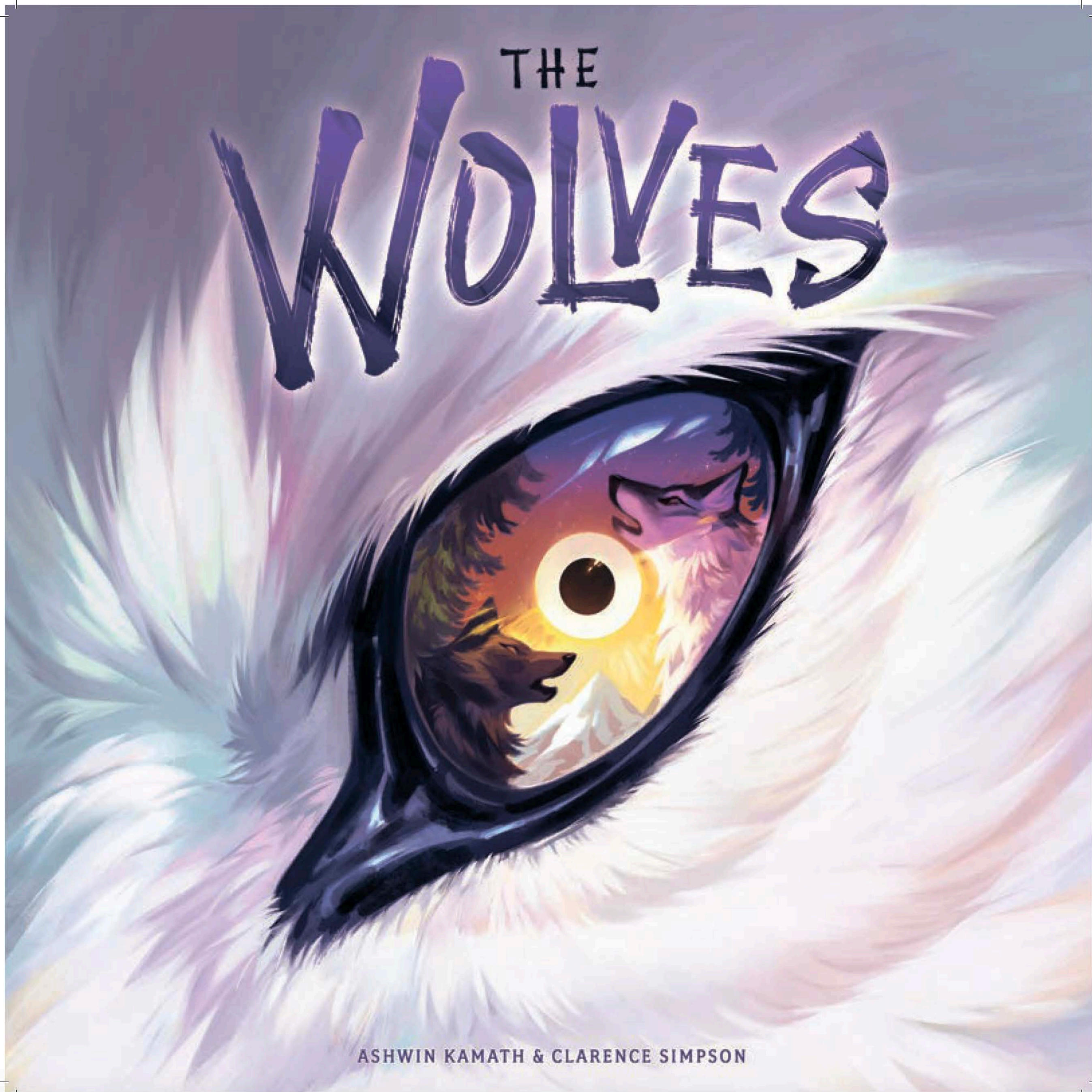
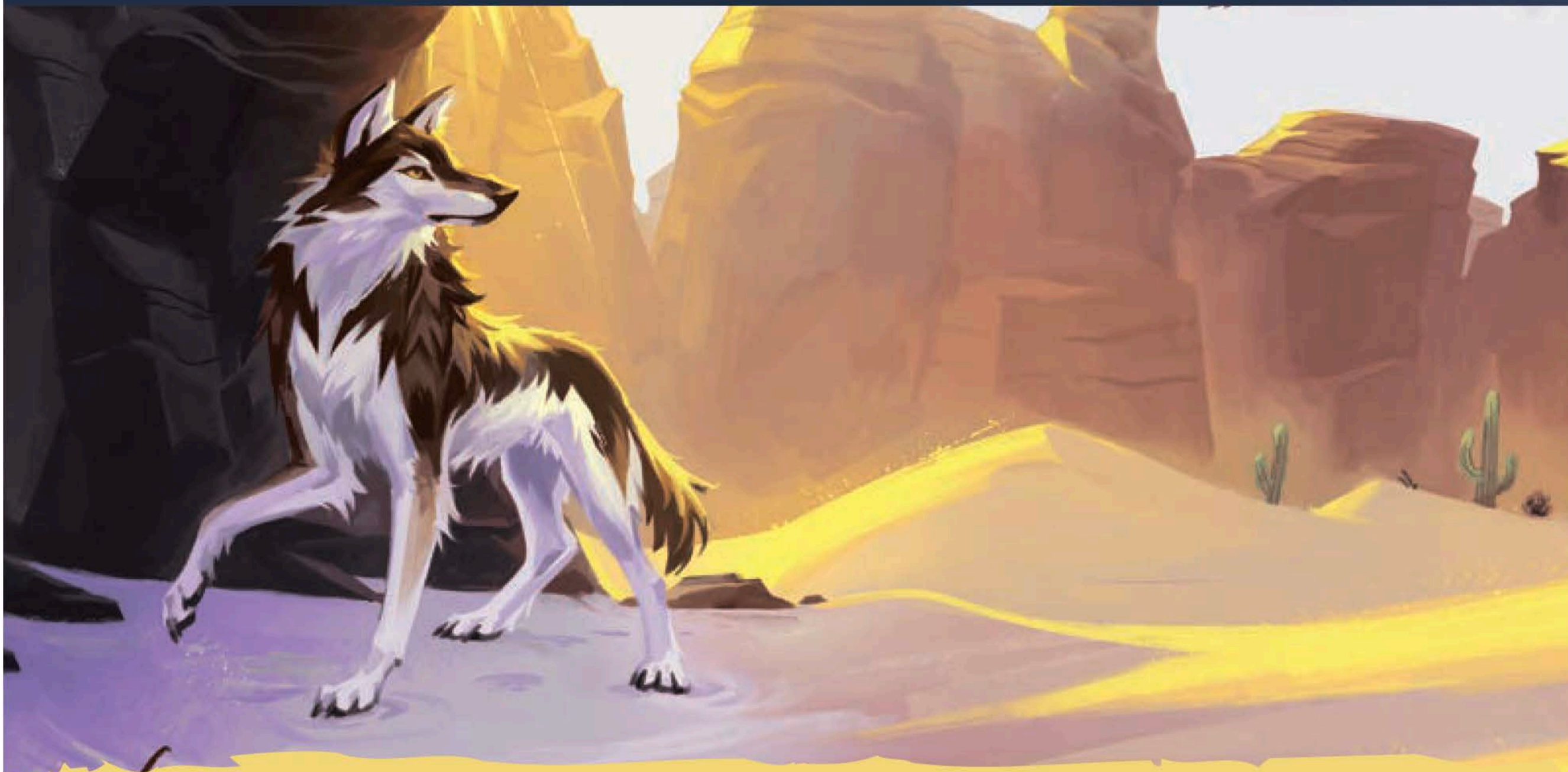


# THE WOLVES



ASHWIN KAMATH & CLARENCE SIMPSON



# CREDITS

## Game Design:

Ashwin Kamath  
Clarence Simpson

## Development:

Alex Cutler

## Additional Development:

David Van Drunen

## Art:

Pauliina Linjama

## Rulebook Editor:

Eric Slauson

## Graphic Design:

Stevo Torres

## Playtesters:

Fertessa Allyse, Stefan Barkow, Eli Beard, Mike Belsole, Jason Brisson, Kekoa DeRego, Jeff Fraser, David Gordon, Peter C. Hayward, Thomas Hornemann, Andrew Hull, John Jewell, Mathew Kambic, Anne Kinner, Amelie Le-Roche, Brian Lewis, Danni Loe, Kirsten Lunde, David Marron, Bill Murphy, Heather Newton, Rob Newton, Estefania Rodriguez, Prem Shah, Eric Slauson, Zach Stock, Tigh Tiefenbach, Stevo Torres, Caleb Vance, Whit Vosburgh, Mitch Wallace, Matt Wolfe

## Special Thanks:

To Jamila Simpson, whose unfailing support enabled me to chase all these crazy ideas. To the Tabletop Mentorship Program, without which Ashwin and I might not have met, and this game might not exist. We would also like to thank PlaytestNW Community, Protospiel Online, Heavyweight Championship Playtesting, Seattle Tabletop Design Group, and the Game Designers of North Carolina. Lastly thank you Pandasaurus Games and Alex for taking a chance on us.



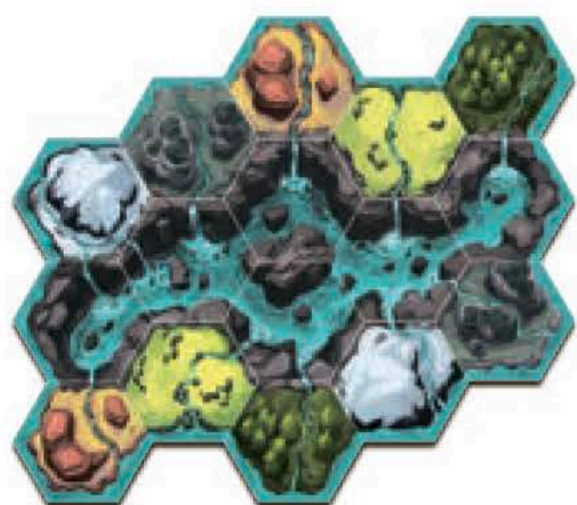
[www.pandasaurusgames.com](http://www.pandasaurusgames.com)

© 2022 Pandasaurus Games, LLC.

All rights reserved.

401 Congress Ave, Austin, TX 78704

# КОМПОНЕНТЫ



1 Стартовое поле



10 Полей Регионов



10 Жетон оценки региона (3 типа)



5 Двусторонних планшетов игрока



1 Двусторонний планшет лунного света



30 Двухсторонних плиток местности



20 Жетонов добычи



20 Мишлов Альфа-волка (5 цветов)



40 Мишлов Волков стаи (5 цветов)



60 Логовище (5 цветов)



20 Логово (5 цветов)



12 Бонусных жетонов местности



20 Жетонов одинокого волка



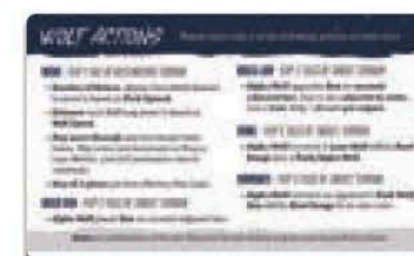
50 Жетонов ПО (3 типа)



12 Бонусных жетонов действия



4 Жетона напоминания оценки региона



5 Памяток

## ЦЕЛЬ

Вы - вожак стаи волков. В течение лунного цикла вы будете выслеживать добычу в дикой местности, вербовать волков-одиночек, чтобы увеличить свою стаю, и сражаться с конкурирующими стаями за контроль над территорией. С хитростью и некоторыми инстинктами охотника – возможно, вы установите господство своей стаи.

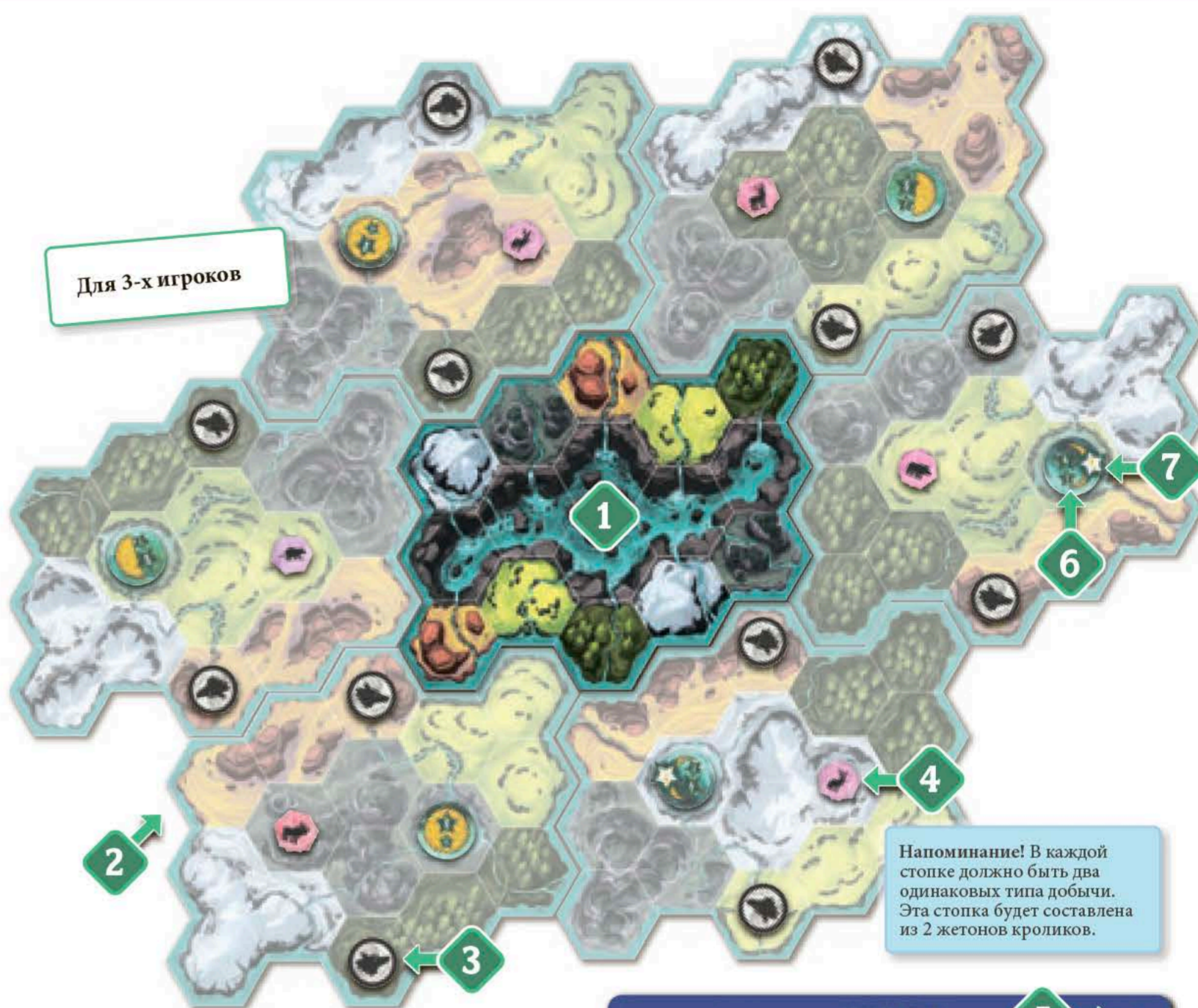
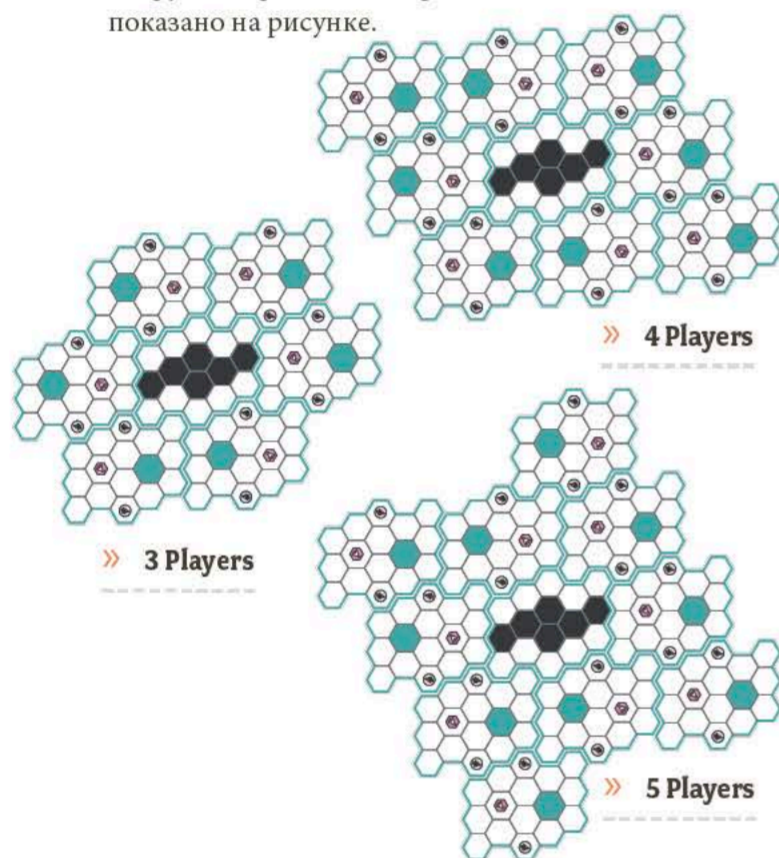
# ПОДГОТОВКА

## 1 СТАРТОВОЕ ПОЛЕ

- » Поместите стартовое поле (с изображением центральной пропасти) в центр стола.

## 2 ПОЛЯ РЕГИОНА

- » Случайным образом разместите поля регионов вокруг центрального стартового поля, как показано на рисунке.



Напоминание! В каждой стопке должно быть два одинаковых типа добычи. Эта стопка будет составлена из 2 жетонов кроликов.

Для 2-х игроков на странице 18

## 3 ЖЕТОНЫ ОДИНОКОГО ВОЛКА

- » Поместите 1 жетон Одинокого волка на каждый гекс со значком

## 4 ЖЕТОНЫ ДОБЫЧИ

- » Случайным образом поместите стопку из 2 одинаковых жетонов добычи на каждый гекс со значком добычи
- » Игра для 3 игроков: поместите стопку лосей, оленей, енотов и кабанов. Положите 2 стопки кроликов. Всего должно быть 6 стопок добычи.
- » Игра для 4 игроков: поместите стопки для всех 5 видов добычи, затем поместите дополнительную стопку кроликов, енотов и кабанов. Всего должно быть 8 стопок добычи.
- » Игра на 5 игроков: у каждого типа добычи должно быть 2 стопки, в общей сложности 10 стопок добычи.

## 5 ПЛАНШЕТ ЛУННОГО СВЕТА

- » Переверните планшет Лунного света на сторону, показывающую текущее количество игроков.



## 6 ОПРЕДЕЛИТЕ ПОРЯДОК ОЦЕНКИ РЕГИОНА

- » Соберите набор жетонов оценки региона на основе количества игроков:
  - » 3 Players: 2 Crescent, 2 Quarter, 2 Full
  - » 4 Players: 2 Crescent, 3 Quarter, 3 Full
  - » 5 Players: 3 Crescent, 4 Quarter, 3 Full
- » Поместите 1 случайный жетон оценки региона из собранного набора на гекс источника воды на каждое поле региона.

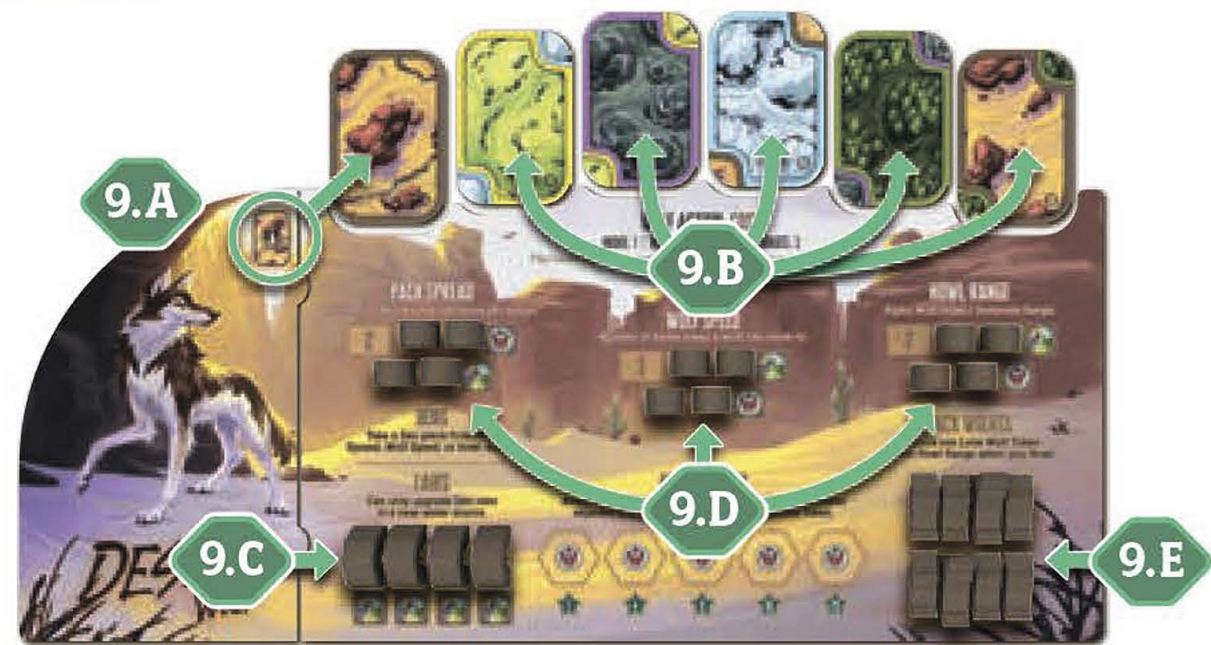
## 7 ЖЕТОН НАПОМИНАНИЯ ОЦЕНКИ РЕГИОНА

- » Поместите жетон напоминания оценки в регионе на планшет Лунного света с изображением Молодой луны и текущего количества игроков.
- » Эти жетоны напоминания, напоминают игрокам, какие регионы будут подсчитаны следующими. Поля регионов с Молодой луной на источнике воды будут отмечены первыми. Затем жетоны напоминания будут перемещены поверх Четверти луны, чтобы напомнить игрокам, что эти регионы будут подсчитаны следующими. После того, как они будут подсчитаны, жетоны напоминания будут перемещены в последний раз поверх жетонов Полной луны.




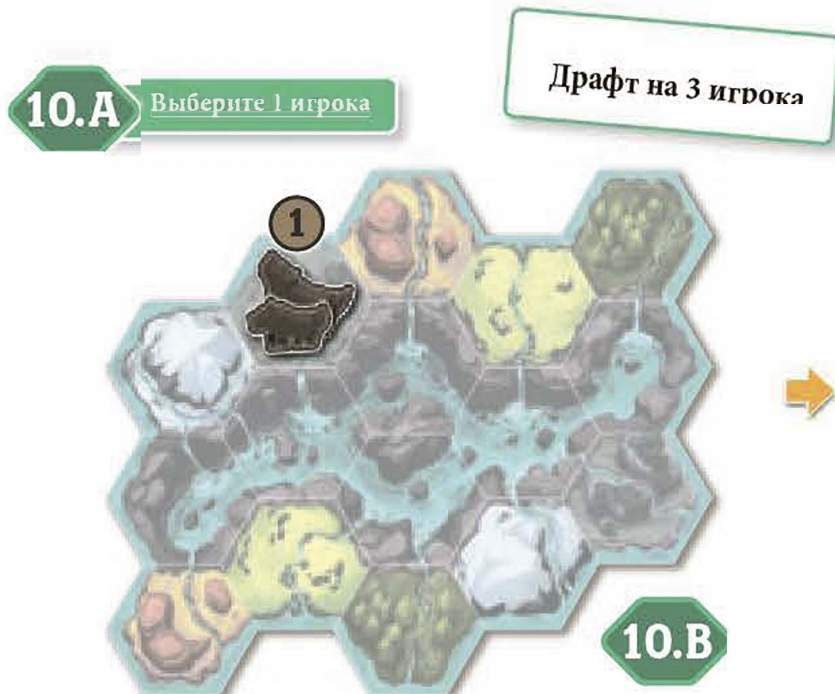
## 8 ВЫБЕРИ СВОЮ ВОЛЧЬЮ СТАЮ

- » Выберите цвет и возьмите 2 Альфа-волка и 2 Волка стаи этого цвета. Эти 4 волка будут помещены на стартовую поле позже при подготовке.
- » Разместите планшет игрока, соответствующее выбранной вами волчьей стае, перед собой на стороне 3-5 игроков.



## 9 ПОДГОТОВЬТЕ ПЛАНШЕТ ИГРОКА

- » (9.A) Поместите 1 плитку местности, соответствующую конкретной фракции, которая соответствует выбранному вами цвету, в 1-й слот в верхней части планшета игрока. На этой плитке должна быть изображена буква, связанная с вашей фракцией (А, В, С, D или Е), и должен быть показан один и тот же тип местности с обеих сторон.
- » (9.B) Остальные 5 плиток местности, помеченных буквой вашей фракции, имеют разные типы местности с каждой стороны. Поместите эти плитки в оставшиеся 5 слотов, убедившись, что ни один тип рельефа не повторяется. Теперь у вас будет 6 плиток в верхней части планшета игрока. Плитка местности, специфичная для вашей фракции, должна соответствовать одной из других плиток, но остальные должны быть уникальными.
- » (9.C) Разместите 4 Логова на отведенных им местах в левом нижнем углу планшета игрока.
- » (9.D) Поместите маркеры Логовища поверх всех чисел в верхней половине планшета игрока, за исключением наименьшего числа в каждой секции (всего 12).
- » (9.E) Разместите 6 волков стаи и 2 Альфа-волка на отведенных им местах в правом нижнем углу планшета игрока. Поместите 2 Альфа-волка на пространство с символом  (3-й и 6-й пространства).



## 10 РАЗМЕЩАЙТЕ ВОЛКОВ, ИСПОЛЬЗУЯ ЗМЕИНЫЙ ДРАФТ

- » **Примечание:** Перед размещением ваших волков найдите минутку, чтобы изучить порядок, в котором будут оцениваться регионы (см. шаг 5 этого раздела), поскольку это может повлиять на вашу первоначальную стратегию размещения. Помните, что сначала будут подсчитаны все поля регионов с изображением Малой луны, затем все поля регионов с Четвертью Луны и, наконец, все поля регионов с Полной луной.
- » (10.A) Случайным образом выберите первого игрока.
- » (10.B) Первый игрок выбирает любой пустой гекс, окружающий Центральную пропасть на стартовом поле, и помещает 1 Альфа-волка и 1 Волка стаи вместе на этот гекс.

- » (10.C) Двигайтесь вокруг стола по часовой стрелке, пока каждый игрок не выберет 1 начальный гекс.
- » (10.D) Снова обойдите стол против часовой стрелки, начиная с игрока, который только что выбрал свой первый гекс (другими словами, их расстановка происходит спина к спине). Каждый игрок выберет второй стартовый гекс. Этот второй гекс должен быть пустым и находиться на противоположной стороне Центральной пропасти от их первого начального гекса.

## 11 НАЧАЛЬНЫЙ ИГРОК

- » Игрок, который драфтил первым, получит право на первый ход игры. Игра будет продолжаться по часовой стрелке до конца игры.

# КАК ИГРАТЬ

## ЗАДАЧИ

Наберите наибольшее количество победных очков, используя действия в своих ходах:

- 1 Сражайтесь за контроль над регионом, увеличивая там присутствие ваших волков стаи.
- 2 Охотитесь на добычу, разбросанную по регионам, окружая ее своими волками.
- 3 Увеличьте силу своей стаи, улучшая свои атрибуты.

## ОБЗОР ХОДА

Выполните любые 2 действия, независимо от стоимости. Вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз.

- » Оплачивайте стоимость каждого действия, переворачивая плитки местности (или сбрасывая бонусные жетоны местности).
- » Совершите более 2 действий за свой ход, сбросив жетоны бонусных действий.
- » После того, как вы предпримете свои действия, проверьте планшет Лунного света, чтобы узнать, был ли запущен подсчет очков по регионам.
- » Игра продолжается по часовой стрелке вокруг стола.

## АТТРИБУТЫ

Атрибуты - это ряды чисел на планшете игрока, покрытые маркерами Логовища. Они определяют, насколько сильны некоторые из ваших действий. По мере выполнения действий по постройке Логовища игроки удаляют маркеры Логовища (слева направо, сверху вниз) с игрового поля и немедленно получают обновление под ним (вместе с любыми смежными бонусными жетонами).



### Распространение стаи

Определяет, сколько волков может переместиться с помощью действия Перемещение.



### Волчья скорость

Определяет, сколько гексов каждый волк может переместить во время действия Перемещение.



### Дальность воя

Определяет дальность действий Вой и Доминирование.

## СИСТЕМА ДЕЙСТВИЙ - ПЕРЕВОРАЧИВАНИЕ ПЛИТОК

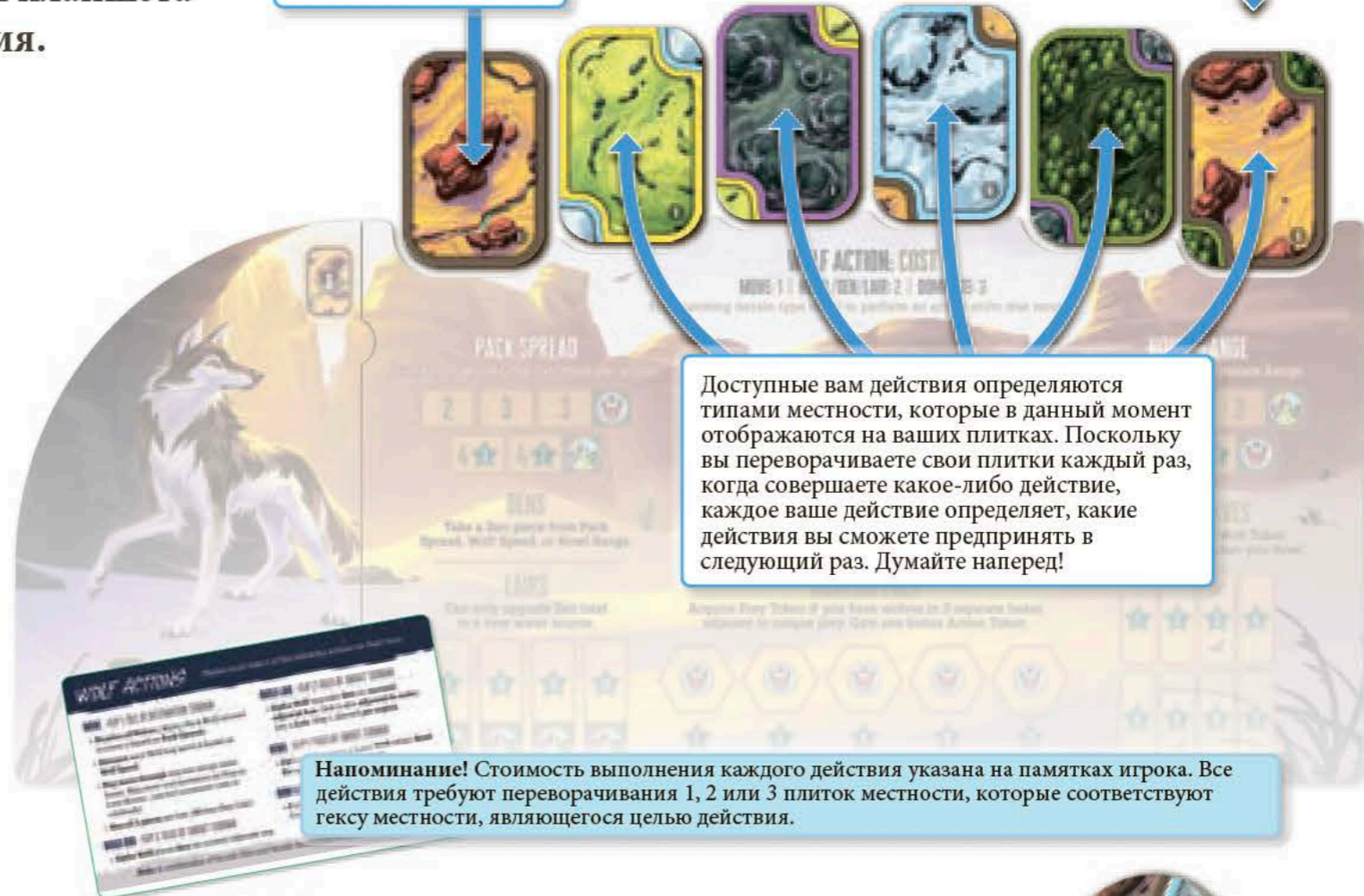
Переверните 1 или более из 6 двусторонних плиток местности в верхней части планшета игрока, чтобы выполнить действия.



Углы каждой плитки дают вам знать, какой тип местности находится на другой стороне.

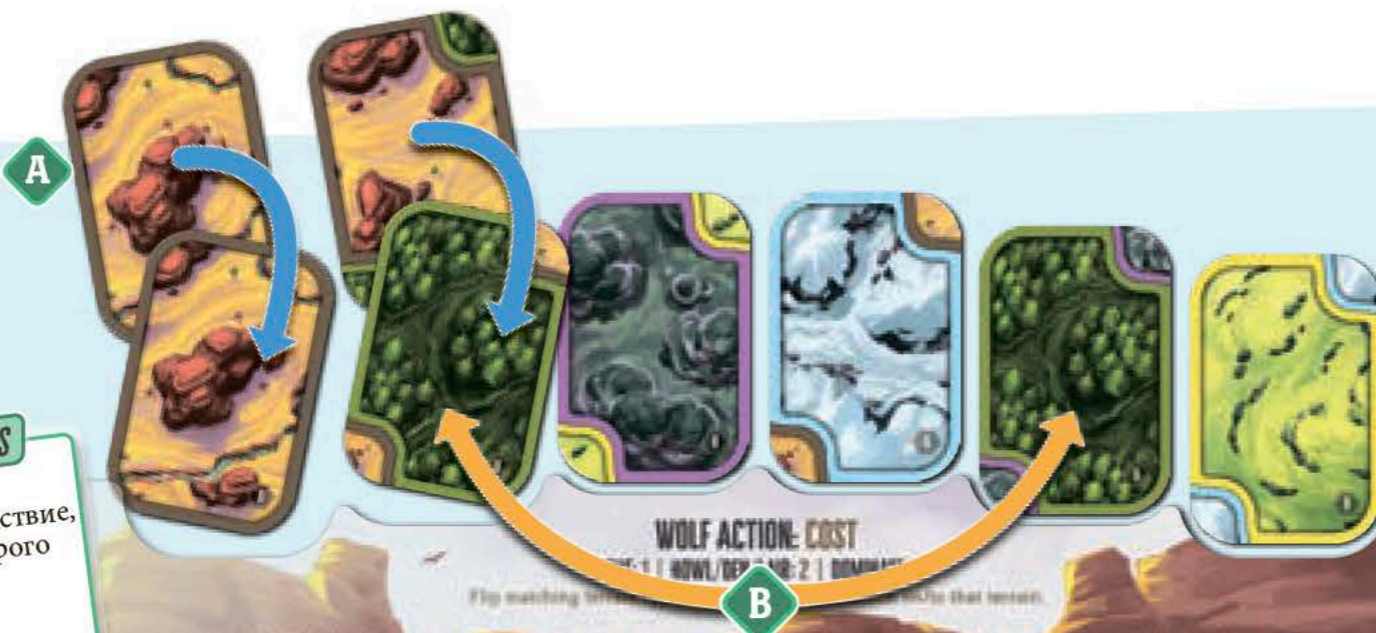
Уникальная плитка местности, специфичная для конкретной фракции, находится в 1-м слоте. Эта плитка показывает естественную среду обитания вашей фракции как спереди, так и сзади.

Остальные 5 плиток местности идентичны (за исключением индикаторов A-E) для всех игроков. Каждая плитка имеет разную местность с каждой стороны.



Доступные вам действия определяются типами местности, которые в данный момент отображаются на ваших плитках. Поскольку вы переворачиваете свои плитки каждый раз, когда совершаете какое-либо действие, каждое ваше действие определяет, какие действия вы сможете предпринять в следующий раз. Думайте наперед!

**Напоминание!** Стоимость выполнения каждого действия указана на памятках игрока. Все действия требуют переворачивания 1, 2 или 3 плиток местности, которые соответствуют гексу местности, являющегося целью действия.



### EXAMPLE: FLIPPING TILES

(A) Игрок Пустынных волков выполняет действие, для выполнения которого требуется 2 плитки Пустыни.

(B) Теперь у них достаточно плиток Леса для выполнения другого действия, требующего 2 плитки Леса.

Бонусный жетон местности засчитывается как любой тип местности. Например, если игроку нужно перевернуть 3 плитки Тундры, чтобы завершить действие, но у него есть только 2 лицевой стороной вверх, он может использовать бонусный жетон местности в качестве 3-й плитки Тундры. Этот игрок переворачивает две плитки Тундры, которые они использовали, и сбросит бонусный жетон местности обратно в запас.

Жетон бонусного действия позволяет игроку совершить дополнительное действие, по-прежнему должен оплатить стоимость бонусного действия, переворачивая плитки местности (или Бонусный жетон местности), которые соответствуют местности по типу гекса цели/назначения.

# ДЕЙСТВИЯ

Действия всегда требуют, чтобы вы переворачивали плитки местности, которые соответствуют типу местности целевого гекса, на который вы хотите повлиять своим действием.

Например, если вы хотите Переместиться на гекс Травы, вы перевернете 1 плитку Травы, а если вы хотите Выть на волка на гексе Тундры, вы перевернете 2 плитки Тундры. В следующих описаниях соответствующий гекс означает гекс, местность которого совпадает с местностью израсходованных плиток.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Перемещайте волков вашей стаи по игровому полю, переворачивая плитку, соответствующую местности (гексу), в которую вы хотите отправиться. Стратегически перемещайте своих волков, чтобы получить контроль (см. стр. 16) над регионами и поставить своих волков в положение для выполнения других действий.

**A**  Переверните плитку местности, соответствующую гексу, на который вы хотите переместить своих волков.

**B**  Перемещайте волков, основываясь на свойствах вашей стаи и скорости волка, на соответствующую местность.

**Важно!** Только гекс назначения должен соответствовать израсходованной плитке местности. Гекс, с которого вы начинаете, и гекс, через которые вы проходите, могут относиться к любому типу местности.

**C**  Вы можете переместить любое количество Альфаволков или Волков стаи согласно вашему текущему атрибуту Распространение стаи (см. стр. 6 для описания атрибутов).

**D**  Каждый волк может переместиться на количество гексов согласно вашему текущему атрибуту Волчья скорость.

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ - ОСОБЫЕ ПРАВИЛА:

- » Центральная пропасть и источники воды непроходимы. Вы должны обойти их.
- » Вы можете закончить свое перемещение на гексах с жетонами "Одинокий волк" или "Добыча" только после того, как они будут удалены с поля.
- » Все волки, которых вы перемещаете, должны заканчивать на соответствующем гексе. Вы можете разделить волков, если все они заканчивают движение на одинаковых гексах.
- » На один гекс всегда приходится максимум 2 фигурки игрока (Волки, Логовище и Логово).



## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ - ПРОДОЛЖЕНИЕ

Многие фигурки ограничивают движение в зависимости от того, как они взаимодействуют друг с другом:



Альфа-волки могут закончить свое движение на гексе, занятом вражеской Волчьей Стаей, только если это единственная фигура на этом гексе. Когда это происходит, Альфа-Волк подталкивает Волчью стаю к ближайшему пустому или дружественному (содержащему одну фигуру того же цвета, что и выталкиваемый волк) гексу по выбору Альфы.



Альфа и Волки стаи могут закончить свое движение на вражеском Логовище (по-прежнему применяется максимум 2 фигуры на гекс), но не на вражеском Логове, и только если Логовище является единственной фигурой на этом гексе.



2 Волка стаи из разных стай никогда не могут занимать один и тот же гекс. 2 Альфа-волка из разных стай никогда не могут занимать один и тот же гекс.



A



B



C

### EXAMPLE: MOVE

(A) Игрок Травяных волков в настоящее время имеет Волчью скорость 3, что означает, что он может перемещать своих волков на расстояние до 3 гексов.

(B) Он переворачивает 1 плитку Травы, чтобы (B.2) Переместить свою альфу на гекс Травы.

(C) Поскольку их текущие Распространение стаи равно 2, они также могут (C.2) переместить свою стаю на 3 пространства в тот же гекс Травы или любой другой гекс Травы, который находится в пределах досягаемости.



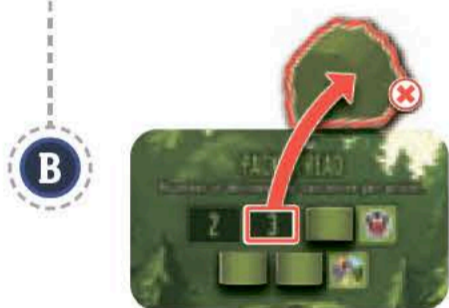
# СТРОИТЬ ЛОГОВИЩЕ

Установите присутствие в регионе, пометив гекс маркером Логовища, фигурой, которая остается в гексе, даже когда ваши волки перемещаются в другие регионы. Захват территории таким образом помогает вам получить контроль над регионом и делает вашу волчью стаю сильнее. Строительство Логовищ также приносит вам бонусные жетоны местности, бонусные жетоны действий и ПО (Победные очки).



**А** Чтобы построить логовище, (А) переверните 2 плитки местности, которые соответствуют гексу, на котором вы хотите построить логовище.

**Важно!** Гекс должен быть занят одним из ваших Альфа-волков или находиться рядом с ним.



**В** Удалите маркер Логовища с шкале атрибутов (Распространение стаи / Волчья скорость / Дальность боя) на вашей планшете игрока.

**Важно!** Прокладывайте свой путь по шкале, двигаясь слева направо, сверху вниз, удаляя логовища с планшета игрока.

**Примечание:** С каждым построенным логовищем ваши атрибуты улучшаются, что делает вашу стаю сильнее. Бонусные жетоны и/или ПО также зарабатываются по мере продвижения по шкале. (Смотрите шкала атрибутов на стр. 6)



**С** Поместите маркер логовища, который вы только что удалили с планшета игрока, на целевой гекс.

**Напоминание!** Гекс должен быть занят одним из ваших Альфа-волков или находиться рядом с ним.

## СТРОИТЕЛЬСТВО ЛОГОВИЩЕ - ОСОБЫЕ ПРАВИЛА:

- » Логовище не может быть построено на гексе с вражеской волчий стаей.
- » На каждом гексе может быть только один маркер территории (Логовище или Логово). В каждом гексе может быть максимум 2 фигуры игрока (Волки, Логовище и Логово).
- » Логовище могут быть построены на любом типе местности, но могут быть улучшены только в том случае, если они построены рядом с источником воды.

**Примечание:** Различные типы фигурок имеют иерархию, которая идет от низшего к высшему, Логовище-> Волчья стая-> Альфа-волк-> Логово. Вы можете закончить движение своей фигурки или поместить фигурку на гекс с одной вражеской фигурой, только если ваша фигурка находится на более высоком уровне, чем вражеская фигурка. Когда вы делаете это, вы выталкиваете фигурку нижнего уровня, если это волк. Логовище нельзя толкать. Итак, Логовище с вражеским волком - это единственный случай, когда 2 противоположные фигуры занимают один и тот же гекс в конце действия.

## TOKEN HIERARCHY

Lowest to Highest



## EXAMPLE: BUILD DENS

(А) Игрок Скалистые волки переворачивает 2 плитки Пустыни, чтобы построить Логовище на (А.2) гексе пустыни, смежным к их Альфа-волку.

Для этого они выбирают взять маркер Логовища (В) с шкалы Волчий скорости (повышая свою скорость до 4 для остальной части игры) и поместить этот маркер логовища на гекс пустыни.



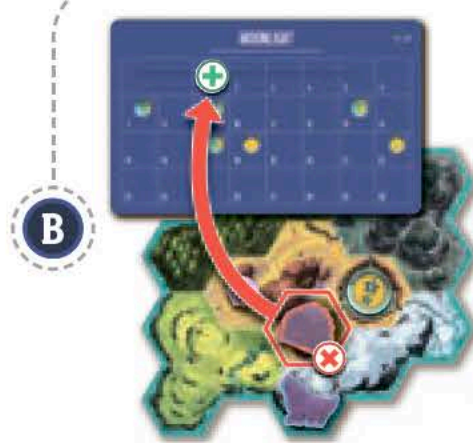
# УЛУЧШИТЬ ЛОГОВИЩЕ ДО ЛОГОВА

Получите ПО, улучшить свои логовища в логова. Ваши волки от этого не станут сильнее, но Логова дают вам больше контроля над регионом, чем Логовища. (См. Контроль подсчета на стр. 16)



Чтобы улучшить Логовище до Логова, (А) переверните 2 плитки местности, соответствующие гексу, на котором находится маркер вашего логовища.

**Важно!** Маркер логовища, который вы планируете улучшить, должен быть занят одним из ваших Альфа-волков или находиться смежно с ним, а также рядом с источником воды.



(В) Снимите Логовище с гекса и поместите его на следующую открытую дату на планшете Лунного света.



(С) Замените Логовище крайним левым Логовом на вашем планшете игрока. Логово, удаленное с планшета игрока, дает бонусный жетон местности, который вы получаете немедленно, и показывает ПО, которые будут подсчитаны в конце игры.



## EXAMPLE: UPGRADE DEN INTO A LAIR

Игрок Лесной волк (А) переворачивает 2 плитки Скал, чтобы обновить свое логовище (А.2), которое в настоящее время смежно к источнику воды и одному из их альфа-волков.

Затем игрок (В) удаляет маркер Логовища на гексе Скал, помещая его на следующую открытую дату на планшете Лунного света. (С) Затем они удаляют Маркер Логова со своего планшета игрока, (С.2) немедленно получая бонусный жетон местности (плюс 5 ПО в конце игры) и размещают Логово там, где ранее находилось удаленное Логовище.

## УЛУЧШЕНИЕ ЛОГОВИЩА В ЛОГОВО - ОСОБЫЕ ПРАВИЛА:

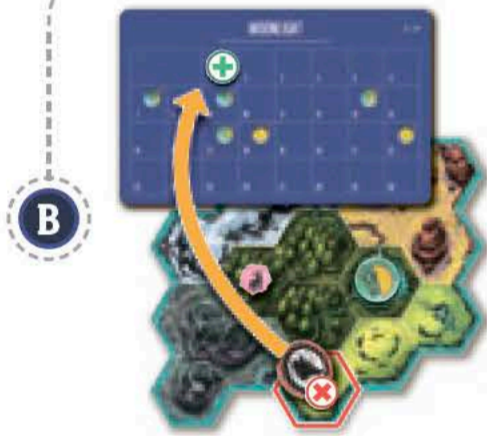
- » Вы можете улучшать только те логовища, которые находятся на гексе, смежном к источнику воды.
- » У вас может быть только 1 Логово вашего цвета на каждом поле региона.
- » На гексе может приходиться только один маркер территории (Логовище или Логово).
- » Вы можете превратить Логовище в Логово, даже если на том же гексе находится вражеская волчья стая или Альфа-волк. Поскольку вражеские волки не могут занимать тот же гекс, что и Логово, это действие позволяет вам подтолкнуть вражеского волка к любому ближайшему пустому или дружественному (содержащему одну фигуру того же цвета, что и выталкиваемый волк) гексу по вашему выбору.

# ВОЙ

Развивайте свою стаю, Воя на одиноких волков, превращая их в волков стаи вашего цвета. Превращение одиноких волков в волков стаи приносит вам ПО. Поскольку Одинокий волк станет волком вашего цвета, его присутствие также увеличит ваш контроль в регионе, в котором он находится.



**A** Чтобы Выть на Одинокого волка, (A) переверните 2 плитки местности, которые соответствуют гексу, занятому жетоном Одинокого волка в пределах вашей Дальности воя от вашего Альфа-Волка.



**B** Извлеките жетон Одинокого волка из гекса и поместите его на следующую открытую дату на планшете Лунного света.



**C** Поместите следующего доступного волка в секции "Волки стаи" вашего игрового поля на гекс, ранее занятый Одиноким волком.

Напоминание! Размещая фигуру с планшета игрока, продвигайтесь по шкале, двигаясь слева направо, сверху вниз.

Примечание: Некоторые пространства в секции "Волки стаи" позволяют заменить Одинокого волка на Альфа-волка вместо Волка стаи.

## EXAMPLE: HOWL

(A) Текущая дальность Воя игрока Пустынных волков равна 2, что означает, что их Альфа-волк (A.2) может выть на Одинокого Волка на расстоянии 2 гексов. Для этого они (B) переворачивают 2 плитки Тундры (тип местности, который занимает Одинокий волк).

(C) Жетон Одинокого волка перемещается на планшет Лунного света и (C.2) заменяется на Волка стаи с планшета игрока Пустынных волков.



A

B

A.2

C

## MOONLIGHT

C.2

C.2

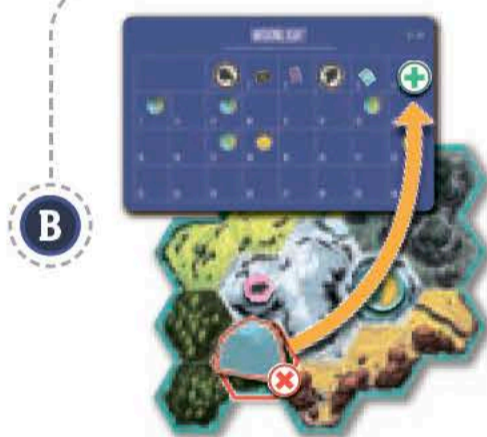
WOLF PACK WOLVES  
Replace one Lone Wolf Token within 1/2 Range when you Howl.

# ДОМИНИРОВАНИЕ

Замените маркер Волка стаи или Логовища противника на один из ваших цветов. Доминирование над фигурой другого игрока позволяет вам убрать либо фигурку Волка Стаи, либо фигурку маркера Логовища с вашего планшета игрока, получая при этом любую выгоду и изменяя баланс контроля в регионе.



Чтобы доминировать, (A) переверните 3 плитки местности, которые соответствуют гексу, занятому Волком стаи противника или маркером Логовища в пределах вашей дальности Воя от вашего Альфа-волка.



**B** Уберите фигуру противника с поля и поместите фигуру на следующую открытую дату на планшете Лунного света.



**C** Удалите доступную фигуру того же типа с планшета игрока и поместите ее на гекс.

**Важно!** Всегда заменяйте детали одного и того же типа. Например, доминирование над Логовищем приведет к тому, что вы замените Логовище противника одним из своих.

## ДОМИНИРОВАНИЕ-ОСОБЫЕ ПРАВИЛА:

- » Если на гексе есть фигурки 2 игроков одного цвета, ни на одну фигурку нельзя сделать доминирование.
- » При замене логовища выберите, какой атрибут вы хотели бы улучшить. Не забудьте получить любые дополнительные бонусные жетоны.



# ОХОТА

Кормите свою стаю, окружая добычу. Охота приносит вам бонусные действия и ПО. Охота запускается автоматически (плитки местности не требуются) в конце различных действий.

А



А Чтобы охотиться, поставьте волков (альфу или стаю) вашего цвета на 3 разных гексах смежно с одним жетоном добычи.

В



В Возьмите 1 жетон добычи из верхней части стопки, которую вы окружили, и положите его на планшет игрока в крайнем левом открытом месте для отслеживания охотничьей добычи.

С



С Получите 1 бонусный жетон действия за то, что вы преодолели пространство на вашем охотничьем следе добычи.

**Важно!** Вы не можете претендовать более чем на 1 добычу одного и того же типа.

EXAMPLE: HUNTING

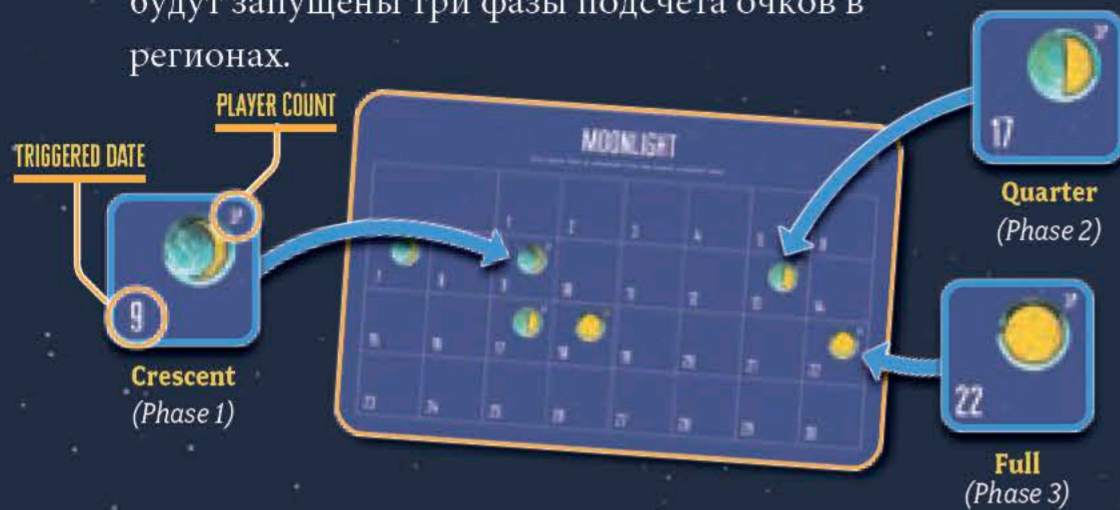
(А) Игрок Травяной волк переворачивает плитку местности, чтобы (А.2) Переместить свою стаю волков на травяные поля, окружив лося с 3 сторон.

(В) Они берут жетон добычи лося из стопки, помещают его на планшет игрока и (В.2) собирают жетон бонусного действия, который они зарабатывают за заполнение пространства.



# ПЛАНШЕТ ЛУННОГО СВЕТА

Планшет Лунного света показывает, когда будут запущены три фазы подсчета очков в регионах.



Жетоны Одинокого волка, Волков стаи и Логовища, снятые с поля региона во время игры, размещаются на планшете Лунного света в следующую открытую дату.



Когда компонент помещается на дату на планшете Лунного света, которая показывает фазу Луны (и соответствующее количество игроков), все поля регионов, на которых есть соответствующий жетон оценки региона, засчитываются в конце хода текущего игрока (после того, как они выполнили все свои действия). (Смотрите Подсчет очков на стр. 17)



**Совет!** Жетоны напоминания напоминают вам, какие регионы будут набирать очки следующими.



## EXAMPLE: MOONLIGHT BOARD

В этом примере для 3 игроков (A) следующий компонент, добавленный на планшет Лунного света, запустит фазу подсчета очков в Молодой луне, и все поля регионов, на которых есть (A.2) Жетон оценки региона Молодой луны, будут засчитаны.



# ПОДСЧЕТ ОЧКОВ РЕГИОНА (КОНТРОЛЬ ПОДСЧЕТА)

Во время игры будет 3 фазы подсчета очков в регионах, каждая из которых запускается, когда фигура помещается на значок фазы Луны (зависит от количества игроков) на планшете Лунного света. Когда это произойдет, подсчитайте каждое поле региона с соответствующим жетоном оценки региона.



1st Place



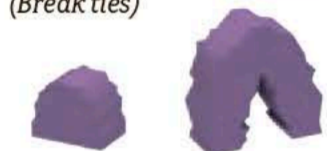
2nd Place

Игрок, обладающий наибольшим контролем в регионе, забирает жетон оценки региона на поле региона и переворачивает его. Этот жетон будет стоить наибольшее число, указанное на жетоне в конце игры. Игрок со 2-м по величине контролем претендует на жетон ПО с наименьшим номером, отображаемым на жетоне оценки того же региона.



1 CONTROL  
(Break ties)

1 CONTROL



1 CONTROL

3 CONTROL

Поле региона оцениваются в зависимости от того, насколько сильно каждый игрок контролирует регион.

**Важно!** Альфы разрывают связи. Например, если у Травяных волков есть 2 Логова и 1 Волк стаи в регионе, а у Скалистых волков есть 2 Волков стаи и Альфа в том же регионе, обе стаи имеют 3 контроля. Однако Скалистые волки победили бы, потому что у них больше всего Альф.

## ПОДСЧЕТ НЕРАЗОРВАННЫХ НИЧЬИХ

» Если после подсчета количества Альф несколько игроков по-прежнему имеют равные шансы на контроль в регионе, каждый из них получит жетон ПО стоимостью меньшего числа в жетоне оценки региона в этом регионе. Все остальные игроки в регионе не зарабатывают очков за этот регион. Сбросьте жетон оценки региона.

» Если в регионе есть явный победитель по наибольшему контролю, но несколько игроков равны в борьбе за 2-е место по наибольшему контролю, очки набирает только тот игрок, у которого больше всего контроля в регионе.

### EXAMPLE: SCORING A REGION

Игрок Тундровых волков проявил наибольший контроль и получает жетон оценки Молодой луны, который в конце игры будет стоить 4 очка. Игрок Травяной волк имеет 2-е место по количеству контроля и зарабатывает 2 жетона ПО. Игрок Скалистый волк ничего не получает.



#### GRASS WOLVES PLAYER:

- 2 Два Альфы
- 2 Два Волка
- 1 Одно Логовище

Total = 5 Control

#### ROCKY WOLVES PLAYER:

- 2 Два Волка
- 1 Одно Логовище

Total = 3 Control

#### TUNDRA WOLVES PLAYER:

- 3 Одно логово
- 1 Один Волк
- 2 Два Логовища

Total = 6 Control

**Напоминание!** После каждой фазы подсчета очков в регионе перемещайте жетоны напоминания оценки в регионе поверх жетонов оценки в регионах, которые будут подсчитаны следующими, и на следующую дату подсчета очков для текущего количества игроков на планшете Лунного света.





# ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ СЧЕТ

Игра немедленно заканчивается в конце хода, когда фигурка помещается на место Полной Луны (в зависимости от количества игроков) на планшете Лунного света (игнорируйте все даты после). Чтобы определить свой окончательный результат, сложите все жетоны ПО, заработанные на 3 фазах подсчета очков в регионах, и наибольшее количество ПО, показанное на каждом из 6 треков на вашем планшете игрока. Выигрывает игрок с наибольшим количеством ПО!

**Оценка распространения**

**Оценка волчьей скорости**

**Оценка дальности воя**

**Жетоны оценки региона**

**Оценка Логова**  
Оценка Логова удалённого с планшета

**Оценка Волков стаи**  
Оценка за удалённого волка с планшета

**Оценка Охоты на добычу**  
Оценка жетонов добычи, добавленные на планшет

## ТАЙ-БРЕЙК

» В случае ничьей выигрывает игрок, набравший наибольшее количество жетонов оценки региона.

» Если все еще остается ничья, выигрывает игрок с наибольшим количеством волков на поле.

### EXAMPLE: FINAL SCORING

- A Pack Spread ..... 1★
- B Wolf Speed ..... 3★
- C Howl Range ..... 0★
- D Lairs ..... 15★
- E Unique Prey ..... 9★
- F Pack Wolves ..... 4★
- G Scoring Tokens ... 16★

FINAL SCORE:

54★

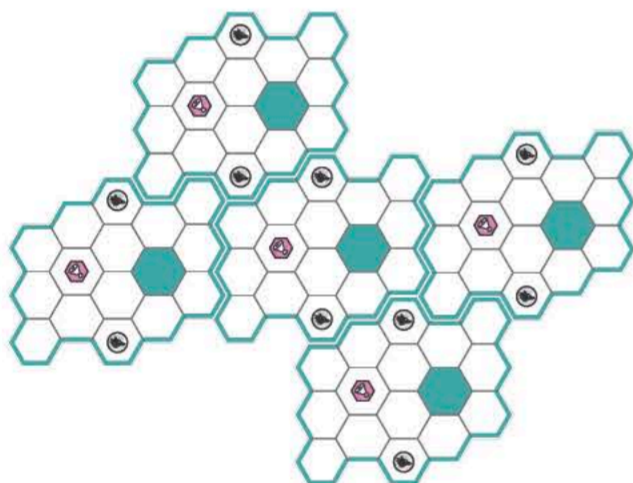
## ВАРИАНТ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

В игре для 2 игроков оба игрока соревнуются непосредственно друг с другом, но они также должны сразиться с третьей волчьей стаей искусственного интеллекта!


### РАЗЛИЧИЯ В ПОДГОТОВКЕ

#### 1 СТАРТОВОЕ ПОЛЕ


- » Разместите 5 случайных полей региона в следующей конфигурации. В играх для 2 игроков не используется стартовое поле с центральной пропастью.



#### 2 ЖЕТОНЫ ОДИНОКОГО ВОЛКА

- » Поместите 1 жетон Одинокого волка на каждый гекс со значком .

#### 3 ЖЕТОНЫ ДОБЫЧИ

- » Соберите по одному жетону добычи каждого типа. Поместите каждый из них случайным образом на гекс со значком добычи .

#### 4 ПЛАНШЕТ ЛУННОГО СВЕТА

- » Переверните доску Лунного света на сторону 2/3 игроков.





#### 5 ОПРЕДЕЛИТЕ ПОРЯДОК ОЦЕНКИ РЕГИОНА



- » Соберите и случайным образом разместите каждый из следующих жетонов оценки региона на источниках воды:

- » Одна  Молодая луна

- » Одна  Полная луна

- » Одна  Полная луна

- »  Молодая уложенная на  Четверть Луны

- »  Четверть уложенная на  Полную луну

- » Такое расположение приведет к тому, что две области с "сложенными" жетонами будут подсчитаны дважды во время игры, один раз за верхний жетон и еще раз позже за нижний жетон после того, как верхний жетон будет подсчитан и удален.

#### 6 ЖЕТОНЫ НАПОМИНАНИЯ ОЦЕНКИ РЕГИОНА

- » Разместите жетоны напоминания оценки региона на Молодой луне, чтобы напомнить игрокам, что эти регионы будут засчитаны первыми. Не забудьте переместить эти жетоны-напоминания в конце каждой фазы подсчета очков.

#### 7 ИИ ВОЛЧЬИ СТАИ

- » Выберите другой цвет (в примере используются тундровые волки, но вы можете выбрать свой собственный цвет искусственного интеллекта), чтобы представить 3-ю волчью стаю. Поместите фишки 3-го набора в верхний гекс справа от жетона оценки каждого региона следующим образом:

  
Молодая луна:  
2 Волка стаи

  
Молодая луна +  
Четверть: 1  
Логово

  
Полная луна (x2):  
1 Логово  
+ 1 Альфа

  
Четверть +  
Полная луна: 1  
Логово и 2  
Альфы



### 8 ВЫБЕРИТЕ СВОЮ ВОЛЧЬЮ СТАЮ

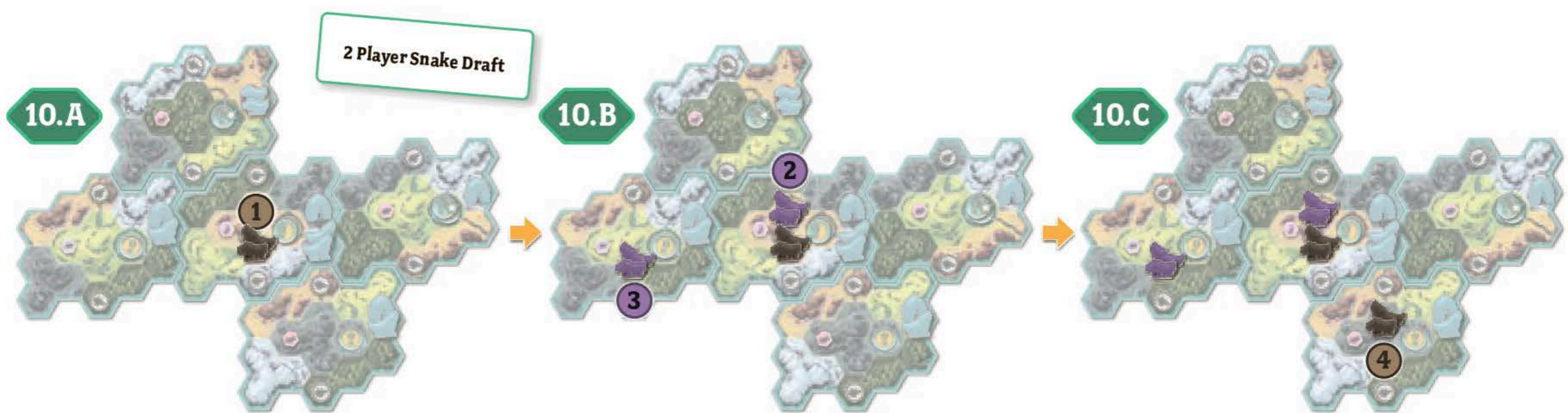
- » Каждый игрок выбирает цвет и собирает 2 Альфа-волка и 2 Волчьих стаи своего цвета. Эти 4 волка будут размещены по карте позже, во время подготовки.



### 9 ПОДГОТОВЬТЕ ПЛАНШЕТ ИГРОКА

- » Каждый игрок подготавливает сторону своего игрового поля для 2 игроков аналогично тому, как они подготавливаются в игре для 3-5 игроков.

- » Обратите внимание, что игроки получают другие очки и награды за выполнение заданий в игре для 2 игроков. Например, охота на добычу не приносит вам бонусных жетонов действий в игре для 2 игроков, но она все равно приносит вам ПО.



### 10 РАЗМЕЩАЙТЕ ВОЛКОВ, ИСПОЛЬЗУЯ ЗМЕИНЫЙ ДРАФТ

- » Примечание: Перед размещением вашего волка найдите минутку, чтобы изучить порядок, в котором будут оцениваться регионы, поскольку это может повлиять на вашу первоначальную стратегию размещения. Помните, что регионы с сложенными в стопку жетонами оценки регионов будут подсчитаны дважды во время игры!
- » (10.A) Случайным образом выберите первого игрока. Они помещают Альфа-волка и Волка Стаи своего цвета на один пустой гекс на любом поле игрока, на которой не изображена Молодая луна.

- » (10.B) Затем второй игрок дважды выполняет следующее: поместите Альфа-волка и Волка Стаи их цвета на пустой гекс на любое поле региона, на которой не изображена Молодая луна.
- » (10.C) Первый игрок выбирает другой пустой гекс на любом поле региона, на которой не изображена Молодая луна, и помещает на этот гекс Альфа-Волка и Волка Стаи их цвета.

### 11 НАЧАЛЬНЫЙ ИГРОК

- » Игрок, который драфтил первым, получит право на первый ход игры, но 2-й игрок получит 1 бонусный жетон действия на своем первом ходу, который он может использовать в любое время.
- » Обычные ходы (выполняйте 2 действия) будут чередоваться до конца игры.

## 2 ИГРОКА - ОЦЕНКА РЕГИОНА

Во время игры по-прежнему будет 3 фазы подсчета очков в регионах, каждый из которых запускается при достижении соответствующего символа на планшете Лунного света. Когда это произойдет, оцените каждое поле региона с соответствующим жетоном оценки региона. Если жетон находится в верхней части стопки, оцените его, затем удалите, чтобы показать жетон оценки нижней области.

### ВАРИАНТ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ - ОСОБЫЕ ПРАВИЛА:

- » Оба игрока должны соревноваться с волком 3-го типа на поле за контроль в регионе.
- » Подсчет очков в регионах и ничьих работает так же, как и в игре с участием 3-5 игроков (см. стр. 16).
- » Волк 3-го типа может иметь наибольший контроль в регионе или быть ничья с другим игроком по контролю!
- » Из-за ограничения в 2 фигуры на гекс игроки не смогут доминировать или перемещать какие-либо фигуры 3-го типа.

## 2 ИГРОКА - ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ СЧЕТ

Окончание игры и итоговый подсчет очков работают так же, как в игре для 3-5 игроков (см. стр. 17), однако значения очков в конце игры в каждой из 6 шкал на поле игрока для 2 игроков отличаются:

**Оценка распространения**  
PACK SPREAD  
Number of Wolves that can move per action.

**Оценка волчьей скорости**  
WOLF SPEED  
Number of hexes away a wolf can move to.

**Оценка дальности воя**  
HOWL RANGE  
Alpha Wolf's / Dominate Range.

**Оценка логова**  
LAIRS  
Can wolf approach den next to pack water source.

**Жетоны оценки региона**

**Оценка Охоты на добычу**  
HUNTING PREY  
Number of prey tokens added to the board.

**Оценка Волков стаи**  
PACK WOLVES  
Number of wolf tokens on the board.

**ТАЙ-БРЕЙК ДЛЯ « ИГРОКОВ »**

- » В случае ничьей выигрывает игрок, набравший наибольшее количество жетонов региона.
- » Если все еще остается ничья, выигрывает игрок с наибольшим количеством волков на поле.