

ВОЛКИ

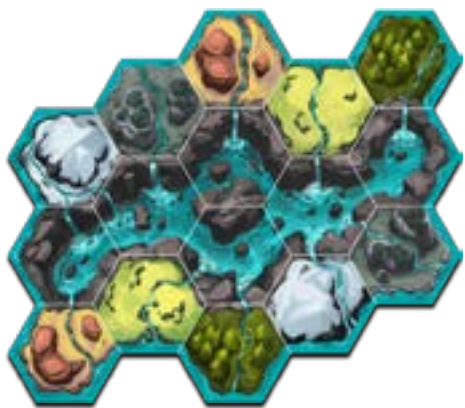
Настольная игра

Правила игры

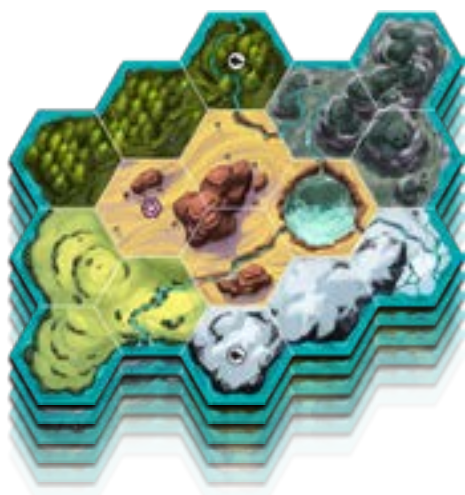
АШВИН КАМАТ И КЛЭРЕНС СИМПСОН



СОСТАВ ИГРЫ



Стартовое поле



10 полей регионов



10 жетонов доминирования (3 вида)



5 двусторонних планшетов стаи



Двусторонний лунный календарь



30 двусторонних тайлов местности



20 жетонов добычи



20 фигурок волков-вожаков (5 цветов)



40 фигурок стайных волков (5 цветов)



60 фигурок лёжек (5 цветов)



20 фигурок логов (5 цветов)



12 бонусных жетонов местности



20 жетонов одиноких волков



12 бонусных жетонов действий



50 жетонов ПО (3 вида)



4 жетона напоминания о схватке



5 карт-памяток

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Возглавьте стаю волков: добывайте дичь, призывайте в стаю одиноких волков, стройте логова и боритесь с другими стаями за контроль над территориями. Кто знает, возможно, благодаря вашим непревзойдённым охотничьим инстинктам и хитрости именно ваша стая к полнолуннию будет доминировать над другими.

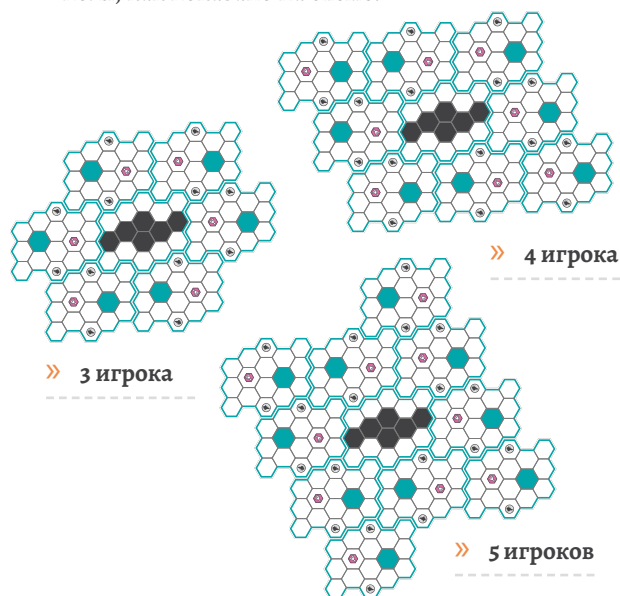
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 СТАРТОВОЕ ПОЛЕ


- » Поместите **стартовое поле** (с каньоном) посередине стола.

2 ПОЛЯ РЕГИОНОВ


- » Случайным образом разложите **поля регионов** вокруг центрального стартового поля, как показано на схеме.



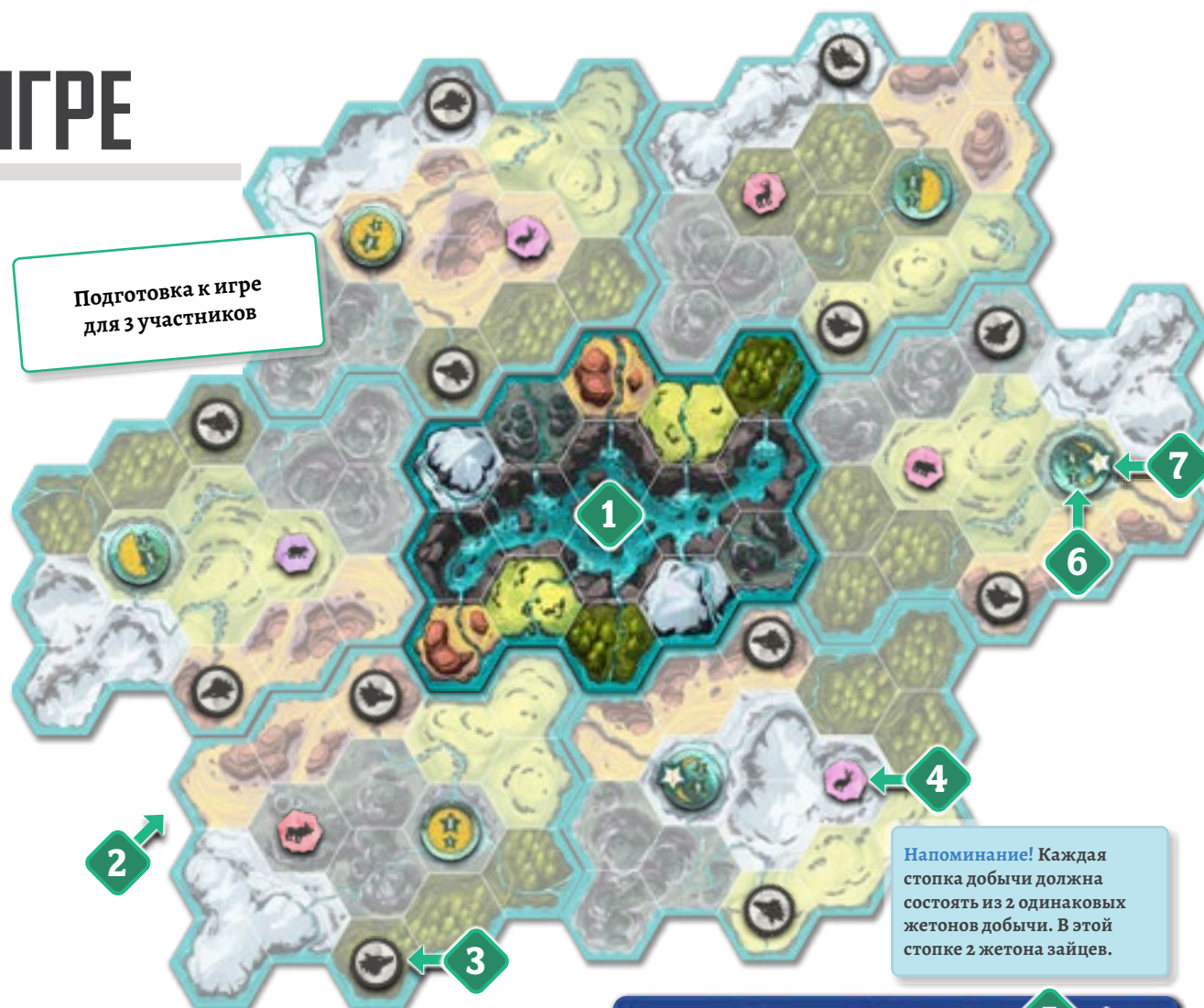
3 ЖЕТОНЫ ОДИНОКИХ ВОЛКОВ

- » Положите по 1 **жетону одинокого волка** на каждую клетку с символом .

4 ЖЕТОНЫ ДОБЫЧИ

- » Случайным образом поместите стопку из 2 одинаковых **жетонов добычи** на каждую клетку с символом **добычи** .
- » **3 игрока:** разместите по 1 стопке лосей, оленей, енотов и кабанов, а также 2 стопки зайцев — всего 6 стопок добычи.
- » **4 игрока:** разместите по 1 стопке всех 5 видов добычи, дополнительно разместите ещё по 1 стопке зайцев, енотов и кабанов — всего 8 стопок добычи.
- » **5 игроков:** разместите по 2 стопки каждого вида добычи, всего 10 стопок добычи.

Подготовка к игре для 3 участников



ИГРА ВДВОЁМ И ПОДГОТОВКА К НЕЙ ОПИСАНЫ НА С. 17

5 ЛУННЫЙ КАЛЕНДАРЬ

- » Положите **лунный календарь** стороной, соответствующей вашему числу игроков, вверх.





6 ОЧЕРЁДНОСТЬ СХВАТОК ЗА РЕГИОНЫ

- » Возьмите определённое количество жетонов доминирования в зависимости от вашего числа игроков.
- » **3 игрока:**  2 новолуния,  2 четверти,  2 полнолуния
- » **4 игрока:**  2 новолуния,  3 четверти,  3 полнолуния
- » **4 игрока:**  3 новолуния,  4 четверти,  3 полнолуния
- » Случайным образом положите по 1 из этих **жетонов доминирования** на клетку водоёма каждого поля региона.

Напоминание! Каждая стопка добычи должна состоять из 2 одинаковых жетонов добычи. В этой стопке 2 жетона зайцев.



7 ЖЕТОНЫ НАПОМИНАНИЯ О СХВАТКЕ

- » Положите по 1 жетону напоминания о схватке на верх жетонов доминирования с изображением новолуния .
- » Жетоны напоминания о схватке подсказывают вам, за какие регионы **произойдёт следующая схватка**. Первая схватка в игре случится за поля регионов с жетонами , затем за поля регионов с жетонами  и .



8 ВЫБОР СТАИ

- » Выберите цвет и возьмите **2 волков-вожаков** и **2 стайных волков** этого цвета. Чуть позже вы поместите этих 4 волков на **стартовое поле**.
- » Положите перед собой **планшет игрока**, предназначенный для вашей стаи, стороной для 3–5 участников вверх.

9 ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТА СТАИ

- » **9.А** Возьмите набор тайлов местности, отмеченные буквами вашей стаи (А, Б, В, Г или Д). Один из тайлов имеет одинаковое изображение местности с двух сторон. Поместите этот специальный тайл местности стаи в 1-ю ячейку сверху вашего планшета. Местность на этом тайле является естественной средой обитания стаи и соответствует типу планшета, выбранного игроком.
- » **9.Б** На двух сторонах остальных 5 тайлов местности, отмеченных буквой вашей стаи, изображены разные местности. **Поместите эти тайлы в оставшиеся 5 ячеек так, чтобы указанные на них типы местности не повторялись в ряду** (последовательность не имеет значения).



Теперьверху вашего планшета лежат 6 тайлов: **тайл местности стаи совпадёт по типу местности с 1 из других 5 тайлов, но остальные не повторяются**.

- » **9.В** Поместите **4 фигурки логов** на предназначенные для них клетки в области в левом нижнем углу вашего планшета.
- » **9.Г** Поместите **фигурки лёжек** в каждую область свойств стаи: «Активность стаи», «Скорость стаи», «Дальность зова», во всех клетках за исключением клеток с наименьшей цифрой (всего 12 лёжек).
- » **9.Д** Поместите **6 стайных волков** и **2 волков-вожаков** на предназначенные для них клетки в области «Волки стаи» вашего планшета. Помещайте вожаков на клетки с символом (3-я и 6-я).

за регионы с жетонами , затем — с жетонами , и наконец — с жетонами .

- » **10.А** Случайным образом выберите первого игрока.
- » **10.Б** Первый игрок выбирает любую пустую клетку стартового поля по соседству с каньоном и помещает на неё **1 волка-вожака** и **1 стайного волка**.
- » **10.В** Остальные игроки делают то же самое **по часовой стрелке**, пока каждый не выберет себе начальную клетку.
- » **10.Г** Игроки делают то же самое ещё раз, но **против часовой стрелки**, начав с того, кто последним выбрал первую клетку (иными словами, теперь размещение волков идёт в обратную сторону). Каждый игрок выбирает вторую начальную клетку, **она должна быть пустой и располагаться на другой стороне каньона относительно его начальной клетки**.

10 ПООЧЕРЕДНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ ВОЛКОВ

- » **Примечание.** Перед размещением волков изучите очерёдность схваток за регионы (см. п. 5 этого раздела). Это может повлиять на вашу стратегию размещения фигурок. Не забывайте, что сначала схватки начнутся

11 ПЕРВЫЙ ИГРОК

- » Участник, первым выбиравший начальную клетку, делает первый ход в игре. До конца партии право хода будет передаваться **по часовой стрелке**.

Размещение волков при игре втроем



ХОД ИГРЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — получить как можно больше победных очков (ПО). В свой ход вам предстоит выполнить следующие действия.

- 1 **Бороться за контроль над регионами**, увеличивая в них присутствие вашей стаи.
- 2 **Охотиться** на обитающую в регионах добычу, окружая её вашими волками.
- 3 Увеличивать силу стаи, улучшая её свойства на планшете.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ХОДА

Выполните 2 любых действия.

Вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз.

- » Для выполнения действия переверните тайлы местности (и/или сбросьте **бонусные жетоны местности**).
- » Сбросьте **бонусные жетоны действий**, чтобы выполнить более 2 действий в течение хода.
- » Выполнив действия, проверьте по **лунному календарю**, не начинается ли **схватка за регионы**.
- » Передайте право хода следующему игроку по **часовой стрелке**.



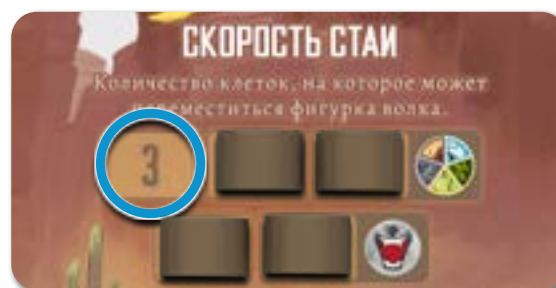
СВОЙСТВА СТАИ

Свойства стаи представлены 3 областями на планшете игрока, в каждом из которых 2 ряда клеток с цифрами. Свойства определяют эффективность некоторых ваших действий. Выполняя действие «**Обустройство лёжки**», вы будете постепенно убирать фигурки лёжек с планшета (слева направо сначала в верхнем ряду, затем в нижнем), открывая новые цифры и улучшая соответствующее свойство до открывшегося значения (открыв полный ряд, игрок также получит бонусный жетон).



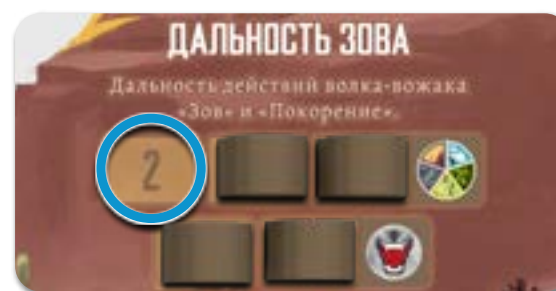
АКТИВНОСТЬ СТАИ

Показывает, сколько волков вы можете переместить во время одного действия «Перемещение».



СКОРОСТЬ СТАИ

Показывает, на сколько клеток может переместиться каждый волк во время действия «Перемещение».



ДАЛЬНОСТЬ ЗОВА

Расстояние (количество клеток), на котором оказывают эффект действия волка-вожака «Зов» и «Покорение».

КАК ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ

Переворачивайте 1 или несколько двусторонних тайлов местности, лежащих вверху вашего планшета стаи, чтобы выполнять действия.



Уголки тайлов местности подсказывают, какой тип местности изображён на его обратной стороне (кроме специального тайла местности стаи с одинаковыми сторонами).

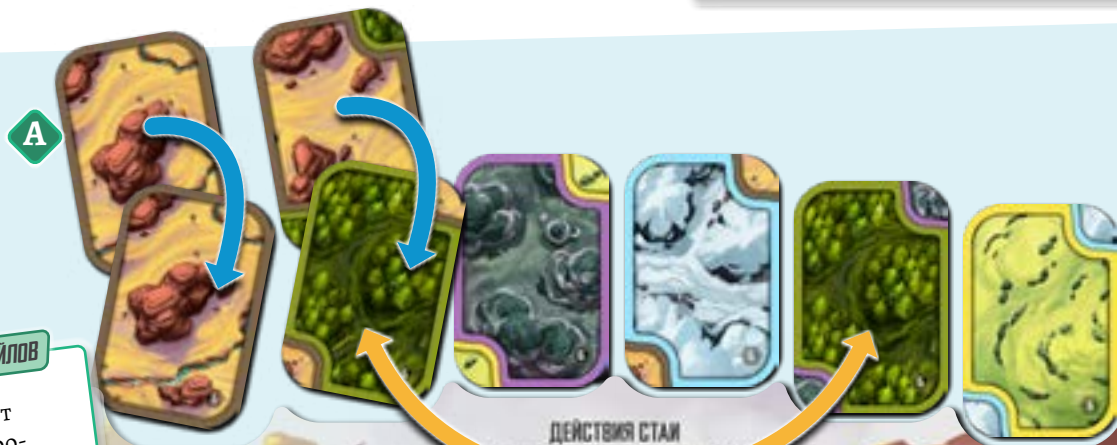
Специальный тайл местности стаи располагается в 1 ячейке вверху планшета. Эта местность является естественной средой обитания данной стаи.

Наборы тайлов местности с разными типами местности на двух сторонах являются одинаковыми для всех игроков (за исключением буквенных идентификаторов от А до Д).



Доступные вам действия определяются по видимым в данный момент типам местности на ваших тайлах. Поскольку всякий раз, выполняя действие, вы переворачиваете тайлы, каждое из них будет влиять на выбор следующих доступных действий. Так что планируйте наперёд.

Напоминание! На планшете стаи и карте-памятке указано, сколько тайлов местности используется для каждого действия. Для выполнения любого действия нужно перевернуть 1, 2 или 3 тайла местности, соответствующей клетке поля региона, на которую направлено действие.



ПРИМЕР ПЕРЕВОРОТ ТАЙЛОВ

- А** Игрок выполняет действие, для которого нужно перевернуть 2 тайла пустыни.
- Б** Теперь у него достаточно тайлов леса, чтобы выполнить другое действие, для которого требуются 2 тайла леса.

Бонусный жетон местности считается местностью любого типа. К примеру, игроку нужно перевернуть 3 тайла тундры, но на его планшете есть только 2 тайла тундры. Чтобы выполнить действие, он может перевернуть 2 тайла тундры и использовать бонусный жетон местности (сбросив его в общий запас).



Бонусный жетон действия позволяет выполнить дополнительное действие. Для выполнения бонусного действия игроку по-прежнему нужно перевернуть тайлы местности (и/или сбросить бонусные жетоны местности), соответствующие по типу местности той клетке, которая является целью вашего действия. За ход игрок может использовать несколько бонусных жетонов действий. Бонусный жетон действия можно использовать в тот же ход, когда игрок получил его.

ДЕЙСТВИЯ

Для выполнения действия вы всегда переворачиваете тайл(ы) местности того же типа, что и клетка-цель вашего действия.

К примеру, для перемещения волка на клетку луга, вы должны перевернуть 1 тайл луга, а чтобы позвать одинокого волка, занимающего клетку тундры, нужно перевернуть 2 тайла тундры. Далее в правилах выражение «соответствующая клетка» будет означать клетку, тип местности которой совпадает с типом используемых тайлов местности.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Перемещайте ваших волков по игровому полю, переворачивая тайл местности, соответствующий клетке, где вы хотите оказаться. Обдуманно перемещайте волков, чтобы усиливать свой контроль в регионе (см. с. 15) и располагать волков там, откуда им будет удобнее выполнять новые действия.



А Переверните тайл местности, соответствующий клетке, на которую вы хотите переместить волков.



Б Переместите волков на соответствующую клетку, учитывая активность стаи и скорость стаи.

Внимание! Переворачиваемому тайлу местности должна соответствовать лишь конечная клетка. Клетка начала перемещения и клетки, через которые вы перемещаетесь, могут относиться к любым типам местности.



В Вы можете переместить любое количество волков-вожаков и/или стайных волков, однако их общее количество не должно превышать ваше текущее значение свойства активности стаи (см. описание свойств на с. 5).



Г Каждый волк может переместиться на количество клеток, не превышающее ваше текущее значение свойства скорости стаи.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

» Перемещаться можно через любые клетки (даже занятые фигурками других игроков), кроме каньона и водоёмов. Вы должны перемещаться вдоль них.

» Вы не можете закончить перемещение на клетке с жетоном одинокого волка или жетонами добычи, пока они не будут убраны с поля.

» Каждого волка, участвующего в перемещении, можно вести уникальным маршрутом. Главное, чтобы все эти волки закончили перемещение на соответствующих клетках.

» На одной клетке может находиться не более 2 фигурок игрока (волков, лёжек, логов).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

В игре существует ограничение на соседство фигурок разных игроков друг с другом.



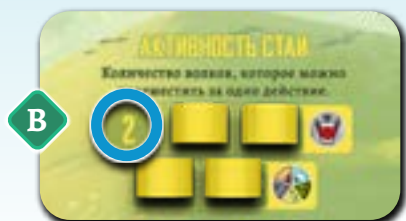
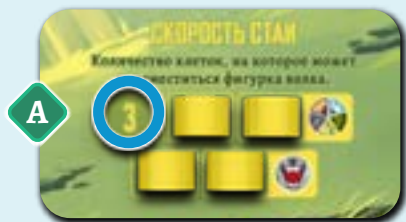
Волки-вожаки могут заканчивать перемещение на клетке с чужим стайным волком, только если этот стайный волк — единственная фигурка на клетке. В этом случае **вожак прогоняет стайного волка** по своему выбору на ближайшую пустую или дружественную клетку (с единственной фигуркой того же цвета, что и прогоняемый волк).



Волк-вожак и стайный волк могут заканчивать перемещение на клетке с чужой лёжкой, но только если лёжка — единственная фигурка на клетке (учитывайте ограничение в 2 фигурки на клетке). Нельзя заканчивать перемещение на клетке с чужим логовом.



2 стайных волка из разных стай никогда не могут находиться на одной клетке. 2 волка-вожака из разных стай никогда не могут находиться на одной клетке.



ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

- А** Текущая **скорость стаи луговых волков** — 3, следовательно, игрок может перемещать своих волков не более чем на 3 клетки.
- Б** Он переворачивает 1 тайл луга, чтобы переместить вожака на клетку луга **Б.2**.
- В** Поскольку его текущая **активность стаи** — 2, он также может переместить **стайного волка** на клетку к вожаку или другой доступный луг в пределах 3 клеток **В.2**.



ОБУСТРОЙСТВО ЛЁЖКИ

Установите своё присутствие в регионе, обустроив лёжку на клетке. Размещённая фигурка лёжки останется на клетке региона, даже если ваши волки переместятся в другие регионы. Обустройство лёжек **увеличивает контроль над регионом и усиливает вашу стаю**, а также может принести **бонусные жетоны местности, бонусные жетоны действий и ПО (победные очки)**.

А



А Чтобы обустроить лёжку, переверните 2 тайла местности, соответствующих клетке, на которой вы хотите разместить лёжку.

Внимание! Эта клетка должна быть занята вашим волком-вожаком или находиться по соседству с ним.

Б



Б Возьмите 1 фигурку лёжки из области любого свойства (активность стаи, скорость стаи, дальность зова) на вашем планшете игрока.

Внимание! Забирая фигурки лёжек с планшета игрока, делайте это слева направо сначала в верхнем ряду, затем в нижнем.

Примечание. С каждой новой обустроенной лёжкой вы улучшаете свойства стаи, делая её сильнее. Также, улучшая свойства стаи, вы получаете бонусные жетоны и/или ПО. (См. описание свойств на с. 5)

В



В Поместите только что взятую с планшета игрока фигурку лёжки на выбранную клетку.

Напоминание! На клетке-цели или по соседству с ней должен находиться ваш волк-вожак.

Примечание. Фигурки в игре подчиняются определённой иерархии. Иерархическая цепочка восходит следующим образом: лёжка -> стайный волк -> волк-вожак -> логово. Вы можете завершить перемещение фигурки волка на клетке с единственной чужой фигуркой или поместить свою фигурку лёжки или логова на такую клетку, только если ваша фигурка выше чужой в иерархии. В этом случае, если чужая фигурка — стайный волк, вы прогоняете его. Лёжку прогнать нельзя, поэтому лёжка с чужим волком — единственный случай, когда в конце действия на клетке могут находиться 2 фигурки разного цвета.



ПРИМЕР ОБУСТРОЙСТВО ЛЁЖКИ

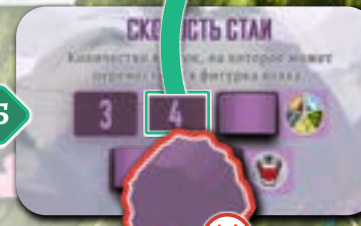
А Игрок переворачивает 2 тайла пустыни, чтобы обустроить лёжку горных волков на клетке пустыни по соседству со своим волком-вожаком **А.2**.

В Для этого он берёт фигурку лёжки из области свойства «Скорость стаи» (улучшая её до 4) и помещает фигурку на выбранную клетку пустыни.

А



Б



А.2

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ОБУСТРОЙСТВА ЛЁЖЕК

- » Нельзя обустроить лёжку на клетке с чужим стайным волком.
- » На одной клетке может находиться лишь 1 логово или 1 лёжка. Также на одной клетке может находиться не более 2 фигурок игрока (волки, лёжки, логова).
- » Лёжку можно обустроить на клетке любого типа местности, но улучшить её до логова можно, только если клетка лёжки соседствует с водоёмом.

УЛУЧШЕНИЕ ЛЁЖКИ ДО ЛОГОВА

Получайте ПО, превращая ваши лёжки в логова. Это действие не усиливает стаю, однако логово даёт больше контроля над регионом, чем лёжка. (См. раздел «Схватка за регионы» на с. 15.)

А



А Чтобы улучшить лёжку до логова, переверните 2 тайла местности, соответствующие клетке с этой лёжкой.

Внимание! Клетка с улучшаемой лёжкой должна быть занята вашим волком-вожаком или находиться по соседству с ним. Также она должна находиться по соседству с водоёмом.

Б



Б Заберите улучшаемую лёжку с клетки и поместите на следующий незанятый день лунного календаря.

В



В Поместите на клетку, где была лёжка, крайнее левое логово с вашего планшета стаи. Оно немедленно приносит вам бонусный жетон местности и открывает значение ПО, которые вы получите в конце игры.



ПРИМЕР УЛУЧШЕНИЕ ЛЁЖКИ ДО ЛОГОВА

- А** Игрок переворачивает 2 тайла гор, чтобы улучшить лёжку лесных волков по соседству с водоёмом и его волком-вожаком **А.2**.
- Б** Он переносит лёжку с клетки гор на следующий незанятый день лунного календаря.
- В** Затем он забирает фигурку логова со своего планшета игрока, что немедленно приносит ему бонусный жетон местности **В.2** (а также 5 ПО в конце игры), и помещает это логово на клетку гор, с которой только что перенёс лёжку.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА УЛУЧШЕНИЯ ЛЁЖКИ ДО ЛОГОВА

- » Вы можете улучшить лёжку, только если она находится по соседству с водоёмом.
- » На каждом поле региона может находиться лишь 1 логово вашего цвета, но могут находиться логова других стай.
- » На одной клетке может находиться лишь 1 логово или 1 лёжка.
- » Вы можете улучшить лёжку до логова, даже если на её клетке находится чужой стайный волк или волк-вожак. Поскольку чужие волки не могут занимать клетки с вашими логовами, этим действием вы автоматически прогоняете чужого волка на любую ближайшую пустую или дружественную (с единственной фигуркой того же цвета, что и прогоняемый волк) клетку по своему выбору.

ЗОВ

Увеличивайте стаю, призывая **одиноких волков** и превращая их в **стайных волков** вашего цвета. Это приносит вам **ПО**. Кроме того, поскольку одинокий волк становится волком вашего цвета, его присутствие в регионе увеличивает ваш контроль над этим регионом.



А Чтобы позвать одинокого волка, переверните 2 тайла местности, соответствующих клетке с жетоном одинокого волка. Расстояние от него до вашего волка-вожака не должно превышать текущее значение дальности зова.



Б Заберите жетон одинокого волка с клетки и поместите на следующий незанятый день лунного календаря.



В Поместите следующего доступного волка из области «Волки стаи» вашего планшета стаи на клетку, которую занимал одинокий волк.

Напоминание! Забирая фигурки с планшета стаи, делайте это слева направо сначала в верхнем ряду, затем в нижнем.

Примечание. В области «Волки стаи» есть несколько волков-вожачков, которые могут оказаться на поле в результате призыва одиноких волков.

ПРИМЕР ЗОВ

А Текущая дальность зова стаи пустынных волков — 2, а значит, их вожак может позвать одинокого волка, находящегося в 2 клетках от него **А.2**

Б Для этого игрок переворачивает 2 тайла тундры (одинокий волк занимает клетку именно этого типа местности).

В Игрок переносит жетон одинокого волка на лунный календарь и добавляет на его место стайного волка со своего планшета стаи **В.2**



ПОКОРЕНИЕ

Заменяйте чужих **стадных волков** и чужие **лѐжки** своими. Благодаря этому действию вы снимаете фигурки волков и лѐжек с клеток своего планшета игрока, **получая возможные награды**, и увеличиваете свой контроль над регионом.

А



А Чтобы выполнить это действие, переверните 3 тайла местности, соответствующие клетке с чужой фигуркой **стадного волка** или **лѐжки**. Расстояние от неё до вашего **волка-вожака** не должно превышать текущую **дальность зова**.

Б



Б Заберите чужую фигурку с поля и поместите на следующий незанятый день **лунного календаря**.

В



В Поместите следующую доступную фигурку того же типа с вашего **планшета игрока** на клетку, которую занимала чужая фигурка.

Внимание! Всегда заменяйте фигурку на фигурку того же типа. К примеру, если вы покоряете чужую лѐжку, замените её своей лѐжкой.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ПОКОРЕНИЯ

- » Если на клетке находятся 2 фигурки одного цвета, ни одну из них нельзя покорить.
- » Заменяя лѐжку, вы сами выбираете, какое свойство улучшить. Не забудьте получить возможный бонусный жетон за опустевший ряд клеток в области свойства.

ДАЛЬНОСТЬ ЗОВА
Дальность действий волка-вожака «Волк-Покоритель».

А.2 2 3

А.3

Б

Б.2

ПРИМЕР ПОКОРЕНИЯ

А Игрок 1 оставил без защиты своего лугового стадного волка на клетке леса, находящейся на **дальности зова** **А.2** вожака стаи тундровых волков **А.3**

Б Игрок 2 переворачивает 2 тайла местности, чтобы покорить лугового стадного волка.

В Игрок 2 переносит лугового стадного волка на лунный календарь и заменяет его следующим доступным волком из области «Волки стаи» своего планшета **В.2**

ОХОТА

Добывайте пищу для стаи, **окружая дичь**. Охота приносит бонусные жетоны действий и ПО. **Охота происходит автоматически** (без использования тайлов местности) в конце выполнения любого действия игрока.

А



А Для охоты ваши волки (вожаки и/или стайные волки) должны занимать как минимум 3 разных клетки по соседству с одним и тем же жетоном добычи. Добыча при этом считается окружённой.

Б



Б Возьмите 1 жетон добычи с верха стопки жетонов добычи, которую вы окружили, и поместите на ваш планшет игрока — на крайнюю левую пустую клетку области «Охота».

В



В Получите 1 бонусный жетон действия за то, что положили добычу в клетку области охоты.

Внимание! У игрока не может быть более 1 жетона добычи каждого вида.

ПРИМЕР ОХОТА

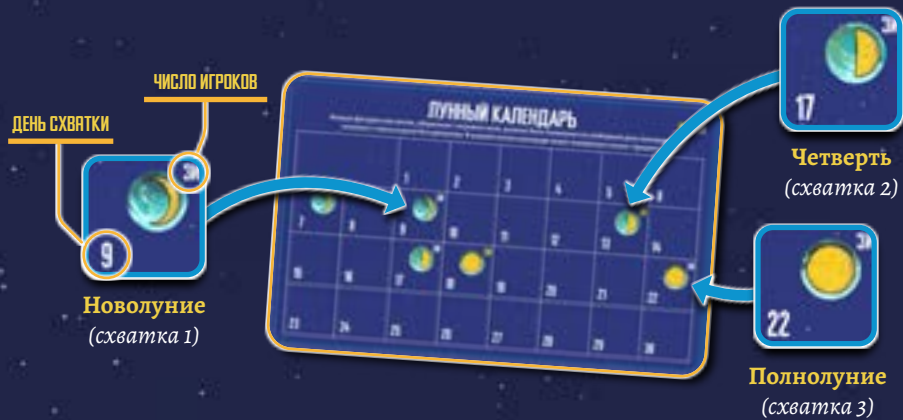
А Игрок переворачивает 1 тайл местности, чтобы переместить 2 луговых стайных волков **А.2** на 2 разные клетки луга, тем самым окружив лося с 3 сторон.

Б Он забирает жетон добычи лося из стопки, помещает его себе на планшет стаи и **Б.2** получает бонусный жетон действия за накрытую клетку области.



ЛУННЫЙ КАЛЕНДАРЬ

Лунный календарь показывает, когда наступают 3 схватки за регионы.



Жетоны одиноких волков, фигурки лёжек и фигурки стайных волков, которые вы убираете с полей регионов во время игры, добавляются на следующие незанятые дни лунного календаря.

Когда вы помещаете компонент (жетон или фигурку) на день лунного календаря, изображающий фазу луны (и соответствующий текущему числу игроков), то в конце вашего хода (после того как вы выполните все действия) начинается схватка за все регионы, в которых лежат жетоны доминирования с изображением той же фазы луны. (См. раздел «Схватка за регионы» на с. 15.)

Совет! Жетоны напоминания о схватке подсказывают, за какие регионы будет вестись ближайшая схватка.



ПРИМЕР ЛУННЫЙ КАЛЕНДАРЬ

А Игроют 3 участника. Следующий компонент, добавленный на лунный календарь, активирует схватку на всех полях регионов, на которых лежат жетоны доминирования с изображением новолуния А.2.



СХВАТКА ЗА РЕГИОНЫ (ПОДСЧЁТ ОЧКОВ КОНТРОЛЯ)

В ходе игры вы проведёте 3 фазы схватки за регионы. Каждая из них начинается в конце хода игрока, который поместил компонент на **символ фазы луны** (соответствующий числу игроков) на **лунном календаре**. Когда это происходит, игроки подсчитывают очки контроля в каждом регионе с соответствующим жетоном доминирования.

ПРИМЕР СХВАТКА ЗА РЕГИОН

Стайя тундровых волков обладает наибольшей суммой очков контроля в регионе. Игрок берёт жетон доминирования с новолунием, который принесёт ему 4 ПО в конце игры. Стайя луговых волков заняла 2-е место и соответствующий игрок получает жетон ПО с номиналом 2. Игрок стаи горных волков ничего не получает.



1-е место



2-е место

Игрок с **наибольшей суммой очков контроля** в регионе **забирает** из него **жетон доминирования**, переворачивает его и кладёт рядом с собой. Этот жетон принесёт ему в конце игры величину ПО, указанную на обороте жетона. Игрок, занявший **2-е место** по сумме очков контроля в регионе, получает из общего запаса жетон ПО с номиналом равным наименьшей цифре, указанной на том же жетоне доминирования.



1 ОЧКО КОНТРОЛЯ

(побеждает в ничьей)



1 ОЧКО КОНТРОЛЯ



1 ОЧКО КОНТРОЛЯ



3 ОЧКА КОНТРОЛЯ

Исход схватки за регион зависит от суммы очков **контроля** каждого игрока в этом регионе.

Внимание! Волки-вожаки приносят победу в случае равенства очков контроля. К примеру, если в одном и том же регионе у стаи луговых волков 2 лёжки и 1 стайный волк, а у стаи горных волков 2 стайных волка и 1 вожак, сумма очков контроля обеих стай равен 3. Однако эта ничья разрешается в пользу стаи горных волков, поскольку в регионе находится больше их вожаков.

НЕРАЗРЕШИМАЯ НИЧЬЯ

» Если после учёта всех вожаков у **нескольких игроков сохраняется ничья за 1-е место**, то **каждый претендент берёт из общего запаса жетон ПО с наименьшей величиной ПО из указанных на жетоне доминирования**. Все остальные игроки, присутствующие в этом регионе, ничего не получают. Сбросьте жетон доминирования.

» Если 1-е место определено, но у нескольких игроков сложилась неразрешимая ничья за 2-е место, никто из этих претендентов не получает ПО.



СТАЙЯ ЛУГОВЫХ ВОЛКОВ

- 2 2 волка-вожака
- 2 2 стайных волка
- 1 1 лёжка

Всего 5 очков контроля

СТАЙЯ ГОРНЫХ ВОЛКОВ

- 2 2 стайных волка
- 1 1 лёжка

Всего 3 очка контроля

СТАЙЯ ТУНДРОВЫХ ВОЛКОВ

- 3 1 логово
- 1 1 стайный волк
- 2 2 лёжки

Всего 6 очков контроля

Напоминание! После каждой фазы схватки за регион (кроме последней) перемещайте **жетоны напоминания о схватке** на жетоны доминирования, находящиеся в регионах, за которые будет происходить следующая схватка.

КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра немедленно заканчивается в конце хода игрока, во время которого игроки достигли клетки полнолуния (соответствующей числу игроков) на поле лунного календаря и произошла последняя 3-я схватка за регион (игнорируйте все последующие дни календаря). Чтобы определить свой итоговый результат, суммируйте значения ПО на жетонах, полученных вами в 3 схватках за регионы, а также **наибольшие полученные значения ПО** в каждой из 6 областей планшета стаи. В игре побеждает тот, кто набрал больше всего ПО!

ПО ЗА АКТИВНОСТЬ СТАИ

ПО ЗА СКОРОСТЬ СТАИ

ПО ЗА ДАЛЬНОСТЬ ЗОВА

ПО ЗА ЛОГОВА

ПО ЗА ДОБЫЧУ

ПО ЗА ВОЛКОВ СТАИ

ПО ЗА ЖЕТОНЫ

НИЧЬЯ

- » В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством жетонов доминирования.
- » Если по-прежнему ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством фигурок любых волков на игровом поле.
- » Если по-прежнему ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством волков-вожаков на игровом поле.

ПРИМЕР. ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

- А Активность стаи
- Б Скорость стаи...
- В Дальность зова...
- Г Логова...
- Д Охота...
- Е Волки стаи...
- Ж Жетоны...

ИТОГО:

54

А АКТИВНОСТЬ СТАИ

Б СКОРОСТЬ СТАИ

В ДАЛЬНОСТЬ ЗОВА

Г ЛОГОВА

Д ОХОТА

Е ВОЛКИ СТАИ

Ж ЖЕТОНЫ

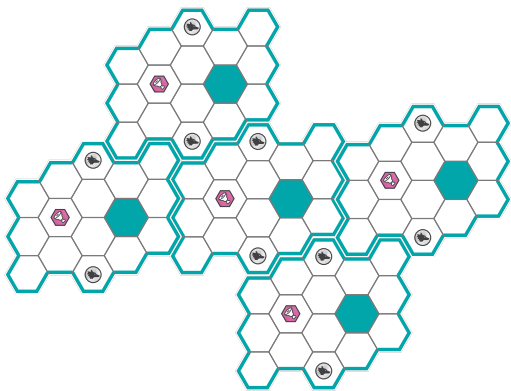
ИГРА ДЛЯ 2 УЧАСТНИКОВ

В игре на двоих участники не только соперничают друг с другом, но и вынуждены считаться с третьей виртуальной стаей.

ОТЛИЧИЯ В ПОДГОТОВКЕ

1 СТАРТОВОЕ ПОЛЕ


- » Разложите 5 случайных полей регионов так, как показано ниже. В игре вдвоём не используется стартовое поле с каньоном.



2 ЖЕТОНЫ ОДИНОКИХ ВОЛКОВ

- » Положите 1 жетон одинокого волка на каждую клетку с символом .

3 ЖЕТОНЫ ДОБЫЧИ

- » Возьмите 1 жетон добычи каждого вида. Случайным образом поместите по 1 жетону добычи на каждую клетку с символом добычи .

4 ЛУННЫЙ КАЛЕНДАРЬ

- » Положите лунный календарь стороной, предназначенной для 2—3 игроков, вверх.



5 ОЧЕРЕДНОСТЬ СХВАТОК ЗА РЕГИОНЫ

- » Возьмите и положите случайным образом на водоёмы следующие жетоны доминирования.
 - » 1 новолуние 
 - » 1 полнолуние 
 - » 1 полнолуние 
 - » 1 новолуние  поверх 1 четверти 
 - » 1 четверть  поверх 1 полнолуния 
- » Из-за такого размещения в регионах с 2 жетонами доминирования, сложенными друг на друга, за игру произойдут 2 схватки: в первый раз схватка за верхний жетон доминирования, а позже за нижний (к этому времени игроки уберут верхний жетон).

6 ЖЕТОНЫ НАПОМИНАНИЯ О СХВАТКЕ

- » Положите жетоны напоминания о схватке на жетоны доминирования с новолунием. Они показывают, что в этих регионах произойдёт первая схватка за регионы. Не забывайте их перемещать в конце каждой фазы схватки за регионы.

7 ВИРТУАЛЬНАЯ СТАЯ

- » Выберите цвет для 3-й стаи (на примере выбрана стая тундровых волков, но вы решаете сами, кем будет ваш виртуальный соперник). Поместите фигурки виртуальной стаи на верхнюю клетку справа от каждого жетона доминирования следующим образом.





8 ВЫБЕРИТЕ СВОЮ СТАЮ

- » Каждый игрок выбирает цвет и получает **2 волков-вожаков** и **2 стайных волков** этого цвета. Чуть позже он поместит этих 4 волков на игровое поле.



9 ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТА СТАИ

- » Каждый игрок кладёт **личный планшет сторонной для 2 участников** вверх и подготавливает его по правилам для 3–5 участников.

- » Обратите внимание, что при игре вдвоём вы получаете другие награды и ПО по сравнению с игрой для 3–5 участников. К примеру, при игре вдвоём жетоны добычи не приносят бонусные жетоны действий, но по-прежнему дают ПО.

Размещение волков при игре вдвоём



10 ПООЧЕРЁДНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ ВОЛКОВ

- » **Примечание.** Перед размещением волков изучите очерёдность схваток за регионы. Это может повлиять на вашу стратегию размещения фигурок. Не забывайте, что в регионах с 2 жетонами доминирования будут 2 схватки за регионы в течение игры.
- » **10.A** Случайным образом выберите первого игрока. Он помещает 1 волка-вожака и 1 стайного волка своего цвета на 1 пустую клетку любого поля региона, кроме тех, где схватка произойдёт во время **новолуния**.

- » **10.B** **Второй игрок** делает то же самое дважды: помещает 1 волка-вожака и 1 стайного волка своего цвета на 1 пустую клетку любого поля региона, кроме тех, где схватка произойдёт во время **новолуния**.
- » **10.B** **Первый игрок** выбирает новую пустую клетку на любом поле региона, кроме тех, где схватка произойдёт во время **новолуния**, и помещает на неё 1 волка-вожака и 1 стайного волка своего цвета.

11 ПЕРВЫЙ ИГРОК

- » Участник, выбравший начальную клетку первым, делает первый ход в игре. При этом второй игрок в начале своего хода получает **1 бонусный жетон действия**. Он сможет использовать его в любой свой ход.
- » Игроки по очереди делают обычные ходы (выполняйте по 2 действия) до конца партии.

ИГРА ДЛЯ 2 УЧАСТНИКОВ. СХВАТКА ЗА РЕГИОНЫ

Как обычно, в игре будет 3 схватки за регионы. Каждая начинается, когда игроки достигают соответствующего символа на лунном календаре. Когда это происходит, проводите схватку за каждый регион с соответствующим жетоном доминирования. Если это верхний жетон в стопке, проведите схватку за регион и уберите жетон, открывая нижний жетон доминирования.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ ВДВОЁМ

- » Оба игрока соревнуются с виртуальной стаей за контроль над регионами.
- » Схватки за регионы и разрешение ничьих проходят так же, как в игре с 3–5 участниками (см. с. 15).
- » Возможна ситуация, когда виртуальная стая получит наибольший контроль над регионом или у неё сложится ничья за контроль с другим игроком. Однако виртуальная стая призвана конкурировать с игроками во время схваток, но не получает жетоны ПО. Если виртуальная стая должна получить жетон доминирования, вместо этого сбросьте его.
- » Из-за ограничения все клетки, в которых расположены 2 фигурки виртуальной стаи, не доступны для размещения волков игроков, а соответственно и для действия «Покорение».

ИГРА ДЛЯ 2 УЧАСТНИКОВ. КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Окончание игры и финальный подсчёт проходят так же, как в партии с 3–5 участниками (см. с. 16).

Чтобы определить свой итоговый результат, суммируйте значения ПО на **жетонах**, полученных вами в 3 схватках за регионы, а также **наибольшие полученные значения ПО** в каждой из 6 областей планшета стаи.

The diagram illustrates the scoring system on the game board. It features several callout boxes pointing to specific areas:

- ПО ЗА АКТИВНОСТЬ СТАИ**: Points to the 'Активность стаи' (Stair Activity) section, which has a score of 4 stars.
- ПО ЗА СКОРОСТЬ СТАИ**: Points to the 'Скорость стаи' (Stair Speed) section, which has a score of 5 stars.
- ПО ЗА ДАЛЬНОСТЬ ЗОВА**: Points to the 'Дальность зова' (Stair Call Distance) section, which has a score of 4 stars.
- ПО ЗА ЛЮБОВЬ**: Points to the 'Любовь' (Love) section, which has a score of 4 stars.
- ПО ЗА ДОБЫЧУ**: Points to the 'Добыча' (Prey) section, which has a score of 4 stars.
- ПО ЗА ВОЛКОВ СТАИ**: Points to the 'Волки стаи' (Stair Wolves) section, which has a score of 4 stars.
- ЖЕТОНЫ**: Points to the 'Жетоны' (Tokens) section, which shows a total score of 8 stars.

НИЧЬЯ

- » В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством жетонов доминирования.
- » Если по-прежнему ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством фигурок любых волков на игровом поле.
- » Если по-прежнему ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством волков-вожаков на игровом поле.



Эврикус®
Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

