia
Carags Schwester/
Carag's sister



Bill Brighteye
Kampflehrer/
Combat teacher



Brandon
Carags bester Freund/
Carag's best friend



Honey
Lous Schwester/
Lou's sister



Malita
Bertas Cousine/
Berta's cousin



Frankie
Freund von Carag/
Carag's friend



Chipster
Austauschschüler/
Exchange student



Nimca
Carags Mutter/
Carag's mom



Jeffrey
Carags Mitschüler/
Carag's classmate



Santi
Brandons Cousine/
Brandon's cousin



Benny
Lous Bruder/
Lou's brother



Bert
Bertas Vater/
Berta's dad



Gavin
Frankies Cousin/
Frankie's cousin



Holly
Carags beste Freundin/
Carag's best friend



Xamber
Carags Vater/
Carag's dad



Tikaani
Freundin von Carag/
Carag's friend



Kendra
Santis beste Freundin/
Santi's best friend



Ken
Lous Bruder/
Lou's brother



Berta
Carags Mitschülerin/
Carag's classmate



Isabella
Frankies Cousine/
Frankie's cousin



Destiny
Gast aus Kalifornien/
Guest from California



Die Reihe WOODWALKERS wird geschrieben von Katja Brandis und erscheint mit den Originalillustrationen von Claudia Carls im Arena Verlag. The WOODWALKERS series is written by Katja Brandis and published by Arena Verlag with original illustrations by Claudia Carls.

© Arena Verlag GmbH, Würzburg.
www.arena-verlag.de



Spielidee/Game concept: Kai Haferkamp
Redaktion/Editorial: Elisa Brunz
Originalillustrationen/Original illustrations: Claudia Carls
Koloriert durch/Colored by: Simon Mendez
Farbliche und technische Änderungen vorbehalten./
Subject to color and technical changes.

For rules in other languages,
visit our website



www.magellanverlag.de/
woodwalkers



© 2022 Magellan GmbH & Co. KG,
Laubanger 8, 96052 Bamberg, Germany
All rights reserved.

www.magellanverlag.de