

FARKASOK



ASHWIN KAMATH & CLARENCE SIMPSON

KÉSZÍTŐK

Játéktervezők:

Ashwin Kamath
Clarence Simpson

Fejlesztés:

Alex Cutler

További fejlesztés:

David Van Drunen

Illusztráció:

Pauliina Linjama

Szabálykönyv:

Eric Slauson

Grafikai tervezés:

Stevo Torres

Játéktesztelők:

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

Külön köszönet:

Jamila Simpsonnak, akinek kitartó támogatása lehetővé tette számomra, hogy ezeket az őrült ötleteket kergessem. A Tabletop Mentorprogramnak, amely nélkül Ashwin és én talán nem is találkoztunk volna, és ez a játék sem jött volna létre. Szeretnénk köszönetet mondani a PlaytestNW Community-nek, a Protospiel Online-nak, a Heavyweight Championship Playtestingnek, a Seattle Tabletop Design Groupnak és a Game Designers of North Carolina-nak. Végül köszönjük a Pandasaurus Games-nek és Alexnek, hogy egy esélyt adtak nekünk ezzel a játékkal.



© 2022 Pandasaurus Games, LLC.
All rights reserved.

401 Congress Ave,
Austin, TX 78704

WWW.PANDASAURUSGAMES.COM



Kövessd a Vagabundot!

Importálja és Magyarországon
forgalomba hozza a
Vagabund kiadó EC



WEBSHOP: WWW.JOJATEKJOARON.HU

JÁTÉKTARTOZÉKOK



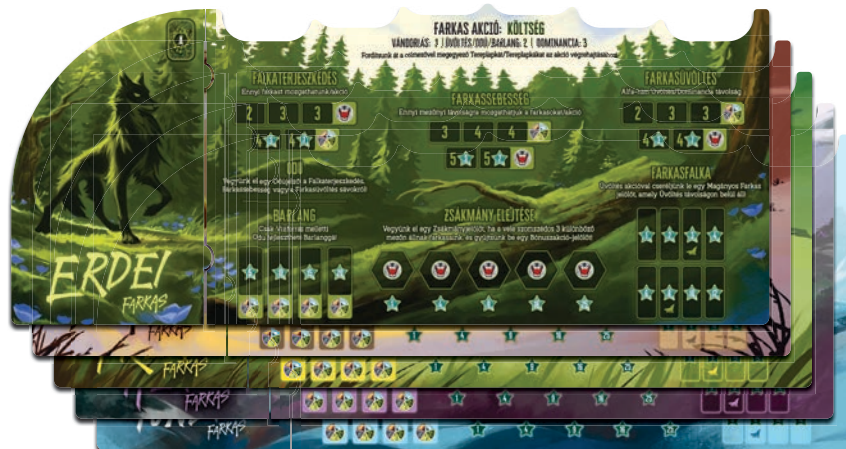
1 Kezdőtábla



10 Régiótábla



10 Régiópontozás-jelölő (3-féle)



5 kétoldalas Játékos tábla

HOLDFÉNYTÁBLA 2/3 JÁTÉKOS

A Régiótábláról lekerülő játékelemeket ide helyezzük át.

		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 kétoldalas Holdfénytábla



30 kétoldalas Tereplapka



20 Zsákmányjelölő



20 Alfa-hím farkasfigura (5 színben)



40 Falkatag farkasfigura (5 színben)



60 Odújelző (5 színben)



20 Barlangjelző (5 színben)



12 Bónusz Terepjelölő



20 Magányos Farkas jelölő



12 Bónuszakció-jelölő



50 GYP-jelölő (3-féle)



4 Régiópontozó-
emlékeztető



5 Játékossegédlet

A JÁTÉK CÉLJA

Egy farkasfalkát vezetsz a vadonban. Zsákmányt cserkészel be, magányos farkasokat csábítasz a falkádba, hogy ezzel is növeld a csapatod erejét. Rivális farkashordák ellen harcolsz, hogy a legnagyobb értékű befolyással megszerezd a terület feletti irányítást – mindezt egyetlen teljes holdciklus alatt! Ravaszsággal – és némi gyilkos vadászösztönrel párosítva – talán sikerül elérned, hogy a saját falkád legyen a legerősebb!

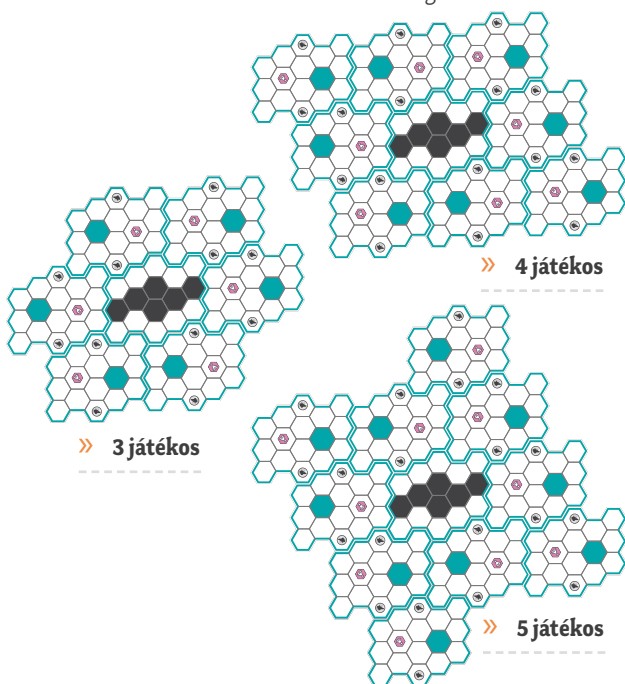
A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1 KEZDŐTÁBLA

- » Helyezzük a **Kezdőtáblát** (a **Központi Szakadékkal**) az asztal közepére.

2 RÉGIÓTÁBLÁK

- » Véletlenszerűen helyezzük el a **Régiótáblákat** a központi Kezdőtábla körül a lenti ábráknak megfelelően.



3 MAGÁNYOS FARKAS JELŐLŐK

- » Helyezzünk 1 Magányos Farkas jelölőt minden olyan mezőre, amelyen a ikon látható.

4 ZSÁKMÁNYJELŐLŐK

- » Véletlenszerűen helyezzünk 2 azonos **Zsákmányjelölőt** minden olyan mezőre, amelyen a **Zsákmány** ikon látható.
- » **3 játékos esetén:** Rakjunk le egy kupac (1-1 zsákmányállat) jávorszarvast, szarvast, mosómedvét, vaddisznót, valamint két kupac nyulat. Összesen 6 kupac Zsákmányjelölő kerül így a játéktáblára.
- » **4 játékos esetén:** Rakjunk le mind az 5 zsákmánytípusból egy-egy kupacot, majd egy-egy további kupacot nyulakból, mosómedvékből és vaddisznókból. Így összesen 8 kupac Zsákmányjelölő kerül a játéktáblára.

Előkészületek
3 játékosra



Emlékeztető: Mindegyik kupacban 2 azonos zsákmánytípusnak kell lennie! Ez a zsákmánykupac 2 nyulat tartalmaz.

A 2 FŐS JÁTÉK SZABÁLYAIT A 18. OLDALON OLVASHATJUK

- » **5 játékos esetén:** Minden zsákmánytípusból helyezzünk le 2-2 kupacot, azaz így összesen 10 zsákmányjelölő kerül a játéktáblára.

5 HOLDFÉNYTÁBLA

- » Fordítsuk a **Holdfényetáblát** az aktuális játékoszámnak megfelelő oldalára.

6 RÉGIÓPONTOZÁSI SORREND

- » Készítsük elő a **Régiópontozás-jelölőket** a játékoszámnak megfelelően:
- » **3 játékos:** 2 Holdsarló, 2 Félhold, 2 Telihold
- » **4 játékos:** 2 Holdsarló, 3 Félhold, 3 Telihold
- » **5 játékos:** 3 Holdsarló, 4 Félhold, 3 Telihold
- » Az előkészített **Régiópontozás-jelölők készletéből helyezzünk véletlenszerűen** mindegyik Régiótábla **Vízforrás** mezőjére 1-1 pontozójelzőt.

HOLDFÉNYTÁBLA

A Régiótábláról lekerülő játékelemeket ide helyezzük át.

	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						

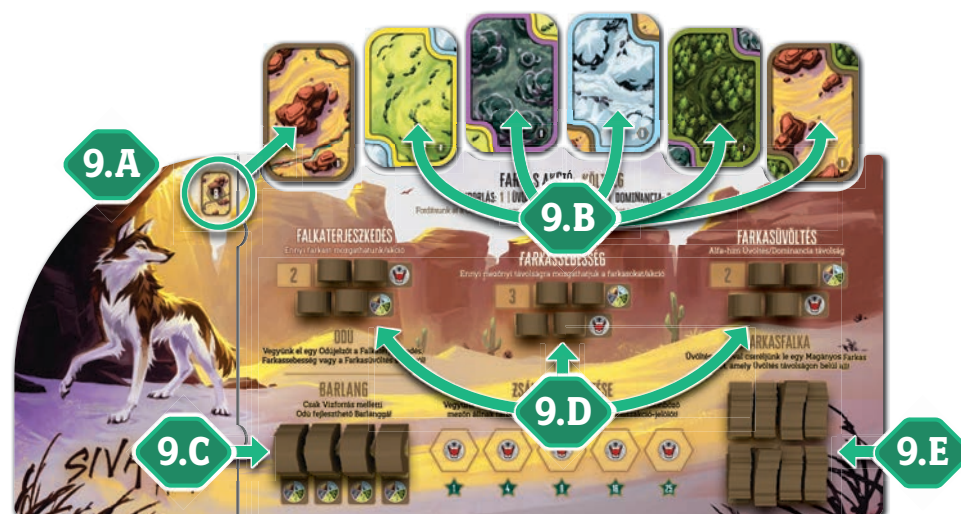
7 RÉGIÓPONTOZÁS: EGY KIS SEGÍTSÉG

- » Helyezzünk le 1-1 Régiópontozó-**emlékeztetőt** minden **Holdsarlót** ábrázoló Régiópontozás-jelölőre a játékosablán. Ezek a jelölők emlékeztetni fogják a játékosokat arra, hogy **mely Régiókat értékeljük ki legközelebb**. Elsőként azokat a Régiótáblákat pontozzuk, amelyeknek a Vízforrásán Holdsarló található. Értékelés után az emlékeztető jelölőket tegyük át a Félholdakra, így emlékeztetve a játékosokat arra, hogy ezekben a Régiókban lesz majd a következő pontozás. Miután a Holdsarló és a Félholdak pontozása is megtörtént, a jelölők utoljára a Teliholdakra kerülnek.



8 VÁLASSZUNK FARKASFALKÁT!

- » Válasszunk egy színt, és vegyünk magunkhoz **2 Alfa-hím** és **2 Falkatag farkasfigurát** is ebben a színben, mert ezt a 4 farkast később a Kezdő táblára helyezzük majd le.
- » A farkánkhoz tartozó **Játékos táblát** helyezzük le magunk elé a 3-5 játékos oldalával felfelé.



9 A JÁTÉKOSTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

- » **9.A** Helyezzük el a **saját színünknek megfelelő falkaspecifikus Tereplapkát** a Játékos táblánk tetején kialakított helyek közül **az első nyílásba**. Ezen a lapkán a farkánkhoz tartozó betűjelzésnek (A, B, C, D vagy E) kell szerepelnie, és mindkét oldalán azonos tereptípust ábrázol.
- » **9.B** A farkánk betűjével megjelölt másik 5 Tereplapka mindkét oldalán eltérő tereptípusok szerepelnek. **Helyezzük el ezeket a lapkákat a maradék 5 helyre úgy, hogy egyik tereptípus se ismétlődjön meg**, így minden játékosnak 6 induló Tereplapkája lesz látható a Játékos táblája fölött. **Az első helyre lehelyezett falkaspecifikus Tereplapkáknak meg kell egyeznie a többi lapkán egyikével, de az összes többinek különbözőnek kell lennie!**

- » **9.C** Helyezzük le a **4 Barlangjelzőnket** a Játékos táblánk bal alsó részén kijelölt helyekre.
- » **9.D** Helyezzük le a **12 Odújelzőt** a Játékos táblánk felső részén található sávok számokkal jelölt mezőire úgy, hogy a legkisebb értékű mezőket minden esetben hagyjuk szabadon.
- » **9.E** Tegyük le a **6 Falkatag** és a **2 Alfa-hím farkasfigurát** a kijelölt helyekre a Játékos tábla jobb alsó részén. A 2 Alfa-hímet helyezzük az szimbólummal ellátott mezőkre (a 3. és a 6. mező).

10.A Válasszuk ki a kezdőjátékost!

Kígyódraft 3 játékos esetén



10 A FARKASOK LEHELVEZÉSE KÍGYÓDRAFTOLÁSSAL (ODA-VISSZA HALADVA)

- » **Megjegyzés:** A farkasaink lehelyezése előtt vizsgáljuk meg, hogy a Régiókat milyen sorrendben fogjuk kiértékelni (lásd 5. pont), mivel ez erősen befolyásolhatja a kezdő lehelyezési stratégiánkat. Ne feledjük, hogy a Holdsarlóval ellátott Régiótáblákat értékeljük ki legelőször a játékban, majd a Félholddal, és végül a Teliholddal rendelkező Régiók kerülnek pontozásra.
- » **10.A** Véletlenszerűen válasszunk kezdőjátékost!
- » **10.B** A kezdőjátékos kiválasztja a Központi Szakadék körül található bármelyik üres mezőt, és ráhelyez **1 Alfa-hím** és **1 Falkatag farkasfigurát** ugyanarra a mezőre.
- » **10.C** Folytassuk az **óramutató járásának megfelelően** a lehelyezést mindaddig (2 Farkasfigura/mező), amíg minden játékos ki nem választott egy kezdőmezőt.
- » **10.D** Ezután folytassuk tovább a lehelyezést, most kezdve azzal a játékosal, aki **legutoljára** választott ki kezdőmezőt, így az **óramutató járásával ellentétesen** minden játékos kiválaszt egy második kezdőmezőt is (a lehelyezés tehát oda-vissza sorrendben történik)! **Ennek a második mezőnek üresnek kell lennie, valamint az első kezdőmezőnkhez viszonyítva a Központi Szakadék másik oldalán kell elhelyezkednie!**

11 KEZDŐJÁTÉKOS

- » Az a játékos kezdi meg a játék első fordulóját, aki elsőként helyezte le a saját farkasát a táblára. A többi játékos az **óramutató járásának megfelelően** követi majd az egész játék során.

A JÁTÉK MENETE

A JÁTÉK CÉLJA

Gyűjtsük össze a legtöbb Győzelmi Pontot (GYP) az alábbi akciók segítségével:

- 1 Farkasfalkánk jelenlétének növelésével **küzdjünk meg a Régiók irányításáért** és a legnagyobb befolyás eléréséért!
- 2 **Ejtsünk el Zsákmányállatokat** a Régiókban úgy, hogy bekerítsük őket a farkasainkkal!
- 3 A **képességeinket fejlesztve** növeljük farkasfalkánk erejét!

A JÁTÉKFORDULÓK ÁTTEKINTÉSE

Hajtsunk végre bármilyen 2 akciót!

Ugyanazt az akciót többször is végrehajthatjuk egy fordulóban!

- » Az akciók költségeit a Tereplapkák átfordításával (vagy **Bónusz Terepjelölők** eldobásával) tudjuk megfizetni.
- » **Bónuszakció-jelölő(k)** eldobásával több, mint 2 akciót is végrehajthatunk egy fordulóban!
- » Az akcióink befejezése után ellenőrizzük a **Holdfénytáblát**, hogy elérkezett-e a Régiók pontozásának az ideje.
- » Az **óramutató járásának megfelelően** folytassuk a játékot.



KÉPESSÉGEK

A farkasfalkánk képességeit a Játékos táblánkon azok a számsorok jelzik, amelyeket az **Odújelzővel** takartunk le az előkészítés során. Ezek a számok az akcióink erősségét és hatékonyságát határozzák meg. Az **Odúépítés** akció használatával a játékosok (balról jobbra, felülről lefelé haladva) leveszik az Odújelzőket, így megszerezve az alatta lévő képességeket is, amelyek azonnal elérhetővé válnak (a kapcsolódó Bónuszjelölőkkel együtt).



A FALKA TERJESZKEDÉSE

Meghatározza azt, hogy egy Vándorlás akcióval hány farkast mozgathatunk.



A FARKASOK SEBESSÉGE

Meghatározza azt, hogy egy Vándorlás akcióval farkasaink (külön-külön) hány mező távolságra mozoghatnak.

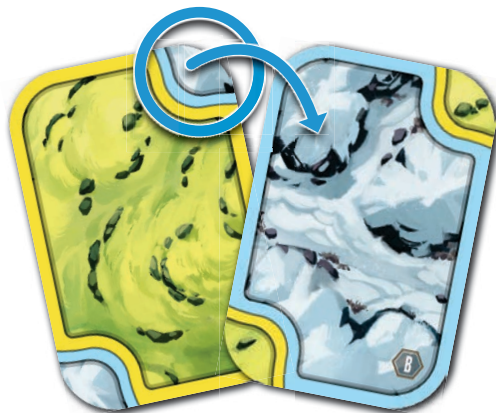


AZ ÜVÖLTÉS TÁVOLSÁGA

Meghatározza mind az Üvöltés, mind a Dominancia akciók hatótávolságát.

AKCIÓRENDSZER – LAPKÁK ÁTFORDÍTÁSA

Az akciók végrehajtásához fordítsunk át 1 vagy több kétoldalú Tereplapkát a másik oldalára a Játékosáblánk tetején.



A Tereplapkáink sarkai elárulják, hogy milyen tereptípus található a lapka másik oldalán.

Az első nyílásban mindig a farkspecifikus Tereplapka található. Ez a lapka mindkét oldala a farkánk természetes előhelyét ábrázolja.

A maradék 5 Tereplapka (az A-E betűjelzésektől eltekintve) **megegyezik** a többi játékoséval és mindegyik lapka eltérő tereptípust ábrázol mindkét oldalán.



A rendelkezésre álló akcióinkat az határozza meg, hogy az adott pillanatban milyen tereptípusokat mutatnak a lapkáink. Mivel minden egyes akciónál átfordítjuk a lapka(ka)t, minden végrehajtott akciónk egyben meghatározza azt is, hogy milyen akciót tudunk majd a következő körökben végrehajtani. Tervezzünk előre!

Emlékeztető! Az akciók végrehajtásának a költségeit a Játékosáblán és a Játékossegédleten találjuk meg. Az akciók végrehajtásához, **1, 2 vagy 3 olyan** típusú Tereplapkát kell átfordítanunk a másik oldalára, amely lapkák megegyeznek azzal a tereptípussal, amelyre az akciónk irányul!

PÉLDA: LAPKÁK ÁTFORDÍTÁSA

- A** A Sivatagi farkast irányító játékos olyan akciót hajt végre, amelyhez **2 Sivataglapka** szükséges.
- B** Az átfordítás után most már van elegendő számú **Erdőlapkája** is ahhoz, hogy végrehajtsa egy olyan akciót, amelyhez **2 Erdőlapka** szükséges.



A **Bónusz Terepjelölő** lapkát bármilyen típusú terepnek beszámíthatjuk! Például, ha 3 Tundralapkára van szükségünk ahhoz, hogy egy bizonyos akciót végrehajtsunk, de csak kettővel rendelkezünk, akkor felhasználhatunk egy Bónusz Terepjelölőt harmadik Tundralapkaként. Az akció végrehajtásához átfordítjuk a 2 Tundralapkát, a Bónusz Terepjelölőt pedig visszatesszük a közös készletbe.

A **Bónuszakció-jelölő** lehetővé teszi a játékosok számára, hogy pontosan **1 további akciót** hajtsanak végre. A Bónuszakciót végrehajtó játékosnak ugyanúgy meg kell fizetnie a plusz akció költségét olyan Tereplapkák átfordításával, (vagy Bónusz Terepjelölő eldobásával) amelyek megegyeznek annak a mezőnek a tereptípusával (célmező), amelyre az akció irányul!

AKCIÓK

Az akciók végrehajtásához mindig olyan Tereplapkákat kell a másik oldalukra fordítanunk, amelyek megegyeznek a célpontmező tereptípusával, amire az akciónk irányul.

Például, ha Préri területre akarunk vándorolni, akkor fordítsunk át 1 Prérit ábrázoló Tereplapkát. Ha egy Tundra területlapkán álló Magányos Farkason akarunk Üvöltés akciót végrehajtani, akkor ehhez 2 Tundralapkát kell átfordítanunk a másik oldalára.

VÁNDORLÁS

Mozgassuk a falkánkban lévő farkasainkat egy olyan Tereplapka átfordításával, amelynek tereptípusa megegyezik azzal a mezővel, amelyre érkezünk. Tervezzük meg úgy a farkasaink vándorlását, hogy egyrészt szerezzük meg a Régiók irányítását (lásd 16. oldal), másrészt hogy az új pozíciónkból a farkasainkkal további akciókat hajthassunk végre!

A Fordítsunk át egy Tereplapkát, amely megegyezik annak a területnek a típusával, ahová a farkasainkat mozgatni szeretnénk.

B Mozgassuk a Falkaterjeszkedés és Farkassebesség képességeinknek megfelelően farkasainkat a megfelelő területre.

Fontos! Csak a célmezőnek kell megegyeznie az átfordított Tereplapkával! A kiindulási mező és azok a területek, amelyeken áthaladunk, szinte bármilyen területtípusúak lehetnek!

C Bármelyik Alfa-hímet vagy Falkatagot mozgathatjuk, de legfeljebb annyi farkasfigurát, amennyi az aktuális Falkaterjeszkedés képességünk (a képességek leírását lásd a 6. oldalon).

D Minden farkasunk legfeljebb annyi mezőt mozoghat, amennyi az aktuális Farkassebesség képességünk.

VÁNDORLÁS - SPECIÁLIS SZABÁLYOK

» A Központi Szakadék és a Vízforrás mezőkre nem léphetünk! Meg kell kerülnünk őket!

» Csak akkor fejezhetjük be a mozgásunkat olyan mezőn, amelyen Magányos Farkas vagy Zsákmányjelölő található, miután azok már lekerültek a tábláról.

» Minden mozgatott farkasunknak a Tereplapkával megegyező (de nem feltétlenül ugyanazon) területen kell befejeznie a vándorlását. A farkasok eltérő irányban is mozoghatnak, de mindig csak a megegyező tereptípusú lapkán állhatnak meg.

» Egy mezőn legfeljebb 2 bábu (figura) állhat az egész játék folyamán (Farkasok, Odúk és Barlangok).

VÁNDORLÁS - FOLYTATÁS

A mozgást korlátozó további szabályok, amennyiben több bábu (figura) is tartózkodik egy mezőn:



Az **Alfa-hímek** befejezhetik a mozgásukat egy **olyan** **mezőn is, amelyen egy másik játékos Falkatagja áll**, de csak abban az esetben, ha mindössze egy ellenséges farkasfigura tartózkodik a célmezőn. Ebben az esetben az **Alfa-hím elűzi a (más színű) Falkatagot**, azaz átlöki egy, az **Alfa-hím** által kiválasztott, legközelebbi üres vagy barátságos mezőre *(amelyen legfeljebb egy darab ugyanolyan színű figura áll)*.



Az Alfa-hímek és a Falkatagok befejezhetik mozgásukat 1 ellenséges Odúval rendelkező mezőn is, (a maximum 2 bábu/mező szabály továbbra is érvényes), viszont egyáltalán nem állhatnak meg olyan mezőn, amelyen egy **ellenséges (más színű) Barlang található!**



Ugyanazon a mezőn 2 különböző színű Falkatag soha nem állhat meg, ugyanígy 2 különböző színű Alfa-hím sem foglalhatja el ugyanazt a mezőt a játékban!

PÉLDA: VÁNDORLÁS

A A **Prérifarkast** irányító játékosnak 3 az aktuális **Farkassebessége**, amely azt jelenti, hogy legfeljebb három mezőnyi távolságra mozgathatja a farkasait.

B A játékos **átfordít 1 Prérilapját** a másik oldalára, hogy **B.2** Alfa-hím farkasát egy Préri mezőre átmozgassa.

C Mivel az aktuális **Falkaterjeszkedés értéke 2**, így egy másik Falkatagját is **C.2** áthelyezheti akár ugyanarra a célmezőre, vagy bármelyik másik Préri mezőre is, amely a hatótávolságán belül található.



ODÚK ÉPÍTÉSE

Vessük meg lábunkat egy régióban **Odújelzőt** helyezve az egyik mezőre. Ez a bábu még akkor is a mezőn marad, amikor már farkasaink egy másik régióba átvándoroltak. A terület ilyen módon történő „megjelölése” segít bennünket nagyobb befolyást szerezni egy Régió felett, és egyúttal erősebbé is teszi a farkasfalkánkat. Ráadásul Odúépítéssel **Bónusz Terepjelölőket**, **Bónuszakció-jelölőket** és **GYP-t** (Győzelmi Pontokat) is szerezhethünk!



A

Egy Odú építéséhez **A** fordítsunk át **2** olyan Tereplapkát, amely megegyezik annak a célmezőnek a tereptípusával, amelyre építeni akarunk.

Fontos! Egy Alfa-hím farkasunknak a beépítendő mezőn vagy annak közvetlen szomszédságában kell állnia!



B

B Vegyünk le egy Odújelzőt a Játékosablánkon található egyik **Képességsávunkról** (Falkaterjeszkedés/Farkassebesség/Farkasüvöltés helyről).

Fontos! Amikor Odújelzőket veszünk le a Játékosablánkról, a sávokon mindig balról jobbra és felülről lefelé, sorban haladunk!

Megjegyzés: Minden egyes leépített Odúval a képességeinket fejlesztjük, ezzel erősítve farkasfalkánkat. Ahogyan előrébb jutunk a Képességsávokon, további Bónuszjelölőket és/vagy GYP-t is szerzünk. (Lásd a Képességsávok leírását a 6. oldalon.)



C

C Helyezzük a Játékosablánkról éppen eltávolított **Odújelzőt** a leépítésre szánt célpontmezőre!

Emlékeztető: Egy Alfa-hím farkasunknak mindenképp a beépítendő mezőn vagy annak közvetlen szomszédságában kell állnia!

ODÚÉPÍTÉS – SPECIÁLIS SZABÁLYOK

- » Odút nem építhetünk olyan mezőre, amelyen **ellenséges** (más színű) farkasfigura áll!
- » Egy mezőn csak egy **Területjelző** (Odú vagy Barlang) lehetséges, és egy mezőn legfeljebb két bábu (Farkas, Odú és Barlang) állhat a játékban!
- » Bármilyen területtípusú szabad mezőre építhetünk Odút, de csak akkor fejleszthetjük tovább Barlanggá, ha közvetlenül **Vízforrás** mellé építettük!

A JELZŐK RANGSORRENDEJE

A legalacsonyabbtól a legmagasabb rangúig



Megjegyzés: A különböző típusú bábuk hierarchiája a legalacsonyabbtól a legmagasabb rangúig a következő: **Odú > Falkatag > Alfa-hím > Barlang**. A saját bábunk mozgása vagy lehelyezése csak olyan célmezőre lehetséges, amelyen legfeljebb egyetlen, és alacsonyabb rangú ellenséges bábu tartózkodik. Ebben az esetben, a célmezőn álló ellenséges farkasfigurát elűzzük erről a mezőről (lásd 9. oldal)! Az Odú és a Barlang azok a tartozékok a játékban, amelyek nem űzhetők el, ezért egy akció végén kizárólag csak akkor állhat 2 különböző színű bábu egy azonos mezőn, ha az egyik Odú, a másik pedig egy ellenséges farkasfigura!

PÉLDA: ODÚ ÉPÍTÉSE

A A Hegyi farkast irányító játékos átfordít **2 Sivataglapkát**, hogy az **Alfa-hím farkasa szomszédságában** lévő **A.2** Sivatagmezőre Odút építsen.

Úgy dönt, hogy leveszi a soron következő **B** **Odújelzőjét** a Farkassebesség sávról (így már 4-esre fejlesztve a farkasai sebességét), majd **ezt a jelzőt a Sivatagmezőre helyezi**.



A

A.2

B



ODÚ BARLANGGÁ TÖRTÉNŐ FEJLESZTÉSE

Amennyiben az Odúkat Barlangokká fejlesztjük, GYP-t kapunk érte. A farkasaink ugyan nem lesznek erősebbek ezáltal, de a Barlangok sokkal nagyobb befolyást eredményeznek és segítenek átvenni az irányítást egy Régió felett. (Lásd a Befolyás összesítése részt a 16. oldalon.)

A Az Odú Barlanggá fejlesztéséhez **A** fordítsunk át 2 olyan Tereplapkát, amelyen az Odújelzőnk áll.

Fontos! Annak az Odújelzőnek, amelyet Barlanggá fejlesztünk, egy olyan mezőn kell állnia, amelyen, vagy amelynek közvetlen szomszédságában az egyik Alfa-hím farkasunk áll, ES amely egyúttal egy Vízforrás közvetlen szomszédságában is fekszik!

B Vegyük le az Odújelzőt a mezőről, és helyezzük át a Holdfénytábla következő szabad dátumára.

C Vegyük le a (bal oldalról kezdve) soron következő Barlangjelzőnket a Játékosablánkról, és helyezzük le az eltávolított Odújelző helyére. A Barlang levételével azonnal szerzünk egy Bónusz Terepjelölőt, és jutalom GYP is felfedésre kerül, melyet a játék végén összesítünk.

PÉLDA: ODÚ BARLANGGÁ FEJLESZTÉSE

Az Erdei farkast irányító játékos **A** átfordít 2 Sziklás-hegység lapkát, hogy felfejlessze **A.2** az Odúját, mely egy Vízforrás mellett és az egyik saját Alfa-hím farkasával szomszédos mezőn található.

Ezután a játékos **B** leveszi a Sziklás-hegység mezőn álló Odújelzőt, és áthelyezi a Holdfénytábla első szabad dátumára. **C** Ezután leveszi a soron következő Barlangjelzőt a Játékosablájáról, **C.2** amivel azonnal szerez egy Bónusz terepjelölőt (valamint 5 GYP-t a játék végén) és a Barlangot lehelyezi az imént eltávolított Odú helyére.

ODÚK BARLANGGÁ TÖRTÉNŐ FEJLESZTÉSE – SPECIÁLIS SZABÁLYOK:

- » Csak olyan Odúkat fejleszthetünk Barlangokká, amelyek közvetlenül **Vízforrás** mellett állnak.
- » Minden egyes Régiótáblán csak 1 saját Barlangunk lehet!
- » Egy mezőn csak egyféle típusú területjelző (Odú vagy Barlang) állhat.

- » Egy Odút **akkor is** Barlanggá fejleszthetünk, ha ugyanazon a mezőn egy **ellenséges Falkatag vagy Alfa-hím farkas áll!** Mivel ellenséges farkasok nem állhatnak egy másik játékos Barlangjával azonos mezőn, **ez az akció lehetővé teszi számunkra, hogy az ellenséges (más színű) farkast elűzzük** bármelyik, általunk választott legközelebb eső üres vagy barátságos mezőre (vagyis amelyen legfeljebb egy darab ugyanolyan színű figura áll, mint amelyet éppen elűztünk)!

FARKASÜVÖLTÉS

Növeljük falkánk létszámát azáltal, hogy **Magányos Farkasokat** hívunk magunkhoz az Üvöltés akció segítségével. Ezáltal nemcsak **GYP-re teszünk szert**, hanem a Magányos Farkas a saját színű Falkatagunkká válik, ami még nagyobb befolyást eredményez az adott régióban.



Az **Üvöltés** akcióhoz, amellyel egy **Magányos Farkast** hívunk magunkhoz **A** fordítsunk át **2** olyan **Tereplapkát**, amely megegyezik azzal a célmezővel, amelyen egy **Magányos Farkas** jelölő található, és amely **Üvöltés** távolságon belül helyezkedik el **Alfa-hím**farkasunkhoz képest.



B Vegyük le a **Magányos Farkas** jelölőt a mezőről, és tegyük át a **Holdfénytábla** következő szabad dátumára.



C Vegyük el a Játékosablánk **Falkatagok** sávjáról a soron következő farkasfigurát, és helyezzük le arra a **mezőre**, ahol **korábban** a **Magányos Farkas** állt.

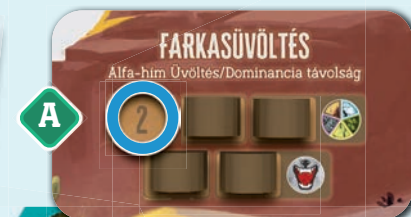
Emlékeztető! Amikor bábukat veszünk le a Játékosablánkról, a sávokon balról jobbra és felülről lefelé haladjunk!

Megjegyzés: A **Falkatagok** sáv bizonyos helyei lehetővé teszik számunkra, hogy a **Magányos Farkast** **Alfa-hím**farkasra, ne pedig **Falkatagra** cseréljük!

PÉLDA: ÜVÖLTÉS

A A **Sivatagi farkas** aktuális **Üvöltés távolsága** 2 mező, ami azt jelenti, hogy **A.2** az **Alfahím**ünk magához tudja hívni a tőle 2 mezőre lévő **Magányos Farkast**. Ehhez **B** átfordít 2 **Tundralapkát** (mivel ezen a tereptípuson található a **Magányos Farkas**).

C A játékos áthelyezi a **Magányos Farkas** jelölőt a **Holdfénytáblára**, és **C.2** a helyére teszi a Játékosablájáról a soron következő **farkasfigurát**.



DOMINANCIA

Cseréljük le egy ellenfelünk egyik **Falkatagját** vagy **Odújelzőjét** a saját színünkre. Egy másik játékos bábuja feletti Dominancia lehetővé teszi számunkra, hogy Farkast vagy Odújelzőt vegyünk le a Játékosablánkról, ami még nagyobb befolyást eredményez az adott régióban, valamint ezáltal **megszerezve az így felfedésre kerülő előnyöket is.**

A Domináláshoz **A** fordítsunk át 3 olyan Tereplapkát, amelyek megegyeznek egy olyan célmezővel, amelyen egy, az **Alfa-hím farkasunk Üvöltés távolságán belül** található ellenséges Falkatag vagy Odújelző áll.

B Vegyük le a másik játékos bábuját a Tábláról, és helyezzük át a **Holdfénytábla** következő dátumára.

C Vegyük le a Játékosablánkról az egyik soron következő, ugyanolyan típusú jelzőt, mint amit eltávolítottunk, és helyezzük a Régiótáblán a helyére!

Fontos! Mindig ugyanolyan típusú bábukat cserélhetünk le! Például Odú dominálásakor a másik játékos Odúját csakis egy saját Odúra cserélhetjük.

DOMINANCIA - SPECIÁLIS SZABÁLYOK:

- » Ha 2 ugyanolyan színű bábu áll egy mezőn, akkor egyiket sem lehet Dominálni!
- » Amikor Odút cserélünk le, döntünk el, hogy mely képességünket akarjuk fejleszteni és ne felejtjük el begyűjteni a kapcsolódó Bónuszjelölőket is!

FARKASÜVÖLTÉS
Alfa-hím Üvöltés/Dominancia távolság

A.2 2 3

A.3

C

B

C.2

PÉLDA: DOMINANCIA

A A Prérifarkas védtelenül hagyta egyik **Falkatagját** egy olyan Erdőlapkán, amely a **A.3** Tundrafarkas Alfa-hím **A.2** Üvöltés tartományán belül helyezkedik el.

B A Tundrafarkast irányító játékos átfordít 2 Erdőlapkát és bead egy **Bónusz Terepjelölőt**, hogy dominálja a Prérifarkas Falkatagját. **C** A Prérifarkas játékosának Falkatagja átkerül a **Holdfénytáblára**, a **C.2** Tundrafarkas játékos pedig a helyére lerakja a soron következő farkast a Játékosablájára Falkatagok sávjáról.

VADÁSZAT

Lássuk el élelemmel falkánkat **zsákmány bekerítésével**. A **Vadászattal** Bónuszakciókat és GYP-t is szerezhethetünk. **A Vadászat a különféle akciók végén automatikusan bekövetkezik.** *(Nincs szükség Tereplapkák átfordítására!)*



A A Vadászathoz 3 farkasunkkal
(mindegy, hogy Alfa-hím vagy Falkatag)
egy Zsákmányjelölővel szomszédos
3 különböző mezőn kell állnunk.



B Vegyük el a körbevett mezőről a **Zsákmányjelölt**, és helyezzük a **Játékosátlánk Zsákmánysávjának** első üresen álló helyére balról jobbra haladva.



C Vegyünk magunkhoz
egy **Bónuszakció-jelölőt** a
Zsákmánysáv egyik helyének
lefedéséért.

Fontos! Csak különböző Zsákmányjelzőket gyűjthetünk be a játék folyamán, egyforma nem lehet!



A A **Prérifarkast** irányító játékos **átfordít egy Tereplapkát**, hogy **A.2** Falkatagjait Prérimezőkre mozgassa, ezzel 3 oldalról bekerítve a jávorszarvast.

B A játékos elveszi a legfelső jávorszarvas Zsákmányjelölőt a kupacból, és a saját Játékosablájára helyezi, **B.2** begyűjtve ezáltal a Zsákmánysáv mezőjének lefedéséért járó Bónuszakció-jelölőt.

Vegyünk el egy Zsákmányjelölőt, ha a vele szomszédos 3 különböző mezőn állnak farkasaink, és gyűjtsünk be egy Bónuszakció-jelölőt!

HOLDFÉNYTÁBLA

A Holdfény tábla azt jelzi, hogy mikor kerül sor a három Régiópontozás fázisra.



A játék során a Régiótábláról lekerülő Magányos Farkas jelölőket, Falkatagokat, valamint Odújelzőket mindig a Holdfény tábla soron következő szabad dátummezőjére helyezzük!



Amikor egy játékelem a Holdfény tábla olyan dátumára kerül, amely egy holdfázist ábrázol (és a megfelelő játékos-számot), akkor az adott holdfázisnak megfelelő Régiópontozás-jelölővel rendelkező összes Régiótáblát kiértékeljük az aktuális játékos fordulójának befejezését követően, miután az összes akcióját végrehajtotta! (Lásd Pontozás a 17. oldalon.)



Tipp! Az Emlékeztető-jelölők arra figyelmeztetnek bennünket, hogy legközelebb melyik Régiókat fogjuk kiértékelni.

HOLDFÉNYTÁBLA

2/3 JÁTÉKOS

A Régiótábláról lekerülő játékelemeket ide helyezzük át.

	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



PÉLDA: HOLDFÉNYTÁBLA

Ebben a 3 játékos példában **A** a következő játékelem, mely a Holdfény táblára kerül, kiváltja majd a Holdszarló pontozási fázist, és az összes Régiótáblát, melyen **A.2** Holdszarló Régiópontozás-jelölő található, ki kell értékelni.



A BEFOLYÁSPONTOK ÖSSZESÍTÉSE

A játék folyamán háromszor kerül sor a Régiók pontozására, amelyet mindig egy olyan játékelem vált ki, amely a **Holdfénytábla** egy *(játékoszámtól függő)* **holdfázis ikonjára kerül helyezésre**. Amint ez bekövetkezik, az összes olyan Régiótáblát kiértékeljük, amelyen a megfelelő Régiópontozás-jelölő található.



Első hely



Második hely

Az a játékos, aki a **legtöbb Befolyás-pontot szerezte** az adott Régióban, **magához veszi a Régiótábláról a Régiópontozás-jelölőt** és lefordítva önmaga elé helyezi. A játék végén a jelzőn **feltüntetett két pontszám közül a nagyobb értékűt kapja meg**. A **második legnagyobb befolyással** rendelkező játékos a Régiópontozás-jelölőn feltüntetett alacsonyabb számmal megegyező GYP-jelölőt kap.



1 BEFOLYÁSPONT **1 BEFOLYÁSPONT**
(Döntetlent eldönt!)



1 BEFOLYÁSPONT 3 BEFOLYÁSPONT

A Régió táblákat az alapján pontozzuk, hogy **az egyes játékosok hány Befolyásponttal rendelkeznek az adott Régióban.**

Fontos! Az Alfa-hím farkas a döntetlen helyzetet a maga javára dönti el! Például, ha a Prérifarkas játékos 2 Odúval és 1 Falkataggal rendelkezik egy adott Régióban, a Hegyi farkasnak pedig 2 Falkatagja és egy Alfa-hím farkasa található ugyanott, akkor eldöntetlen lenne az állás, mert mindkét játékos 3 Befolyásponttal rendelkezik. Azonban a Régióban a Hegyi farkasokat irányító játékos rendelkezik Alfa-hímmel, így a döntetlen helyzetben ő nyer, és szerzi meg a Régióponztózás-jelölőt!

DÖNTETLENEK PONTOZÁSA

- » Amennyiben az Alfa-hímek összesítése után **még mindig fennáll a döntetlen helyzet** a legtöbb Befolyásponttal rendelkező játékosok között, **mindegyikük a Régiópontozás-jelölőn feltüntetett alacsonyabb értékkel megegyező GYP-jelölőt veszik magukhoz!** Ebben az esetben a többi játékos nem szerez Győzelmi pontot, a Régiópontozás-jelölőt pedig eltávolítjuk a játékból.
- » Ha egy adott Régióban egyértelműen eldönthető, hogy ki a győztes, viszont a második legnagyobb Befolyást tekintve alakul ki döntetlen helyzet – akár több játékos között is, akkor **kizárólag** az első helyen lévő játékos kapja meg a pontjait!

PÉLDA: RÉGIÓPONTOZÁS

A **Tundrafarkas** irányító játékos rendelkezik a legtöbb Befolyásponttal, ezért **magához veszi a Holdsarló Régiópontozás-jelölőt**, mely a játék végén 4 Győzelmi pontot ér majd. A **Prérifarkas** kaparintja meg a második legnagyobb Befolyást, ezért **magához vesz egy 2-es értékű GYP-jelölőt**. A **Hegyi farkas** nem kap semmit!



PRÉRIFARKAS:

- 2 Két Alfa-hím
- 2 Két Falkatag
- 1 Egy Odújelző

Összesen = 5 Befolyáspon

HEGYI FARKAS:

- 2 Két Falkatag
1 Egy Odújelző

Összesen = 3 Befolyáspon

TUNDRAFARKAS:

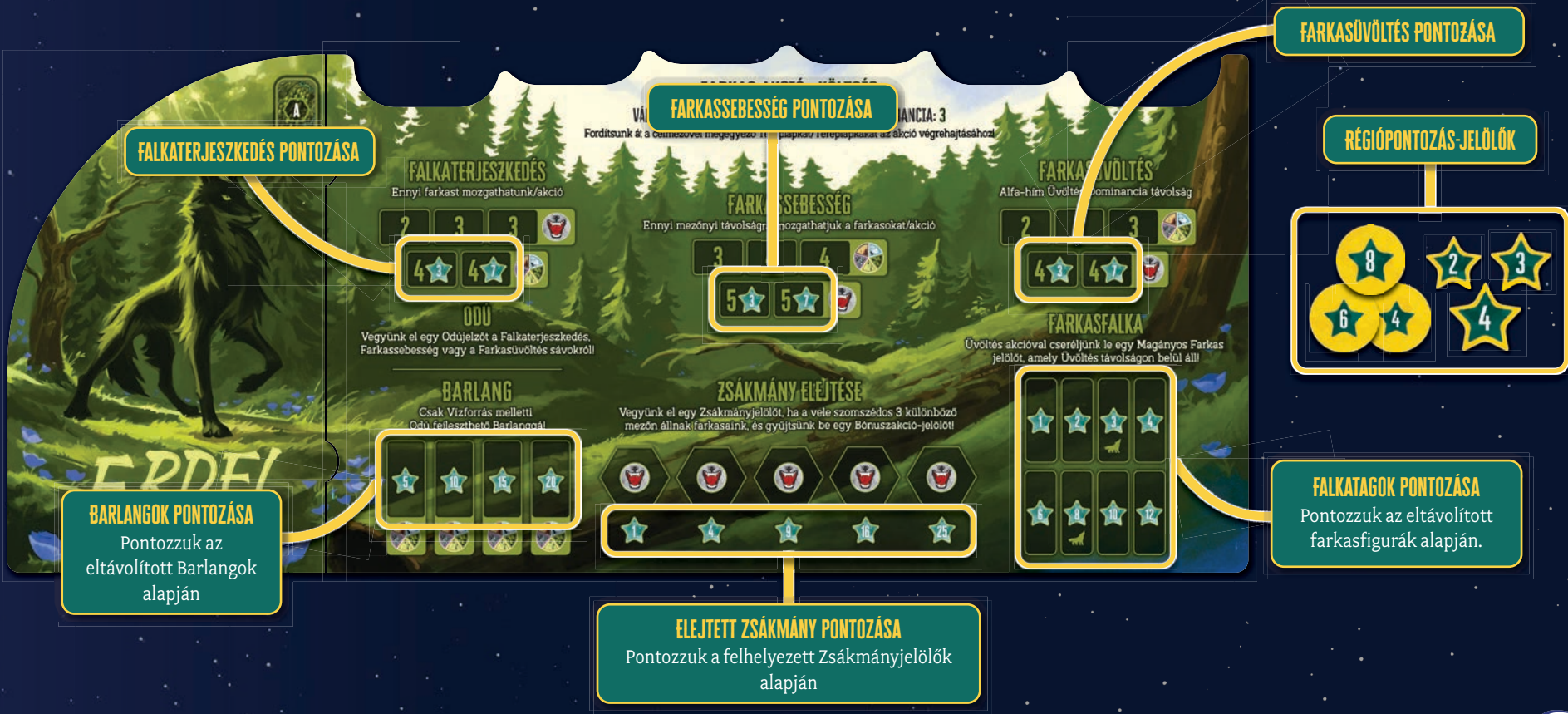
- 3 Egy Barlang
- 1 Egy Falkatag
- 2 Két Odújelző

t **Összesen** = **6** Befolyáspont

Emlékeztető! Minden Régiópontozás fázis után helyezzük át a Régiópontozó-emlékeztető jelölőket azoknak a Régiópontozás-jelölőknek a tetejére, amelyek a legközelebb pontozásra kerülő Régiókban találhatóak az aktuális játékoszám alapján.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS

A játék azonnal véget ér annak a fordulónak a végén, amikor egy játékelem a Holdfénytábla (játékoszámnak megfelelő) Telihold mezőjére kerül lehelyezésre (az utána következő dátumokat figyelmen kívül hagyjuk). Az összpontszám kiszámításához adjuk össze a 3 Régiópontozás-fázis során gyűjtött GYP-jelzőink értékét, valamint a Játékosablánk 6 sávjának mindegyikén felfedett legmagasabb GYP-értékek számát is. A legtöbb Győzelmi ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot!



DÖNTETLEN FELOLDÁSA

- » Döntetlen esetén a **legtöbb Régiópontozás-jelölővel** rendelkező játékos a nyertes!
- » Ha még így is döntetlen az állás, akkor az a játékos nyer, aki a **legtöbb farkassal** rendelkezik a Játéktáblán.

PÉLDA: VÉGSŐ PONTOZÁS

- A Falkaterjeszkedés..... 7
- B Farkassebesség..... 3
- C Farkasüvöltés..... 0
- D Barlangok..... 15
- E Egyedi zsákmányok..... 9
- F Falkatagok..... 4
- G Pontozásjelölők..... 16

ÖSSZPONTSZÁM:

54



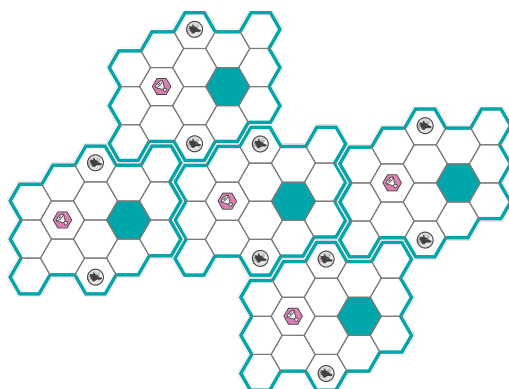
2 JÁTÉKOS VÁLTOZAT

A 2 fős játékban a játékosok közvetlenül egymás ellen küzdenek, de egy harmadik, MI (Mesterséges Intelligencia) farkasfalkával is szembe kell nézniük!

VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN

1 KEZDŐTÁBLA

- » Helyezzünk le véletlenszerű elrendezéssel 5 Régiótáblát az alábbi módon. **A 2 fős játékokban nem használjuk a Központi Szakadékot ábrázoló Kezdőtáblát!**



2 MAGÁNYOS FARKAS JELŐLŐK

- » Helyezzünk 1 Magányos Farkas jelölőt minden olyan mezőre, amelyen a ikon látható.

3 ZSÁKMÁNYJELŐLŐK

- » Véletlenszerűen helyezzünk minden Zsákmányjelölő típusból egy állatot minden olyan mezőre, amelyen a Zsákmány ikon látható.

4 HOLDFÉNYTÁBLA

- » Fordítsuk a Holdfénytáblát a 2/3 játékos oldalára.

HOLDFÉNYTÁBLA
A Régióponztól tartózkodó játékosok az alábbiakban.

2/3 JÁTÉKOS

	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						



5 RÉGIÓPONTOZÁSI SORREND

- » Véletlenszerűen helyezzünk le minden Régió Vízforrására Régióponztózas-jelölőket az alábbi eloszlásban:
- » 1 Holdsarló
 - » 1 Telihold
 - » 1 Telihold
 - » 1 Holdsarló 1 Félhold tetejére helyezve
 - » 1 Félhold 1 Telihold tetejére helyezve
- » Ez az elrendezés azt eredményezi, hogy az egymás tetejére halmozott Régióponztózas-jelölővel rendelkező Régiókat a játék során kétszer pontozzuk: először a legfelső jelölőt (pontozás után lekerül a másik jelölőről), majd később az alsó jelölőt is, miután a felsőt már pontoztuk és eltávolítottuk a játékból.

6 A RÉGIÓPONTOZÁS SEGÍTSÉG

- » Helyezzük le a Régióponztózas-**emlékeztető jelölőt** a Holdsarlókra, hogy emlékeztessük a játékosokat arra, hogy mely Régiókat pontozzuk le először. Az értékelés után helyezzük át az Emlékeztető-jelölőket a következő Holdfázist ábrázoló Régióponztózas-jelölőkre.

7 MI (MESTERSÉGES INTELLIGENCIA) FARKASFALKA

- » Válasszunk egy harmadik szint (a példában Tundrafarkasokat láthatunk, de dönthetünk tetszőlegesen), hogy az képviselje a harmadik, MI Farkasfalkát. **Helyezzük a 3. Farkasfalka figuráit a Régióponztózas-jelölőkkel szomszédos, jobbra és fent lévő mezőkre az alábbiaknak megfelelően:**



Holdsarló:
2 Falkatag



Holdsarló + Félhold:
1 Barlang



Telihold (x2):
1 Barlang + 1 Alfa-hím



Félhold + Telihold:
1 Barlang + 2 Alfa-hím



8 VÁLASSZUNK FARKASFALKÁT!

- » Válasszunk egy színt, és vegyünk magunkhoz **2 Alfa-hím** és **2 Falkatag** farkasfigurát ebben a színben. Ezt a 4 farkast később a Játéktáblára helyezzük majd.



9 A JÁTEKOSTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

- » A farkánkhoz tartozó **Játékos táblát** helyezzük le magunk elé a 2 játékos oldalával felfelé.
- » **A 2 fős játékban szerezheto pontok eltérők a 3-5 fős játékban megszokottaktól.** Például a Zsákmánysávon nem kapunk Bónuszakció-jelölőket, viszont ugyanúgy szerzünk Győzelmi pontokat!



10 FARKASOK LEHELVEZÉSE KÍGYÓDRAFTOLÁSSAL (ODA-VISSZA HALADVA)

- » **Megjegyzés:** A farkasaink lehelvezése előtt vizsgáljuk meg, hogy a Régiókat milyen sorrendben fogjuk kiértékelni, mivel ez befolyásolhatja a kezdő lehelvezési stratégiánkat. Tartsuk észben, hogy a dupla Régiópontozás-jelölővel rendelkező Régiókat kétszer pontozzuk a játék során!
- » **10.A** Véletlenszerűen válasszunk kezdőjátékost, aki ezután kiválaszt egy tetszőleges üres mezőt bármelyik olyan Régióban, ahol **nincs Holdsarló** és ráhelyez 1 Alfa-hím és 1 Falkatag farkasfigurát ugyanarra a mezőre a saját színében.
- » **10.B** Ez követően a **másik játékos** kétszer hajtja végre az alábbiakat: kiválaszt egy üres mezőt bármelyik olyan Régióban, ahol **nincs Holdsarló** és ráhelyez 1 Alfa-hím és 1 Falkatag farkasfigurát ugyanarra a mezőre a saját színében.
- » **10.C** A **kezdőjátékos** most ismét kiválaszt egy üres mezőt mezőre bármelyik olyan Régióban, ahol **nincs Holdsarló**, és ráhelyez 1 Alfa-hím és 1 Falkatag farkasfigurát ugyanarra a mezőre.

11 KEZDŐJÁTEKOS

- » **Az a játékos kezdi meg a játék első fordulóját, aki elsőként helyezte le a saját farkasait a táblára, de a másik játékos kap 1 Bónuszakció-jelölőt az első fordulóban, amelyet bármikor felhasználhat a játék során.**
- » Ezután a normál fordulók (2 akció végrehajtása) felváltva követik egymást az egész játék folyamán.

2 JÁTÉKOS VÁLTOZAT – RÉGIÓK PONTOZÁSA

A játék során továbbra is háromszor pontozzuk a Régiókat. Mindegyik pontozásra akkor kerül sor, amikor egy játékelem kerül a Holdfénytábla egy holdfázis ikonjára. Amikor ez bekövetkezik, az összes olyan Régiótáblát értékeljük, amelyen a megfelelő Régiópontozás-jelölő található. Ha egy jelölő egy másik tetején található, akkor először hajtsuk végre a pontozást, majd távolítsuk el, felfedve az alatta lévő Régiópontozás-jelölőt.

2 FŐS VÁLTOZAT – SPECIÁLIS SZABÁLYOK:

- » Mindkét játékosnak versengenie kell a Táblán található harmadik farkasfalkával a Befolyáspontok megszerzéséért egy adott Régióban.
- » A Régiók és a döntetlen helyzetek pontozása ugyanúgy történik, mint a 3-5 fős játékban (lásd 16. oldal).
- » Előfordulhat, hogy a harmadik farkasfalka rendelkezik a legnagyobb Befolyással egy Régióban, vagy akár holtversenyben is állhat egy másik játékoskal az adott régióban.
- » A 2 bábu (figura/mező) alapszabály miatt a játékosok nem tudják majd Dominálni vagy Elűzni a harmadik farkasfalka farkasait.

2 JÁTÉKOS VÁLTOZAT – A JÁTÉK VÉGE ÉS VÉGSŐ PONTOZÁS

A játék vége és a végső pontozás ugyanúgy zajlik, mint a 3-5 fős játékban (lásd 17. oldal), ugyanakkor a játék végi **Pontozási értékek eltérőek a 2 fős játékostábla mind a 6 sávján:**

The diagram illustrates the 2-player game board and its scoring rules. The board is divided into several regions, each with specific scoring rules:

- FALKATERJESZKEDÉS PONTOZÁSA:** Ennyi farkast mozgathatunk/akció (2, 3, 3). Scoring: 4 stars, 4 stars.
- FARKASBESSÉG PONTOZÁSA:** Ennyi mezőnyi távolságra mozgathatjuk a farkasokat/akció (3, 4). Scoring: 5 stars, 5 stars.
- FARKASÜVÖLTÉS PONTOZÁSA:** Alfa-hím Üvöltés/Dominancia távolság (2, 3). Scoring: 4 stars, 4 stars.
- FARKASFALKA:** Üvöltés akcióval cseréljük le egy Magányos Farkas jelölőt, amely Üvöltés távolságon belül áll!
- BARLANG PONTOZÁSA:** Csak Vízforrás melletti Odú felelhető Barlanggal. Pontozzuk az eltávolított Barlangok alapján (5, 10, 15, 20).
- ZSÁKMÁNY ELEJTÉSE:** Vegyünk el egy Zsákmányjelölőt, ha a vele szomszédos 3 különböző mezőn állnak farkasaink! Scoring: 2 stars, 5 stars, 9 stars, 14 stars, 20 stars.
- RÉGIÓPONTOZÁS-JELÖLŐK:** Scoring: 8 stars, 6 stars, 4 stars; 4 stars, 3 stars, 2 stars.
- ELEJTETT ZSÁKMÁNY PONTOZÁSA:** Pontozzuk a felhelyezett Zsákmányjelölők alapján.
- FALKATAGOK PONTOZÁSA:** Pontozzuk az eltávolított farkasokfigurák alapján.

DÖNTETLEN FEOLDÁSA

- » Döntetlen esetén a **legtöbb Régiópontozás-jelölővel** rendelkező játékos a nyertes!
- » **Ha még így is döntetlen az állás**, akkor az a játékos nyer, aki a **legtöbb farkassal** rendelkezik a Játéktáblán.