

# TRIQUETA HIDDEN WOLVES

Eine Erweiterung  
für 2 bis 5 Personen,  
ab 7 Jahren



**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice) Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Mit dieser Erweiterung kommt eine neue Tierart ins Spiel: Die freundlichen, aber scheuen Wölfe, die sich lieber im Schatten verbergen. Am Spielende müssen sie jedoch aus dem Schatten treten und sind dann als Triqueta viele Punkte wert. Da sich aber auch von jedem anderen Tier ein Exemplar im Schatten verbirgt, ist das Nehmen von Schatten-Tiersteinen nie ganz ohne Risiko.

Als besonderes Highlight wartet *Hidden Wolves* mit einer spannenden 2-Personen-Variante auf.



## Spielmaterial

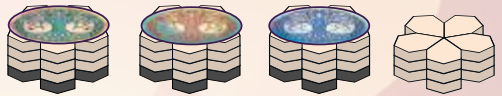
### 15 Schatten-Tiersteine

9 x Wolf (Wert 11), 1 x Hase, 1 x Eule, 1 x Hirsch, 1 x Wildschwein, 1 x Widder, 1 x Bär

## Spielvorbereitung

Führt die Spielvorbereitung so aus, wie im Grundspiel beschrieben. Beachtet aber folgende Änderung beim Aufbau der 4 Rundentürme:

Nachdem ihr die 60 hellen Tiersteine des Grundspiels verdeckt gemischt habt, mischt separat davon die 15 **Schatten-Tiersteine**. Bildet dann wie üblich 4 Rundentürme, aber so, dass 3 der Türme jeweils eine zusätzliche unterste Ebene aus 5 verdeckten Schatten-Tiersteinen besitzen. Legt auf jeden dieser 3 Türme (die jetzt je 20 Tiersteine beinhalten) je eines der 3 Baumplättchen. Der vierte Turm mit den 15 hellen Tiersteinen ist der aktuelle Turm.



## Spielablauf

Im Folgenden ist das Spiel für 3 bis 5 Personen erklärt. Die 2-Personen-Variante folgt im Anschluss.

Das Spiel wird wie im Grundspiel gespielt. Bist du mit deinem Zug an der Reihe, führst du wie immer entweder „Aktion A: Tierstein ziehen“ oder „Aktion B: Tierreihe nehmen“ aus.

Wählst du Aktion A, nimm wie üblich **einen** Tierstein vom aktuellen Turm. Dies darf auch ein Schatten-Tierstein sein, sofern ein solcher zugänglich ist. (Er gilt als zugänglich, wenn kein heller Tierstein mehr auf ihm liegt.)



Hast du einen hellen Tierstein genommen, sieh ihn dir geheim an und verfare mit ihm wie immer, indem du Option 1 oder 2 wählst.

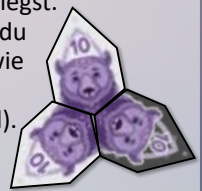
Hast du einen **Schatten-Tierstein** genommen, **musst** du ihn **verdeckt** vor dir ablegen, nachdem du ihn dir geheim angesehen hast. Denn Schatten-Tiersteine müssen bis zum Spielende vor den anderen verborgen gehalten werden. Allerdings zählen sie **nicht** zu den maximal 2 hellen Tiersteinen, die du durch Option 2 verdeckt vor dir liegen haben darfst. Im Gegensatz zu diesen darfst du von den Schatten-Tiersteinen sogar beliebig viele vor dir liegen haben.

Deine eigenen verdeckten Tiersteine darfst du wie immer jederzeit geheim anschauen.

Alle anderen Regeln des Spielablaufs sind identisch mit denen des Grundspiels.

## Spielende

Das Spiel endet wie üblich nach der vierten Runde und es findet die Punktwertung statt. Wie immer entscheidest du dabei für jeden deiner bis zu 2 verdeckten hellen Tiersteine, ob du ihn deinen offenen Tiersteinen hinzufügst oder verdeckt in die Schachtel legst. Danach wendest du dich deinen **Schatten-Tiersteinen** zu, denn diese **musst** du jetzt aufdecken und deinen offenen Tiersteinen hinzufügen. Dabei werden wie immer alle Tiersteine, die das gleiche Tier zeigen, zusammen gruppiert (unabhängig davon, ob es helle Tiersteine und/oder Schatten-Tiersteine sind). Der Rest der Punktwertung verläuft wie im Grundspiel, indem du deine (nun bis zu 7) verschiedenen Tiere durchgehst und wertest.



## 2-Personen-Variante

Spielvorbereitung und Spielende erfolgen wie oben beschrieben. Zudem bleiben die obigen Regeln des Spielablaufs mit folgender Änderung bestehen: Bist du mit deinem Zug an der Reihe und entscheidest dich für „Aktion A: Tierstein ziehen“, **musst** du **2 Tiersteine** nacheinander vom aktuellen Turm ziehen (egal ob diese helle Tiersteine und/oder Schatten-Tiersteine sind). Sieh dir dann beide geheim an und verfare mit ihnen wie folgt: Jeden Schatten-Tierstein, den du so genommen hast, **musst** du verdeckt vor dir ablegen (siehe *roter Kasten oben*).

Für jeden hellen Tierstein, den du so genommen hast, wähle eine der folgenden Optionen:

- **Option 1** (identisch mit Option 1 des Grundspiels): Lege den hellen Tierstein offen an eine Tierreihe in der Tischmitte an.
- **Option 2** (identisch mit Option 2 des Grundspiels): Lege den hellen Tierstein verdeckt vor dir ab. (Wie immer kannst du insgesamt nicht mehr als 2 verdeckte helle Tiersteine haben.)
- **Option 3:** Lege den hellen Tierstein verdeckt in die Schachtel zurück. Dieser ist aus dem Spiel.

**Achtung:** Hast du 2 helle Tiersteine gezogen, **musst** du für jeden davon eine **andere** dieser 3 Optionen wählen. (Du kannst also z.B. nicht beide Tiersteine in die Schachtel zurück legen.)

**Sonderfall:** Falls nur noch 1 einzelner Tierstein im aktuellen Turm liegt, wenn du an die Reihe kommst, darfst du „Aktion A: Tierstein ziehen“ nicht wählen. Stattdessen **musst** du „Aktion B: Tierreihe nehmen“ ausführen.

Alle anderen Regeln des Spielablaufs sind identisch mit denen des Grundspiels.

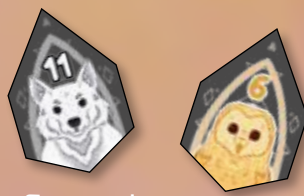
**Tipp:** Wenn es die Spielfläche und Personenzahl zulässt, ist es ratsam, deine „verdeckten“ Tiersteine zwar vor den anderen, nicht aber vor dir selbst verdeckt zu halten. Stelle sie dafür hochkant so vor dir auf, dass sie auf einer ihrer schmalen Seiten stehen und niemand außer dir die Vorderseite sehen kann. Auf diese Weise hast du sie immer im Blick und **musst** nicht ständig unter sie schauen.



# TRIQUETA

## HIDDEN WOLVES

An Expansion  
for 2 to 5 players, ages 7 and up



This expansion introduces a new type of animal: the friendly but shy wolves, who prefer to keep to the shadows. They step out from the shadows at the end of the game and are then worth a lot of points when forming a triquetra. However, since one of each other animal is also hiding in the shadows, collecting shadow animal tokens is never risk-free.

As a special bonus, *Hidden Wolves* contains an exciting 2-player variant.

### Components

#### 15 shadow animal tokens

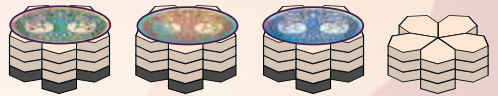
9 x wolf (value 11), 1 x rabbit, 1 x owl, 1 x deer, 1x boar, 1x ram, 1 x bear

### Setup

Carry out the setup as described in the base game.

However, when creating the 4 round towers, after you have mixed the 60 light animal tokens from the base game face down, separately mix the **15 shadow animal tokens** face down. Then form 4 round towers as usual, but in such a way that 3 of them have an additional bottom level made up of 5 face-down shadow animal tokens.

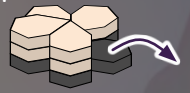
Place one of the 3 tree tiles on each of these 3 towers (which each contain 20 animal tokens). The fourth tower, with 15 light animal stones is the current tower.



### Playing the game

The following describes the game for 3 to 5 players. The 2-player variant is explained afterwards.

The game is played as in the base game. On your turn, as usual, you perform either "Action A: Draw an animal token" or "Action B: Take an animal row". If you choose Action A, take an animal token from the current tower as usual. This can also be a shadow animal token if it is accessible (meaning that it is not blocked by any token lying directly on top of it). If you take a light animal token, proceed as usual by looking at it in secret and then choosing Option 1 or 2.



If you take a **shadow animal token**, look at it in secret. Then, you **must** place it face down in front of you, keeping it hidden from the others until the end of the game. These tokens don't count towards the 2 light animal tokens that you can have face down in front of you through Option 2 - you can have any number of shadow animal tokens in front of you.

As usual, you may peek at your own face-down animal tokens whenever you like.

All other rules of the section "Playing the game" are the same as in the base game.

### End of the game

The game ends as usual after the fourth round. Then, you work out the scores. As always, start by deciding for each of your face-down **light** animal tokens whether to add it face up to your other animal tokens or to put it face down in the box.

Then, you **must** reveal all of your shadow animal tokens and add them to your other face-up animal tokens. As always, all animal tokens showing the same animal are grouped together (whether they are light or shadow).

The rest of the scoring proceeds as in the base game, where you count how many animal tokens you have of each of the (now) 7 types of animal and score them accordingly.



### 2-player variant

The setup, the rules, and the end of the game are as described above, except that when you take "Action A: Draw an animal token", you **must** draw **2 animal tokens**, one at a time, from the current tower (in any combination of light and shadow animal tokens). Then, look at both in secret and proceed as follows:

Place each shadow animal token you've drawn face down in front of you (see red box above).

For each light animal token you've drawn, choose one of the following options:

- **Option 1** (identical to Option 1 of the base game): Place the light animal token face up in any animal row.
- **Option 2** (identical to Option 2 of the base game): Place the light animal token face down in front of you. (As always, you cannot have more than 2 face-down light animal tokens in total).
- **Option 3**: Put the light animal token face down in the box. This token is out of the game.

**Attention:** If you draw 2 **light** animal tokens, you must choose a **different** one of these three options for each. So, for example, you cannot put both light animal tokens in the box.

**Special case:** If there's only 1 animal token left in the current tower, you may not choose "Action A: Draw an animal token". Instead, you must carry out "Action B: Take an animal row".

All other rules are the same as described above.

**Tip:** If the player count and the size of the playing area allow, consider the following:

Keep your own "face-down" animal tokens hidden from the others by placing them on edge in such a way that only you can see their front. This way, you can keep an eye on these tokens without having to peek at their face-down side the whole time.



**Game design:** Stefan Dorra, Ralf zur Linde  
**Artwork:** Annika Heller  
**Development:** Matthias Nagy, Peter Eggert, Viktor Kobilke, Moritz Bornkast  
**Rule sheet:** Viktor Kobilke | **Translation:** Neil Crowley  
 © 2023 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany. All rights reserved.  
[www.deep-print-games.com](http://www.deep-print-games.com)

**Distribution:**  
 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany.  
 Pegasus Spiele North America, 2955 Lone Oak Drive, Suite 180, Eagan, MN 55121 USA.



Playing is Passion! [www.pegasusna.com](http://www.pegasusna.com) [/pegasusspieleNA](https://www.instagram.com/pegasusspieleNA)