

ЗТРАЯ



АШВІН КАМАТ І КЛАРЕНС СІМПСОН

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автори гри:

Ашвін Камат
Кларенс Сімпсон

Ілюстрації:

Пауліна Ліньяма

Українське видання

Головний редактор:
Володимир Янчарін

Верстальник:
Влад Дімаков

Розвиток гри:

Алекс Катлер

Редактор правил:

Ерік Слосон

Перекладач:
Антон Мінаков

Коректори:
Тетяна Рижикова
Степан Бобошко

Додатковий розвиток:

Девід Ван Друнен

Графічний дизайн:

Стево Торрес

Тестування гри:

Фертесса Алліз, Стефан Барков, Елі Бірд, Майк Белсол, Джейсон Бріссон, Кекоа Де Рего, Джефф Фрейзер, Девід Гордон, Пітер Гейворд, Томас Горнеманн, Ендрю Галл, Джон Джуелл, Метью Камбік, Енн Кіннер, Амелі Ле Рош, Браян Льюїс, Денні Лоу, Кірстен Лунде, Девід Маррон, Білл Мерфі, Гізер Ньютон, Роб Ньютон, Естефанія Родрігез, Прем Шах, Ерік Слосон, Зак Сток, Тай Тіфенбах, Стіво Торрес, Калев Венс, Віт Восбург, Мітч Воллес, Метт Вулф.

Особлива подяка Джамілі Сімпсон, чия незмінна підтримка дозволила мені реалізувати всі ці божевільні ідеї. Дякуємо Tabletop Mentorship Program, без якої ми з Ешвіном могли б не зустрітися, і ця гра могла б не з'явитися. Ми також хотіли б подякувати PlaytestNW Community, Protospiel Online, Heavyweight Championship Playtesting, Seattle Tabletop Design Group та Game Designers of North Carolina. Насамкінець, дякуємо Pandasaurus Games і Алексу за те, що дали нам шанс.



www.pandasaurusgames.com

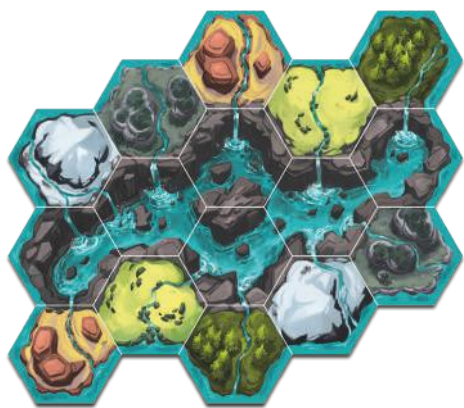
© 2022 Pandasaurus Games, LLC.
Всі права захищено.
401 Congress Ave, Austin, TX 78704



www.games7days.com

Ексклюзивний дистриб'ютор на території
України: ТОВ "ТЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС"
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22/57

КОМПОНЕНТИ



1 стартове поле



10 полів регіонів



10 жетонів підрахунку очок за регіони (трьох типів)



5 двосторонніх планшетів гравців



1 двосторонній планшет місяця



30 двосторонніх тайлів місцевості



20 жетонів здобичі



20 фішок альфа-вовків (п'яти кольорів)



40 фішок зграйних вовків (п'яти кольорів)



60 фішок сховищ (п'яти кольорів)



20 фішок лігв (п'яти кольорів)



12 бонусних жетонів місцевості



20 жетонів вовків-одинаків



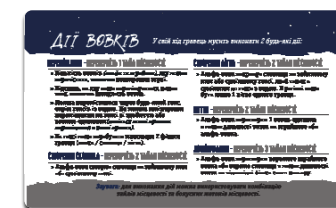
12 бонусних жетонів дії



50 жетонів переможних очок (трьох типів)



4 жетони-нагадування про підрахунок очок за регіони



5 карток-пам'яток

МЕТА ГРИ

Ви є вожаком зграї вовків. Протягом одного циклу місяця вам належить вистежувати здобич у дикій місцевості, закликати вовків-одинаків, аби збільшити чисельність вашої зграї, і битися зі зграями суперників за контроль над територією. На вас чекають неозорий степ, густий ліс, засніжена тундра, круті гори та спекотна пустеля. Використовуючи хитрість і, можливо, деякі інстинкти хижака, ви маєте зробити свою зграю домінантною.

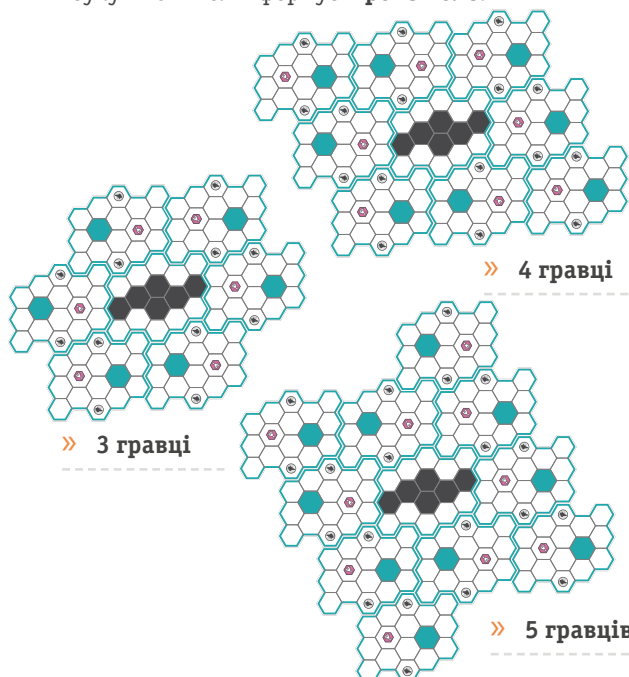
ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1 СТАРТОВЕ ПОЛЕ

- » Покладіть **стартове поле** (з проваллям у центрі) посередині столу.

2 ПОЛЯ РЕГІОНІВ

- » У випадковий спосіб розташуйте **поля регіонів** навколо стартового поля, як показано. Сукупність полів формує **ігрове поле**.



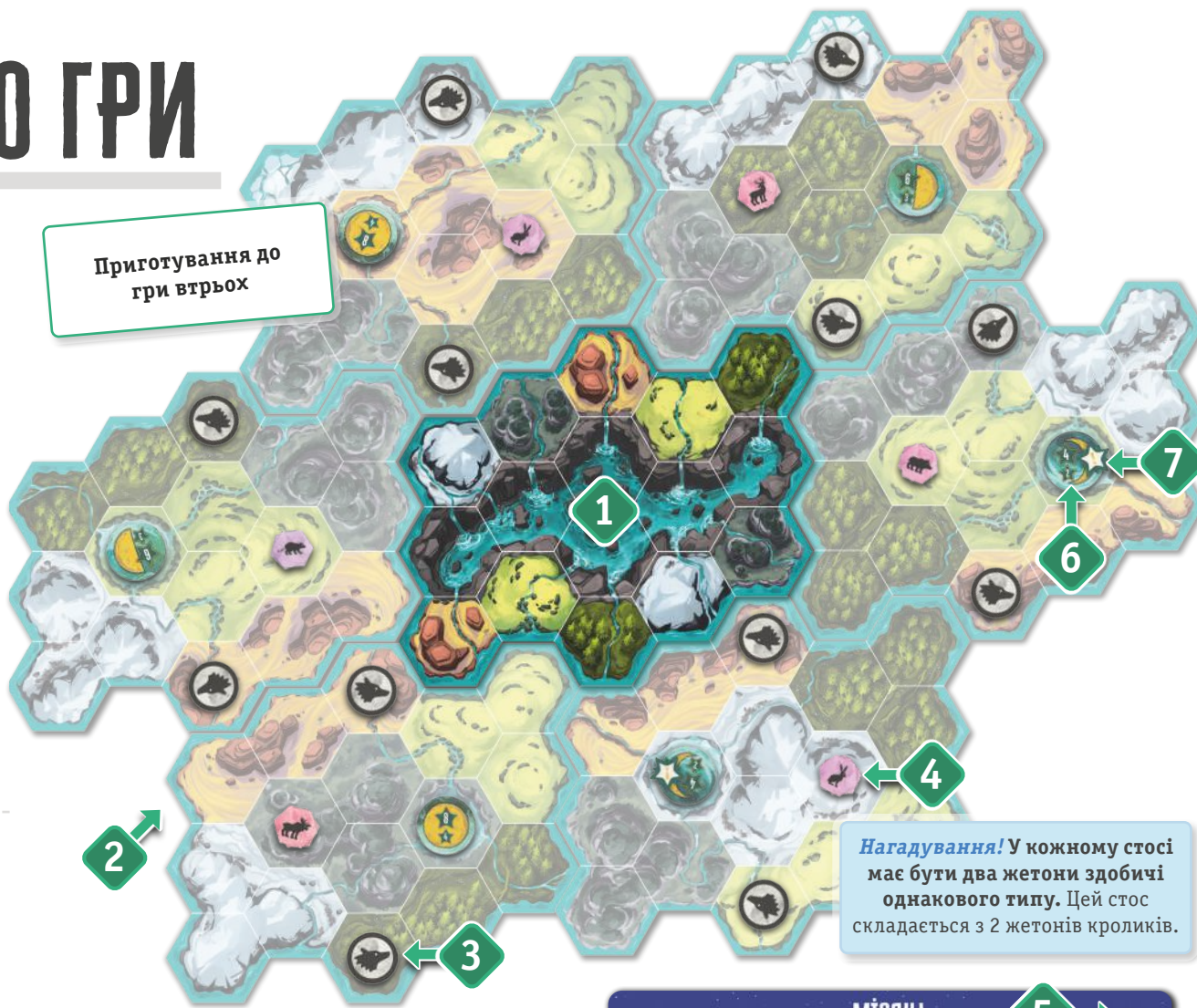
3 ЖЕТОНИ ВОVKІВ-ОДИНАКІВ

- » Покладіть по **1 жетону вовка-одинака** на кожен гекс із позначкою

4 ЖЕТОНИ ЗДОБИЧІ

- » У випадковий спосіб покладіть по **2 жетони здобичі** однакового типу на кожен гекс із позначкою
- » **Гра втрьох:** покладіть по 1 стосу лосів, оленів, енів, кабанів і 2 стоси кроликів. Загалом у вас має вийти 6 стосів здобичі.
- » **Гра вчотириох:** покладіть по 1 стосу кожного типу здобичі, а потім додайте по 1 стосу кроликів, енів і кабанів. Загалом у вас має вийти 8 стосів здобичі.
- » **Гра вп'ятьох:** покладіть по 2 стоси кожного типу здобичі. Загалом у вас має вийти 10 стосів здобичі.

Приготування до гри втрьох



ПІДГОТОВКА І ПРАВИЛА ДЛЯ ГРИ
ВДВОХ НА СТОРІНЦІ 18

Нагадування! У кожному стосі має бути два жетони здобичі однакового типу. Цей стос складається з 2 жетонів кроликів.

5 ПЛАНШЕТ МІСЯЦЯ

- » Переверніть **планшет місяця** боком, який відповідає поточній кількості гравців.



6 ВИЗНАЧТЕ ПОРЯДОК ПІДРАХУНКУ ОЧОК ЗА РЕГІОНИ

- » Створіть пул **жетонів підрахунку очок за регіони** на основі кількості гравців:
 - » 3 гравці: 2, 2, 2
 - » 4 гравці: 2, 3, 3
 - » 5 гравців: 3, 4, 3
- » Покладіть по **1 випадковому жетону** на кожен **гекс джерела** кожного поля регіону.

7 ЖЕТОНИ-НАГАДУВАННЯ

- » Покладіть **жетон-нагадування про підрахунок очок за регіони** на планшет місяця, заклавши ділянку **місяця-молодика**, яка відповідає поточній кількості гравців.
- » Ці жетони-нагадування показують гравцям, **за які регіони вони отримають очки наступного разу**. Першими рахують поля регіонів з місяцем-молодиком на гексі джерела. Потім жетони-нагадування буде переміщено на відповідну ділянку чверті місяця, щоб нагадати гравцям, що ці регіони рахуватимуть наступними. Після того, як їх буде зараховано, жетони-нагадування будуть переміщені востаннє на відповідну ділянку повного місяця.



8 ОБЕРІТЬ СВОЮ ЗГРАЮ ВОВКІВ

- » Оберіть колір і візьміть **2 альфа-вовків** і **2 зграйних вовків** цього кольору. Під час наступних етапів підготовки цих 4 вовків потрібно буде покласти на **стартове поле**.
- » Візьміть **планшет гравця**, який відповідає обраній зграї, та покладіть перед собою тим боком, який призначено для 3-5 гравців.

10.A Оберіть першого гравця.

Приклад розміщення для трьох гравців



10.B



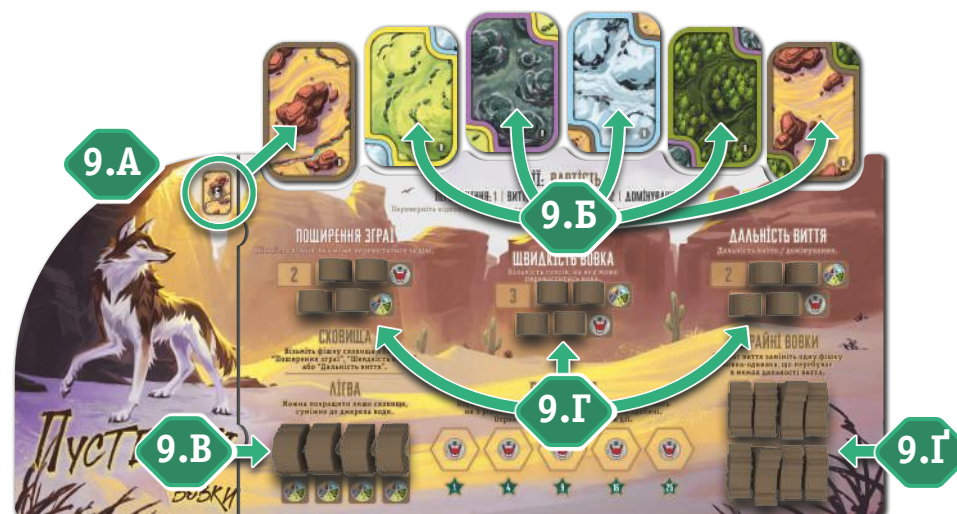
10.B



10.G


10 РОЗМІСТІТЬ ВОВКІВ У ТАКИЙ СПОСІБ

- » **Увага:** перед розміщенням ваших вовків приділіть трохи часу, щоб засвоїти порядок зарахування очок за регіони (див. 5-7 крок цього розділу), оскільки це може вплинути на вашу стратегію початкового розміщення. Пам'ятайте, що буде три підрахунки очок. Першими зарахують усі поля регіонів із місяцем-молодиком, потім усі поля регіонів із чвертю місяця, і, нарешті, всі поля з повним місяцем.
- » **10.A** Оберіть першого гравця у довільний спосіб.
- » **10.B** Перший гравець обирає на стартовому полі будь-який порожній гекс, який оточує провалля, і розміщує на ньому **1 альфа-вовка** та **1 зграйного вовка**.



9 ПІДГОТУЙТЕ ВАШ ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

- » **9.A** Помістіть **1 тайл місцевості зграї**, який відповідає обраному кольору, у 1-й слот у верхній частині планшета гравця. Цей тайл мусить мати літеру, яка відповідає вашій зграї (А, Б, В, Г або Д) і однаковий тип місцевості на обох боках.
- » **9.B** У інших 5 тайлів місцевості, які позначені літерою вашої зграї, типи місцевості на обох боках відрізняються. Помістіть ці тайли в інші 5 слотів так, щоб жоден тип місцевості не повторювався. Тепер ви маєте 6 тайлів у верхній частині планшета гравця. Ваш тайл місцевості фракції має відповідати одному з інших тайлів, але решта має бути унікальною.

- » **9.B** Розмістіть **4 лігва** на відповідних ділянках у нижній лівій частині планшета гравця.
- » **9.G** Розмістіть **сховища** на усіх числах кожної секції у верхній половині планшета гравця, крім найменшого числа (загалом 12).
- » **9.G** Розмістіть **6 зграйних вовків** і **2 альфа-вовків** на відповідних ділянках у нижньому правому куті планшета гравця. Помістіть 2 альфа-вовків на ділянки з позначкою  (3-тя і 6-та ділянки).

11 ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ

- » **10.B** Решта гравців по черзі виконують цю дію за **годинниковою стрілкою**, поки кожен гравець не обере 1 стартовий гекс.
- » **10.G** Тепер виконайте цю дію у зворотному напрямку **проти годинникової стрілки**, починаючи із гравця, який щойно обрав свій перший гекс (тобто другий етап розміщення виконують у зворотному напрямку). Так кожен гравець обере другий стартовий гекс. Цей другий гекс має бути порожнім і перебувати на протилежному від вашого першого стартового гекса боці провалля.

- » Гравець, який розміщував вовків першим, отримує право першого ходу. Гра триватиме за **годинниковою стрілкою** до самого кінця.

ЯК ГРАТИ

МЕТА

Заробіть якомога більше очок, використовуючи у свій хід різноманітні дії, щоби:

- 1 **Битися за контроль над регіоном**, збільшуючи присутність вашої зграї в ньому.
- 2 **Полювати на здобич**, яка є в регіонах, оточуючи її своїми вовками.
- 3 **Збільшувати силу вашої зграї, покращуючи свої показники**.

ОГЛЯД ХОДУ

Виконайте будь-які 2 дії, незалежно від вартості.

Ви можете виконати одну й ту саму дію декілька разів.

- » Сплатіть вартість кожної дії, перевертаючи тайли місцевості (або скидаючи **бонусні жетони місцевості**).
- » Виконайте більш ніж дві дії у свій хід, скидаючи **бонусні жетони дії**.
- » Після того, як ви виконали свої дії, перевірте **планшет місяця** і дізнайтеся, чи не настав **етап підрахунку очок** за контроль у регіонах.
- » Гра триває далі **за годинниковою стрілкою**.

ПОКАЗНИКИ

Показники — це рядки цифр на планшеті гравця, закриті **фішками сховищ**. Вони визначають, наскільки потужними будуть деякі з ваших дій. Після виконання дії **створення сховища** гравці прибирають (зліва направо, зверху вниз) зі своїх планшетів фішки сховищ і негайно отримують зазначені під ними вдосконалення (разом із суміжними жетонами бонусів).



ПОШИРЕННЯ ЗГРАЇ

Визначає, скільки вовків можуть переміщуватися за одну дію переміщення.



ШВИДКІСТЬ ВОВКА

Визначає, на скільки гексів може переміщуватися кожен вовк під час дії переміщення.



ДАЛЬНІСТЬ ВИТТЯ

Визначає дальність виття і дальність домінування альфа-вовка.

МЕХАНІКА ДІЙ

Переверніть 1 або більше з 6 двосторонніх тайлів місцевості у верхній частині вашого планшета гравця, щоб виконати дії.



Подивившись на кутки будь-якого тайла, ви зможете дізнатися, яка місцевість на зворотному боці.

У першому слоті розміщується **унікальний тайл місцевості зграї**. На обох боках цього тайла показано природне середовище проживання вашої фракції.

Набір із **5 інших тайлів однаковий** (за винятком літер А-Д) для кожного гравця. На боках таких тайлів показано різну місцевість.



Ваші доступні дії визначені типами місцевості, які у поточний момент видно на тайлах. Оскільки ви перевертаєте ваші тайли щоразу, як виконуєте дію, кожна обрана дія визначає, які дії ви зможете виконати далі. Думайте наперед!

Нагадування! На пам'ятках вказані дії, які може виконати гравець. Усі дії вимагають перевернути 1, 2, або 3 тайли місцевості, яка відповідає місцевості гекса, на який спрямовано дію.

ПРИКЛАД: ПЕРЕВЕРТАННЯ ТАЙЛІВ

- А** Гравець, який грає за **пустельних вовків**, виконує дію, яка потребує 2 тайли пустелі.
- Б** Тепер він має достатньо **тайлів лісу**, щоб виконати іншу дію, яка потребує 2 тайли лісу.



Бонусний жетон місцевості рахується за **будь-який тип місцевості**. Наприклад, якщо гравцеві потрібно перевернути 3 тайли тундри, щоб завершити дію, але він має лише 2 таких тайли горілиць, він може використати бонусний жетон місцевості замість третього тайла тундри. Цей гравець перевертає 2 використані тайли тундри і скидає бонусний жетон місцевості, повертаючи його до запасу.

Бонусний жетон дії дозволяє гравцеві виконати **додаткову дію**. Гравець, який виконує додаткову дію, все ще має перевернути відповідні тайли місцевості (або бонусні жетони місцевості), які відповідають гексу, на який спрямовано дію.

ДІЇ

Дії завжди потребують перевертання тайлів, які відповідають типу місцевості гекса, на який ви спрямовуєте свою дію.

Наприклад, якщо ви хочете переміститися на гекс зі степом, ви маєте перевернути один тайл зі степом, а якщо хочете, щоб ваше виття досягло вовка на гексі тундри, ви маєте перевернути 2 тайли тундри. В описах, наведених нижче, "відповідний гекс" означає гекс, місцевість якого відповідає місцевості тайла, який потрібно використати.

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Переміщуйте вовків вашої зграї ігровим полем, перевертаючи тайл, який відповідає місцевості (гексу), до якої ви хочете помандрувати. Під час переміщення вовків варто намагатися здобути контроль (дивіться сторінку 16) над регіонами і зайняти позицію для виконання наступних дій.



А Переверніть тайл місцевості, що відповідає гексу, на який ви хочете перемістити ваших вовків.

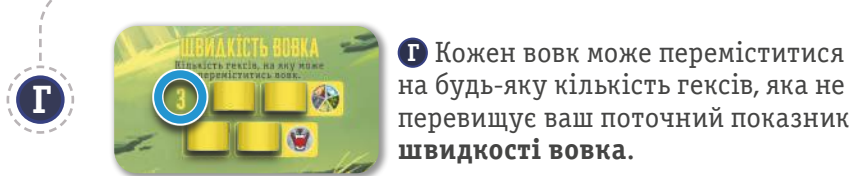


Б Перемістіть вовків у відповідну місцевість з урахуванням ваших показників поширення зграї та швидкості вовка.

Важливо! Лише кінцевий гекс має відповідати використаному тайлу місцевості. Гекс, з якого ви починаєте, і гекси, якими ви переміщуєтеся, можуть мати будь-який тип місцевості.



В Ви можете переміщувати будь-яку кількість **альфа-вовків** або **зграйних вовків**, яка менше або дорівнює вашому поточному показнику **поширення зграї** (дивіться сторінку 6, де описані показники).



Г Кожен вовк може переміститися на будь-яку кількість гексів, яка не перевищує ваш поточний показник **швидкості вовка**.

ПЕРЕМІЩЕННЯ - ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА:

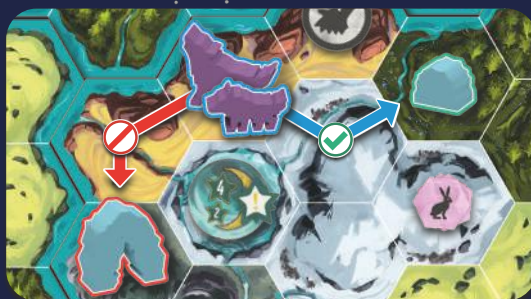
- » Центральне провалля і джерела є непрохідними. Ви повинні обходити їх.
- » Усі вовки, яких ви переміщуєте, мають **закінчувати переміщення на відповідному гексі**. Ви можете **розділити групу** вовків, якщо кожен з них закінчує переміщення на відповідних гексах.
- » Ви зможете закінчити своє переміщення на **гексах із вовком-одинаком** або **жетонами здобичі** лише після того, як їх буде прибрано з поля.
- » На гексі може перебувати **максимум 2 фішки гравця** (вовки / сховища / лігва).

ПЕРЕМІЩЕННЯ - ПРОДОВЖЕННЯ

Багато фішок обмежують переміщення залежно від того, як вони взаємодіють між собою.



Альфа-вовки можуть закінчувати переміщення на гексі з ворожим зграйним вовком лише якщо це єдина фішка на гексі. Коли таке трапляється, альфа-вовк виштовхує зграйного вовка на найближчий порожній або дружній (який містить одну фішку того самого кольору, що й вовк, якого штовхнули) гекс на свій розсуд.



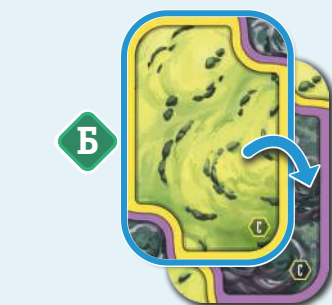
Альфа-вовки та зграйні вовки можуть закінчити переміщення на сховищі ворожої зграї (на гексі може перебувати максимум 2 фішки гравця як зазвичай), але не на лігві ворожої зграї, і лише тоді, коли крім сховища на гексі більше немає фішок.



Два зграйні вовки, що належать до різних зграй, ніколи не можуть перебувати на одному і тому самому гексі. Два альфа-вовки, що належать до різних зграй, ніколи не можуть перебувати на одному і тому самому гексі.

ПРИКЛАД: ПЕРЕМІЩЕННЯ

- А** Гравець, який грає за степових вовків, має поточну швидкість вовка 3. Це означає, що він може перемістити своїх вовків на відстань до 3 гексів.
- Б** Він перевертає 1 тайл степу, щоб Б.2 перемістити свого альфа-вовка на гекс степу.
- В** Оскільки його поточне поширення зграї становить 2, він також В.2 може перемістити свого зграйного вовка на 3 ділянки — на той самий гекс степу або на будь-який інший гекс в межах досяжності.



СТВОРЕННЯ СХОВИЩ

Заявіть про свою присутність у певному регіоні, помітивши гекс фішкою сховища. Ця фішка залишається на гексі, навіть якщо ваші вовки переміщуються до інших регіонів. Претендування на територію в такий спосіб допомагає вам здобути контроль над регіоном і робить вашу вовчу зграю сильнішою. Створення сховищ також приносить вам бонусні жетони місцевості, бонусні жетони дії та **ПО** (переможні очки).

A



Щоб створити сховище, **A** переверніть 2 тайли місцевості, які відповідають гексу, на якому ви хочете створити сховище.

Важливо! Гекс має бути зайнятий одним з ваших альфа-вовків, або має бути суміжним до гекса з таким вовком.

B



B Приберіть фішку сховища з треку показників (поширення зграї / швидкість вовка / дальність виття) на вашому планшеті гравця.

Важливо! Коли ви прибираєте фішки зі свого планшета гравця, прибирайте їх з треку зліва направо та зверху вниз.

Заувага: щоразу, коли ви створюєте сховище, ваші показники покращуються, роблячи вашу зграю сильнішою. Просуваючись треком, ви також отримуватимете бонусні жетони і/або **ПО** (дивіться треки показників на сторінці 6).

B



B Покладіть фішку сховища, яку ви щойно прибрали з вашого планшета гравця, на відповідний гекс.

Нагадування! Гекс має бути зайнятий одним з ваших альфа-вовків, або має бути суміжним до гекса з таким вовком.

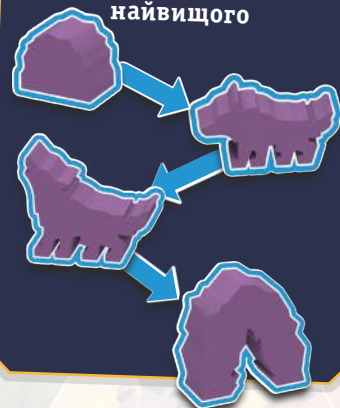
СТВОРЕННЯ СХОВИЩ - ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА:

- » Сховища не можна створювати на гексах із ворожими зграйними вовками.
- » На одному гексі може перебувати лише одна мітка території (сховище або лігво). На одному гексі може перебувати максимум 2 фішки гравця (вовки / сховища / лігва).
- » Сховища можна створювати на будь-якому типі місцевості, але покращувати можна лише ті сховища, які є суміжними до джерел води.

Заувага: різні типи фішок мають ієрархію від найнижчих до найвищих, сховище > зграйний вовк > альфа-вовк > лігво. Ви можете завершити переміщення своєї фішки на гексі з фішкою ворога, або перемістити її на такий гекс, якщо ваша фішка має вищий рівень в ієрархії, ніж фішка ворога. Коли ви так робите, то виштовхуєте фішку нижчого рівня, якщо це вовк. Сховища виштовхувати не можна. Таким чином, сховище з ворожим вовком — це єдиний випадок, коли 2 фішки супротивників займають той самий гекс у кінці дії.

ІЄРАРХІЯ ФІШОК

Від найнижчого рівня до найвищого



ПРИКЛАД: СТВОРЕННЯ СХОВИЩ

A Гравець, який грає за гірських вовків, перевертає 2 тайли пустелі, щоб створити сховище на гексі пустелі **A.2**, суміжному до його альфа-вовка.

B Він прибирає фішку сховища з треку швидкості вовка (покращуючи свою швидкість до 4) і кладе цю фішку сховища на гекс пустелі.



A

B

ШВИДКІСТЬ ВОВКА

Кількість гексів, на яку може переміститись вовк.


3 4

ПОКРАЩЕННЯ СХОВИЩА ДО ЛІГВА

Щоб отримати переможні очки, покращуйте ваші сховища до лігв. Це не зробить ваших вовків сильнішими, проте, на відміну від сховищ, лігва дадуть вам більше контролю над регіоном (дивіться «Підрахунок контролю» на сторінці 16).

A Щоб покращити сховище до лігва, **A** переверніть 2 тайли місцевості, які відповідають гексу, на якому перебуває фішка сховища.

Важливо! Фішка сховища, яку ви плануєте покращити до лігва, повинна бути суміжною до гекса з водним джерелом і зайнятою одним із ваших альфа-вовків або бути суміжною до гекса з таким вовком.



B Приберіть фішку сховища з гекса і покладіть її на наступну вільну дату планшета місяця.



B Візьміть зі свого планшета гравця крайню ліву фішку лігва і покладіть її туди, звідки прибрали фішку сховища. Лігво, яке ви прибрали з планшета гравця, негайно дає вам бонусний жетон місцевості й відкриває ПО, які будуть зараховані вам у кінці гри.



ПРИКЛАД: ПОКРАЩЕННЯ СХОВИЩА

Гравець, який грає за лісових вовків **A** перевертає 2 тайли гір, аби покращити своє **A.2** сховище, суміжне до водного джерела і одного з його альфа-вовків.

Потім цей гравець **B** прибирає фішку сховища з гекса гір, кладе її на наступну вільну дату планшета місяця. **B** Потім він бере зі свого планшета гравця фішку лігва, **B.2** негайно заробляє бонусний жетон місцевості (а також 5 ПО в кінці гри) і кладе фішку лігва туди, звідки прибрав фішку сховища.




ПОКРАЩЕННЯ СХОВИЩА ДО ЛІГВА - ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА:

- » Ви можете покращувати лише ті сховища, які перебувають на гексах, суміжних до джерел води.
- » На кожному полі регіону ви можете мати лише 1 лігво вашого кольору.
- » На одному гексі може перебувати лише одна мітка території (сховище або лігво).
- » Ви можете покращити сховище до лігва навіть якщо відповідний гекс зайнято ворожим зграйним вовком або ворожим альфа-вовком. Оскільки ворожі вовки не можуть займати гекс із лігвом, ця дія дозволяє вам виштовхнути ворожого вовка на будь-який найближчий порожній або дружній (який містить одну фішку того самого кольору, що й вовк, якого штовхнули) гекс на ваш розсуд.

ВИТТЯ

Збільшуйте вашу зграю — за допомогою виття покликайте **вовків-одинаків**, щоб зробити їх зграйними **вовками** вашого кольору. Коли вовки-одинаки стають зграйними вовками, **ви отримуєте ПО**. Щойно вовк-одинак стає зграйним вовком вашого кольору, його присутність також зміцнює ваш контроль над регіоном, у якому він перебуває.

А Щоби покликати в свою зграю **вовка-одинака**, **А** переверніть 2 тайли місцевості, які відповідають гексу з **вовком-одинаком**, що перебуває в межах **дальності виття** вашого **альфа-вовка**.



Б Приберіть жетон **вовка-одинака** з гекса і покладіть його на наступну вільну дату треку **планшета місяця**.



В Приберіть наступну фішку в **секції зграйних вовків** на вашому планшеті гравця і покладіть на гекс, з якого ви **прибрали вовка-одинака**.

Нагадування! Коли ви берете і викладаєте фішки з вашого планшета гравця, беріть їх зліва направо та зверху вниз.



Заувага: деякі ділянки в секції зграйних вовків дозволяють вам замінити **вовка-одинака** на **альфа-вовка** замість зграйного вовка.

ПРИКЛАД: ВИТТЯ

А Гравець, який грає за **пустельних вовків**, має поточну **дальність виття 2**. Це означає, що його **А.2** альфа-вовк може покликати **вовка-одинака**, який перебуває на відстані 2 гексів. Аби зробити це, він **Б** перевертає 2 тайли **тундри** (тип місцевості, зайнятий **вовком-одинаком**).

В Гравець переміщує на планшет місяця жетон **вовка-одинака** і **В.2** кладе на його місце **фішку зграйного вовка** зі свого планшета.

ДАЛЬНОСТЬ ВИТТЯ
Дальність виття / домінування

А 2




МІСЯЦЬ
Компоненти, які прибирають з поля, ставлять

В 1 2 3



ЗГРАЙНІ ВОВКИ
Під час виття замініть одну фішку зграйного вовка-одинака, що перебуває в межах дальності виття.



ДОМІНУВАННЯ

Замініть ворожу фішку зграйного вовка або сховища відповідною фішкою свого кольору. Домінування над фішками супротивника дозволяє вам прибирати зі свого планшета гравця фішки зграйних вовків або сховищ. Завдяки цьому ви отримуйте відкриті переваги і змінюєте баланс контролю в регіоні.

А Щоб доминувати, **А** переверніть 3 тайли місцевості, які відповідають гексу із ворожим зграйним вовком або сховищем, що перебуває в межах дальності виття вашого альфа-вовка.



Б Приберіть фішку суперника з ігрового поля і покладіть її на наступну вільну ділянку планшета місяця.



В Приберіть з вашого планшета гравця наступну фішку відповідного типу і покладіть на цей гекс.

Важливо! Завжди замінюйте фішку фішкою такого самого типу. Наприклад, якщо ви домінуєте над ворожим сховищем, ви замінюєте сховище супротивника одним зі своїх сховищ.



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ДОМІНУВАННЯ:

- » Якщо на гексі перебувають 2 фішки одного і того самого кольору, над жодною з цих фішок не можна доминувати.
- » Якщо ви замінюєте фішку сховища, оберіть показник, який ви хочете покращити. Не забудьте отримати відкриті бонусні жетони.

ДАЛЬНОСТЬ ВИТТЯ
Дальність виття / доминування.

А.2 2 3

А.3

Б

В.2 ЗГРАЙНИХ ВОВКІВ
Під час виття гравець може покласти одну фішку вовка-одинака, якщо перебуває в межах дальності виття.

ПРИКЛАД: ДОМІНУВАННЯ

А Гравець, який грає за степових вовків, лишив зграйного вовка незахищеним на гексі, що перебуває **А.2** в межах дальності виття **А.3** тундрового альфа-вовка.

Б Гравець, який грає за тундрових вовків, перевертає 2 тайли лісу та витрачає 1 бонусний жетон місцевості, щоб доминувати над зграйним степовим вовком. **В** Гравець переміщує місяця **В.2** і замінює його наступним вовком з секції зграйних вовків на планшеті тундрових вовків.



ПОЛЮВАННЯ

Оточуйте здобич і годуйте свою зграю. **Полювання** приносить вам жетони бонусної дії та ПО. **Полювання** активується автоматично (тайли місцевості не потрібні) в кінці різноманітних дій.

А



А Щоб полювати, ви повинні мати вовків (альфа або зграйних) вашого кольору на 3 різних гексах, суміжних до одного жетона здобичі.

Б



Б Візьміть 1 верхній жетон здобичі зі стосу, який ви оточили, і покладіть його на ваш планшет гравця, на крайню зліва вільну ділянку треку полювання.

В



В Отримайте 1 бонусний жетон дії за закриття ділянку на вашому треку полювання.

Важливо! Ви не можете вполювати більше ніж 1 здобич кожного типу.

ПРИКЛАД: ПОЛЮВАННЯ

А Гравець, який грає за степових вовків, перевертає тайл місцевості, щоб **А.2** перемістити своїх зграйних вовків на гекси степу й оточити лося з трьох боків.

Б Він бере зі стосу верхній жетон лося, кладе його на свій планшет і **Б.2** бере бонусний жетон дії за закриття ділянку.



А

Б

Б.2

ПОЛЮВАННЯ
Отримайте жетон здобичі, якщо ваші вовки перебувають на 3 різних гексах, суміжних до унікальної здобичі. Отримайте один бонусний жетон дії.

1 2 3

4 2

А.2

1 4 9 16 25



ПЛАНШЕТ МІСЯЦЯ

Планшет місяця показує, коли відбудуться три фази підрахунку очок за регіони.



Жетони вовків-одинаків, а також фішки зграйних вовків і сховищ, які прибрали з полів регіонів під час гри, кладуть на наступну вільну дату планшета місяця.



Коли фішку викладають на дату, що показує фазу місяця (та поточну кількість гравців), це означає, що очки за всі поля регіонів із відповідним жетоном підрахунку очок будуть зараховані в кінці ходу активного гравця після того, як він виконає всі свої дії (дивіться розділ «Підрахунок очок» на сторінці 17).



Порада! Жетони-нагадування показують вам, які регіони буде зараховано наступними.

МІСЯЦЬ

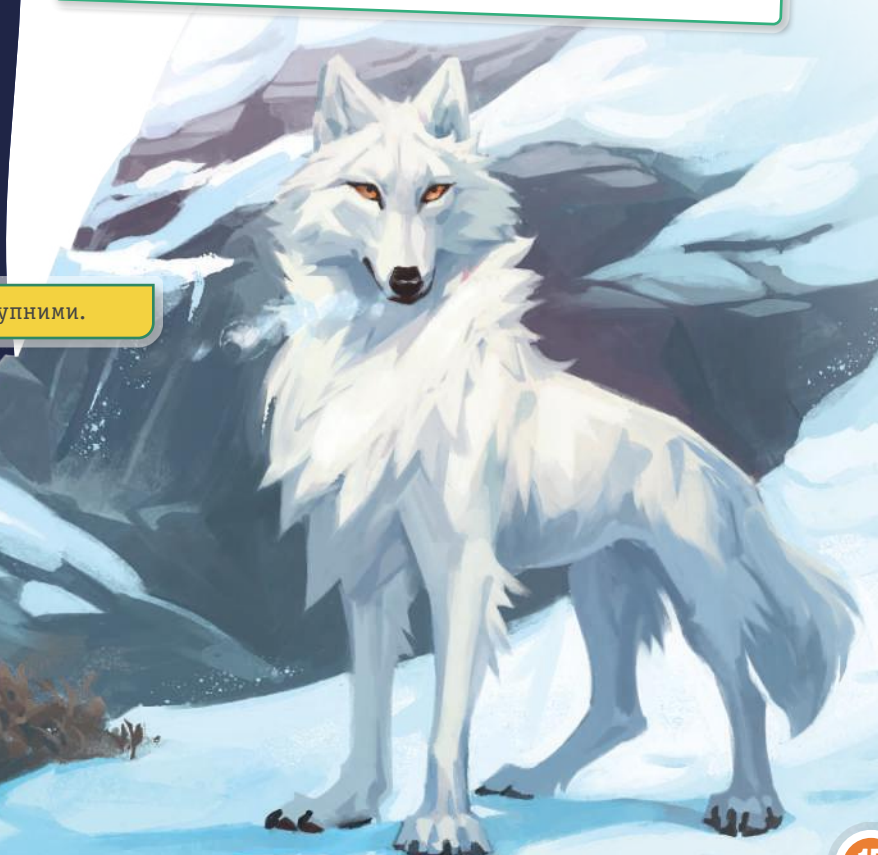
Усі компоненти, які прибирають з поля, ставлять сюди.

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
15	16	17	18	19	20	21
23	24	25	26	27	28	29

Зображення жетонів і фішок на даті 9: жетон місяця-молодика, жетон чвертя місяця, жетон повного місяця, жетон А, жетон А.2.

ПРИКЛАД: ПЛАНШЕТ МІСЯЦЯ

У цьому прикладі гри втрюх **А** наступна фішка, яку буде додано на планшет місяця, запускає фазу підрахунку очок місяця-молодика, і всі поля регіонів із жетоном підрахунку очок місяця-молодика **А.2** принесуть переможні очки.



ПІДРАХУНОК ОЧОК ЗА РЕГІОНИ

Під час гри на вас чекають **три фази підрахунку очок** за регіони. Кожна з них запускається, коли фішка або жетон опиняється на позначці **фази місяця** (з поточною кількістю гравців) **планшета місяця**. Коли це відбувається, зарахуйте очки за кожне поле регіону із відповідним жетоном підрахунку очок.

ПРИКЛАД: ОЧКИ ЗА РЕГІОНИ

Гравець, який грає за **тундрових вовків**, здобув найбільший контроль і бере **жетон підрахунку очок із місяцем-молодиком**, який в кінці гри принесе 4 очки. Гравець, який грає за **степових вовків**, має другий найбільший контроль, і отримує **жетон 2 ПО**. Гравець, який грає за **гірських вовків**, нічого не отримує.



1-ше місце



2-ге місце

Гравець із **найбільшим контролем** у регіоні бере з поля **жетон підрахунку очок** і перевертає його. У кінці гри цей жетон принесе власникові **більшу кількість очок**, яка вказана на жетоні. Гравець із **другим найбільшим контролем** у регіоні отримує жетон переможних очок із меншим числом, вказаним на жетоні підрахунку очок за регіони.



1 КОНТРОЛЮ
(визначає переможця у разі нічиєї)

1 КОНТРОЛЮ

Кількість очок за поля регіонів залежить від того, скільки **контролю** має кожен гравець у регіоні.



1 КОНТРОЛЮ

3 КОНТРОЛЮ

Важливо! Альфа-вовки визначають переможця у разі нічиєї.

Наприклад, якщо степові вовки мають 2 сховища і 1 зграйного вовка в регіоні, а гірські вовки мають 2 зграйних вовків і 1 альфа-вовка в цьому ж регіоні, обидві зграї мають 3 контролю. Проте гірські вовки перемагають, адже мають більше альфа-вовків.

ПІДРАХУНОК ОЧОК, КОЛИ НІЧІЯ ЗБЕРІГАЄТЬСЯ

» Якщо кілька гравців усе ще мають однакову кількість контролю в регіоні після підрахунку альфа-вовків, **кожен бере жетон переможних очок із меншим числом, вказаним на жетоні підрахунку очок у цьому регіоні**. Решта гравців, які перебувають у регіоні, очок за нього не отримують. Скиньте жетон підрахунку очок.

» Якщо в регіоні було визначено явного переможця з найбільшою кількістю контролю, але кілька гравців сперечаються за 2-ге місце, очки отримує **лише** гравець із найбільшою кількістю контролю в регіоні.



СТЕПОВІ ВОВКИ:

- 2 2 альфа-вовки
- 2 2 зграйних вовки
- 1 1 сховище

Загалом = 5 контролю

ГІРСЬКІ ВОВКИ:

- 2 2 зграйних вовки
- 1 1 сховище

Загалом = 3 контролю

ТУНДРОВІ ВОВКИ:

- 3 1 лігво
- 1 1 зграйний вовк
- 2 2 сховища

Загалом = 6 контролю

Нагадування! Після кожної фази підрахунку очок за регіони кладіть жетони-нагадування до інших регіонів, які буде зараховано наступними.

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ОСТАТОЧНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Гра негайно закінчується в кінці ходу, коли фішка або жетон опиняється на позначці фази повного місяця (з поточною кількістю гравців) планшета місяця (не зважайте на дати після неї).

Щоб визначити ваш остаточний рахунок, додайте всі жетони ПО, зароблені під час трьох фаз підрахунку очок за регіони, і найбільшу кількість ПО, відкриту на кожному з 6 треків вашого планшета гравця. Гравець, який набрав найбільше ПО, стає переможцем!

ПО ЗА ПОШИРЕННЯ ЗГРАЇ
Кількість вовків, яка може переміститися за дію.

ПО ЗА ШВИДКІСТЬ ВОВКА
Кількість секцій, на яку може переміститися вовк.

ПО ЗА ДАЛЬНІСТЬ ВИТТЯ
Дальність виграшу / домінування.

ПО ЗА РЕГІОНИ
Зарахуйте вогні, прибрані з планшета гравця.

ПО ЗА ЛІГВА
Зарахуйте лігва, прибрані з планшета гравця.

ПО ЗА ЗГРАЙНИХ ВОВКІВ
Зарахуйте вовків, прибраних з планшета гравця.

ПО ЗА ПОЛЮВАННЯ
Зарахуйте жетони здобичі, розміщені на планшеті гравця.

РОЗВ'ЯЗАННЯ НІЧИЄЇ

» У разі нічиєї перемагає гравець із найбільшою кількістю жетонів підрахунку очок за регіони.

» Якщо нічия все ще зберігається, перемагає гравець із найбільшою кількістю вовків на ігровому полі.

ПРИКЛАД: ОСТАТОЧНИЙ ПІДРАХУНОК

- А Поширення зграї 7
- Б Швидкість вовка 3
- В Дальність виття 0
- Г Лігва 15
- Д Унікальна здобич 9
- Е Зграйні вовки.. 4
- Жетони ПО 16

РАХУНОК

54

А ПОШИРЕННЯ ЗГРАЇ

Б ШВИДКІСТЬ ВОВКА

В ДАЛЬНІСТЬ ВИТТЯ

Г ЛІГВА

Д ЗГРАЙНІ ВОВКИ

Е ПО ЗА РЕГІОНИ



ГРА ВДВОХ

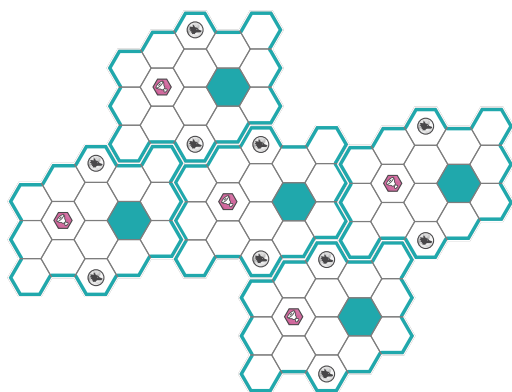
Під час гри вдвох обидва гравці змагаються не лише одне з одним, але й із третьою вовчою зграєю, керованою штучним інтелектом!



ВІДМІННОСТІ ПІДГОТОВКИ

1 СТАРТОВЕ ПОЛЕ

- » Покладіть 5 випадкових полів регіонів як показано нижче. Під час гри вдвох стартове поле з проваллям у центрі не використовують.



2 ЖЕТОНИ ВОВКІВ-ОДИНАКІВ

- » Покладіть по 1 жетону вовка-одинака на кожен гекс із позначкою

3 ЖЕТОНИ ЗДОБИЧІ

- » У випадковий спосіб покладіть жетони здобичі на гекси із позначкою

4 ПЛАНШЕТ МІСЯЦЯ

- » Переверніть планшет місяця боком для 2/3 гравців.

5 ВИЗНАЧТЕ ПОРЯДОК ПІДРАХУНКУ ОЧОК

- » Сформуйте 5 стосів жетонів підрахунку очок за регіони і покладіть їх на водні джерела у випадковий спосіб:

- » Один жетон місяця-молодика.
- » Один жетон повного місяця.
- » Один жетон повного місяця.
- » Жетон , покладений на жетон .
- » Жетон , покладений на жетон .

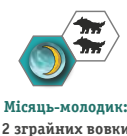
- » Таке розташування призведе до того, що під час гри два регіони з двома жетонами будуть зараховані двічі. Спочатку буде зарахований верхній жетон, а потім — нижній, після того, як верхній буде зараховано і прибрано.

6 ЖЕТОНИ-НАГАДУВАННЯ

- » Покладіть жетони-нагадування про підрахунок очок на гекси з місяцем-молодиком, аби нагадати гравцям, за які регіони вони отримають очки наступного разу. Не забувайте переміщувати ці жетони в кінці кожної фази підрахунку очок.

7 ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ

- » Оберіть колір третьої зграї вовків (у прикладі це тундрові вовки, але ви можете обрати інший колір). Покладіть вказану кількість фішок третьої зграї праворуч від кожного жетона підрахунку очок:





8 ОБЕРІТЬ СВОЮ ЗГРАЮ ВОВКІВ

- » Кожен гравець обирає колір і бере **2 альфа-вовків** і **2 зграйних вовків** цього кольору. Під час наступних етапів підготовки цих 4 вовків потрібно буде покласти на ігрове поле.



9 ПІДГОТУЙТЕ ВАШ ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

- » Кожен гравець кладе **свій планшет гравця боком для 2 гравців**, подібно до того, як його кладуть під час підготовки для 3-5 гравців.
- » **Зверніть увагу, що під час гри вдвох гравці заробляють іншу кількість очок та отримують інші нагороди за виконання завдань.** Наприклад, під час гри вдвох полювання не приносить вам бонусні жетони дії, але воно все ще приносить вам ПО.

РОЗМІЩЕННЯ ВОВКІВ ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ



10 РОЗМІСТІТЬ ВОВКІВ У ТАКИЙ СПОСІБ

- » **Увага:** перед розміщенням ваших вовків приділіть трохи часу, щоб засвоїти порядок зарахування очок за регіони, оскільки це може вплинути на вашу початкову стратегію розміщення. Пам'ятайте, що під час гри регіони з двома жетонами будуть зараховані двічі!
- » **10.A** Оберіть першого гравця у довільний спосіб. Цей гравець обирає на ігровому полі будь-який порожній гекс в регіоні **без жетона місяця-молодика** і розміщує на ньому 1 альфа-вовка та 1 зграйного вовка свого кольору.

- » **10.B** Другий гравець робить те саме (обирає на ігровому полі будь-який порожній гекс в регіоні **без жетона місяця-молодика** і розміщує на ньому 1 альфа-вовка та 1 зграйного вовка свого кольору), повторюючи цю дію двічі.
- » **10.B** Перший гравець обирає на ігровому полі наступний порожній гекс в регіоні **без жетона місяця-молодика** і розміщує на ньому 1 альфа-вовка та 1 зграйного вовка свого кольору.

11 ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ

- » Гравець, який обирав першим, отримує право **першого ходу**, але **другий гравець** у свій перший хід отримує **1 бонусний жетон дії**, який він може використати в будь-який час.
- » Звичайні ходи (*виконайте 2 дії*) чергуватимуться до кінця гри.

ГРА ВДВОХ - ПІДРАХУНОК ОЧОК ЗА РЕГІОНИ

Під час гри вдвох на вас так само чекають три фази підрахунку очок за регіони. Кожна з них запускається, коли фішка або жетон опиняється на відповідній позначці фази місяця планшета місяця. Коли це відбувається, зарахуйте очки за кожне поле регіону з відповідним жетоном підрахунку очок. Якщо жетон лежить на іншому жетоні, зарахуйте його, а потім приберіть, аби відкрити нижній жетон.

ГРА ВДВОХ - ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА:

- » Обидва гравці повинні змагатися з третьою зграєю вовків за контроль над полями регіонів.
- » Зарахування очок за регіони і розв'язання нічиєї відбуваються так само, як під час гри для 3-5 гравців (дивіться сторінку 16).
- » Цілком можливо, що третя зграя вовків отримає найбільше контролю в регіоні або таку саму кількість, як у іншого гравця!
- » Через обмеження у 2 фішки на одному гексі, гравці не зможуть домінувати над жодною з фішок третьої зграї, або переміщувати їх.

ГРА ВДВОХ - КІНЕЦЬ ГРИ І ОСТАТОЧНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Кінець гри і остаточний підрахунок очок відбуваються так само, як і під час гри для 3-5 гравців (дивіться сторінку 17), однак значення ПО на кожному з 6 треків планшетів гравців, на боці, призначеному для гри вдвох, у кінці гри відрізнятимуться.

ПО ЗА ПОШИРЕННЯ ЗГРАЇ
Кількість вовків, яка може переміститися за дію.

ПО ЗА ШВИДКІСТЬ ВОВКА
Кількість гексів, на яку може переміститися вовк.

ПО ЗА ДАЛЬНІСТЬ ВИТТЯ
Дальність виграша / домінування.

ПО ЗА ЛІГВА
Зарахуйте лігва, які ви прибрали з планшета гравця.

ПО ЗА ПОЛЮВАННЯ
Зарахуйте жетони здобичі, покладені на планшет гравця.

ПО ЗА ЗГРАЙНИХ ВОVKІВ
Зарахуйте вовків, прибрали з планшета гравця.

РОЗВ'ЯЗАННЯ НІЧИЄЇ
» У разі нічиєї перемагає гравець із найбільшою кількістю жетонів підрахунку очок за регіони.
» Якщо нічия все ще зберігається, перемагає гравець із найбільшою кількістю вовків на ігровому полі.