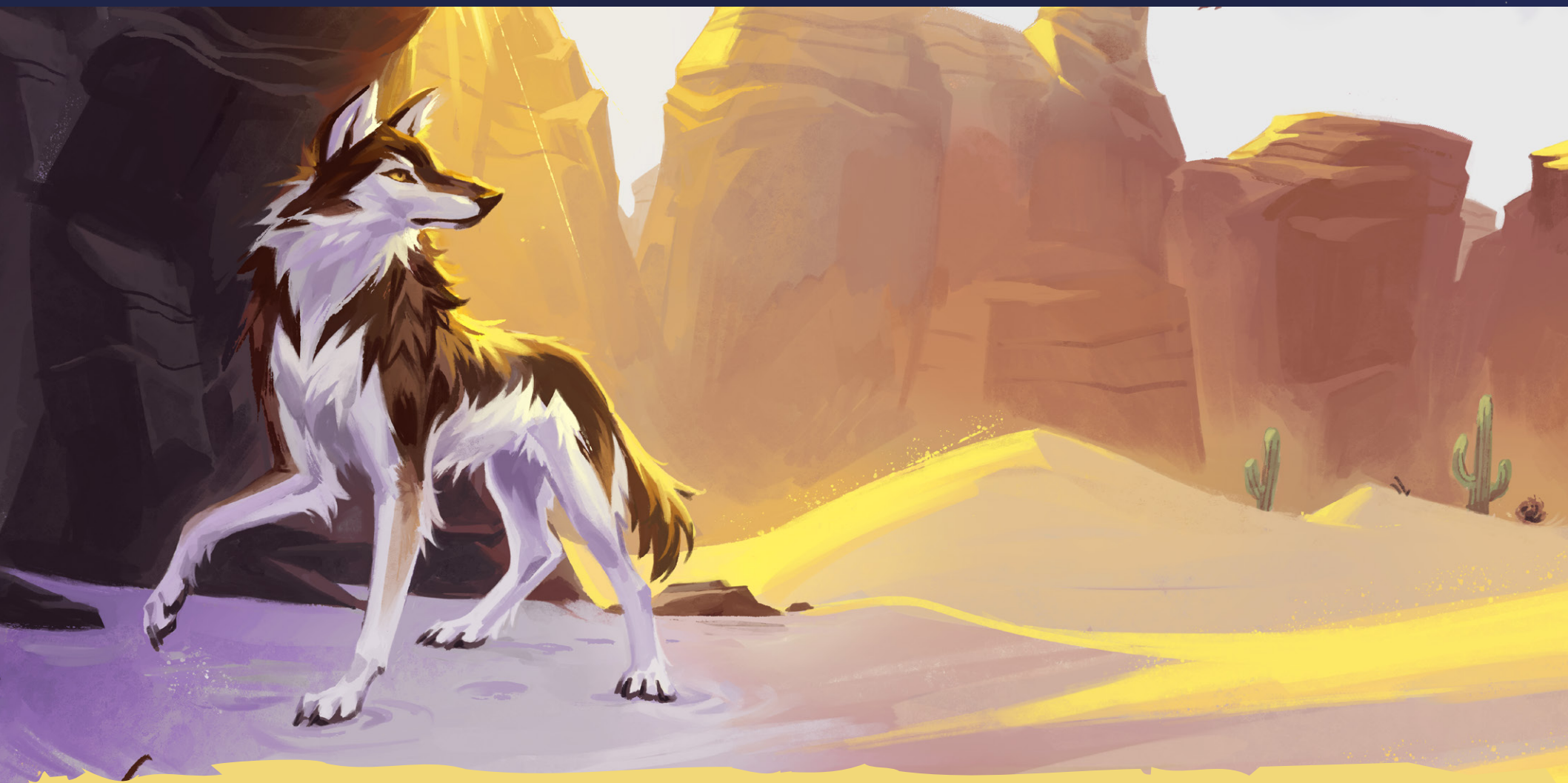


WICI



ASHWIN KAMATH & CLARENCE SIMPSON

MINDOK



TIRÁŽ

Autoři:

Ashwin Kamath
Clarence Simpson

Vývoj:

Alex Cutler
David Van Drunen

Ilustrace:

Pauliina Linjamaová

Pravidla hry:

Eric Slauson

Grafický design:

Stevo Torres

Český překlad a sazba:

Michal Stárek

Jazyková korektura:

Karel Vlasák, MINDOK

Clarence Simpson děkuje:

Jamile Simpsonové, jejíž vytrvalá podpora mu umožnila dotáhnout všechny ty praštěné myšlenky. Také programu Tabletop Mentorship, bez něž by se spoluautoři hry nepotkali a tato hra by neexistovala. Také děkuje komunitě PlaytestNW, Protospiel Online, Heavyweight Championship Playtesting, Seattle Tabletop Design Group a Game Designers of North Carolina. V neposlední řadě děkuje Alexovi a vydavatelství Pandasaurus za důvěru.



www.pandasaurusgames.com

© 2022 Pandasaurus Games, LLC.

Všechna práva vyhrazena.

401 Congress Ave, Austin, TX 78704

Poznámka překladatele:

Termín „alfa vlk“, zhusta používaný v této hře, byl zpopularizován v 70. letech minulého století. Na přelomu století vyšlo najevo, že tento koncept je ve vlčí smečce nejspíš mýtus, který vznikl pozorováním smeček **nepříbuzných** vlků žijících v **zajetí**. Ve volné přírodě je hierarchie spíše daná příbuzenskými vztahy a každý vlk má svou roli. Navíc při sledování vlků v rámci projektu Voyageurs Wolf Project (2017-2022, Minnesota) se ukázalo, že jedinci jednotlivých smeček opatrně obcházejí území náležící smečkám jiným a že napadání smeček mezi sebou někdy nepřímo způsobuje člověk, když vlkům omezuje životní prostor.

Mechanismy této konfliktní taktické hry neodráží vlčí chování zcela, ale nejsou daleko od pravdy. Kdyby se ovšem vlk o samotě vydal na území jiné smečky, nejspíš ho čeká jiný osud než „přebarvení“...


Výhradní
distributor
pro ČR a SR:

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

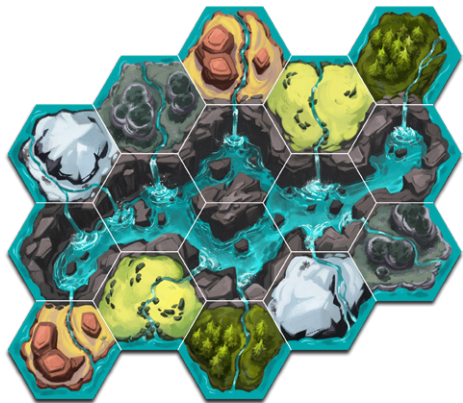
MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz

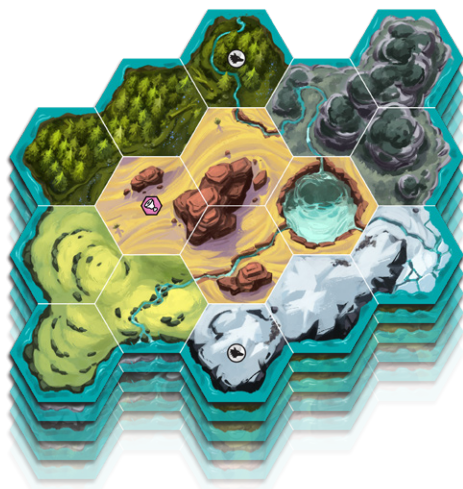
 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)

HERNÍ MATERIÁL



1 počáteční deska



10 desek regionů



10 žetonů luny (3 typy)



5 oboustranných desek smeček složených ze dvou kusů

LUNÁRNÍ CYKLUS							2H / 4H
Vlky samotáře a všechny figurky odstránené z herního plánu pokládejte sem, 1 prvek na každé políčko.							
		1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30

1 oboustranná deska lunárního cyklu



30 oboustranných kartiček krajiny



20 žetonů kořisti (každý druh 4x)



20 figurek alfa vlků (po 4 v každé barvě)



40 figurek běžných vlků (po 8 v každé barvě)



60 figurek pelechů (po 12 v každé barvě)



20 figurek doupat (po 4 v každé barvě)



12 krajinných žolíků



20 žetonů vlka samotáře



12 žetonů zuřivosti



50 žetonů VB (3 hodnot)



4 žetony lunární připomínky



5 přehledových karet

LEGENDA HRY

Máte na povel smečku vlků. V průběhu jednoho lunárního cyklu od novu po úplňk budete v divočině lovit kořist, přijímat do své smečky osamělé vlky a bojovat o území se znepřátelenými smečkami. Se správnou strategií, důvtipem a možná i špetkou krvelačného instinktu bude vaše smečka nejsilnější!

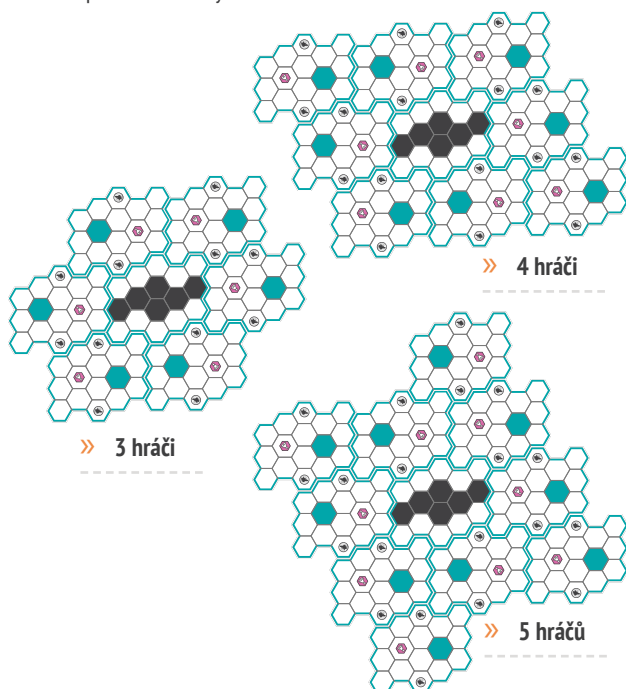
PŘÍPRAVA HRY

1 POČÁTEČNÍ DESKA

- » Položte **počáteční desku** (s centrálním kaňonem) doprostřed stolu.

2 SESTAVENÍ HERNÍHO PLÁNU


- » Rozmístěte náhodně vylosované **desky regionů** okolo počáteční desky ve tvaru uvedeném níže.



3 ŽETONY VLKŮ SAMOTÁŘŮ

- » Položte po **1 žetonu vlka samotáře** na každé pole se symbolem .

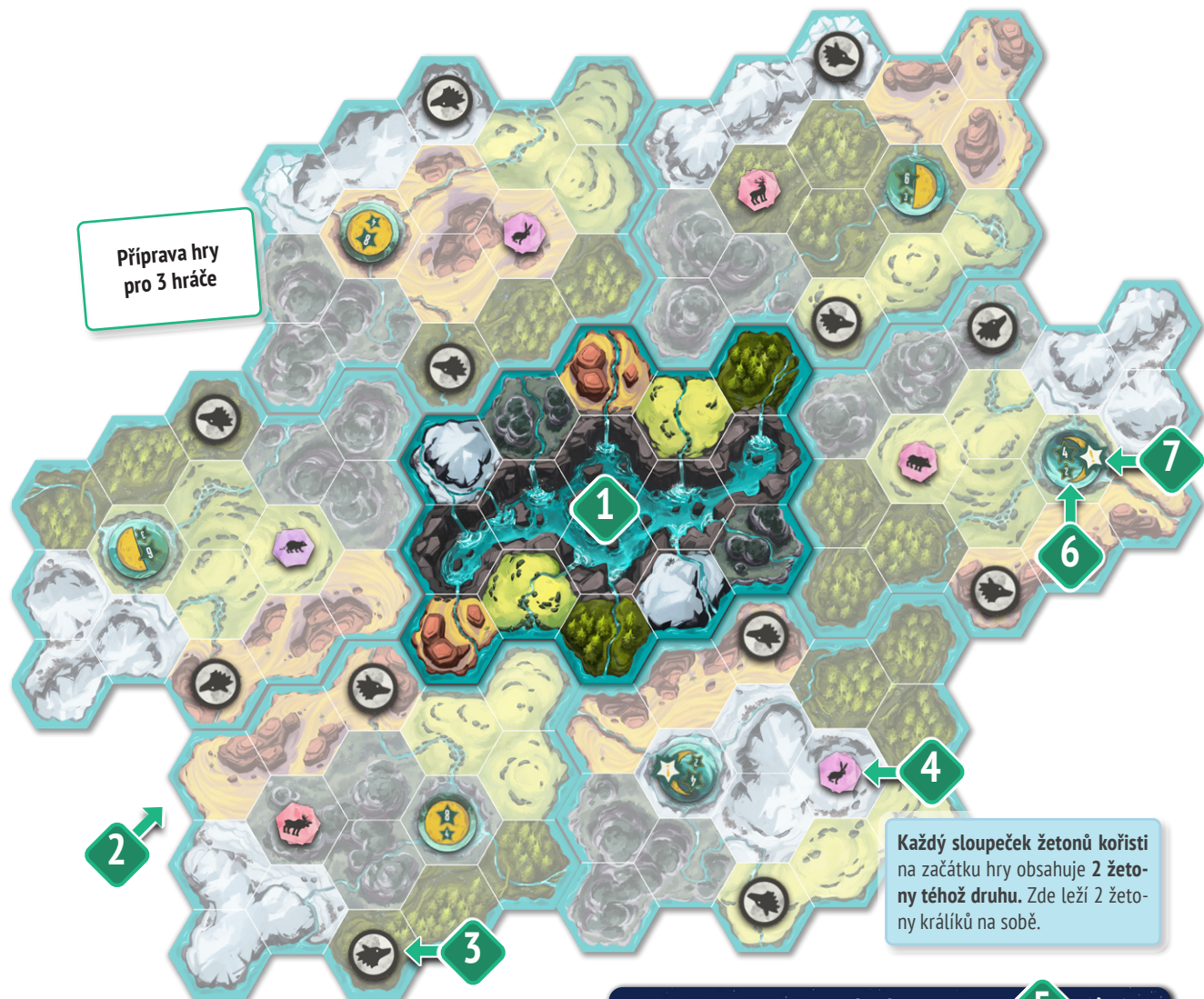
4 ŽETONY KOŘISTI

- » Na každé pole se symbolem **kořisti**  náhodně rozmístěte sloupeček 2 stejných žetonů kořisti.

- » **Hra 3 hráčů:** Položte po jednom sloupečku losů, jelenů, mývalů a divočáků. Položte dva sloupečky králíků. Celkem ve hře bude 6 sloupečků po dvou žetonech.

- » **Hra 4 hráčů:** Položte po jednom sloupečku všech 5 druhů a poté po jednom dalším sloupečku králíků, mývalů a divočáků. Ve hře bude 8 sloupečků po dvou žetonech.

- » **Hra 5 hráčů:** Položte po dvou sloupečcích od každého druhu kořisti. Ve hře bude 10 sloupečků.



PŘÍPRAVA A PRAVIDLA HRY PRO DVA VIZ STR. 18

5 DESKA LUNÁRNÍHO CYKLU










- » Položte **desku lunárního cyklu** doprostřed stolu vzhůru stranou odpovídající počtu hráčů.

LUNÁRNÍ CYKLUS 3M / 5H

Vlky samotáře a všechny figurky odstraněné z herního plánu pokládejte sém. 1 první na políčko.

	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

6 POŘADÍ HODNOCENÍ REGIONŮ

- » Utvořte **zásobu žetonů luny** dle počtu hráčů:
 - » **3 hráči:**  2 srpky,  2 půlměsíce,  2 úplňky
 - » **4 hráči:**  2 srpky,  3 půlměsíce,  3 úplňky
 - » **5 hráčů:**  3 srpky,  4 půlměsíce,  3 úplňky
- » Z této zásoby **vylosujte a položte na pole jezera** na každé desce regionu **po 1 žetonu**.

7 ŽETONY LUNÁRNÍ PŘIPOMÍNKY

- » Položte po **jednom žetonu lunární připomínky** na každý žeton luny **se srpkem**.
- » Tyto žetony vám poslouží jako připomínka, které regiony se budou příště vyhodnocovat. Regiony se **srpkem** se v průběhu partie vyhodnocují nejdřív. Po jejich vyhodnocení položíte žetony lunární připomínky na žetony luny s **půlměsícem**. Až vyhodnotíte i ty, žetony lunární připomínky se přesunou naposledy na žetony luny s **úplňkem**.

8



8 VÝBĚR VLČÍ SMEČKY

- » Každý hráč si vybere barvu a vezme si 2 figurky **alfa vlků** a 2 figurky **běžných vlků** dané barvy. Tyto 4 figurky budou za chvíli rozmístěny na počáteční desku.
- » Každý hráč si vezme **desku smečky** (složenou ze dvou částí), která odpovídá jeho zvolené barvě a položí ji před sebe vzhůru stranou pro 3–5 hráčů (strana, která ve spodním rohu nemá označení „2H“).

10.A Výběr začínajícího hráče

Rozmístění vlků v pořadí „tam a zpět“ ve hře tří hráčů



10.B



10.C



10.D

10 ROZMÍSTĚTE VLKY V POŘADÍ „TAM A ZPĚT“

- » **Poznámka:** Před rozmístěním vlků si dobře prohlédněte, které regiony budou vyhodnoceny jako první (viz krok 5 přípravy hry), to může ovlivnit, kde je nejhodnější začít. Pamatujte, že nejdříve se hodnotí desky regionů s žetonem srpku, poté půlměsíce a nakonec se žetonem úplňku.
- » **10.A** Hráč, který nejzavileji zavýje, začíná.
- » **10.B** Začínající hráč si vybere jedno neobsazené pole vedle centrálního kaňonu a postaví na něj dvojici 1 alfa vlka a 1 běžného vlka ve své barvě.
- » **10.C** Takto pokračujte ve směru hodinových ručiček, dokud každý hráč neumístí na herní plán svoji první dvojici vlků.
- » **10.D** Poté pokračujte proti směru hodinových ručiček od posledního hráče k začínajícímu (poslední hráč tedy bude umísťovat obě své úvodní dvojice hned po sobě). Každý hráč si vybere své druhé „startovní“ pole, kde bude stát jeho druhá dvojice alfa vlka a běžného vlka. **Každý si musí zvolit volné pole na OPAČNĚ straně centrálního kaňonu, než kde stojí jeho první dvojice!**

11 ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ

- » Začínající hráč (který nasazoval vlky jako úplně první a úplně poslední) zahájí partii svým prvním tahem. Dále se hráči střídají na tazích **po směru hodinových ručiček** až do konce hry.



9 PŘÍPRAVA KAŽDÉHO HRÁČE

- » **9.A** Vezměte si 6 kartiček krajiny označených tímž písmenem (A–E). V horní části své desky smečky nad obrázkem vlka najdete, které písmeno vám patří. Vyhledejte z těchto 6 kartiček tu, která má z **obou stran krajinu téhož typu**, a položte ji do výřezu nejvíce vlevo na horní straně vaší desky smečky.
- » **9.B** Dalších 5 kartiček rozmístěte do následujících 5 výřezů a otočte je tak, aby se **mezi těmito 5 žádný typ krajiny neopakoval**. Kartička nejvíce vlevo bude poté jednomu z těchto pěti typů odpovídat, ale žádný další „pár krajin“ byste nad deskou mít neměli.

- » **9.C** Postavte své 4 figurky **doupat** na místa pro ně určená v levé spodní části desky.
- » **9.D** Postavte po jedné figurce **pelechu** na všechna políčka tří stupnic v horní části desky, vyjma počátečního políčka každé stupnice (tedy 12 pelechů celkem).
- » **9.E** Postavte 2 figurky **alfa vlků** a 6 figurek **běžných vlků** na políčka pro ně určená v pravé spodní části desky. Své dva alfa vlky postavte na políčka se symbolem (třetí a šesté políčko).

PRŮBĚH HRY

CÍL HRY

Snažte se získat co nejvíce vítězných bodů. Ty můžete získávat promyšlenou strategií následujících v kategoriích:

- 1 **Boj o kontrolu nad regiony** tím, že máte ve správné chvíli na dané desce regionu převahu.
- 2 **Lov kořisti** roztroušené po herním plánu tím, že žeton kořisti obklíčíte svými vlky.
- 3 Posilování svých vlků tím, že zlepšíte **vlastnosti své smečky**.

PŘEHLED TAHU

Ve svém tahu vždy proveďte až 2 libovolné akce.

Můžete provést akci téhož typu vícekrát.

- » Náklady na každou akci hradíte otáčením svých **kartiček krajiny** či odhozením svých **krajinných žolíků** (viz dále).
- » Můžete provést i více než 2 akce, pokud za každou akci navíc odhodíte svůj **žeton zuřivosti**.
- » Po dokončení svých akcí zkontrolujte **desku lunárního cyklu**, zda nenastává **hodnocení regionu**.
- » Poté je na tahu váš soused po levici.

VLASTNOSTI SMEČKY

Vlastnosti vaší smečky vyjadřují stupnice v horní části vaší desky smečky, na nichž na začátku hry leží figurky **pelechů**. Poslední odkryté políčko určuje, jak silné mohou vaše akce být. **Stavěním pelechů** (viz dále) budete přemísťovat jejich figurky z desky na herní plán a zlepšovat zároveň vlastnosti své smečky. Figurky pelechů se z desky berou vždy ve směru čtení – zleva doprava a shora dolů.



ROZPTYL SMEČKY

Určuje, kolik vlků se může přesunout během akce **pohyb**.



VLČÍ RYCHLOST

Určuje, o kolik polí se může vlk při **pohybu** přesunout.



HLASITOST VYTÍ

Určuje dosah akcí **vytí** i **ovládnutí**.

OTÁČENÍ KARTIČEK A PROVÁDĚNÍ AKCÍ

Akce se vždy provádějí na polích krajiny konkrétního typu a náklady za provedení akce se platí otočením 1–3 kartiček, na nichž je před provedením akce vidět tentýž typ krajiny.

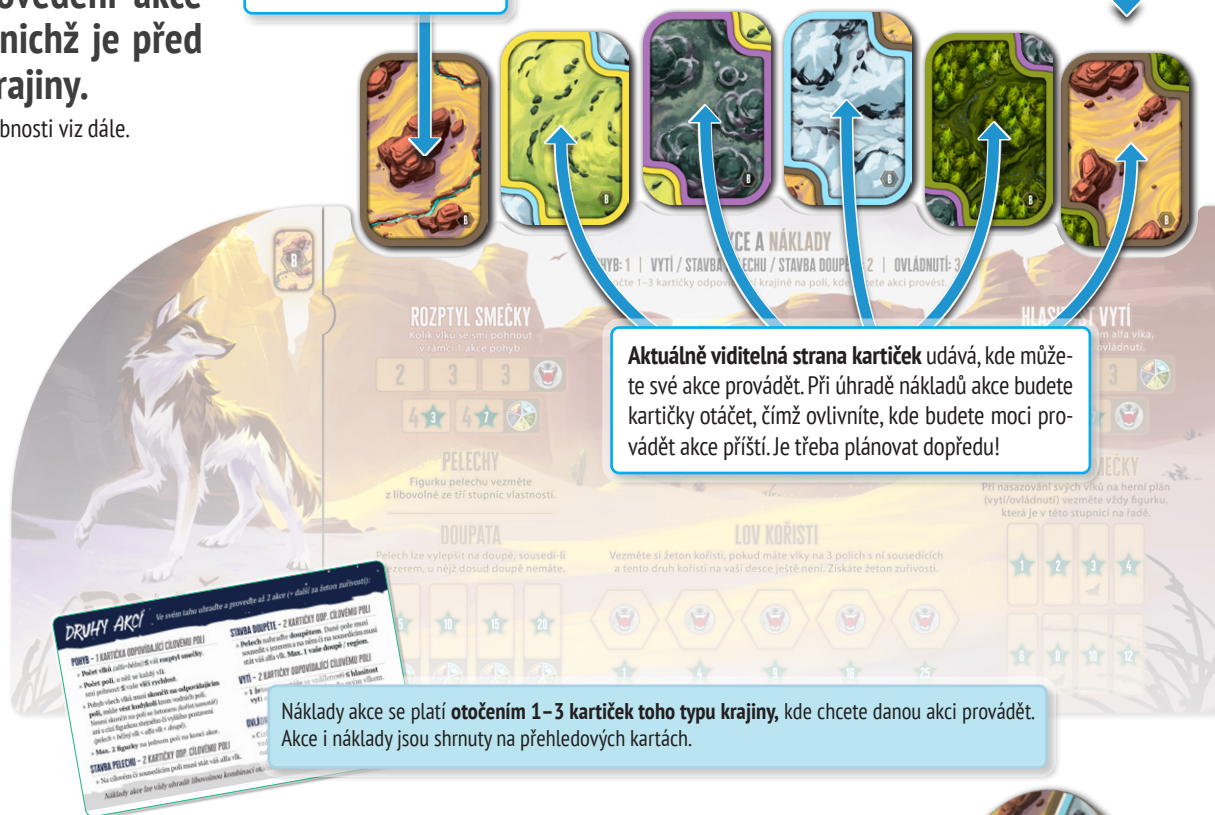
Počet otočených kartiček (1–3) určuje výše nákladů akce. Podrobnosti viz dále.



V rozích každé kartičky vidíte, jaký typ krajiny je uveden na druhé straně.

V prvním výřezu má každá smečka **kartičku krajiny** odpovídající jejímu přirozenému prostředí. Ta je z obou stran stejná.

Sada zbývajících 5 kartiček krajiny je stejná pro každou smečku (liší se jen písmeny A–E). Tyto kartičky mají na každé straně uvedenu krajinu jiného typu (louka/skály/sníh/les/poušť).



Aktuálně viditelná strana kartiček udává, kde můžete své akce provádět. Při úhradě nákladů akce budete kartičky otáčet, čímž ovlivníte, kde budete moci provádět akce příští. Je třeba plánovat dopředu!

Náklady akce se platí **otočením 1–3 kartiček toho typu krajiny**, kde chcete danou akci provádět. Akce i náklady jsou shrnuty na přehledových kartách.

PŘÍKLAD: PLACENÍ NÁKLADŮ

A Hráč za pouštní vlky provádí akci o nákladu 2 na poli pouště, musí tedy otočit 2 kartičky typu poušť. **B** Po otočení těchto 2 kartiček má nyní možnost provést akci s náklady 2 v lese.

Žeton krajinného žolíka platí jako 1 kartička libovolného typu krajiny. Potřebujete-li například provést akci o nákladech 3 na sněhu, můžete otočit jen tyto dvě a odhodit jeden svůj krajinný žolík do zásoby. Tím uhradíte celé náklady 3. Hradit náklady můžete vždy v libovolné kombinaci otočení kartiček a odhazování svých krajinných žolíků.

Díky žetonu zuřivosti můžete ve svém tahu provést **jednu akci navíc*** (nad rámec obvyklých dvou). Za tuto akci navíc musíte odhodit jeden svůj žeton zuřivosti do banku a navíc uhradit náklady akce dle obvyklých pravidel.

*Pozn. překl.: Omezit žetony zuřivosti na 1 za tah je naše doporučení po opakovaném hraní. Pokud máte ve hře rádi větší nepředvídatelnost, můžete hrát dle původních pravidel, která umožňují použít libovolný počet žetonů zuřivosti za 1 tah.

DRUHY AKCÍ


Připomínáme: před každou akcí musíte určit typ krajiny, kde chcete akci provést, a poté uhradit náklady akce **otočením kartiček krajiny** nad svou deskou, na nichž je **před otočením** vidět právě tento typ krajiny (dále nazývané „odpovídající kartičky“). Nemáte-li dostatek takových kartiček, musíte rozdíl doplatit odhozením svých krajinných žolíků. Pro jednoduchost nepřipomínáme krajinné žolíky u všech typů akcí na následujících stránkách, ale lze je využít k (částečné) úhradě nákladů **kterékoli** akce.

*Například chcete-li provést **pohyb** na pole louky, musíte otočit 1 kartičku, na níž je před otočením vidět krajina louky. Chcete-li provést **vytí** na vlka samotáře na poli sněhu, musíte otočit 2 kartičky ležící vzhůru stranou „sníh“.*


POHYB

Pomocí akce pohyb můžete přesouvat své vlky po herním plánu. Tím můžete získat převahu v určitém regionu či obsadit výhodnou pozici pro další akce. Počet vlků, které můžete v rámci jedné akce pohyb přemístit, je dán vaším **rozptylem smečky**, délka přesunu **vlčí rychlostí**. Pohyb všech vlků musí končit na poli či polích **jednoho zvoleného typu krajiny** a náklady této akce jsou 1.

A Otočte 1 svou kartičku krajiny odpovídající typu krajiny, kam chcete své vlky přesouvat (či odhodte 1 krajinného žolíka, i v tom případě však musí jít o přesun všech vlků na pole téhož typu krajiny).



B V rámci jedné akce pohyb můžete přesunout celkem až tolik svých vlků (v libovolné kombinaci alfa vlků i běžných vlků), jaká je vaše hodnota vlastnosti **rozptyl smečky** (viz str. 6).



C Každý z vlků se může přesunout nejvýše o tolik polí, jaká je vaše hodnota vlastnosti **vlčí rychlost**.



D Pohyb každého přesunovaného vlka musí skončit na poli 1 téhož typu krajiny, odpovídajícímu kartičce z bodu A.



Pozor! Pouze pole, kde přesun vlků končí, musí odpovídat kartičce. Pole, ze kterých či přes která se vlci přesouvají, mohou být libovolného typu vyjma vodních.

POHYB – DŮLEŽITÁ PRAVIDLA

- » Přes vodní pole – **centrální kaňon** a **jezera** – projít nelze. Vlci je musejí obejít.
- » **Pohyb vlka nesmí skončit na poli se žetonem** (vlk samotář či kořist), ale může skončit na poli, kde žeton dříve ležel a již je odstraněn.
- » Skupiny vlků lze při přesunu **libovolně spojit či dělit**, ovšem je třeba dodržet všechna pravidla akce **pohyb** popsaná na těchto stranách.
- » Po ukončení libovolné akce mohou na každém poli stát **nejvýše 2 figurky** (vlci, pelechý a doupata dohromady).

POHYB – INTERAKCE FIGUREK

Pohyb vlka můžete ukončit na poli s jednou soupeřovou figurkou, pouze pokud je vaše figurka hierarchicky výše. Z toho vyplývá:



Alfa vlk se může zastavit na poli se soupeřovým běžným vlkem, pokud na něm nebyla žádná jiná figurka. Když se tak stane, je běžný vlk odstrčen na nejbližší pole neobsazené či obsazené JEDNOU figurkou hráče, jemuž patří odstrkovaný vlk. Směr odstrčení určí hráč za alfa vlka.



Alfa vlk i běžný vlk může ukončit pohyb na poli s cizím pelechem (stále platí limit nejvýše 2 figurek na jedno pole), ale nikoli na poli s cizím doupětem. Pelech se pochopitelně nikam neodstrkává. Viz rámeček hierarchie figurek níže.



Dva vlci různých hráčů nesmějí nikdy stát na témže poli. Běžný vlk nesmí ani dokončit pohyb na poli s jakýmkoli cizím vlkem. Alfa vlk nesmí dokončit pohyb na poli s cizím alfa vlkem a vstoupí-li na pole s cizím běžným vlkem, odstrčí ho. Žádný vlk nesmí ukončit pohyb na poli, kde již stojí figurky dvě.

Pozor: Mezi čtyřmi různými typy figurek v této hře je panuje pevně stanovená hierarchie. Pořadí od nejnižšího postavení k nejvyššímu je **pelech** -> **běžný vlk** -> **alfa vlk** -> **doupě**. Pohyb své figurky můžete ukončit na poli s cizí figurkou, pouze pokud to byla JEDINÁ figurka na tomto poli a její postavení je NIŽŠÍ než postavení vaší „příchozí“ figurky. Pokud přemístíte svého **alfa vlka** na pole s **běžným vlkem** soupeře, běžný vlk je odstrčen (viz výše). Dvojice (kteréhokoli) vlka a **pelechu** je tedy jediná možnost, jak může na konci akce stát na témže poli dvojice figurek různých hráčů. Tato hierarchie platí i pro ostatní akce (např. při přestavení pelechu na doupě je doupě „příchozí“ figurkou na pole – viz dále).

HIERARCHIE FIGUREK

Nejnižší po nejvyšší



PŘÍKLAD: POHYB

- A** Rychlost smečky lučních vlků je aktuálně 3, takže tento hráč může každého vlka přesunout až o 3 pole.
- B** Otočí 1 kartičku krajiny „louka“ a **B.2** přesune svého alfa vlka na pole louky.
- C** Protože jeho rozptyl smečky je 2, může také přesunout svého běžného vlka na totéž pole nebo kterékoli jiné pole louky do vzdálenosti 3 **C.2**.



STAVBA PELECHU

Pomocí akce stavba pelechu si zajistíte trvalou přítomnost v regionu, protože pelech se pochopitelně nikam nepřesouvá a vaše figurka pelechu zůstává na svém poli, i když vlci odejdou jinam. Pomocí stavby pelechů také posilujete svou smečku, protože odstraněním figurky pelechu ze své desky zpřístupníte vyšší políčko na některé stupnici vlastnosti smečky. To vám může přinést krajinného žolíka, žeton zuřivosti a/nebo vítězné body.



A Otočte 2 kartičky odpovídající poli, kde chcete stavět svůj pelech. Musí se jednat o pole, kde **nestojí cizí vlk ani žádný pelech** a také na tomtéž či sousedícím poli stojí alespoň jeden **váš alfa vlk**.



B Vezměte z libovolné stupnice vlastnosti na své desce (*rozptyl smečky / vlčí rychlost / hlasitost vytí*) figurku pelechu, která je na řadě.

Pozor! Figurky pelechů ze stupnice odstraňujete v pořadí **zleva doprava**, poté **shora dolů** – „ve směru čtení“.

Poznámka: S každým pelechem bude mít vaše smečka o něco širší možnosti. Při odstranění pelechu ze 3. a 5. políčka (tj. políčka vpravo na každém řádku stupnice) si z banku vezměte 1 žeton uvedený u políčka – krajinný žolíka či žeton zuřivosti.



C Postavte tuto figurku pelechu na vybrané pole.

Připomínáme: Na tomto nebo některém sousedícím poli **musí stát váš alfa vlk!**

STAVBA PELECHŮ – DŮLEŽITÁ PRAVIDLA

- » Pech nelze stavět na poli, kde stojí **soupeřův vlk** (dle pravidel hierarchie).
- » Na každém poli může stát **jen jedno obydlí** (pelech či doupě). Stále platí univerzální pravidlo max. 2 figurek na jednom poli.
- » Pechy lze stavět na polích **libovolného typu krajiny** vyjma vodních, ale vylepšit pech na doupě lze, pouze pokud **pelech sousedí s jezerem**.

PŘÍKLAD: STAVBA PELECHU

A Hráč za skalní vlky otočí 2 kartičky **pouště** a postaví pech na poli **pouště**, s nímž sousedí **skalní alfa vlk** **A.2**.

Figurku **pelechu** vezme ze své stupnice **vlčí rychlosti** **B**, čímž zajistí, že po zbytek hry bude jeho hodnota rychlosti (minimálně) 4. Poté figurku postaví na vybrané pole **pouště**.



VYLEPŠENÍ PELECHU NA DOUPĚ

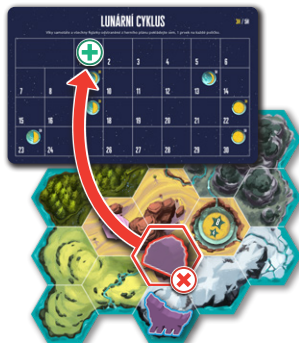
Za každé své postavené doupě získáte na konci hry 5 vítězných bodů. Při postavení doupě se sice nezlepší žádná vlastnost vaší smečky, ale doupata zvyšují vaši převahu v regionech více než pelechy. (Viz hodnocení regionů na str. 16.)

A



A Otočte 2 kartičky odpovídající poli, kde chcete vylepšit svůj pelech na doupě. Musí se jednat o pelech, který sousedí s jezerem, a také na tomtéž či sousedícím poli stojí alespoň jeden váš alfa vlk. Navíc na dané desce regionu ještě nesmí stát žádná vaše doupě.

B



B Odstraňte z pole svůj pelech a položte jej na nejnižší volné políčko desky lunárního cyklu.

C



C Na totéž pole postavte své doupě, které jste vzali z políčka nejvíce vlevo na stupnici doupat své desky smečky. Vezměte si z banku krajinného žolíka (jak je pod stupnicí připomenuto). Na konci hry získáte tolik bodů, kolik je hodnota nejvyššího odkrytého políčka této stupnice.



PŘÍKLAD: VYLEPŠENÍ PELECHU NA DOUPĚ

- A** Hráč za lesní vlky otočí 2 kartičky „skála“, aby svůj pelech na poli skály vylepšil na doupě. Pechl sousedí jak s jezerem, tak s lesním alfa vlkem A.2.
- B** Hráč poté odstraní figurku pechlu z pole a položí ji na nejnižší volné políčko desky lunárního cyklu. **C** Poté vezme figurku doupě ze své desky smečky, díky čemuž ihned získá krajinného žolíka C.2 (a také 5 VB na konci hry) a postaví své nové doupě na pole, kde předtím stál jeho pechle.

VYLEPŠENÍ PELECHU NA DOUPĚ – DŮLEŽITÁ PRAVIDLA

- » Na doupata můžete vylepšit pouze své pelechy sousedící s jezerem.
- » Na každé desce regionu může mít každý hráč nejvýše 1 doupě (ale lib. počet pechlu).
- » Na každém poli může stát nejvýše jedno obydlí (pechle nebo doupě).
- » Pechle můžete vylepšit na doupě i v případě, že na tomtéž poli stojí soupeřův běžný vlk nebo alfa vlk. Tím soupeřova vlka odstraníte na nejbližší pole volné či obsazené 1 figurkou hráče, jehož vlka odstranjete (podobně jako při pohybu). Směr odstranění analogicky volí hráč, který právě vylepšil pechle na doupě.

VYTÍ

Zavytím na **vlka samotáře** ho přilákáte do své smečky (tj. získáte nového **vlka své barvy**). Za každého vlka, kterého se vám podařilo ze své desky nasadit do hry, získáte na konci 1–2 VB. Krom toho více vlků znamená vyšší převahu v regionech!

A



A Otočte 2 kartičky odpovídající poli, na němž leží žeton **vlka samotáře**. Tento samotář musí být vzdálen od některého vašeho **alfa vlka nejvýše tolik polí**, kolik je vaše hodnota vlastnosti **hlasitost vytí**. Vzdálenost lze počítat i přes vodní pole.

B



B Odstraňte z pole žeton **vlka samotáře** a položte jej na nejnižší volné políčko desky lunárního cyklu.

C



C Vezměte figurku vlka, která je na řadě, ze **stupnice v pravé spodní části vaší desky**. Postavte ji na pole, odkud jste právě odstranili žeton vlka samotáře.

Pozor! I v tomto případě odebírejte figurku ze stupnice smečky „ve směru čtení“ – zleva doprava, poté shora dolů.

Poznámka: Vlk samotář se může proměnit ve vašeho **běžného vlka** či vašeho **alfa vlka**. Záleží na tom, která figurka je ve vaší stupnici smečky na řadě.

PŘÍKLAD: VYTÍ

A Aktuální hodnota **hlasitosti vytí** pouštních vlků je 2, takže **A.2** pouštní alfa vlk může zavýt na **vlka samotáře** vzdáleného 2 pole. **B** Hráč za pouštní vlky **otočí 2 kartičky „sníh“** (dle typu krajiny, na němž leží žeton vlka samotáře).


C Žeton **vlka samotáře** se přesouvá na **nejnižší volné políčko desky lunárního cyklu** a hráč sem postaví figurku vlka, která byla na řadě na jeho stupnici smečky – **běžného vlka C.2**.



OVLÁDNUTÍ

Zavytím na cizího osamocené **běžného vlka** či na osamocený **pelech** jej můžete nahradit tímtež prvkem vlastním. Získáte při tom **výhodu dle symbolu, který odkryjete na své desce** (jako obvykle) a samozřejmě změníte poměr sil v regionu ve svůj prospěch. Ovšem pozor, náklady akce jsou **3**, na rozdíl od **vytí** – vzhledem k tomu, že většinu typů krajiny máte na kartičkách **pouze 2x**, můžete **ovládnutí** provádět buď v **přírozeném prostředí** své smečky, nebo pouze s pomocí krajinných žolíků.

A Otočte 3 kartičky odpovídající poli, na němž stojí soupeřův **pelech** či **běžný vlk**. Musí být vzdálen od některého vašeho **alfa vlka nejvýše tolik polí**, kolik je vaše **hlasitost vytí**, a musí to být **jediná figurka této barvy** na daném poli. Vzdálenost se opět počítá i přes vodní pole.



B Odstraňte z pole soupeřovu figurku a položte ji na nejnižší volné políčko desky lunárního cyklu.



C Vezměte ze své desky smečky odpovídající figurku, která je na kterékoli stupnici **na řadě**, a postavte ji na pole, odkud jste právě odstranili soupeřovu figurku.

Pozor! Vždy nahrazujte cizí figurku **odpovídající figurkou vlastní**. Pelech pelechem, vlka vlkem.



OVLÁDNUTÍ – DŮLEŽITÁ PRAVIDLA

- » Jsou-li na témže poli **2 figurky stejné barvy** (tj. nejde o osamocené vlka či pelech), **nelze ovládnout žádnou z nich**.
- » Nahrazujete-li **pelech**, vyberte si, z **které stupnice vlastnosti svůj pelech vezmete**. Získáte i případný žeton navíc jako obvykle.
- » Cizí **běžný vlk** se může ovládnutím „proměnit“ ve vašeho **alfa vlka**, byla-li figurka alfa vlka zrovna na řadě na vaší stupnici smečky.

HLASITOST VYTÍ
Max. vzdálenost kolem alfa vlka, kam dosáhne vytí/ovládnutí.

A.2 2 3

A.3

C

B

C.2 **STUPNICE SMEČKY**
Při nasazování svých žolíků na herní plán (vytí/ovládnutí) vezměte vždy figurku, která je v této stupnici na řadě.

PŘÍKLAD: OVLÁDNUTÍ

A Hráč za **luční vlky** zanechal osamocené **běžného vlka** na lesním poli na doslehu **vytí A.2** **sněžného alfa vlka A.3!**

B Hráč za **sněžné vlky** otočí 2 kartičky „les“ a odhodí 1 svůj **krajinný žolík**, aby ovládl osamocené běžného lučního vlka.

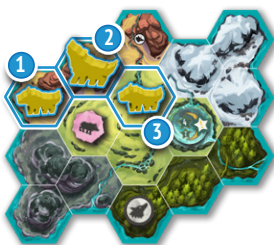
C Přemístí figurku běžného lučního vlka na **desku lunárního cyklu** a **namísto ní na pole postaví svou vlastní figurku vlka**, která byla aktuálně na řadě na jeho **desce smečky** (je to alfa vlk!) **C.2**.



LOV

Vaši vlci se potřebují také krmit – loví kořist tak, že ji **obklíčí**. Za to získáte **žeton zuřivosti** a **vítězné body**. Lov provedete automaticky při **splnění podmínky obklíčení** na konci akce – lov není samostatný druh akce a nehradí se za něj žádné náklady.

A



A Abyste ulovili kořist, musejí vaši vlci (v libovolné kombinaci běžných a alfa) na konci akce stát na **3 různých polích** sousedících s **1 polem** se žetonem kořisti. Zároveň se musí jednat o druh kořisti, který **dosud nemáte** na své desce smečky.

B



B Vezměte si **1 žeton** právě „obklíčené“ kořisti z pole a položte jej na svou **desku smečky** na stupnici **lovu kořisti**, na první volné políčko zleva.

C



C Vezměte si z banku **1 žeton zuřivosti**. Na konci hry získáte VB dle hodnoty posledního políčka stupnice, u nějž leží žeton kořisti.

Připomínáme: Nikdy během hry nemůžete získat kořist téhož druhu víckrát než jednou.

PŘÍKLAD: LOV

A Hráč za **luční vlky** otočil kartičku „louka“ a přesunul své dva běžné vlky na pole louky, díky čemuž luční vlci stojí na 3 různých polích sousedících s losem **A.2**.

B Vezme si **žeton kořisti „los“** z obklíčeného pole, **položí ho na svou desku smečky** a získá **žeton zuřivosti** jako odměnu za úspěšný lov **B.2**.

DESKA LUNÁRNÍHO CYKLU

Deska lunárního cyklu ukazuje, kdy se budou provádět jednotlivé fáze hodnocení regionů.



Žetony vlků samotářů a všechny figurky, které během hry odstraníte z herního plánu, pokládejte na políčka desky lunárního cyklu od nejnižšího čísla, každý prvek na jedno políčko.



Jakmile položíte kterýkoli prvek na políčko se symbolem luny, **označené odpovídajícím počtem hráčů**, všechny regiony s tímto symbolem luny budou **na konci tahu aktivního hráče** vyhodnoceny (tedy poté, co aktivní hráč dokončí všechny své akce). Viz vyhodnocení regionů na str. 17.



PŘÍKLAD: LUNÁRNÍ CYKLUS

A V tomto příkladu hry tří hráčů by po přidání 1 dalšího prvku na desku lunárního cyklu nastala fáze hodnocení regionů se srpkem. Všechny regiony, na nichž leží žeton luny se srpkem (ve hře tří hráčů jsou dva), budou vyhodnoceny **A.2**.



HODNOCENÍ REGIONŮ

V průběhu partie proběhnou **3 fáze hodnocení regionů**. Každá z nich nastává v okamžiku, kdy je na **políčko se symbolem luny** (odpovídající počtu hráčů) na **desce lunárního cyklu** položen herní prvek. Na konci daného tahu vyhodnoťte **všechny regiony** s právě tímto symbolem luny.

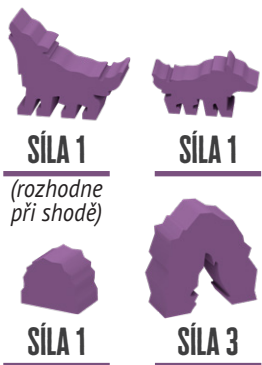


1. místo v součtu síly



2. místo v součtu síly

Hráč, jehož **součet síly je v daném regionu nejvyšší** (viz rámeček níže), si vezme **žeton luny** daného regionu, otočí jej symbolem luny dolů a nechá u sebe. Bodová hodnota žetonu při závěrečném vyhodnocení odpovídá **vyššímu** číslu na straně s lunou. Hráč, který skončil v součtu síly v regionu na 2. místě, si vezme žeton s hodnotou VB uvedenou menším číslem na žetonu luny.



Převaha v regionu se posuzuje dle toho, jakého **součtu síly svých figurek** dosáhl každý hráč **na dané desce regionu**.

Pozor! V případě shody rozhodují alfa vlci. Příklad: V témže regionu mají luční vlci 2 pelech a 1 běžného vlka, zatímco skalní vlci 1 pelech, 1 běžného a 1 alfa vlka. Obě smečky mají tedy **součet síly 3**, ale při vyhodnocení tohoto regionu by se umístili lépe skalní vlci, protože mají v regionu více alfa vlků.

V PŘÍPADĚ SHODY I V POČTU ALFA VLKŮ

- » Pokud i po zohlednění alfa vlků panuje **shoda v nejvyšším součtu síly** mezi více hráči, **každý z nich si vezme žeton VB** odpovídající **NIZŠÍMU číslu na žetonu luny** daného regionu. Samotný žeton luny vyřadíte ze hry a body za druhé místo se neudělují.
- » Pokud má region (po zohlednění alfa vlků) **jednoho nejsilnějšího vítěze a více hráčů se dělí o druhé místo**, pouze vítěz získá žeton luny a za druhé místo se **žádné body neudělují**.

PŘÍKLAD: HODNOCENÍ REGIONU

Nejvyššího součtu síly dosáhli **sněžní vlci** a hráč za ně si vezme **žeton luny z regionu**, který mu na konci hry přinese 4 body. Na druhém místě skončili **luční vlci**, a tak si příslušný hráč vezme **žeton 2 VB**. Hráč za **skalní vlky** při vyhodnocení tohoto regionu nezíská nic.



LUČNÍ VLCI

- 2 dva alfa vlci
- 2 dva běžní vlci
- 1 jeden pelech

Celkem = síla 5

SKALNÍ VLCI

- 2 dva běžní vlci
- 1 jeden pelech

Celkem = síla 3

SNĚŽNÍ VLCI

- 3 jedno doupe
- 1 jeden běžný vlk
- 2 dva pelech

Celkem = síla 6

Připomínáme: Po vyhodnocení všech regionů s daným symbolem měsíce přesuňte žetony lunární připomínky k žetonům luny, jejichž regiony přijdou na řadu příště.



KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Hra končí okamžitě po úplném dokončení 3. fáze vyhodnocení regionů, tedy po vyhodnocení všech regionů s úplňkem. Kolo se nedohrává a další políčka dat na desce lunárního cyklu nemají význam.

Každý hráč si sečte body na žetonech VB a žetonech lunny, které získal během hry, a přičte vždy **NEJVYŠŠÍ** hodnotu v hvězdičce na odkrytých políčkách **každé ze 6 stupnic na jeho desce smečky** (viz příklad dole). Hráč, který dosáhl nejvyššího součtu, se stává vítězem hry!

BODY ZA ROZPTYL SMEČKY

BODY ZA VLČÍ RYCHLOST

BODY ZA HLASITOST VYTÍ

ŽETONY VB A ŽETONY LUNY

BODY ZA STUPNICE SMEČKY

BODY ZA DOUPATA

BODY ZA ŽETONY KOŘISTI

V PŘÍPADĚ SHODY

- » V případě shody vyhrává ten z dotčených hráčů, kdo získal **nejvyšší počet žetonů lunny** (bez ohledu na jejich hodnotu).
- » Trvá-li shoda, vyhrává ten dotčených z hráčů, který má **na herním plánu nejvíce vlků** (bez ohledu na jejich druh).

PŘÍKLAD: ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

- A Rozptyl smečky..... 7
- B Vlčí rychlost 3
- C Hlasitost vytí..... 0
- D Doupata 15
- E Lov kořisti 9
- F Stupnice smečky... 4
- G Žetony VB a lunny ... 16

CELKOVÝ SOUČET

54

AKCE A NÁKLADY

A ROZPTYL SMEČKY

B VLČÍ RYCHLOST

C HLASITOST VYTÍ

D DOUPATA

E LOV KOŘISTI

F STUPNICE SMEČKY

G

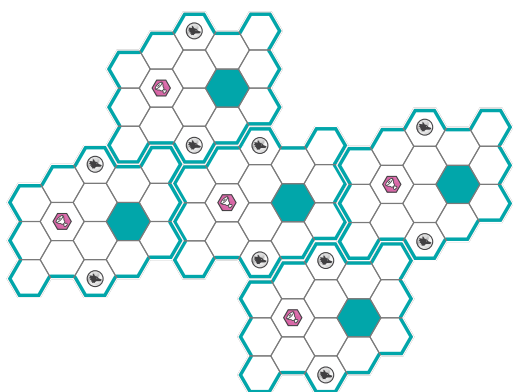
VARIANTA PRO DVA

Ve hře dvou hráčů budete soupeřit proti sobě a navíc i proti virtuálnímu třetímu soupeři. Ten neprovádí žádné akce, ale je s ním třeba počítat při vyhodnocování regionů.

PŘÍPRAVA HRY PRO 2

1 HERNÍ PLÁN

- » Rozmístěte 5 náhodně vylosovaných desek regionů do uvedeného tvaru. Počáteční deska s centrálním kaňonem se ve hře dvou hráčů nepoužívá.



	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

2 ŽETONY VLKŮ SAMOTÁŘŮ

- » Položte po 1 žetonu vlka samotáře na každé pole se symbolem .








3 ŽETONY KOŘISTI

- » Vezměte jeden žeton od každého druhu kořisti. Rozmístěte je náhodně po jednom na 5 polí se symbolem kořisti .

4 DESKA LUNÁRNÍHO CYKLU

- » Otočte desku stranou pro 2/4 hráče vzhůru.

5 POŘADÍ HODNOCENÍ REGIONŮ

- » Následujících 5 „sloupečků“ žetonů luny náhodně rozmístěte na pole jezer. Na každé patří jeden sloupeček 1–2 žetonů:
 - » Jediný žeton  srpku.
 - » Jediný žeton  úplňku.
 - » Jediný žeton  úplňku.
 - » Žeton  srpku ležící na žetonu  půlměsíce.
 - » Žeton  půlměsíce ležící na žetonu  úplňku.
- » To znamená, že dva z pěti regionů ve hře budete vyhodnocovat dvakrát ve dvou různých fázích. Po prvním vyhodnocení odstraní horní žeton sloupečku, čímž odkryjete spodní žeton.

6 ŽETONY LUNÁRNÍ PŘIPOMÍNKY

- » Položte po jednom žetonu lunární připomínky na oba žetony luny se srpkem. To vám připomene, které regiony se budou vyhodnocovat nejdříve.

7 SMEČKA VIRTUÁLNÍHO HRÁČE

- » Vyberte si jednu z barev, které nejsou ve hře (na příkladu výše jsou to sněžní vlci, ale volba barvy je na vás). To bude virtuální smečka. Neprovádí žádné akce, ale její figurky se počítají se při vyhodnocení regionů. Rozmístěte figurky této barvy na pole napravo od jezer následovně:





8 VÝBĚR VLČÍ SMEČKY

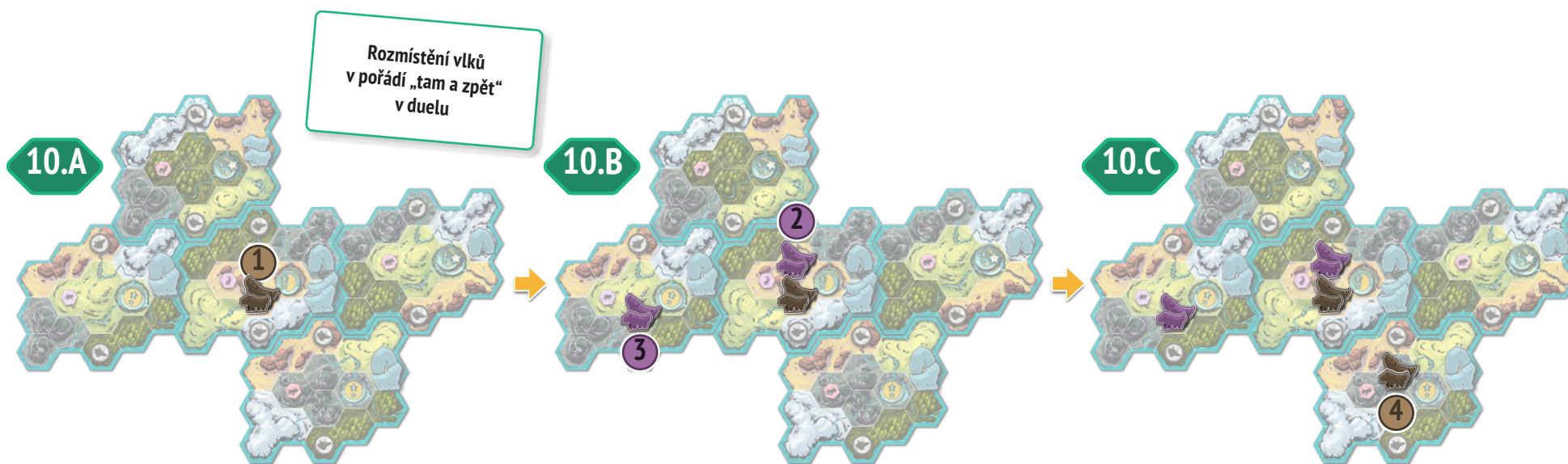
- » Každý hráč si vybere barvu a vezme si 2 figurky **alfa vlků** a 2 figurky **běžných vlků** dané barvy. Ty budou za chvíli rozmístěny na herní plán.



9 PŘÍPRAVA KAŽDÉHO HRÁČE

- » Každý hráč si připraví svou **desku smečky** podobně jako ve hře 3–5 hráčů. Otočte ji vzhůru stranou označenou **2H** u spodního okraje.

- » **Všimněte si, že bodové hodnoty na stupnicích vlastností a na stupnici lovu kořisti se ve hře 2 hráčů liší.** Krom toho při lovu kořisti ve hře dvou hráčů nezískáte navíc žeton zuřivosti (pouze VB).



10 ROZMÍSTĚNÍ VLKŮ V POŘADÍ „TAM A ZPĚT“

- » **Poznámka:** I při hře ve dvou si před rozmístěním vlků dobře prohlédněte, které regiony budou vyhodnoceny jako první, to může ovlivnit, kde je nejvhodnější začít. Pamatujte, že dva regiony budou během partie vyhodnoceny dvakrát!
- » **10.A** Vyberte začínajícího hráče svou oblíbenou metodou. Ten umístí 1 svou dvojici alfa vlka a běžného vlka na jedno volné pole regionu, **v němž není žeton lunny se srpkem.**

- » **10.B** **Soupeř** provede dvakrát po sobě následující: umístí 1 svou dvojici alfa vlka a běžného vlka na libovolné volné pole regionu, **v němž není žeton lunny se srpkem.**
- » **10.C** **Začínající hráč** postaví na herní plán svou poslední dvojici alfa vlka a běžného vlka stejným způsobem, opět mimo regiony se srpkem.

11 ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ

- » **Hráč, který nasazoval vlky jako první (i poslední), zahájí partii svým prvním tahem, ale soupeř si do začátku vezme 1 žeton zuřivosti.** Ten může jako obvykle využít kdykoli.
- » Po zbytek hry se oba hráči střídají na tazích obvyklým způsobem (2 akce v každém tahu).

HODNOCENÍ REGIONŮ

Ve hře dvou hráčů budou jako obvykle **3 fáze hodnocení regionů**, které se provedou dle zaplnění lunární desky. Po vyhodnocení regionu z něj odstraňte žeton luny jako obvykle. Byl-li to horní žeton sloupečku 2 žetonů luny, při jeho odstranění se odhalí spodní žeton.

Nezapomeňte na konci fáze vyhodnocení přemístit žetony lunární připomínky k žetonům luny, které se budou vyhodnocovat příště.

VARIANTA PRO DVA – DŮLEŽITÁ PRAVIDLA

- » Při hodnocení regionů a sčítání síly musíte brát v úvahu i figurky virtuálního hráče.
- » Vyhodnocení regionů probíhá stejně jako ve hře tří hráčů, včetně vyhodnocení shody mezi hráči (viz str. 16).
- » Je možné, že součet síly virtuálního hráče v daném regionu je nejvyšší nebo se o umístění dělí s živým hráčem.
- » Vzhledem k omezení **2 figurek na 1 pole a pravidlům hierarchie** nemůžete během hry figurky virtuálního hráče nikam odstrčit, ovládnout je ani přesunout své vlky na pole, kde stojí.

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ PŘI HŘE 2 HRÁČŮ

Konec hry i závěrečné vyhodnocení probíhají naprosto stejně jako ve hře 3–5 hráčů (viz str. 17), nicméně **některé hodnoty na stupnicích se liší**.

POHYB: 1 | Otočte 1–3 žetony. | **OVLAĐNUTÍ: 3** | Vezměte akci provést.

BODY ZA ROZPTYL SMEČKY
ROZPTYL SMEČKY
 Kolik vlků se smí pohnout v rámci 1 akce pohyb.
 2 3 3
 4 2 4 5

BODY ZA VLČÍ RYCHLOST
VLČÍ RYCHLOST
 O kolik polí se každý vlk smí pohnout.
 3 4
 5 2 5 5

BODY ZA HLASITOST VYTÍ
HLASITOST VYTÍ
 Max. vzdálenost kolem alfa vlka, kam dosáhne vyti/ovládnutí.
 2 3
 4 2 4 5

BODY ZA DOUPATA
DOUPATA
 Každé doupě, které nasadíte na herní plán, přinese 5 VB.
 5 10 15 20

BODY ZA ŽETONY KOŘISTI
LOV KOŘISTI
 Vezměte si žeton kořisti, pokud máte vlky na 3 polích s ní sousedících a tento druh kořisti na vaší desce ještě není.
 2 5 9 14 20

BODY ZA STUPNICE SMEČKY
STUPNICE SMEČKY
 Při nasazování svých vlků na herní plán (vyti/ovládnutí) vezměte vždy figurku.
 2 3 4
 6 8 10 12

ŽETONY VB A ŽETONY LUNY
 8 6 4 4 3 2

V PŘÍPADĚ SHODY
 » V případě shody vítězí hráč, který získal **více žetonů luny** (bez ohledu na jejich hodnoty).
 » Trvá-li shoda, vyhrává ten z hráčů, který **má na herním plánu více vlků**.