

MAGÁNYOS FARKASOK



*Ki kell mutatnod a fogad fehérjét,
hogy te lehess az alfa a falkában –
de néha egyedül kell harcba szállnod!*

Ebben a kétfős, ütészvivős, többségszerzős párbajjátékban egy farkasfalka vezetőjeként próbálsz átvenni az uralmat a környéken, hogy megszerezd a győzelmet. Ehhez 5 különböző fajhoz (színhez) tartozó farkasokat kell harcba küldened az egyes területek uralmáért. Az ütés győztese megerősíti a pozícióját a választott területen, és elüzi a vesztes farkasát, aki ugyan a sebeit nyalogatva eloldalog, de a harcban szerzett tapasztalatával a falkája még erősebbé válhat.

Az alfa címért folytatott ádáz küzdelemben nincsenek vesztes helyzetek, csak gyenge vezetők!



Tartozékok

- ❶ 30 farkaskártya
- ❷ 18 sebhelyjelző
- ❸ 1 játéktábla
- ❹ 5 dominanciajelölő
- ❺ 1 holdjelölő
- ❻ 1 vérholdjelölő



✧ Előkészületek

- 1** Helyezzétek kettőtök közé a játéktáblát úgy, hogy a  ikon nélküli oldala legyen felfelé.
*A tábla  ikonnal jelölt oldalát csak a haladó játékváltozatban használjátok.
- 2** Keverjétek meg képpel lefelé a 18 sebhelyjelzőt, majd tegyetek minden területen 1-1 jelzőt **képpel lefelé** a sötét háttérű sebhelyes mezőkre (területenként 2 db) és 1-et **képpel felfelé** a világos háttérű sebhelyes mezőre (területenként 1 db). A megmaradt 3 jelzőt tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek azokat.
- 3** Keverjétek meg az 5 dominanciajelölőt, majd tegyetek 1 jelölőt minden területre úgy, hogy az egyes jelölőknek véletlenszerű oldaluk legyen képpel felfelé.
- 4** A holdjelölőt és a vérholdjelölőt tegyétek a játéktábla mellé.
- 5** Keverjétek meg a 30 farkaskártyát, és osszatok 13 kártyát mindkét játékosnak. A megmaradt 4 kártyát tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek azokat.
- 6** Az lesz a kezdőjátékos, aki legtovább maradna életben egyedül a vadonban (vagy sorsoljatok kezdőjátékost).



A játék célja

A játék 13 fordulója („ütése”) során farkaskártyákat játszottok ki az egyes területekre (a) és sebhelyjelzőket szereztek (b), hogy minél több dominanciapontot gyűjtsetek. A játék végén az a játékos szerzi meg egy terület dominanciajelölőjét, akinek nagyobb az ereje (a farkaskártyáinak az összértéke) az adott területen. A dominanciajelölők mellett néhány sebhelyjelzővel is szerezhettek pontokat. A legtöbb dominanciapontot szerző játékos lesz a győztes!

A játék menete

Ütésvivős játék

Először is fontos tisztázni, hogy mit is jelent az „ütésvivős játék” kifejezés. (Aki ismeri ezt a fogalmat, átugorhatja ezt a bevezetőt, és folytathatja az „Egy farkaskártya kijátszása” résszel.) Minden kártyának van egy *színe*, és összesen 5 szín van a játékban. A kezdőjátékos (az úgynevezett *hívó*) képpel felfelé kijátszik egy kártyát a játéktábla egyik területéhez a saját oldalán. A másik játékosnak egy ugyanilyen színű kártyát kell kijátszania (követi a hívott színt) egy területhez. Ha a játékosnak nincs a hívott színnek megfelelő kártyája a kezében, akkor egy általa választott színű kártyát játszik ki (az *adut* is beleértve, amit lentebb ismertetünk).

Miután mindkét játékos kijátszott egy-egy kártyát az *ütésbe*, az a játékos, aki a magasabb értékű kártyát játszotta ki a hívott színben, megnyeri az ütést. Az ütést megnyerő játékos lesz a hívó a következő ütés során. A játék így folytatódik mindaddig, amíg mindkét játékos ki nem játszotta az összes kártyáját (összesen 13 ütés).

Az adu színe azonban erősebb, mint az összes többi szín, a hívott színt is beleértve. Például Máté a zöld 6-os hívta. Helgának nincs zöld kártya a kezében, így bármelyik kártyáját kijátszhatja az ütésbe. Mivel tudja, hogy a fehér az adu, úgy dönt, hogy a fehér 3-ast játssza ki. Általános esetben Máté vinné az ütést, hiszen a 6-osa magasabb értékű a 3-asnál, de mivel a fehér az adu, Helga nyeri az ütést, és ő lesz a következő hívó. Megjegyzendő, hogy az adut is ki lehet játszani hívott színként, ami arra kényszeríti a másik játékost, hogy ő is adut játsszon ki – ha van nála.

Egy farkaskártya kijátszása

A kezdőjátékos (hívó) kiválaszt egy farkaskártyát a kezéből, és kijátssza a játéktábla egy tetszőleges területéhez a saját oldalán. Az ellenfelének követnie kell a hívott színt, ha lehetséges, vagyis egy ugyanilyen színű kártyát kell kijátszania az egyik területhez a saját oldalán. Az a játékos, aki a magasabb értékű kártyát játszotta ki a hívott színben (vagy a magasabb értékű adut játszotta ki), megnyeri az ütést, és ő lesz a következő hívó.

*Az ellenfél bármelyik területhez kijátszhatja a kártyáját, akár a hívó játékoskal azonos területhez is.

1. példa: Máté a piros 6-ost hívja, és a zöld mocsári területhez játssza ki. Helga kezében van a piros 2-es és a piros 4-es is, ezért követnie kell a hívott színt, vagyis piros kártyát kell kijátszania: A piros 4-est választja, és a fekete barlangi területhez teszi. Máté nyeri az ütést, és ezt követően az „Ütés befejezése” fázis következik.



2. példa: A következő ütésben Máté a zöld 2-est hívja, és a barna sivatagi területhez játssza ki. Helgának nincs zöld kártya a kezében, így bármelyik kártyáját kijátszhatja. A barna 3-ast játssza ki a sivataghoz. Bár a 3-as kártya értéke magasabb, mégis Máté nyeri az ütést, mert az övé a legmagasabb értékű kártya a hívott színben. Ezután az „Ütés befejezése” fázis következik.

Ütés befejezése

Az ütés megnyerőjének farkaskártyája a választott területnél marad, képpel felfelé. A kártya értéke határozza meg a kijátszott farkas erejét, amivel megpróbálja uralni az adott területet és megszerezni a dominanciajelölőt. Ő lesz a következő hívó.

Az ütés vesztesének farkaskártyája szintén a választott területnél marad, azonban át kell fordítania a magányos farkas oldalára, amelynek 1-es az ereje. Emellett el kell vennie 1 – képpel felfelé vagy lefelé lévő – sebhelyjelzőt arról a területről, ahová a farkaskártyát kijátszotta, és egy tetszőleges terület üres mezőjére kell lehelyeznie a saját oldalán. Ezzel meghatározhatja az adu színét (lásd: „Adu”) és befolyásolja a farkasok erejét vagy a játék végi pontozást.

A hívó játékos ezután kijátszik egy farkaskártyát, amivel megkezdi a következő ütést.



Kártyaképességek

A farkaskártyák 5 színének mindegyike 2–7 értékű kártyákból áll (6 kártya mind az 5 színben). Ezek közül csak a 2-es és 3-as kártyáknak van egyedi képessége:

2>7 A 2-es kártya üti a 7-est ugyanabból a színből, vagyis a kártyák értékének összehasonlításakor a 2-es erősebb, mint a 7-es.

$7 > 6 > 5 > 4 > 3$; $3 - 6 > 2$; $2 > 7$

 Ha egy 3-as kártyát játszol ki – akár hívóként, akár másodikként –, azonnal ki kell választanod és fel kell fedned 1 képpel lefelé fordított sebhelyjelzőt (ha van) azon a területen, ahová a kártyát kijátszotad. Ezzel láthatóvá válik a jelző hatása.

*Ha elveszítetted az ütést, *nem kötelező* az újonnan felfedett jelzőt választanod.

Példa: Az „Egy farkaskártya kijátszása” lépés során Helga kiválaszt 1 képpel lefelé lévő sebhelyjelzőt, a barna sivatagi területen, és felfordítja (A).

Máté zöld 2-ese nyeri az ütést, ezért a kártyája képpel felfelé marad, amivel 2 erőt szerez a sivatagban. Helga barna a 3-asát képpel lefelé fordítja (B), így az ereje 1-esre változik. Helga ezután kap 1 sebhelyjelzőt (C). Mivel nem tetszik neki a két felfedett jelző, a harmadikat választja ki, megnézi a hatását, majd a fekete barlangi területre helyezi le.



Kártyakijátszás a területekhez

Minden területnél legfeljebb 6 farkaskártya lehet, a képpel felfelé és a képpel lefelé lévő kártyákat is beleértve. Miután a hatodik kártyát is kijátszottátok egy területhez, a játéktábla **mindkét oldalát** figyelembe véve, a terület megtelt, és ide többé már nem játszhattok ki kártyákat.

*Sebhelyjelzőket azonban továbbra is lehelyezhettek a terület bármelyik üres mezőjére.

Példa: Helga a hívó, és a barna 6-ost szeretné kijátszani. Mivel a zöld mocsári és a barna sivatagi területen is van már összesen 6 farkaskártya, ezekhez nem játszhat ki több kártyát, ezért úgy dönt, hogy a fehér tundra területéhez játssza ki.



Adu

A játék kezdetén még **egyik szín sem** számít adunak. Miután valamelyik terület sebhelyes mezőiről elvették az utolsó sebhelyjelzőt, tegyék a holdjelölőt erre a területre. A következő ütéstől kezdve a terület színével megegyező szín lesz az adu.

*Az a játékos, aki a játék végén a holdjelölővel rendelkező területet uralja, további 5 dominanciapontot kap (lásd: „A játék vége és pontozás”).

Miután a **második** területről is elvették az utolsó sebhelyjelzőt, tegyék a vérholdjelölőt erre a területre, és ettől kezdve ez a szín lesz az adu. A holdjelölőhöz tartozó szín a továbbiakban már nem számít adunak.

*Az a játékos, aki a játék végén a vérholdjelölővel rendelkező területet uralja, további 3 dominanciapontot kap (lásd: „A játék vége és pontozás”).

Példa: A játék egy korábbi szakaszában Helga megszerezte az utolsó sebhelyjelzőt a barna sivatagi területről. Ezután letette a holdjelölőt erre a területre, és ezzel a barna szín lett az adu.

Most Máté a hívó, és kijátssza a zöld 7-est a zöld mocsári területéhez. Helga nem tudja követni a hívott színt, ezért a barna 5-öst játssza ki a vörös vulkáni területéhez. Mivel a barna az adu, Helga barna 5-öse nyeri az ütést, és marad képpel felfelé. Máté elveszítette az ütést, ezért megszerzi és lehelyezi a mocsár utolsó sebhelyjelzőjét. Ezután a mocsárra teszi a vérholdjelölőt, és ezzel a zöld szín lesz az új adu. A holdjelölő a sivatagban marad, de a barna már nem számít adunak, vagyis a továbbiakban normál színként működik.



A játék vége és pontozás

Ha már egyik játékosnak sincs kártya a kezében, vagyis a 13. ütet követően, a játék véget ér, és a pontozás következik.

Mindkét játékos kiszámolja a teljes erejét minden területen. Ehhez összeadják a farkaskártyáik erejét (a magányos farkasoknak 1-es az erejük), és hozzáadják az erőt befolyásoló sebhelyjelzőik értékét. A legmagasabb összértékkel rendelkező játékos megszerzi a dominanciajelölőt, valamint a hold- és vérholdjelölőt az adott területen. Döntetlen esetén egyik játékos sem uralja a területet, így nem kapja meg a jelölő(ke)t (lásd a vörös vulkáni területet a példában).

Ezt követően összeadják a dominanciajelölők (a), az 5 pontos holdjelölő (b), a 3 pontos vérholdjelölő (c) és a pontértékkel rendelkező sebhelyjelzők (d) után járó dominanciapontjaikat. A legtöbb dominanciapontot szerző játékos a győztes! Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek több magányos farkasa van.



A sebhelyjelzők hatásai

Mindegyik típusú sebhelyjelzőből 2 van a játékban.



Azonnal vegyél ki egy farkaskártyát a dobozból, anélkül, hogy megnéznéd, és tedd le a magányos farkas oldalával felfelé a terület adott oldalához.

*Ha már 6 farkaskártya van a területnél, ne hajtsd végre ezt a hatást.



Azonnal fordítsd át a területen lévő dominanciajelölőt, megváltoztatva ezzel a dominanciapontok számát.

*A játék során ugyanazt a dominanciajelölőt többször is átfordíthatjátok.



+1 erő minden farkaskártya után (a magányos farkast is beleértve) a terület adott oldalán.



+3 erő ezen a területen.



+1 dominanciapont minden farkaskártya után (a magányos farkast is beleértve) a terület adott oldalán.



+2 dominanciapont minden magányos farkas után a terület adott oldalán.



+2 dominanciapont minden képpel felfelé lévő farkaskártya után a terület adott oldalán (a magányos farkasok nem számítanak).



+3 dominanciapont minden képpel felfelé lévő 2, 3 vagy 4 értékű farkaskártya után a terület adott oldalán.



+5 dominanciapont, ha megszerzed a dominanciajelölőt ezen a területen.

Haladó játékváltozat

Ha szeretnétek növelni a játék komplexitását, használjátok a játéktábla  ikonnal jelölt oldalát, amelyen aszimmetrikus területek láthatók. A játék menete nem változik.

Kövessétek az alapjáték előkészületének lépéseit egyetlen kivétellel: nem minden területen lesz három sebhelyjelző. Továbbra is tegyetek véletlenszerűen 1 jelölőt **képpel felfelé** a világos háttérű sebhelyes mezőre, de a sötét háttérű sebhelyes mezők száma, ahová a sebhelyek **képpel lefelé** kerülnek, 2 és 3 között váltakozik.

*Ez befolyásolhatja a játék dinamikáját és az adu színének meghatározását.

Néhány szomszédos terület határán is találhatók olyan mezők, ahová sebhelyjelzőket helyezhettek. Ha egy ilyen mezőre helyezel le egy sebhelyjelzőt, a jelző egyszerre mindkét területre hatással van, legyen szó az erő növeléséről, dominanciajelölők megfordításáról vagy akár dominanciapontokról.

Készítők

Játéktervezők: Yasuyuki Nakamura, Anthony Perone

Illusztrációk: Zingco Kang

Művészeti vezető: Yuan Momoco

Gyártás: Lenny Liu

Játékfejlesztő: Lenny Liu

Játékszabály: Phillip Dieringer

Fordító: Banitz István

Köszönet minden játékosztelőnek!



©2024 Wonderful World Movie & Media Limited Company, Board Game Department
Minden jog fenntartva! A játékszabály, a játékelemek és az illusztrációk sokszorosítása és közzététele a Wonderful World Movie & Media Limited Company engedélye nélkül tilos!
Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 45. www.gemker.hu, info@gemker.hu

