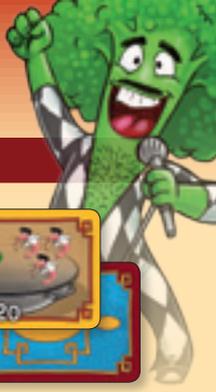


# We Will Wok You

EIN TAKTISCHES KARTENSPIEL FÜR 2-4 WOKMEISTER  
AB 8 JAHREN VON SEBASTIAN BLEASDALE



## EINLEITUNG

Bei einem Wokmusikfestival wollt ihr die Besucher mit leckeren Wokgerichten verköstigen. Aber ein gemeiner Konkurrent hat eure Wokzutaten gestohlen! Jetzt müsst ihr schnell neue Zutaten besorgen. Dabei sind selbst Wokmusiker wie Tina Tuna, Freddie Broccoli oder Mariah Carrot nicht vor euch sicher ...

## SPIELMATERIAL



63 Zutatenkarten



22 Münzkarten



25 Wokkarten

## DIE ZUTATEN

Es gibt **6 verschiedene Zutaten** in unterschiedlicher Häufigkeit. Auf jeder Zutatenkarte findet ihr unten den Namen der Zutat und rechts daneben die **Anzahl**, wie oft diese Zutat im Spiel enthalten ist. Hier eine Übersicht:



14      13      11      10      8      7

Jede Zutatenkarte zeigt außerdem 0, 1 oder 2 **Symbole**. Es gibt **5 verschiedene Symbole**:



Glückskeks



Löffel



Schale



Stäbchen



Stern

Der **Stern** ist ein **Jokersymbol** und kann wahlweise für jedes der 4 anderen Symbole eingesetzt werden.

## SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle **Zutatenkarten** und bildet daraus einen **Stapel**, Rückseiten nach oben. Legt dann je nach Spielerzahl die obersten Zutaten des Stapels in die Schachtel zurück:

<b>2 Spieler</b>	24 Zutaten weglegen
<b>3 Spieler</b>	12 Zutaten weglegen
<b>4 Spieler</b>	keine Zutaten weglegen

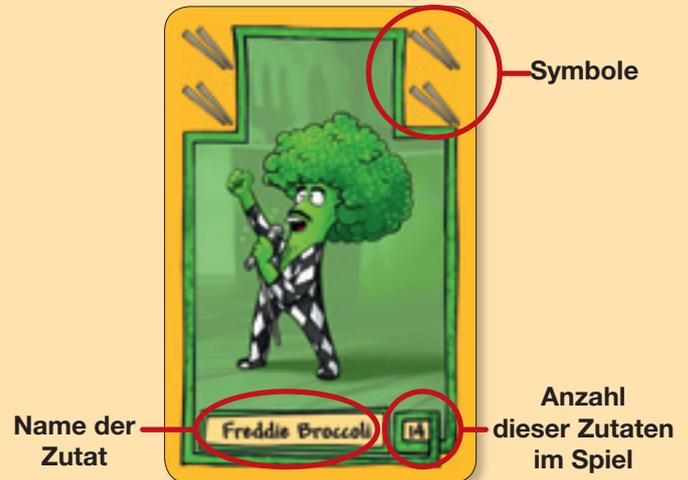
Die weggelegten Karten werden in dieser Partie nicht benötigt, aber ihr dürft sie euch jederzeit anschauen. So könnt ihr feststellen, welche Zutaten in welcher Anzahl im Spiel verblieben sind.

Legt nun **2 Zutatenreihen mit je 3 Zutaten** aus. Daneben legt ihr **6 Münzkarten**. Legt darunter weitere **2 Zutatenreihen** aus, jedoch nur mit **je 2 Zutaten**. Daneben legt ihr **4 Münzkarten**.

Die Anzahl der Münzkarten neben einer Zutatenreihe zeigt deren aktuellen **Preis** an. Dieser Preis gilt immer für jeweils **beide** Zutatenreihen daneben. Zu Spielbeginn kostet also jede der beiden 3er-Reihen je 6 Münzen, jede 2er-Reihe je 4 Münzen.

Mischt alle **Wokkarten**. Deckt dann je nach Spielerzahl einige Wokkarten auf, so dass alle Spieler sie gut sehen können:

<b>2 Spieler</b>	12 Wokkarten aufdecken
<b>3 Spieler</b>	15 Wokkarten aufdecken
<b>4 Spieler</b>	18 Wokkarten aufdecken



**Beachtet:** Es zählen immer nur die Symbole in **einer** der beiden Ecken. **Beispiel:** Die abgebildete Karte zeigt 2 Mal das Symbol *Stäbchen*, nicht 4 Mal. Das ergibt sich automatisch, wenn ihr eure Zutaten später aufgefächert auf der Hand haltet und nur eine Ecke sehen könnt.

Die übrigen Wokkarten legt ihr in die Schachtel zurück, sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

Nun erhält jeder Spieler **3 Münzkarten** und nimmt sie auf seine Hand. Übrige Münzkarten (bei 2 oder 3 Spielern) legt ihr ebenfalls in die Schachtel zurück.

Alle Karten sollten so liegen, dass alle Spieler sie gut erkennen können. Hier ein Beispiel für einen Spielaufbau bei 3 Spielern:



## ÜBERBLICK

Im Laufe des Spiels sammelt ihr Münzen, mit denen ihr Zutaten kaufen könnt. Die Symbole auf den Zutatenkarten ermöglichen euch, an Wokkarten zu gelangen. Euer Ziel ist es, zu euren Zutaten die passenden Wokkarten zu nehmen. Oder für eure Wokkarten die passenden Zutaten.

Am Ende des Spiels legt ihr eure Zutaten in entsprechende Woks und erhaltet dafür Punkte. Wer die wertvollsten Woks mit den meisten Punkten hat, gewinnt.



## SPIELABLAUF

Wer zuletzt einen Wok verwendet hat, beginnt das Spiel. Reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler immer **genau 1 Aktion** aus und kann dabei aus den folgenden **3 Aktionsmöglichkeiten** wählen:

- A) Münze sammeln  
oder
- B) Zutatenreihe kaufen  
oder
- C) Wokkarte nehmen

Ihr dürft **nicht passen**, sondern müsst immer 1 Aktion ausführen. Nur im äußerst seltenen Fall, dass ein Spieler keine der 3 Möglichkeiten ausführen **kann**, muss er passen und führt keine Aktion aus.

### A) Münze sammeln

Nimm genau **1 Münze** von einer der beiden ausliegenden **Münzgruppen** auf deine Hand. Das hat zwei Effekte: Zum einen erhöhst du die Anzahl deiner Münzen. Zum anderen verringerst du den Preis der beiden entsprechenden Zutatenreihen für die nachfolgenden Spieler.

Du darfst mit 1 Aktion nicht mehr als 1 Münze sammeln. Die **letzte** Münze einer Gruppe darfst du **nicht** nehmen.



**Beispiel:** Karin nimmt von der abgebildeten Münzgruppe 1 Münze auf ihre Hand. Dadurch verringert sich der Preis der beiden 2er-Zutatenreihen für nachfolgende Spieler auf 3 Münzen.

### B) Zutatenreihe kaufen

Du kaufst **1 Zutatenreihe**, indem du den angezeigten **Preis** mit **Münzen von deiner Hand** bezahlst. Lege diese Münzen an die **Münzgruppe** neben der gekauften Reihe an. (Dadurch erhöht sich der aktuelle Preis für die nachfolgenden Spieler.)

Nimm die gekauften **Zutaten auf deine Hand**. Fülle die leere Reihe durch dieselbe Anzahl Zutaten vom **Stapel** wieder auf. Es gibt immer genau 2 3er-Reihen und 2 2er-Reihen.

Sind nicht mehr genug Karten im Stapel, fülle so viele Karten auf wie möglich. Solange neben beiden Münzgruppen noch mindestens je 1 Zutatenkarte ausliegt, wird das Spiel fortgesetzt (siehe Spielende).

Du darfst mit 1 Aktion nicht mehr als 1 Zutatenreihe kaufen.



**Beispiel:** Die beiden 3er-Reihen kosten zur Zeit 4 Münzen. Reiner möchte die obere Reihe kaufen und legt 4 Münzen von seiner Hand hinzu. Dadurch erhöht sich der Preis für nachfolgende Spieler auf 8 Münzen. Die 3 gekauften Zutaten nimmt Reiner auf seine Hand und füllt die Reihe mit 3 neuen Karten vom Stapel auf.

## C) Wokkarte nehmen

Um **1 Wokkarte** zu nehmen, legst du **Zutaten von deiner Hand** vor dir aus, die **4 identische Symbole** aufweisen. Dabei gilt der **Stern** als **Joker** und kann wahlweise für jedes der 4 anderen Symbole eingesetzt werden.

Du kannst frei wählen, welche Wokkarte du nimmst. Lege die gewählte Wokkarte vor dir aus.

Deine ausgelegten Zutaten sind nicht mehr auf deiner Hand, das heißt, du kannst damit keine weitere Wokkarte nehmen. Aber sie bleiben in deinem Besitz. Du kannst diese Zutaten am Ende des Spiels in passende Woks legen und damit Punkte sammeln.

Du darfst mit 1 Aktion nicht mehr als 1 Wokkarte nehmen.

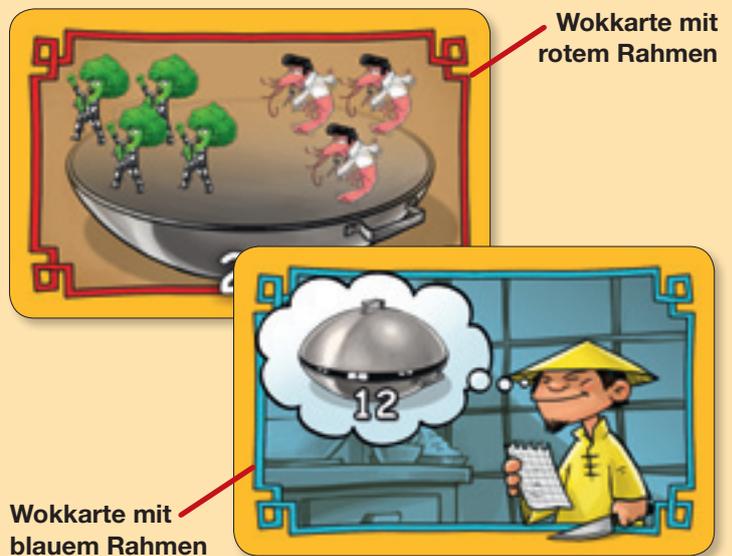


## Die Wokkarten

Es gibt 25 Wokkarten. Davon zeigen 21 Karten (roter Rahmen) 1 oder 2 Woks. Die meisten Woks sind **offen** und erlauben dir, am Ende des Spiels Zutaten hineinzulegen, um Punkte zu sammeln. Manche Woks sind durch einen Deckel **geschlossen**; in diese Woks kannst du zwar **keine** Zutaten legen, erhältst aber dennoch Punkte dafür.

4 Karten (blauer Rahmen) zeigen einen Koch, den sogenannten **Man-at-Wok**. Dieser **Man-at-Wok** hat eine Idee, wie er die Qualität eines Wokgerichts verbessern kann. Um ihn einzusetzen, brauchst du später eine Wokkarte mit rotem Rahmen, an die du den **Man-at-Wok anlegen** kannst. Die Entscheidung, an **welche** Wokkarte du ihn anlegst, musst du nicht beim Nehmen des **Man-at-Wok** treffen, sondern erst am Ende des Spiels, wenn du auch die Zutaten in die Woks legst.

Eine genaue Erläuterung der Wokkarten und ihrer Punktwertung findet ihr am Ende dieser Anleitung.



## ENDE DES SPIELS

Sind (nach dem Kauf einer Zutatenreihe) neben einer der beiden Münzgruppen **beide Zutatenreihen leer**, wird das Ende des Spiels eingeleitet. **Jeder** Spieler erhält jetzt noch **genau 1 Aktion**, auch der Spieler, der das Ende des Spiels eingeleitet hat.

Danach entscheidet ihr für eure **Zutaten**, in welche **Woks** ihr sie legen wollt. Dabei ist egal, ob die Zutaten auf eurer Hand sind oder vor euch ausliegen. Ihr könnt für jede Zutatenkarte frei entscheiden, in welchen Wok ihr sie legt, aber ihr könnt **jede Zutatenkarte nur genau einem Wok** zuordnen. Legt alle Zutaten, die ihr nicht in einen Wok legen könnt, vor euch auf einen Stapel.

Habt ihr einen **Man-at-Wok**, so entscheidet ihr ebenfalls jetzt, an welche Wokkarte mit rotem Rahmen ihr ihn anlegen wollt. Es ist erlaubt, mehr als einen **Man-at-Wok** an dieselbe Wokkarte anzulegen.

Zählt nun eure **Punkte** zusammen. Wer die **meisten Punkte** hat, **gewinnt**. Bei **Gleichstand** ist derjenige besser, der mehr ungenutzte **Zutaten** vor sich gestapelt hat. Bei erneutem Gleichstand ist derjenige besser, der mehr **Geldkarten** hat. Besteht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger. Ein guter Grund für eine **After-Wok-Party!**

## IMPRESSUM

**Autor:** Sebastian Bleasdale  
**Illustration:** Michael Menzel  
**Grafikdesign:** Michael Menzel, Hans-Georg Schneider  
**Realisation:** Thygra Spiele-Agentur

Autor und Verlag danken allen Testspielern für ihre Ermutigung und ihre zahlreichen Vorschläge und Kommentare. Besonderer Dank gebührt Chris Boote, David Brain, Reiner Knizia, Paul Mansfield, Matthew Reid, Ian Vincent, Dave Weeks und Matthew Woodcraft.

Copyright © 2012 Pegasus Spiele GmbH,  
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg.  
Alle Rechte vorbehalten. [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



# ÜBERSICHT DER WOKKARTEN



**Geschlossene Woks:** Auf diesen Woks liegt ein Deckel, sie sind bereits gefüllt. Du kannst keine Zutaten hineinlegen, erhältst aber die angegebene Punktzahl.



**Kombi-Woks:** Lege genau die abgebildete Kombination von Zutaten ein- oder mehrmals hinein. Für jede vollständige Kombination erhältst du die angegebene Punktzahl. Unvollständige Kombinationen darfst du nicht in Woks legen.



**Set-Woks:** Lege ein oder mehrere Sets von 3 bzw. 5 gleichen Zutaten hinein. Für jedes Set erhältst du die angegebene Punktzahl. Verschiedene Sets dürfen aus verschiedenen Zutaten bestehen. Unvollständige Sets darfst du nicht in Woks legen.



**Reste-Wok:** Lege nach Belieben Zutaten hinein. Für jede Zutat erhältst du 1 Punkt.



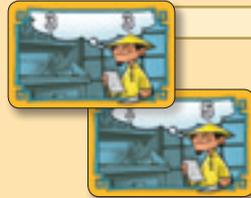
**Hand-Wok:** Lege nach Belieben Zutaten hinein, die du am Ende des Spiels noch auf deiner Hand hattest. Für jede Zutat erhältst du 2 Punkte. Zutaten, die du im Laufe des Spiels vor dir ausgelegt hattest, darfst du nicht hineinlegen.



**Ohne-Symbol-Wok:** Lege nach Belieben Zutaten hinein, die kein Symbol zeigen. Für jede Zutat erhältst du 3 Punkte. Zutaten mit Symbolen darfst du nicht hineinlegen.



**Doppel-Woks:** Diese Karten zeigen jeweils 2 Woks, in die du unabhängig voneinander die abgebildeten Zutaten legen kannst. Für jede Zutat erhältst du die angegebene Punktzahl.



**Man-at-Doppel-Wok:** Diese beiden *Man-at-Wok* kannst du nur an Doppel-Woks anlegen. Sie verändern die Punktzahlen, die du für dort abgelegte Zutaten erhältst. Lege die *Man-at-Doppel-Wok* am besten so von unten an, dass sie die vorherigen Punktwerte überdecken.

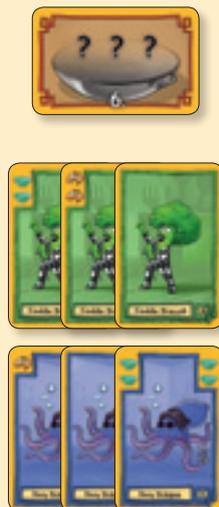


**Man-at-Power-Wok:** Diesen *Man-at-Wok* kannst du an jede Wokkarte mit rotem Rahmen anlegen. Er wandelt die gesamte Karte in einen geschlossenen Wok um. Du kannst keine Zutaten hineinlegen und erhältst 12 Punkte.



**Man-at-Swap-Wok:** Diesen *Man-at-Wok* kannst du nur an eine Wokkarte anlegen, auf der vorgegebene Zutaten abgebildet sind. Ersetze auf dieser Wokkarte alle Abbildungen **einer** Zutatensart durch eine andere Zutatensart deiner Wahl. Die neue Zutatensart darf bereits auf der Karte vorhanden sein.

## BEISPIEL FÜR EINE PUNKTWERTUNG



Für den linken Kombi-Wok benötigt Reiner 2 Chick'n Jagger, 2 Tina Tuna und 1 Elvis, the King Prawn. Allerdings hat Reiner insgesamt nur 1 Tina Tuna erhalten, zu wenig um hier zu punkten. Deshalb legt Reiner hier den Man-at-Swap-Wok an und ersetzt alle Abbildungen von Tina Tuna durch Freddie Broccoli. Somit kann er die Kombination genau einmal erfüllen und erhält dafür 12 Punkte.

In den Set-Wok legt Reiner 3 Freddie Broccoli und 3 Ozzy Octopus. Beide Sets bringen ihm je 6 Punkte ein, zusammen 12 Punkte für diese Karte.

Reiners dritte Karte ist ein Doppel-Wok. Um seine Punktausbeute zu verbessern, legt er hier einen Man-at-Doppel-Wok an. Für seine beiden Elvis-Karten erhält er nun je 5 Punkte, für Mariah Carrot 1 Punkt, insgesamt also 11 Punkte für diese Karte.

Der rechte Wok ist geschlossen. Reiner legt keine Zutaten hinein und erhält 7 Punkte.

Die 3 Karten darunter kann Reiner in keinen Wok legen, er legt sie als Stapel vor sich ab. Reiner beendet das Spiel mit  $12+7+11+12=42$  Punkten.