

# WILKI



ASHWIN KAMATH i CLARENCE SIMPSON



# TWÓRCY

## Projekt gry:

Ashwin Kamath  
Clarence Simpson

## Rozwój gry:

Alex Cutler

## Dodatkowe opracowanie:

David Van Drunen

## Wersja Polska:

Zespół Portal Games



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

© 2022 Pandasaurus Games, LLC.

All rights reserved.

401 Congress Ave, Austin, TX 78704

## Ilustracje:

Pauliina Linjama

## Redakcja instrukcji:

Eric Slauson

## Projekt graficzny:

Stevo Torres

## Tłumaczenie:

Filip Makówka

## Testerzy:

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

## Specjalne podziękowania:

Dla Jamily Simpson, której niesłabnące wsparcie umożliwiło mi realizację tych wszystkich szalonych pomysłów. Dla Tabletop Mentorship Program, bez którego Ashwin i ja moglibyśmy się nie spotkać, a ta gra mogłaby nie powstać. Chcielibyśmy także podziękować PlaytestNW Community, Protospiegel Online, Heavyweight Championship Playtesting, Seattle Tabletop DesignGroup, oraz Game Designers of North Carolina. Na koniec dziękujemy Pandasaurus Games i Alexowi za danie nam szansy.

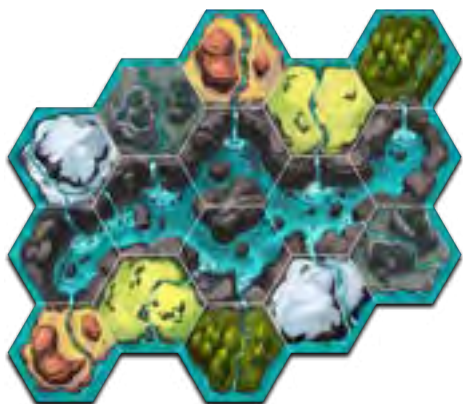


Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: [portalgames.pl/pl/reklamacje/](http://portalgames.pl/pl/reklamacje/)



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: [portalgames.pl/pl/wilki/](http://portalgames.pl/pl/wilki/)

# KOMPONENTY



1 plansza Startowa



10 plansz Regionu



10 żetonów Punkcji Regionu  
(3 rodzaje)



5 dwustronnych plansz Gracza

**FAZY KSIĘZYCA** 26 / 36  
Każdy element umieszczony w planszy jest umieszczony tutaj.

	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
						30

1 dwustronna plansza Faz Księżyca



30 dwustronnych kafelków Terenu



20 żetonów Zwierzyny



20 pionków Wilka Alfa (w 5 kolorach)



40 pionków Wilka (w 5 kolorach)



60 Nor (w 5 kolorach)



20 Legowisk (w 5 kolorach)



12 bonusowych  
żetonów Terenu



20 żetonów  
Samotnego Wilka



12 żetonów  
Akcji Bonusowej



50 żetonów PZ  
(3 rodzaje)



4 żetony  
Przypominające



5 kart Pomocy

# CEL GRY

Jesteś przywódcą stada wilków. W trakcie cyklu księżycowego będziesz polować na zwierzynę, wcielać samotne wilki do stada i walczyć z innymi stadami o kontrolę nad terytorium. Dzięki przebiegłości — i odrobinie instynktu zabójcy — być może ustanowisz dominację swojego stada.

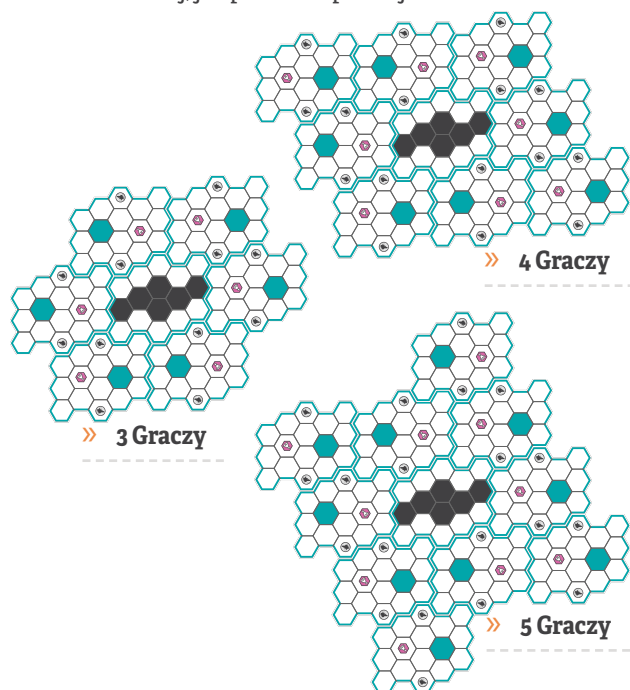
# PRZYGOTOWANIE DO GRY

## 1 PLANSZA STARTOWA

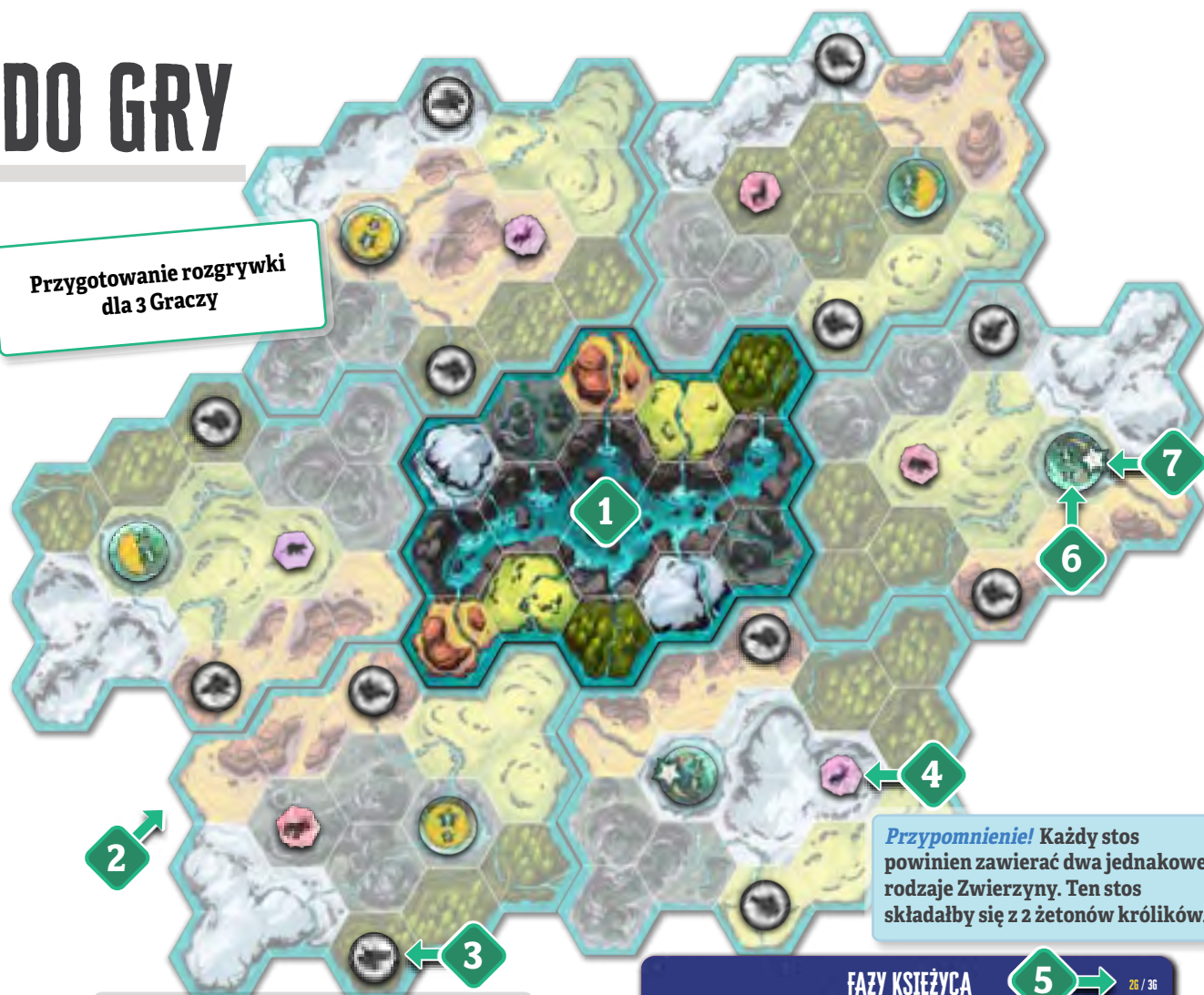
- » Umieście **planszę Startową** (przedstawiającą *Rozpadlinę*) na środku stołu.

## 2 PLANSZE REGIONU

- » Losowo rozmieście **plansze Regionu** wokół planszy Startowej, jak pokazano poniżej.



Przygotowanie rozgrywki dla 3 Graczy



ZASADY I PRZYGOTOWANIE DO GRY W WARIANCIE DLA 2 GRACZY ZNAJDZIECIE NA STRONIE 18.

- » **Rozgrywka dla 5 Graczy:** Umieście po 2 stosy każdego typu Zwierzyny. W sumie powinno być 10 stosów Zwierzyny.

## 5 PLANSZA FAZ KSIĘŻYCA

- » Odwróćcie **planszę Faz Księżyca** na stronę wskazującą odpowiednią liczbę Graczy.

## 6 USTALCIE KOLEJNOŚĆ PUNKTACJI REGIONÓW

- » Zbierzcie pulę **żetonów Punktacji Regionów** w liczbie zależnej od liczby Graczy:
  - » **3 Graczy:** 2 Sierpy, 2 Kwadry, 2 Pełnie
  - » **4 Graczy:** 2 Sierpy, 3 Kwadry, 3 Pełnie
  - » **5 Graczy:** 3 Sierpy, 4 Kwadry, 3 Pełnie
- » Umieście po 1 losowym **żetonie Punktacji Regionu** z puli na każdym heksie **Źródła Wody** na planszach Regionu.

**Przypomnienie!** Każdy stos powinien zawierać dwa jednakowe rodzaje Zwierzyny. Ten stos składałby się z 2 żetonów królików.

**FAZY KSIĘŻYCA** 26 / 36

Każdy element usunięty z planszy jest umieszczany tutaj.

	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
						30

## 7 ŻETONY PRZYPOMINAJĄCE

- » Umieście po **żetonie Przypominającym** na wierzchu żetonów Punktacji Regionów przedstawiających **Sierp**.
- » Żetony Przypominające wskazują Graczom, **które Regiony zapunktują w następnej kolejności**. Plansze Regionów z Sierpem na Źródle Wody zapunktują jako pierwsze. Następnie żetony Przypominające zostaną przesunięte na wierzch żetonów z Kwadrą, wskazując Graczom, że te Regiony zapunktują w następnej kolejności. Po podliczeniu punktów żetony Przypominające zostaną przesunięte po raz ostatni, tym razem na wierzch żetonów z Pełnią.

8



## 8 WYBIERZCIE SVOJE STADA WILKÓW

- » Każdy z Graczy wybiera kolor i bierze po 2 Wilki Alfa oraz po 2 Wilki w wybranym kolorze. Te 4 Wilki zostaną umieszczone na planszy Początkowej w późniejszym etapie przygotowania.
- » Połóżcie przed sobą (stroną dla 3–5 Graczy) planszę Gracza, przedstawiającą wybrane stado Wilków.

### 10.A Wybór pierwszego Gracza.



10.B



10.C



10.D

## 10 UMIEŚCIE WILKI NA PANSZY STARTOWEJ


- » **Uwaga:** przed rozmieszczeniem Wilków poświęćcie chwilę na zapoznanie się z kolejnością punktowania Regionów (krok 5 w tej sekcji), ponieważ może to wpłynąć na waszą początkową strategię rozmieszczania. Pamiętajcie, że wszystkie plansze Regionów z Sierpem zapunktują jako pierwsze, następnie wszystkie plansze Regionów z Kwadrą, a na końcu wszystkie plansze Regionów z Pełnią.
- » **10.A** Losowo wyłóńcie pierwszego Gracza.

## 9 PRZYGOTUJCIE SVOJE PANSZE GRACZA

- » **9.A** Każdy gracz umieszcza 1 kafelek Terenu przypisany do stada i pasujący kolorem, na pierwszym polu u góry swojej planszy Gracza. Ten kafelek powinien zawierać literę przypisaną do waszego stada (A, B, C, D lub E) oraz przedstawiać ten sam rodzaj Terenu po obu stronach.
- » **9.B** Pozostałe 5 kafelków Terenu oznaczonych literą waszego stada ma po obu stronach inny rodzaj Terenu. Umieście te kafelki w pozostałych 5 miejscach, upewniając się, że żaden typ Terenu na tych kafelkach się nie powtarza. Będziecie mieć teraz 6 kafelków nad swoją planszą Gracza. Kafelek Terenu przypisany do waszego stada



powinien wskazywać ten sam Teren, co jeden z pozostałych kafelków, reszta powinna być unikalna.

- » **9.C** Umieście 4 Legowiska w swoim kolorze na wyznaczonych miejscach w lewym dolnym rogu swojej planszy Gracza.
- » **9.D** Umieście Nory w swoim kolorze na wszystkich polach z liczbami w górnej połowie swojej planszy Gracza, z wyjątkiem pierwszego pola na każdym z torów (łącznie 12).
- » **9.E** Umieście 6 Wilków i 2 Wilki Alfa w swoim kolorze na wyznaczonych polach w prawym dolnym rogu planszy Gracza. Umieście 2 Wilki Alfa na polach z symbolem  (pola 3 i 6).

- » **10.B** Pierwszy Gracz wybiera dowolny pusty heks sąsiadujący z Rozpadliną na planszy Startowej i umieszcza na tym heksie 1 Wilka Alfa i 1 Wilka.
- » **10.C** Kontynuujcie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż każdy Gracz wybierze 1 heks startowy i umieści na nim Wilka Alfa i Wilka.
- » **10.D** Ponownie proces w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, zaczynając od Gracza, który wybierał heks jako ostatni (innymi słowy jego tury rozmieszczania następują jedna po

drugiej). Każdy Gracz wybiera drugi heks startowy. Drugi heks musi być pusty i musi znajdować się po przeciwnej stronie Rozpadliny w stosunku do pierwszego heksa.

## 11 GRACZ STARTOWY

- » Gracz, który jako pierwszy wybierał heks startowy, rozgrywa pierwszą turę gry. Dalsza rozgrywka przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

# PRZEBIEG ROZGRYWKI

## CEL GRY

Zdobądź najwięcej Punktów Zwycięstwa (PZ), używając Akcji w swoich turach, aby:

- 1 Walczyć o kontrolę nad Regionem, zwiększając tam liczebność swojego stada.
- 2 Polować na Zwierzynę rozproszoną po Regionach, otaczając ją swoimi Wilkami.
- 3 Zwiększać siłę swojego stada, ulepszając swoje Cechy.

## OPIS TURY

**Wykonaj dowolne 2 Akcje, niezależnie od kosztu.**

Możesz wykonać tę samą Akcję wielokrotnie.

- » Opłać koszt każdej Akcji, odwracając **kafelki Terenu** (lub odrzucając **bonusowe żetony Terenu**).
- » Wykonaj więcej niż 2 Akcje w swojej turze, odrzucając **żetony Akcji Bonusowej**.
- » Po wykonaniu wszystkich Akcji sprawdź planszę **Faz Księżyca**, aby określić czy została aktywowana **punktacja Regionu**.
- » Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz zgodnie z **kierunkiem ruchu wskazówek zegara**.

## CECHY

Cechy to tory z liczbami na planszy Gracza zakryte **Norami**. Określają one, jak silne są twoje Akcje. Z każdą Akcją **Budowy Nory** Gracze usuwają Norę (od lewej do prawej, od góry do dołu) z planszy Gracza i natychmiast zdobywają ulepszenie znajdujące się pod spodem (wraz z powiązаныmi żetonami Bonusowymi).



### AKTYWNOŚĆ STADA

Określa ile Wilków może się poruszyć za pomocą Akcji Ruchu.



### SZYBKOŚĆ WILKA

Określa o ile heksów może się poruszyć Wilk za pomocą Akcji Ruchu.



### ZASIĘG WYCIA

Określa zasięg Akcji Wycia i Dominacji.

# SYSTEM AKCJI – ODWRACANIE KAFELKÓW

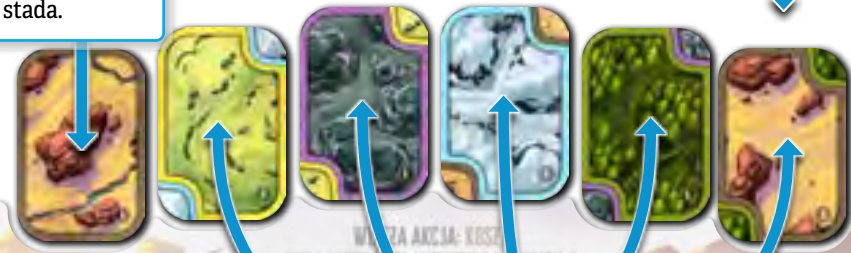
Odwróć 1 lub więcej z 6 dwustronnych kafelków Terenu nad swoją planszą Gracza, aby wykonać Akcje.



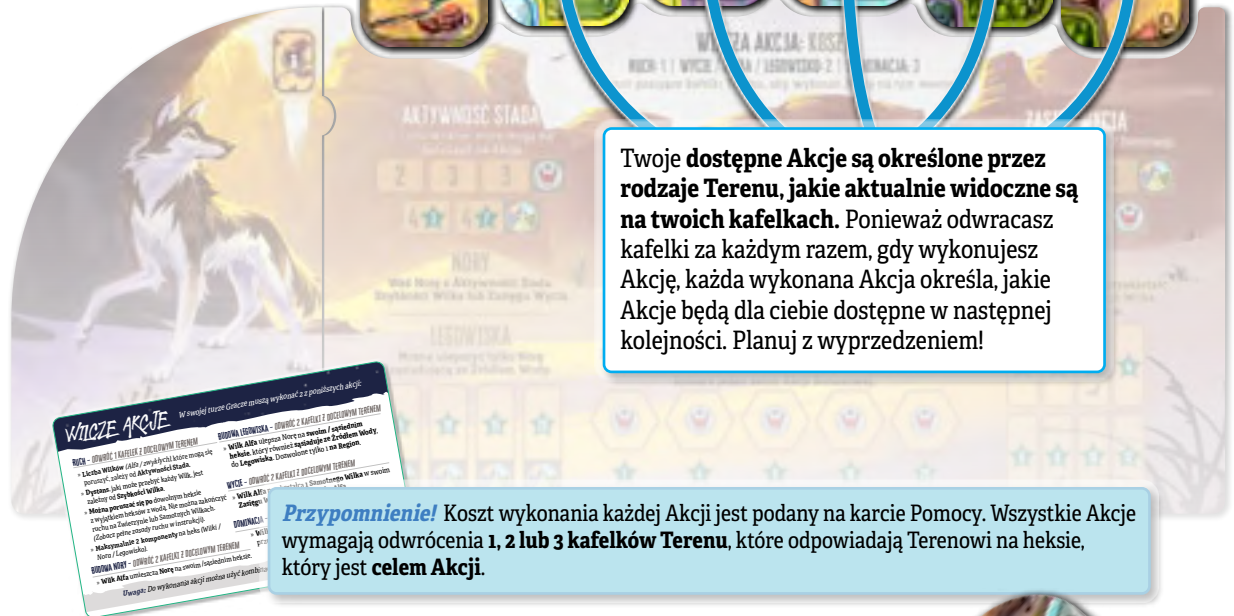
Narożniki każdego kafelka wskazują, jaki rodzaj Terenu znajduje się po drugiej stronie.

Unikalny kafelek Terenu przypisany do stada znajduje się na pierwszym polu. Ten kafelek po obu stronach przedstawia naturalne środowisko twojego stada.

Pozostałe 5 kafelków Terenu są identyczne (poza oznaczeniami A-E) dla wszystkich Graczy. Każdy kafelek ma inny Teren po każdej stronie.



Twoje dostępne Akcje są określone przez rodzaje Terenu, jakie aktualnie widoczne są na twoich kafelkach. Ponieważ odwracasz kafelki za każdym razem, gdy wykonujesz Akcję, każda wykonana Akcja określa, jakie Akcje będą dla ciebie dostępne w następnej kolejności. Planuj z wyprzedzeniem!



**Przypomnienie!** Koszt wykonania każdej Akcji jest podany na karcie Pomocy. Wszystkie Akcje wymagają odwrócenia 1, 2 lub 3 kafelków Terenu, które odpowiadają Terenowi na heksie, który jest celem Akcji.

## PRZYKŁAD: ODWRACANIE KAFELKÓW

**A** Grający Wilkiem Pustynnym wykonuje Akcję wymagającą 2 kafelków Pustyni. **B** Ma teraz wystarczającą liczbę kafelków Lasu, aby wykonać kolejną Akcję, która wymaga 2 kafelków Lasu.



**Bonusowy żeton Terenu** liczy się jako dowolny rodzaj Terenu. Na przykład, jeśli Gracz potrzebuje 3 kafelków Tundry, aby wykonać Akcję, ale ma tylko 2 takie kafelki odkryte, może użyć bonusowego żetonu Terenu zamiast trzeciego kafelka Tundry. Odwraca dwa wykorzystane kafelki Tundry i odrzuca bonusowy żeton Terenu z powrotem do puli.

**Żeton Akcji Bonusowej** umożliwia Graczowi wykonanie  **dodatkowej Akcji**. Gracz wykonujący dodatkową Akcję nadal musi zapłacić koszt tej Akcji poprzez odwrócenie kafelków Terenu (lub użycie bonusowych żetonów Terenu), które odpowiadają typowi Terenu na docelowym heksie.

# AKCJE

**Akcje zawsze wymagają odwrócenia kafelków Terenu, które pasują do typu Terenu na heksie docelowym, na który chcesz wpłynąć swoją Akcją.**

Jeśli na przykład chcesz przemieścić się na heks z Trawą, odwróć 1 kafelek Trawy, a jeśli chcesz Wyc do Wilka znajdującego się na heksie Tundry, odwróć 2 kafelki Tundry. W poniższych opisach pasujący heks oznacza heks, którego Teren odpowiada Terenowi odwróconych kafelków.

## RUCH

**Porusz po planszy Wilki ze swojego stada, odwracając kafelek pasujący do Terenu (heksa lub heksów), na który chcesz je poruszyć. Strategicznie przemieszczaj Wilki, aby przejmować kontrolę (patrz strona 16) nad Regionami i przygotowywać je do wykonywania kolejnych Akcji.**

A



**A Odwróć kafelek Terenu** pasujący do heksa (lub heksów), na który chcesz poruszyć swoje Wilki.

B



**B Porusz Wilki na pasujący Teren,** w ramach twoich cech Aktywność Stada i Szybkość Wilka.

**Ważne!** Tylko heks docelowy musi pasować do użytego kafełka Terenu. Heks, z którego zaczynasz i heksy, przez które przechodzisz, mogą mieć dowolny typ Terenu.

C



**C** Możesz poruszyć dowolną liczbę **Wilków Alfa** lub **Wilków**, do limitu określonego przez cechę **Aktywność Stada** (patrz opis cech na stronie 6).

D



**D** Każdy Wilk może poruszyć się o liczbę heksów równą lub mniejszą od twojej aktualnej cechy **Szybkość Wilka**.

### RUCH - ZASADY SPECJALNE:

- » **Rozpadlina** i **Źródła Wody** to Tereny niedostępne. **Musisz obejść je naokoło.**
- » Możesz zakończyć swój ruch na heksach z **Samotnym Wilkiem** lub **żetonami Zwierzyny dopiero po ich usunięciu z planszy.**
- » Możesz poruszać się **przez heksy** na których znajdują się komponenty innych Graczy Przy poruszaniu się przez heks ignorujesz limit komponentów na heks i ich hierarchię.
- » Wszystkie Wilki, które poruszysz, **muszą zakończyć ruch na pasującym heksie.** Możesz **rozdzielić** Wilki, o ile wszystkie zakończą ruch na pasujących heksach.
- » **Na heksie** mogą znajdować się **maksymalnie 2 komponenty**, niezależnie od tego czy należą do jednego czy dwóch graczy (Wilki, Nory i Legowiska).



## RUCH - KONTYNUACJA

Wiele komponentów ogranicza ruch w zależności od tego, jak wchodzą ze sobą w interakcje:



**Wilki Alfa** mogą zakończyć swój ruch na **heksie zajmowanym przez wrogiego Wilka** tylko wtedy, gdy jest to jedyny pionek na tym heksie. Kiedy tak się dzieje, **Wilk Alfa przepycha wrogiego Wilka** na najbliższy pusty lub przyjazny (zawierający pojedynczy komponent tego samego koloru, co przepychany Wilk) heks, wybrany przez Gracza, **który przepycha**.



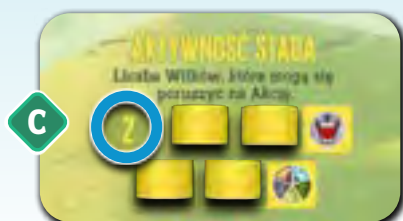
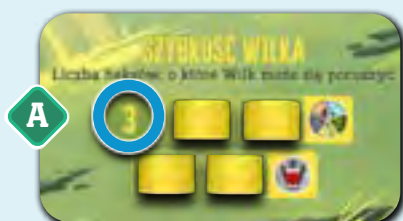
**Wilki Alfa i Wilki** mogą zakończyć swój ruch na **heksie z Norą wroga** (maksymalnie 2 komponenty na heks nadal obowiązują), **ale nie na heksie z Legowiskiem wroga** i tylko wtedy, gdy Nora jest jedynym pionkiem na heksie.



**2 Wilki z różnych stad** nigdy nie mogą zajmować tego samego heksa. **2 Wilki Alfa z różnych stad** nigdy nie mogą zajmować tego samego heksa.

### PRZYKŁAD: RUCH

- A** Grający **Wilkiem Nizinnym** ma **Szybkość Wilka** równą 3, co oznacza, że może poruszyć swoje Wilki na odległość do 3 heksów.
- B** **Odwraca 1 kafelek Trawy**, aby poruszyć swojego Wilka Alfa na heks Trawy **B.2**.
- C** Ponieważ jego **Aktywność Stada** wynosi 2, może również poruszyć swojego Wilka o 3 heksy na ten sam heks Trawy lub dowolny inny heks Trawy znajdujący się w zasięgu **C.2**.



# BUDOWA NORY

**Umocnij swoją obecność w Regionie, budując na heksach Nory.** Komponent ten pozostaje na heksie, nawet gdy twoje Wilki poruszą się do innych Regionów. Zajęcie terytorium w ten sposób **pomaga przejść kontrolę nad Regionem i wzmacnia twoje Wilki.** Budując Nory, zyskujesz również **bonusowe żetony Terenu, żetony Akcji Bonusowych i PZ (Punkty Zwycięstwa).**



**A** Aby zbudować Norę, odwróć 2 kafelki Terenu, **A** które pasują do heksa, na którym chcesz zbudować Norę.

**Ważne!** Heks musi być zajęty przez jednego z twoich Wilków Alfa lub z nim sąsiadować.



**B** Usuń Norę z toru Cechy (Aktywność Stada / Szybkość Wilka / Zasięg Wycia) na swojej planszy Gracza.

**Ważne!** Usuwaj Nory od lewej do prawej, od góry do dołu, ze swojej planszy Gracza.

**Uwaga:** Z każdą zbudowaną Norą twoje Cechy są ulepszone, umacniając twoje stado. W miarę postępów na torze zdobywasz także żetony Bonusowe i/lub PZ. (Patrz Cechy na stronie 6).



**C** Umieść na docelowym heksie Norę, którą właśnie usunąłeś ze swojej planszy Gracza.

**Przypomnienie!** Heks musi być zajęty przez jednego z twoich Wilków Alfa lub z nim sąsiadować.

## BUDOWA NORY - ZASADY SPECJALNE:

- » Nor nie można budować na heksie z wrogim Wilkiem.
- » Na heksie może znajdować się tylko jeden znacznik terytorium (Nora lub Legowisko). Na heksie może znajdować się do 2 pionków Gracza (Wilki, Nory i Legowiska).
- » Nory można budować na dowolnym rodzaju Terenu, ale można je ulepszać tylko wtedy, gdy są zbudowane w sąsiedztwie Źródła Wody.

**Uwaga:** Różne rodzaje komponentów mają hierarchię, która przebiega od najniższej do najwyższej: **Nora -> Wilk -> Wilk Alfa -> Legowisko.** Możesz zakończyć ruch swojego pionka lub umieścić go na heksie z wrogim pionkiem tylko wtedy, gdy twój pionek jest wyżej w hierarchii. Kiedy to zrobisz, wypychasz komponent niższego poziomu, jeśli jest to Wilk. Nory nie mogą być wypchnięte. Zatem Nora z wrogim Wilkiem to jedyny przypadek, w którym 2 pionki różnych kolorów mogą zajmować ten sam heks na koniec Akcji.

## HIERARCHIA ZNACZNIKÓW

Od najniższej do najwyższej



## PRZYKŁAD: BUDOWA NORY

**A** Grający Wilkiem Skalnym odwraca 2 kafelki Pustyni, aby zbudować Norę na heksie Pustyni **A.2** sąsiadującym z Wilkiem Alfa.

Następnie wybiera **B** Norę z toru Szybkość Wilka (zwiększając swoją szybkość do 4) i umieszcza go na heksie Pustyni.



# ULEPSZENIE NORY DO LEGOWISKA

Zdobądź PZ, ulepszając swoje Nory do Legowisk. Twoje Wilki nie staną się dzięki temu silniejsze, ale Legowiska dają ci więcej Punktów Kontroli nad Regionem niż Nory. (Patrz Obliczanie Kontroli na stronie 16).

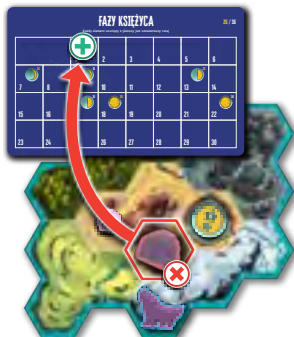
A



Aby ulepszyć Norę do Legowiska, odwróć 2 kafelki Terenu **A** pasujące do heksa, na którym znajduje się twoja Nora.

**Ważne!** Nora, którą planujesz ulepszyć, musi być zajęta przez jednego z twoich Wilków Alfa lub z nim sąsiadować ORAZ musi sąsiadować ze Źródłem Wody.

B



**B** Usuń Norę z heksa i umieść ją na pierwszej pustej dacie na planszy Faz Księżyca.

C



**C** Zastąp Norę pierwszym z lewej Legowiskiem ze swojej planszy Gracza. Legowisko usunięte z twojej planszy Gracza zapewnia bonusowy żeton Terenu, który otrzymujesz natychmiast i odsłania PZ, które zostaną zliczone na koniec gry.



## PRZYKŁAD: ULEPSZENIE NORY DO LEGOWISKA

Grający Wilkiem Leśnym **A** odwraca 2 kafelki Skalne, aby ulepszyć swoją Norę **A.2** sąsiadującą ze Źródłem Wody i jednym ze swoich Wilków Alfa.

Następnie Gracz ten usuwa Norę z heksa Skalnego i umieszcza ją na pierwszej pustej dacie na planszy Faz Księżyca. **B** Następnie usuwa znacznik Legowiska ze swojej planszy Gracza **C**, co daje mu natychmiastowy bonusowy żeton Terenu **C.2** (oraz 5 PZ na koniec gry) i umieszcza Legowisko w miejscu, w którym wcześniej znajdowała się usunięta Nora.

## ULEPSZENIE NORY DO LEGOWISKA – ZASADY SPECJALNE:

- » Możesz ulepszać tylko te Nory, które znajdują się na heksie sąsiadującym ze Źródłem Wody.
- » Na każdej planszy Regionu możesz mieć tylko 1 swoje Legowisko.
- » Na heksie może znajdować się tylko jeden znacznik terytorium (Nora albo Legowisko).
- » Możesz ulepszyć Norę do Legowiska, nawet jeśli na tym samym heksie znajduje się wrogi Wilk lub Wilk Alfa. Ponieważ wrogie Wilki nie mogą zajmować tego samego heksa co Legowisko, ta Akcja pozwala ci wypchnąć wrogiego Wilka lub Wilka Alfa na dowolny sąsiadujący pusty lub przyjazny mu (zawierający pojedynczy komponent tego samego koloru, co wypchnięty Wilk), wybrany przez ciebie heks.

# WYCIE

Rozwijaj swoje stado, wyjąc do **Samotnych Wilków**, przekształcając je w **Wilki** w swoim kolorze. Przekształcanie Samotnych Wilków w twoje Wilki **zapewnia ci PZ**. Ponieważ Samotny Wilk stanie się Wilkiem twojego koloru, jego obecność zwiększy również twoją liczbę Punktów Kontroli w Regionie, w którym się znajduje.

A



Aby Zawyc do Samotnego Wilka, **A** odwróć 2 kafelki Terenu, które pasują do heksa zajmowanego przez żeton Samotnego Wilka, który znajduje się w zasięgu Wycia twojego Wilka Alfa.

B



**B** Usuń żeton Samotnego Wilka z heksa i umieść go na pierwszej pustej dacie na planszy Faz Księżyca.

C



**C** Umieść pierwszego dostępnego Wilka z toru Wilków na swojej planszy Gracza na heksie zajmowanym wcześniej przez Samotnego Wilka.

**Przypomnienie!** Umieszczając element ze swojej planszy Gracza, dobieraj je od lewej do prawej, od góry do dołu.

**Uwaga:** Niektóre pola na torze Wilków pozwalają zastąpić Samotnego Wilka Wilkiem Alfa zamiast zwykłym Wilkiem.

## PRZYKŁAD: WYCIE

**A** Zasięg Wycia grającego Wilkiem Pustynnym wynosi 2, co oznacza, że jego **A.2** Wilk Alfa może Wycić do Samotnego Wilka oddalonego o 2 heksy. Aby to zrobić **B** odwraca 2 kafelki Tundry (rodzaj Terenu, na którym znajduje się Samotny Wilk).

**C** Żeton Samotnego Wilka zostaje przeniesiony na planszę Faz Księżyca i **C.2** zostaje zastąpiony Wilkiem z grającego Wilkiem Pustynnym.

A



A.2

B



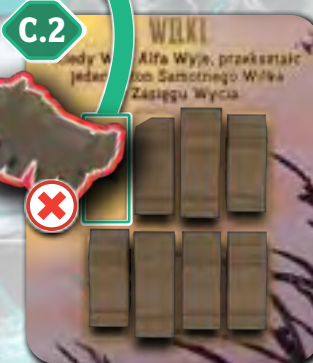
C

## FAZY KSIĘŻYCA

Jeżeli element usunięty z planszy jest umieszczony

	2	3
--	---	---

C.2



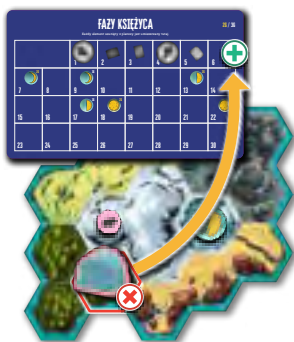
# DOMINACJA

Zamień Wilka lub Norę przeciwnika na odpowiednik w swoim kolorze. Dominacja komponentu innego Gracza pozwala usunąć Wilka lub Norę z własnej planszy Gracza, **zapewniając wszelkie korzyści**, które zostaną odkryte, oraz wpływa na kontrolę w Regionie.

**A** Aby Zdominować, **A** odwróć 3 kafelki Terenu, które pasują do heksa zajmowanego przez Wilka lub Norę przeciwnika w zasięgu Wycia twojego Wilka Alfa.



**B** Usuń komponent przeciwnika z planszy i umieść go na pierwszej pustej dacie na planszy Faz Księżyca.



**C** Usuń pierwszy dostępny komponent tego samego rodzaju ze swojej planszy Gracza i umieść go na heksie.



**Ważne!** Zawsze wymieniaj komponent tego samego typu. Zdominowanie Nory spowoduje, że zastąpisz Norę przeciwnika jedną ze swoich, a Zdominowanie Wilka pozwoli na dodanie na planszę swojego Wilka (lub Wilka Alfa, jeśli jest pierwszy na torze Wilków).

## DOMINACJA – ZASADY SPECJALNE:

- » Jeśli na heksie znajdują się 2 komponenty tego samego koloru, żaden z nich nie może zostać Zdominowany.
- » Jeśli wymieniasz Norę, wybierz Cechę, którą chcesz ulepszyć. Pamiętaj, aby dobrać powiązane żetony Bonusowe.

**ZASIĘG WYCIA**  
Zasięg Wycia Wilka Alfa / Dominacji

**A.2** 2 3

**A.3**

**C**

**C.2**

**PRZYKŁAD: DOMINACJA**


**A** Grający Wilkiem Nizinnym pozostawił Wilka bez ochrony na heksie Lasu w promieniu **A.2** Zasięgu Wycia **A.3** Syberyjskiego Wilka Alfa!

**B** Grający Wilkiem Syberyjskim odwraca 2 kafelki Lasu i wydaje 1 bonusowy żeton Terenu, aby Zdominować pionek Wilka Nizinnego. **C** Pionek Wilka Nizinnego zostaje przeniesiony na planszę Faz Księżyca, i **C.2** zostaje zastąpiony pierwszym dostępnym Wilkiem z toru Wilków na planszy Gracza Wilka Syberyjskiego

# POLOWANIE

Nakarm swoje stado otaczając **Zwierzynę**. **Polowanie** zapewnia Akcje Bonusowe i PZ. **Polowanie odbywa się automatycznie** (nie są potrzebne żadne kafelki Terenu) na koniec różnych Akcji.

**A**



**A** Aby **Polować**, rozmieść Wilki (Alfa lub zwykłe) w swoim kolorze na **3 różnych heksach sąsiadujących** z danym żetonem Zwierzyny.

**B**



**B** Weź 1 żeton Zwierzyny z wierzchu otoczonego stosu i umieść go na swojej planszy Gracza na pierwszym od lewej pustym polu toru Polowania na Zwierzynę.

**C**



**C** Otrzymujesz 1 żeton Akcji Bonusowej za zakrycie pola na torze Polowania na Zwierzynę.

**Ważne!** Nie możesz zdobyć więcej niż 1 żeton Zwierzyny tego samego rodzaju.

**PRZYKŁAD: POLOWANIE**

- A** Gracze **Wilkiem Nizinnym odwraca kafelki Terenu**, żeby
- A.2** poruszyć Wilki na pola Trawy, otaczając losia z 3 stron.
- B** Bierze żeton losia ze stosu, umieszcza go na swojej planszy Gracza i **B.2** dobiera żeton Akcji Bonusowej, który zdobywa za zakrycie pola.



# PLANSZA FAZ KSIĘŻYCA

Plansza Faz Księżycy wskazuje, kiedy aktywują się trzy fazy Punktacji Regionów.



Żetony Samotnych Wilków, Wilki i Nory usunięte z plansz Regionów podczas gry są umieszczane na pierwszej pustej dacie na planszy Faz Księżycy.



Kiedy komponent zostanie umieszczony na planszy Faz Księżycy na dacie, która pokazuje fazę księżycy (i odpowiednią liczbę Graczy), wszystkie plansze Regionów, na których znajduje się pasujący żeton Punktacji Regionu, są punktowane na koniec tury bieżącego Gracza (po tym, jak wykona wszystkie Akcje). (Patrz Punktacja na stronie 17).



**Wskazówka!** Żetony Przypominające wskazują, które Regiony będą punktowane jako następne.



**PRZYKŁAD: PLANSZA FAZ KSIĘŻYCA**

W tym przykładzie dla 3 Graczy, **A** kolejny komponent dodany do planszy Faz Księżycy aktywuje fazę punktacji Sierpa, a wszystkie plansze Regionów zawierające żeton Punktacji Regionu z Sierpem **A.2** będą punktowane.







# KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

Gra kończy się natychmiast po zakończeniu tury, w której komponent zostanie umieszczony na polu Pełni (zależnie od liczby Graczy) na planszy **Faz Księżyca** (pomiędzy wszystkie późniejsze daty). Aby ustalić swój końcowy wynik, zsumuj wszystkie żetony **PZ** zdobyte w 3 fazach **Punktacji Regionów** i najwyższą liczbę **PZ** odkrytą na każdym z 6 torów na swojej planszy **Gracza**. Gracz z największą liczbą **PZ** wygrywa!



## ROZSTRZYGANIE REMISÓW

» W przypadku remisu wygrywa Gracz z największą liczbą żetonów **Punktacji Regionów**.

» Jeśli nadal jest remis, wygrywa Gracz z największą liczbą **Wilków** na planszy.

### PRZYKŁAD: PUNKTACJA KOŃCOWA

- A Aktywność Stada... 7
- B Szybkość Wilka... 3
- C Zasięg Wycia... 0
- D Legowiska... 15
- E Zwierzyna... 9
- F Wilki... 4
- G Żetony Punktacji... 16

**WYNIK KOŃCOWY: 54**



# WARIANT DLA 2 GRACZY

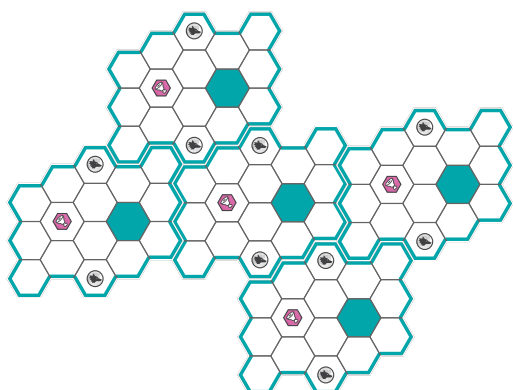
W grze dla 2 Graczy obaj Gracze rywalizują bezpośrednio ze sobą, ale muszą też zmierzyć się z trzecim stadem Wilków (SI)!

FAZY KSIĘŻYCA						
Każdy element symbolizy 2 planiszy jest umieszczony tutaj.						
	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
						30

## RÓŻNICE W PRZYGOTOWANIU

### 1 PLANSZA STARTOWA

- Umieście 5 losowych plansz Regionów w poniższej konfiguracji. Rozgrywki dla 2 Graczy nie wykorzystują planszy Startowej z Rozpadliną.



### 2 ŻETONY SAMOTNEGO WILKA

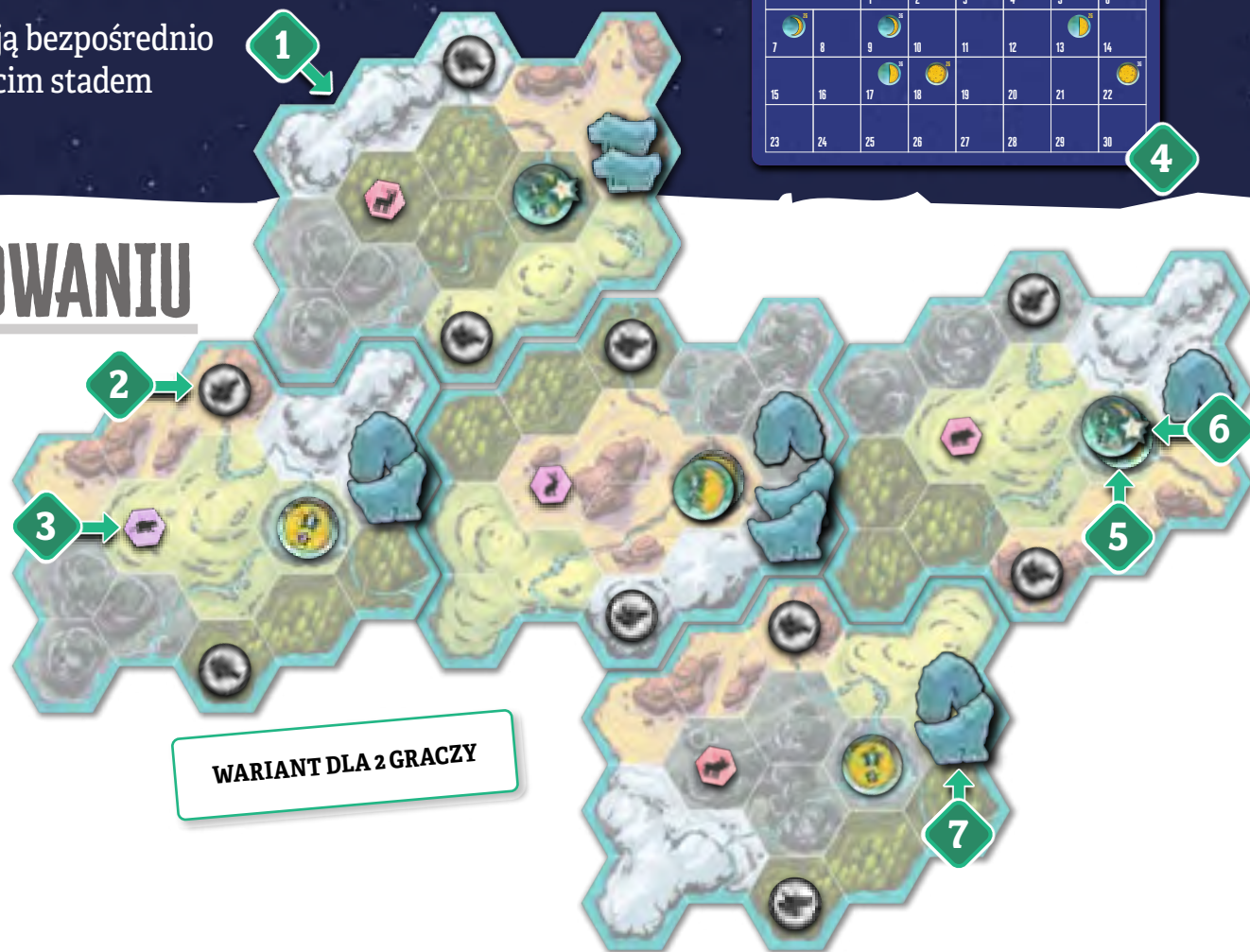
- Umieście po 1 żetonie Samotnego Wilka na każdym heksie z ikoną wilka.

### 3 ŻETONY ZWIERZINY

- Zbierzcie po jednym żetonie Zwierzyny każdego rodzaju. Umieście je losowo na heksach z ikoną Zwierzyny.

### 4 PLANSZA FAZ KSIĘŻYCA

- Odwróćcie planszę Faz Księżyca na stronę dla 2/3 Graczy.



### 5 USTALCIE KOLEJNOŚĆ PUNKTACJI REGIONÓW

- Zbierzcie i losowo umieście każdy z następujących żetonów Punktacji Regionu na Źródłach Wody:
  - Pojedynczy Sierp
  - Pojedyncza Pełnia
  - Pojedyncza Pełnia
  - Sierp ułożony na Kwadrze
  - Kwadra ułożona na Pełni
- Takie ustawienie spowoduje, że dwa Regiony z ułożonymi w stos żetonami będą punktowane dwukrotnie podczas gry, raz za górny żeton oraz ponownie później za dolny żeton po podliczeniu i usunięciu górnego.

### 6 ŻETONY PRZYPOMINAJĄCE

- Żetony Przepominające umieście na Sierpach, aby wskazywały Graczom, które Regiony zostaną podliczone w pierwszej kolejności. Pamiętajcie, aby przenieść żetony Przepominające na koniec każdej fazy punktacji.

### 7 STADO WILKÓW SI

- Wybierzcie kolor dla stada SI (w przykładzie wykorzystano Wilki Syberyjskie, ale możecie wybrać dowolny kolor), aby reprezentował trzecie stado Wilków. Umieście komponenty stada SI powyżej i po prawej stronie każdego żetonu Punktacji Regionu według poniższego schematu:



Sierp:  
2 Wilki



Sierp + Kwadra:  
1 Legowisko



Pełnia (x2)  
1 Legowisko  
i 1 Wilk Alfa



Kwadra + Pełnia:  
1 Legowisko  
i 2 Wilki Alfa



## 8 WYBIERZCIE SWOJE STADA WILKÓW

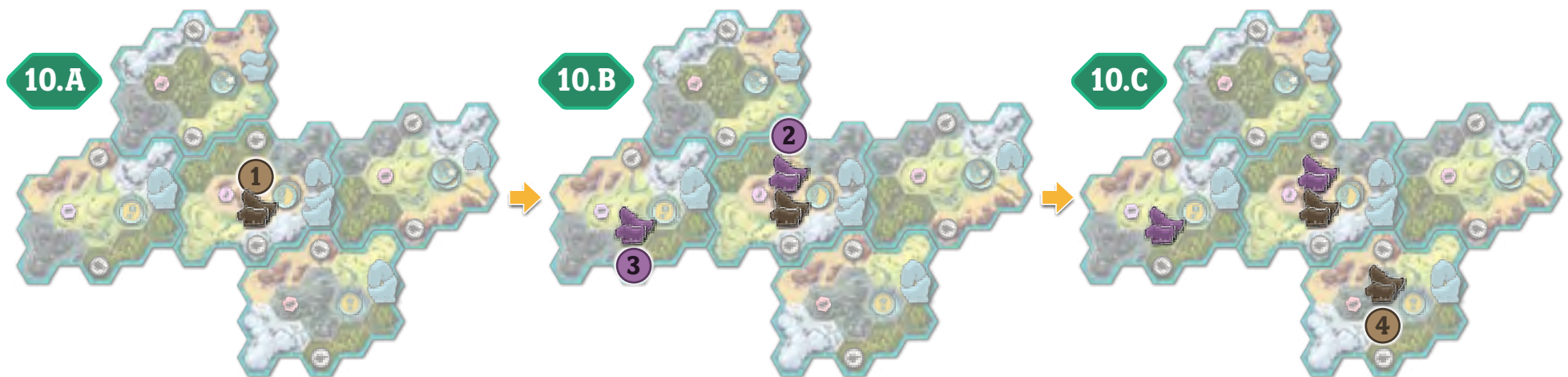
- » Wybierzcie swój kolor i weźcie **2 Wilki Alfa** i **2 Wilki** w wybranym kolorze. Te 4 Wilki zostaną umieszczone na mapie później podczas przygotowania.



## 9 PRZYGOTUJCIE SWOJE PANSZE GRACZA

- » Przygotujcie dwuosobową stronę swojej planszy Gracza, podobnie jak w grze dla 3–5 Graczy.

- » Zwróćcie uwagę, że Gracze zdobywają inną liczbę punktów i inne nagrody za osiągnięcie celów w grze dla 2 Graczy. Na przykład Polowanie na Zwierzynę nie daje żetonów Bonusowych Akcji w grze dla 2 Graczy, ale nadal zapewnia PZ.



## 10 UMIEŚCIE WILKI NA PANSZACH REGIONU

- » **Uwaga:** Przed rozmieszczeniem Wilków poświęćcie chwilę na zapoznanie się z kolejnością punktowania Regionów, ponieważ może to wpłynąć na waszą początkową strategię rozmieszczania. Pamiętajcie, że Regiony z dwoma żetonami Punktacji Regionów będą punktowane dwukrotnie podczas gry!
- » **10.A** Losowo wyłóńcie pierwszego Gracza. Umieszcza on Wilka i Wilka Alfa w swoim kolorze na pojedynczym pustym heksie dowolnej planszy Regionu, **na której nie ma Sierpa**.

- » **10.B** **Drugi Gracz** wykonuje dwukrotnie następujące czynności: Umieszcza Wilka i Wilka Alfa w swoim kolorze na pustym heksie dowolnej planszy Regionu, **na której nie ma Sierpa**.
- » **10.C** **Pierwszy Gracz** wybiera inny pusty heks na dowolnej planszy Regionu, **na której nie ma Sierpa** i umieszcza na tym heksie Wilka i Wilka Alfa w swoim kolorze.

## 11 GRACZ STARTOWY

- » **Gracz, który jako pierwszy wybierał heks startowy rozgrywa pierwszą turę gry, a drugi Gracz otrzymuje 1 żeton Akcji Bonusowej w swojej pierwszej turze, z którego może skorzystać w dowolnym momencie.**
- » Standardowe tury (wykonaj 2 Akcje) będą rozgrywane naprzemiennie aż do końca gry.

## 2 GRACZY – PUNKTOWANIE REGIONÓW

Podczas gry nadal będą 3 fazy Punktacji Regionów, każda aktywowana po osiągnięciu odpowiedniego symbolu na planszy Faz Księżyca. Kiedy to nastąpi, podliczcie punkty na każdej planszy Regionu, na której znajduje się pasujący żeton Punktacji Regionu. Jeśli żeton znajduje się na wierzchu stosu, podliczcie go, a następnie usuńcie, aby odsłonić dolny żeton Punktacji Regionu.

### WARIANT DLA 2 GRACZY – ZASADY SPECJALNE:

- » Obaj Gracze muszą rywalizować ze stadem SI o kontrolę w Regionach.
- » Punktowanie Regionów i remisy działają tak samo jak w grze dla 3–5 Graczy (patrz strona 16).
- » Możliwe jest, że stado SI będzie miało najwięcej Punktów Kontroli w Regionie lub zremisuje z innym Graczem pod względem liczby Punktów Kontroli!
- » Ze względu na ograniczenie 2 komponentów na heks, Gracze nie będą mogli zdominować ani poruszyć żadnego komponentu ze stada SI.

## 2 GRACZY – KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

Koniec gry i punktacja końcowa działają tak samo, jak w grze dla 3–5 Graczy (patrz strona 17), jednak wartości punktów na każdym z 6 torów na planszy Gracza są inne na stronie dla 2 Graczy:

**PUNKTACJA AKTYWNOŚCI STADA**

**PUNKTACJA SZYBKOŚCI WILKA**

**PUNKTACJA ZASIĘGU WYCIA**

**PUNKTACJA LEGOWISK**  
Punkty za Legowiska usunięte z planszy Gracza.

**ŻETONY PUNKTACJI REGIONÓW**

**PUNKTACJA POLOWANIA NA ZWIERZYNE**  
Punkty za żetony Zwierzyzny umieszczone na planszy Gracza.

**PUNKTACJA ZA WILKI**  
Punkty za Wilki usunięte z planszy Gracza.

**ROZSTRZYGNIĘCIE REMISU DLA 2 GRACZY**

- » W przypadku remisu wygrywa Gracz z największą liczbą żetonów Punktacji Regionów.
- » Jeśli nadal jest remis, wygrywa Gracz z największą liczbą Wilków na planszy Regionów.